

Motion Graphic Sebagai Teknik Dakwah Yufid TV



SKRIPSI

Digunakan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Konsentrasi Televisi**

Oleh:

Zidan Akmal Musa

1801026097

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2023

NOTA PEMBIMBING

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : -
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Zidan Akmal Musa
NIM : 1801026097
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan/ Konsentrasi : Komunikasi Penyiaran Islam/ Penerbitan
Judul : *Motion Graphic* Sebagai Metode Dakwah Yufid TV

Dengan ini kami menyatakan telah menyetujui naskah tersebut dan oleh karenanya mohon untuk segera diujikan.

Atas perhatiannya kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 4 April 2023
Pembimbing,



Mustofa Hilmi, M.Sos
NIP. 19920220 201903 1 010

,

PENGESAHAN

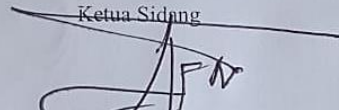
PENGESAHAN UJIAN MUNAQSAH
SKRIPSI
MOTION GRAPHIC SEBAGAI TEKNIK DAKWAH YUFID TV

Disusun Oleh:
Zidan Akmal Musa
1801026097

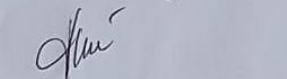
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 April 2023 dan dinyatakan **LULUS** memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

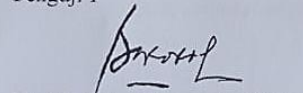
Ketua Sidang


H.M. Alifhadi, M.Ag
NIP.197108301997031003

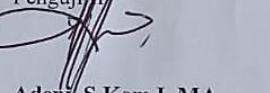
Sekretaris Sidang


Farida Rachmawati, M.Sos
NIP.199107082019032021

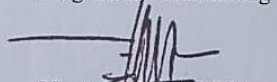
Penguji I


Dr. Hj. Umul Baroroh, M.Ag
NIP.196605081991012001

Penguji II

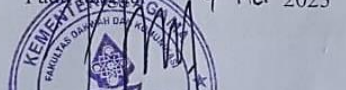

Adeni S.Kom.I., MA
NIP.199101202019031006

Mengetahui, Pembimbing


Mustofa Hilmi, M.Sos
NIP.199202202019031010

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Pada tanggal 4 Mei 2023


Prof. Dr. H. Iqbal Supena, M.Ag.

NIP.1955031019520001121



PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.



Semarang, 4 April 2023

Zidan Akmal Musa

NIM. 1801026097

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis diberi kelancaran, petunjuk, dan kesehatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Motion Graphic* Sebagai Teknik Dakwah Yufid TV” sebagai salah satu Persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana S1 di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia, begitu pula bagi seluruh keluarga dan sahabat-sahabatnya. Semoga kita semua diakui sebagai umatnya dan mendapatkan syafaat beliau di yaumul qiyamah, Amin.

Selama Proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya doa, bantuan, dorongan, dan bimbingan yang penulis dapatkan dari berbagai pihak. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan walaupun banyak kekurangan dan kesalahan. Penulis menyampaikan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Imam Taufik, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Ilyas Supena, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak H. M. Alfandi, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang memberikan arahan baik dalam penyusunan skripsi maupun perkuliahan.
4. Bapak Mustofa Hilmi, M.Sos., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran sekaligus memberikan masukan, kritik, dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kemudahan dalam proses bimbingan.

5. Admin Yufid TV yang telah memberikan ijin, restu, dan doa agar proses penyusunan skripsi ini dipermudah dan dilancarkan.
6. Segenap dosen, staf karyawan, dan civitas akademika baik ditingkat Universitas maupun Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah membantu kelancaran skripsi ini
7. Bapak Mu'awwibin dan Ibu Sri Asih orang tua terhebat, terkuat, dan teristimewa dalam hidup penulis. Orang yang selalu memberikan restu untuk melanjutkan pendidikan, memberikan doa dan nasehat-nasehat yang tidak bisa penulis lupakan, serta kasih sayang, pengorbanan, dan jerih payah mengasuh serta mendidik penulis dari kecil hingga sekarang yang tidak bisa dibayar hingga kapanpun. Ridha dan doamu adalah semangat bagiku.
8. Kakak Izzatun Nida Musa, S.Pd., yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta doa atas perjalanan kuliahku dari awal hingga sekarang diakhiri dengan terselesaikannya skripsi ini.
9. Abah K. Zainal Arifin dan Ibu Nyai Ismah, Pengasuh Pondok Pesantren Al-Qu'an Al-Masthuriyah yang senantiasa mendoakan penulis dan santri-santrinya dalam perkuliahan sekaligus menjadi rumah dan orang tua selama penulis berada di Semarang.
10. Terimakasih kepada seluruh guru-guru penulis dan setiap guru yang mengajari dan memberikan ilmunya baik ilmu dunia maupun ilmu akhirat. Atas jasanya penulis mengenal cakrawala ilmu pendidikan dari titik terendah sampai bisa mengenyam pendidikan pada dunia perkuliahan.
11. Seluruh teman dan sahabat santri Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Masthuriyah yang menjadi rekan seperjuangan pertama penulis, khususnya penghuni kamar Nusa Kambangan. Terimakasih atas dukungan dan berbagi pengalamannya selama penulis menjadi santri di pondok.
12. Rekan kerja yang tergabung dalam Eventalk.id yang memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh teman dan sahabat penulis baik dari Kelas KPI C 2018, DEMA FDK, Walisongo TV, Pinter Komunikasi, KKN MP 2021, dan Al Barokah

