

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap cara umat Islam mengakses dan memahami ajaran agama. Di era digital ini, dakwah tidak lagi terbatas pada mimbar masjid atau majelis taklim konvensional, tetapi telah merambah ke berbagai platform digital, termasuk media sosial, YouTube, dan aplikasi streaming lainnya.¹ Perubahan tersebut membawa konsekuensi terhadap pendekatan komunikasi dakwah, terutama dalam konteks edukasi keagamaan yang ditujukan kepada generasi muda.

Media animasi menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang semakin populer digunakan dalam dakwah digital. Animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara menarik, interaktif, dan mudah dicerna, khususnya oleh

¹ Nurhayanti, S. "Media dan dakwah: Studi pengaruh konten keagamaan di youtube. *Jurnal Ilmu Komunikasi*". Vol 5(2), (2020) hal 45–60.

generasi muda yang cenderung visual dan audiovisual learner. Salah satu produk media dakwah berbentuk animasi yang cukup populer di Indonesia adalah CulapCulip, sebuah kanal YouTube yang memproduksi konten dakwah berbasis animasi ringan, edukatif, dan lucu. Kanal ini menekankan materi-materi keislaman dasar seperti tata cara wudhu, shalat, dan etika ibadah lainnya yang dikemas dengan gaya humor, visual yang menarik, dan bahasa yang komunikatif. Suatu proses komunikasi akan mencakup: physical action, konsep dan ide, teknik-teknik tertentu, hiburan dan hal-hal lain yang 'misterius', atasan, komunikasi horizontal atau komunikasi dari orang-orang yang sama level atau tingkatnya dalam organisasi, keterampilan berkomunikasi dan berbicara, mendengarkan, penulis dan komunikasi evaluasi program.²

Sementara itu, mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu merupakan bagian dari generasi digital yang aktif mengakses

² Damayanti, Poppi. Efrina, et. Oktober 2021 "Efektifitas Komunikasi Organisasi" *JOISCOM (Journal Of Islamic Communications)* Vol. 2 No. 2.

konten religius di platform daring. Mahasiswa KPI, sebagai calon dai dan komunikator Islam masa depan, idealnya memiliki pemahaman yang memadai mengenai tata cara ibadah sebagai bagian dari kompetensi dakwah. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa tidak sedikit mahasiswa masih mengalami kekeliruan dalam praktik ibadah dasar, seperti salah dalam urutan salat, keliru membaca niat wudhu, atau kurang memahami syarat-syarat sah ibadah.

Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara ekspektasi kompetensi keagamaan dan kenyataan pemahaman praktis mahasiswa.³ Kondisi ini memunculkan pertanyaan kritis: sejauh mana media digital seperti animasi CulapCulip dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman mahasiswa KPI terhadap tata cara beribadah? Pertanyaan ini menjadi sangat relevan mengingat bahwa banyak mahasiswa lebih memilih belajar melalui video YouTube daripada membaca buku teks atau mengikuti ceramah agama secara

³ Rahmawati, S. "Efektivitas media animasi dalam pembelajaran agama Islam. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 4(1), (2021) hal.78–90.

konvensional.⁴ dengan kata lain, preferensi konsumsi informasi keagamaan telah bergeser dari teks ke audiovisual.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman keagamaan. Misalnya, Fauzi⁵ dalam penelitiannya menyatakan bahwa media animasi berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai konsep-konsep dasar keagamaan. Penelitian lainnya oleh Nurhaliza⁶ menyoroti efektivitas media animasi dalam menyampaikan materi edukasi agama yang menyenangkan dan mudah dipahami. Sementara itu, Wijayanti⁷ secara spesifik meneliti pengaruh media digital terhadap pemahaman ibadah mahasiswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan pengetahuan tentang praktik ibadah.

⁴ Yusuf, M., & Hidayat, T... Visual learning and its impact on religious education: A case study of animated media. *International Journal of Educational Technology*, 8(9), (2021) hal. 45–60.

⁵ Fauzi, A. "The impact of animated media on religious understanding among university students". *International Journal of Islamic Studies*, 6(1), (2020) hal.55–70.

⁶ Nurhaliza, S. "Animation as a tool for religious education: A case study of Islamic content". *Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 3(1), (2019) hal. 25–33.

⁷ Wijayanti, R. "The effect of digital media on understanding worship practices among students". *Journal of Islamic Education*, 4(2), (2020) hal.90–105.

Namun demikian, masih terdapat kekosongan riset yang secara khusus membahas pengaruh animasi CulapCulip terhadap pemahaman ibadah mahasiswa. Studi yang ada cenderung bersifat umum, tidak spesifik membahas animasi tertentu, atau hanya mengukur persepsi dan minat, bukan pemahaman yang bersifat kognitif dan dapat diuji secara kuantitatif. Padahal, pengaruh kognitif ini sangat penting untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa benar-benar memahami, bukan sekadar menyukai atau merasa terhibur oleh konten tersebut.