Production. Terimakasih telah menjadi teman seperjuangan, menciptakan kenangan, berbagi cerita dan canda tawa baik dalam kehidupan perkuliahan dan diluar perkuliahan serta memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga kalian sukses selalu.

14. Seluruh teman-teman penulis yang tidak bisa penulis sebut satu-satu, dukungan kalian sangat berarti untuk penulis hingga dalam fase saat ini.
15. Segenap pihak yang tidak dapat penulis sebut satu-satu yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan dorongan hingga selesainya penyusunan skripsi ini.

Kepada mereka penulis hanya memberikan ucapan terima kasih dan memohon dos semoga amal mereka mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan keredahan hati penulis menerima segala kritik dan saran demi kebaikan penelitian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi khalayak umum dan memberikan wawasan baik untuk diambil hikmahnya.

Wabillahitautaufiq Walhidayah

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 30 Maret 2023

Penulis



Zidan Akmal Musa

NIM 1801026097

PERSEMBAHAN

Kubersembahkan karya tulis ini kepada mereka yang senantiasa hadir untuk penulis dalam kondisi apapun :

1. Kedua orangtua dan kakak penulis yang selalu berjuang dan mendoakan penulis. Sabar dan ikhlas dalam mendidik penulis. Serta memberikan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Semoga kemuliaan dan keberkahan menyertai mereka.
2. Almamaterku Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang, skripsi ini adalah wujud terimakasih atas segala hal yang diberikan kepada penulis.

MOTTO

Jika disuruh untuk menjawab pertanyaan untuk apa belajar? Maka aku tidak akan menjawab untuk pintar, tetapi akan kujawab untuk menumbuhkan rasa ingin tahu. Karena Albert Einstein berkata, semakin banyak belajar justru semakin sadar bahwa aku tidak tahu apa-apa.

ABSTRAK

Zidan Akmal Musa, 1801026097. *Motion Graphic* Sebagai Teknik Dakwah Yufid TV.

Aktivitas dakwah mengalami perkembangan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Dakwah sekarang tidak cukup hanya dengan tatap muka dan di masjid-masjid saja. Dengan jaringan internet yang sudah menyebar masyarakat sekarang lebih mudah mengakses informasi yang ingin mereka ketahui, salah satunya adalah dakwah islam. *Motion graphic* sebagai produk dari desain komunikasi visual (DKV) bisa menjadi salah satu alternatif teknik untuk berdakwah melalui media sosial. Seperti yang dilakukan Yufid TV dengan video *motion graphic*-nya. Hal ini yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian pada skripsi ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui teknik dakwah yang digunakan dalam *motion graphic* channel Yufid TV. Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi berupa tayangan video *motion graphic* Yufid TV. Sedangkan model interaktif Miles dan Huberman adalah teknik analisis yang digunakan peneliti.

Berdasarkan data yang diteliti, hasil penelitian menunjukkan bahwa *motion graphic* yang ada pada channel Yufid TV merupakan inovasi baru dalam kegiatan berdakwah. *Motion graphic* Yufid TV juga menjadi jawaban atas perkembangan di era digital dengan menggunakan prinsip desain komunikasi visual sebagai teknik dakwahnya. Dari prinsip *motion graphic* yang berupa *composition*, *frame*, *sound*, dan *flow* dapat dijabarkan dalam prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang ada, diantaranya kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan prinsip penggambaran seperti semantik metamorfosa dan semantik style.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Teknik Dakwah, Yufid TV

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
NOTA PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Manfaat Penelitian	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Tinjauan Pustaka	3
F. Metode Penelitian	7
1. Jenis Penelitian	7
2. Definisi Konseptual	8
3. Sumber Data	8
4. Teknik Pengumpulan Data	9
5. Teknik Analisis Data	9
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN TEKNIK DAKWAH DALAM MOTION GRAPHIC.....	14
A. Desain Komunikasi Visual.....	14
1. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual	15
2. Prinsip-Prinsip dalam Desain	16
3. Prinsip Semiotik dalam Desain	18
4. Fungsi dan Peranan Desain Komunikasi Visual	19
B. <i>Motion Graphic</i>	20
1. Prinsip <i>Motion Graphic</i>	21
C. Teknik Dakwah dalam <i>Motion Graphic</i>	23
1. Metode Dakwah	23
2. Teknik Dakwah	24

3. Teknik Dalam <i>Motion Graphic</i>	25
BAB III GAMBARAN UMUM <i>MOTION GRAPHIC</i> SEBAGAI MEDIA DAKWAH YUFID TV	27
A. Channel Yufid TV	27
1. Profil Yufid TV	27
2. Visi dan Misi Yufid	28
3. Data Ringkas Yufid	28
B. <i>Motion Graphic</i> Yufid TV	31
1. Video 1 : <i>Motion Graphic</i> Ikhlas Itu Berat	32
2. Video 2 : <i>Motion Graphic</i> Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu	40
3. Video 3 : <i>Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna	42
BAB IV ANALISIS TEKNIK DAKWAH DALAM <i>MOTION GRAPHIC</i>	50
A. <i>Composition</i>	50
1. Analisis <i>Composition</i> Video 1 <i>Motion Graphic</i> Ikhlas Itu berat	51
2. Analisis <i>Composition</i> Video 2 <i>Motion Graphic</i> Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu	53
3. Analisis <i>Composition</i> Video 3 <i>Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna.....	55
B. <i>Frame</i>	57
1. Analisis <i>Frame</i> Video 1 <i>Motion Graphic</i> Ikhlas Itu berat	57
2. Analisis <i>Frame</i> Video 2 <i>Motion Graphic</i> Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu	58
3. Analisis <i>Frame</i> Video 3 <i>Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna	58
C. <i>Sound</i>	59
1. Analisis <i>Sound</i> Video 1 <i>Motion Graphic</i> Ikhlas Itu berat	59
2. Analisis <i>Sound</i> Video 2 <i>Motion Graphic</i> Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu	59
3. Analisis <i>Sound</i> Video 3 <i>Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna	60
D. <i>Flow</i>	60
E. Teknik Dakwah <i>Motion Graphic</i> Yufid TV	61
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	64
C. Penutup	65
DAFTAR PUSTAKA	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengkodean Setiap Judul Video <i>Motion Graphic</i>	32
Tabel 3.2 <i>Composition 1 Motion Graphic</i> Ikhlas Itu Berat	33
Tabel 3.3 <i>Composition 6 Motion Graphic</i> Ikhlas Itu Berat	34
Tabel 3.4 <i>Composition 7 Motion Graphic</i> Ikhlas Itu Berat	36
Tabel 3.5 <i>Composition 10 Motion Graphic</i> Ikhlas Itu Berat	37
Tabel 3.6 <i>Composition 11 Motion Graphic</i> Ikhlas Itu Berat	39
Tabel 3.7 <i>Composition 1 Motion Graphic</i> Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu	40
Tabel 3.8 <i>Composition 3-4 Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	43
Tabel 3.9 <i>Composition 8 Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	44
Tabel 3.10 <i>Composition 13-15 Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	45
Tabel 3.11 <i>Composition 16-17 Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	46
Tabel 3.12 <i>Composition 16-17 Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	47
Tabel 3.13 <i>Composition 25 Motion Graphic</i> Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Yufid TV	27
Gambar 3.2 Tangkapan Layar Beranda Channel Youtube Yufid TV	30
Gambar 3.3 Tangkapan Layar <i>Playlist Motion Graphic</i> Yufid TV	31
Gambar 3.4 Thumbnail Ikhlas Itu Berat	32
Gambar 3.5 Thumbnail Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu	40
Gambar 3.6 Thumbnail Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna	42
Gambar 4.1 Penerapan Kesatuan dalam <i>Composition</i> Video 1	51
Gambar 4.2 Keseimbangan dalam <i>Composition</i> Video 1	52
Gambar 4.3 Ritme dalam <i>Composition</i> Video 1	52
Gambar 4.4 Kesatuan dalam <i>Composition</i> Video 2	53
Gambar 4.5 Penerapan Keseimbangan dalam <i>Composition</i> Video 2	54
Gambar 4.6 Ritme dalam <i>Composition</i> Video 2	54
Gambar 4.7 Penerapan Kesatuan dalam <i>Composition</i> Video 3	55
Gambar 4.8 Penerapan Keseimbangan dalam <i>Composition</i> Video 3	56
Gambar 4.9 Ritme dalam <i>Composition</i> Video 3	56
Gambar 4.10 Ilustrasi Karakter Fiktif dalam <i>Frame</i> Video 1	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada era modernisasi saat ini teknologi informasi semakin berkembang, hal ini menjadikan aktivitas dakwah sekarang menjadi beragam. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, aktivitas dakwah tidak cukup hanya dengan mengembangkan kajian-kajian di masjid (Fabriar dkk., 2022). Dakwah haruslah dikemas dengan cara dan metode yang tepat, dakwah harus tampil secara aktual (memecahkan masalah kekinian dan sedang hangat di tengah masyarakat), faktual (kongkrit dan nyata), dan kontekstual (relevan dan terkait problem yang sedang dihadapi masyarakat) (Pimay, 2006). Masyarakat sekarang lebih dekat dengan sosial media yang terbukti dengan setiap orang memiliki smartphone masing-masing. Dengan jaringan internet yang sudah menyebar masyarakat sekarang lebih mudah mengakses informasi yang ingin mereka ketahui, salah satunya adalah dakwah islam. Dalam hal ini da'i berupaya menyesuaikan penyampaian dakwahnya dengan memvisualisasikan isi pesan dakwah yang akan disampaikan agar lebih menarik dan kekinian. Upaya ini dilakukan karena metode dakwah mengalami perkembangan, seperti pengemasan dengan *motion graphic*.