Lebih lanjut, pendekatan kuantitatif sangat penting dalam menjawab persoalan ini secara objektif. Dengan menggunakan model quasi-eksperimen melalui desain One Group Pretest-Posttest Design, peneliti dapat mengukur secara empiris apakah terdapat perubahan skor pemahaman mahasiswa setelah menonton video animasi CulapCulip. Desain ini relevan karena mampu mengevaluasi efektivitas intervensi dalam konteks pendidikan agama berbasis media (Creswell, 2020).

Konsep menonton dalam konteks ini bukan hanya sekedar menyaksikan video, tetapi mencakup durasi, frekuensi, dan perhatian terhadap isi tayangan. Durasi menonton memengaruhi kedalaman pemrosesan informasi, sementara frekuensi menonton berhubungan dengan penguatan pesan dan retensi kognitif. Tingkat perhatian selama menonton menjadi penentu keberhasilan pesan diterima secara efektif. di sisi lain, pemahaman tata cara ibadah dapat diukur melalui aspek-aspek kognitif seperti pemahaman rukun wudhu, syarat sah salat, bacaan doa, serta urutan gerakan salat yang benar. Indikator-indikator ini penting untuk menilai sejauh mana mahasiswa tidak hanya mengetahui tetapi juga memahami secara tepat ajaran yang telah ditonton dalam video animasi.

Penggunaan media animasi dalam dakwah Islam telah terbukti mampu menembus batas-batas tradisional metode pengajaran agama. Seiring dengan meningkatnya konsumsi konten digital oleh generasi muda, media seperti CulapCulip menjadi strategi yang potensial untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman dengan cara yang lebih segar dan relevan.

Sebagai contoh, dalam salah satu videonya, CulapCulip menampilkan animasi tentang kesalahan umum saat wudhu dan salat dengan gaya humor ringan yang tetap mengedukasi. Tayangan seperti ini bukan hanya menghibur, tetapi juga menyisipkan pembelajaran yang dapat mengoreksi praktik ibadah mahasiswa yang keliru.

Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkaya literatur dalam bidang komunikasi dakwah dan edukasi Islam melalui pendekatan media visual. Berdasarkan Teori Komunikasi Shannon dan Weaver, proses komunikasi yang efektif tergantung pada kejelasan pesan, saluran komunikasi, dan feedback yang diterima. Dalam konteks ini, animasi CulapCulip berperan sebagai *channel* yang mentransmisikan pesan agama. Pemahaman mahasiswa terhadap isi pesan tersebut merupakan bentuk *feedback* yang dapat diukur secara kuantitatif.

Selain itu, pendekatan Teori Agenda Setting juga menunjukkan bahwa media memiliki kekuatan dalam membentuk persepsi audiens tentang pentingnya isu tertentu.

Dengan menampilkan materi tentang tata cara ibadah secara berulang dan sistematis, animasi seperti CulapCulip dapat menanamkan nilai ibadah sebagai sesuatu yang penting dan prioritas dalam kehidupan mahasiswa (McCombs & Shaw, 1972).

Secara praktis, penelitian ini memiliki dampak yang luas. Bagi lembaga pendidikan Islam seperti UINFAS Bengkulu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran dakwah yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa. Bagi produsen konten seperti CulapCulip, temuan ini dapat menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas konten berbasis kebutuhan pembelajaran mahasiswa. Sedangkan bagi masyarakat umum, hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa edukasi agama dapat dilakukan secara efektif melalui media digital yang menarik.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi sangat penting dan relevan di era digital saat ini. Tidak hanya menjawab tantangan pemahaman ibadah yang mulai memudar di

kalangan mahasiswa, tetapi juga memperkuat basis akademik bagi pengembangan strategi dakwah Islam berbasis media. Lebih dari itu, penelitian ini turut berkontribusi dalam merumuskan pendekatan baru pendidikan agama yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang sangat visual, digital, dan mobile.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Pengaruh Menonton Animasi CulapCulip Terhadap Pemahaman tentang Tata Cara Beribadah pada Mahasiswa KPI UINFAS Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Menonton Animasi CulapCulip terhadap Pemahaman Tentang Tata Cara Beribadah pada Mahasiswa KPI UINFAS Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoritis:** Memperluas pemahaman mengenai bagaimana media animasi dapat berpengaruh pada pengetahuan mahasiswa tentang prosedur ibadah, yang pada gilirannya menguatkan teori pembelajaran multimedia dalam lingkup pendidikan agama.
2. **Manfaat Praktis:** Membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman serta pengalaman mereka terhadap tata cara ibadah dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan melalui visualisasi animasi. Dan memberikan saran kepada pengembang konten pendidikan agama untuk memanfaatkan animasi sebagai sarana belajar yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa dalam mempelajari agama.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk memberikan dasar yang kuat dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian pengaruh setelah menonton animasi dakwah CulapCulip sebagai berikut:

Pertama, Ahmad Fauzi (2020) dengan judul” Pengaruh Media Animasi Terhadap Pemahaman Keagamaan Mahasiswa”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk menguji efektifitas media animasi dalam meningkatkan pemahaman keagamaan mahasiswa. terutama dalam hal pengetahuan tentang ibadah sehari-hari. kelebihan penelitian ini adalah memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas media animasi dalam konteks edukasi keagamaan. Namun, penelitian ini hanya memiliki kekurangan karena tidak spesifik membahas animasi CulapCulip dan hanya fokus pada pemahaman umum tentang keagamaan, bukan tatacara beribadah secara detail. Sedangkan penelitian yang akan di teliti memiliki secara spesifik membahas animasi CulapCulip memiliki karakteristik yang unik karena mengabungkan unsur humor, budaya lokal, dan pesan keagamaan, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami efektivitas animasi dalam menyampaikan pesan tentang tatacara beribadah yang benar.⁸

⁸ Fauzi, A. The Impact of Animeted Media on Religious

Kedua, Penelitian Rina Wijayanti (2020) dengan judul “Pengaruh Media Digital Terhadap Pemahaman Ibadah mahasiswa” juga relevan dengan topic yang akan di teliti. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan survey untuk menguji pengaruh media digital, termasuk animasi, terhadap pemahaman mahasiswa tentang tatacara beribadah. hasil penelitian menunjukan kelebihan dalam peneltian ini adalah berfokus pada tatacara beribadah yang sangat relevan dengan topik yang akan di teliti.

Namun penelitian ini tidak spesifik membahas animasi CulapCulip dan hanya mencakup media digital secara umum. Sedangkan penelitian yang akan di teliti tidak hanya mengukur mahasiswa tentang tatacara beribadah, tetapi juga mengkaji bagaimana pesan dalam animasi CulapCulip mempegaruhi sikap dan prilaku ibadah mereka. Hal ini berbeda dengan penelitian Rina Wijayanti (2020) dengan judul “Pengaruh Media Digital Terhadap Pemahaman Ibadah mahasiswa” yang

hanya berfokus pada pemahaman tanpa membahas aspek afektif(sikap) dan psikomotorik (perilaku).⁹

Ketiga, Penelitian Siti Nurhaliza (2019) dengan judul “Efektifitas Media Animasi Dalam Edukasi Keagamaan pada Generasi Muda”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis konten untuk mengeksplorasi efektifitas media animasi dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap materi keagamaan. variabel termasuk tatacara beribadah. Kelebihan penelitian ini adalah memberikan insight tentang bagaimana animasi dapat menarik minat generasi muda. Namun, penelitian ini tidak membahas secara mendalam tentang pengaruh animasi terhadap praktik ibadah sehari-hari.

Sedangkan, penelitian yang akan diteliti berfokus pada mahasiswa UINFAS Bengkulu yang memiliki latar belakang keagamaan yang kuat.hal ini juga lah yang membedakah dengan penelitian terdahulu Siti Nurhaliza (2019) dengan

⁹Wijayanti, R. “The Effect of Digital Media on Understanding Worship Practices Among Student”. Journal of Islamic Education (2020)

judul “Efektifitas Media Animasi Dalam Edukasi Keagamaan pada Generasi Muda”. Dengan berfokus pada mahasiswa UINFAS Bengkulu, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik tentang bagaimana animasi CulapCulip mempengaruhi pemahaman dasar keagamaan yang kuat.¹⁰

F. Sistematis Penelitian

Agar penulisan skripsi ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu adanya penyusunan sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II : Kerangka Teori, Kajian Teori, Kerangka Pikiran,

Bab III : Metode Penelitian yang terdiri dari Pendekatan dan Jenis Penelitian, Waktu dan Lokasi Penelitian, Sumber

¹⁰ Nurhaliza, S. Animation as a Tool for Religious Education: A Case Study of Islamic Content”. Journal of Islamic Communication and Broadcasting (2020)

Penelitian, Devinisi Operasional Variabel, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan yang nantinya akan penulis paparkan mengenai Pengaruh Menonton Animasi CulapCulip Tentang Pemahaman Tatacara Beribadah Pada Mahasiswa KPI UINFAS Bengkulu

Bab V : Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