Hadirnya *motion graphic* sebagai produk dari desain komunikasi visual (DKV) bisa menjadi salah satu alternatif untuk berdakwah melalui media sosial. Komunikasi visual biasa digunakan dalam keilmuan desain komunikasi visual dengan sebuah proses kreatif sebagai metodologinya (Putra, 2021). *Motion graphic* bisa dikatakan sebagai video dalam kategori animasi 2D dan merupakan bentuk bergerak dari sebuah desain infografis yang umumnya terbentuk dari tipografi, fotografi, dan ilustrasi. Dengan menggunakan komunikasi visual, *motion graphic* bertujuan untuk memperkuat pesan dakwah yang disampaikan oleh da'i.

Jika dikaitkan dengan media sosial, maka *motion graphic* adalah salah satu dakwah yang menjawab perkembangan teknologi pada modernisasi saat ini. Posalnya, berdasarkan hasil amatan peneliti pada platform berbagi video

atau Youtube, *motion graphic* jarang digunakan pada channel dakwah Islam. Padahal dalam data statistik Indonesia, pengguna Youtube sampai 139 juta jiwa atau lebih dari 50 persen dari jumlah penduduk (Kemp, 2022). Metode dakwah yang menggunakan *motion graphic* sangat efektif dan lebih menarik bagi anak muda yang ingin belajar Islam (Yudi, 2020). Pengemasan yang menarik menjadikan *motion graphic* tidak membosankan dan bisa lebih dinikmati daripada hanya video ceramah.

Supriatna (2020) dalam hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa *motion graphic* digunakan sebagai media pembelajaran memiliki hasil yang positif saat diterapkan untuk pengoptimalan pembelajaran tentang keagamaan. Hal ini membuktikan bahwa *motion graphic* bisa untuk menyampaikan sebuah informasi, pesan, dan ilmu pengetahuan, bahkan pesan dakwah atau ilmu dakwah sekalipun. Seperti halnya dakwah Walisongo di Pulau Jawa, salah satunya ialah Sunan Kalijaga yang menggunakan wayang sebagai salah satu metode dakwahnya yang membuat masyarakat dengan sukarela memeluk agama Islam yang fleksibel, ramah, dan tidak menyramkan (Putranto, 2021).

Salah satu channel dakwah Islam di Youtube yang menggunakan *motion graphic* sebagai cara untuk menyampaikan dakwahnya adalah Yufid TV. Yufid TV adalah channel Youtube yang terbentuk kurang lebih 11 tahun dan memproduksi konten dakwah Islam. Lebih dari 15.000 video yang sudah diunggah dalam channel Yufid TV dan sebagian besar menggunakan *motion graphic*. Dari data unggahan pada channel Yufid TV, *motion graphic* memiliki *playlist* atau daftar putar tersendiri. Dengan bertahannya *motion graphic* di channel ini mengartikan bahwa dakwah yang menggunakan *motion graphic* banyak penikmat dan peminatnya, terbukti dengan jumlah tonton dan *like* yang paling sedikit berjumlah ribuan juga respon positif dalam komentar disetiap videonya.

Yufid TV sebagai channel dakwah tidak hanya menggunakan *motion graphic* sebagai salah satu cara penyampaian dakwahnya. Maka dari itu, peneliti memiliki ketertarikan dengan *motion graphic* yang digunakan Yufid TV sebagai salah satu cara menyampaikan dakwahnya. Maka dari itu peneliti

melakukan penelitian yang berjudul “*Motion Graphic* Sebagai Teknik Dakwah Yufid TV” dengan adanya penelitian ini penulis berharap *motion graphic* bisa menyebar luas dan bisa menjadi alternatif dakwah di era modernisasi saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana teknik dakwah yang digunakan dalam *motion graphic* channel Yufid TV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik dakwah yang digunakan dalam *motion graphic* channel Yufid TV.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pengetahuan dan keilmuan dalam jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Baik dalam menjadi literatur atau bahan rujukan untuk penelitian yang sejenis.
- b) Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia videografi dan desain komunikasi visual maupun pemanfaatan media sosial dengan teknologi yang terus-menerus berkembang.

2. Manfaat Praktis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan inovasi baru terkait penggunaan *motion graphic* sebagai metode untuk berdakwah.
- b) Memberikan informasi, referensi, dan masukan kepada channel Youtube yang bergerak dalam bidang dakwah Islam untuk menggunakan *motion graphic* sebagai alternatif penyampaian dakwah.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang mengkaji tentang *motion graphic* masih jarang ditemukan di Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Namun

penelitian tentang *motion graphic* sudah ada yang melakukan akan tetapi tidak banyak yang disandingkan dengan ilmu dakwah.

Tak banyak yang mengetahui bahkan jarang yang tahu apa itu *motion graphic*, atau mungkin hanya sekedar tahu tapi belum mengerti kalau itu termasuk dalam *motion graphic*. Penerapannya *motion graphic* banyak digunakan dalam berbagai jenis video akan tetapi hanya sebagian kecil dan tidak secara keseluruhan. Demikian pula dalam aktivitas dakwah, hal ini termasuk baru dan menarik untuk dibahas dan dipelajari lebih dalam.

Adanya penelitian yang bisa dijadikan tinjauan pustaka pada penelitian kali ini, diantaranya :

Pertama, penelitian yang di lakukan oleh Elbi Fitra Yudi (2020) dengan judul Representasi Takwa dalam Konten *Motion Graphic* di Yufid TV. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi takwa dari pesan dakwah dari tiga sampel video *motion graphic* dari channel Youtube Yufid TV. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika milik Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tayangan konten *motion graphic* di Yufid TV memiliki representasi takwa berupa verbal dan non verbal yang di kategorikan menjadi tiga sikap seperti beriman kepada yang gaib, mendirikan shalat, dan meyakini hari kebangkitan di akhirat. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana penelitian oleh Yudi dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas mengenai *motion graphic*. Selain itu, persamaan lain terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian terletak pada video yang berbeda dan teknik analisis yang berbeda, analisis pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik analisis menurut Milles dan Hubberman.

Kedua, penelitian yang di lakukan oleh Delvia Fitriani Supriatna (2020) dengan judul Analisis Media *Motion Graphic* Pada Channel

Youtube Yufid TV Untuk Mengoptimalkan Penerapan Gerakan Religious Culture (GRC) di SMP Negeri 1 Lembang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode survei kualitatif deskriptif. Bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana tanggapan siswa berdasarkan faktor internal dan eksternal, dan tanggapan guru mengenai *motion graphic* pada channel Yufid TV. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan (faktor internal dan eksternal) berupa tanggapan positif, dan tanggapan guru dalam penyayangan konten tersebut yakni dapat mengoptimalkan penerapan GRC. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana penelitian oleh Supriyatna dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas mengenai *motion graphic*. Selain itu, persamaan lain terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan pengambilan objek penelitian yang bersumber dari channel Youtube Yufid TV. Perbedaan pada penelitian ini yakni sebagai media pembelajaran dimana penulisnya bertujuan untuk meneliti pendidikan karakter berupa religiusitas dengan sampel yang dituju, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan meneliti tentang metode dakwah yang digunakan pada *motion graphic* dalam channel Yufid TV.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Afrisal Said (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo yang valid dan lebih praktis. Metode yang di gunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) R&D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran dengan basis *motion graphic* untuk siswa SMP kelas VIII terlihat sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran yang dibuktikan dengan penilaian ahli materi sebanyak 88% dengan kategori sangat valid, dan 75% dengan kategori praktis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan

dilakukan terletak pada pembahasan yang sama, yaitu membahas mengenai *motion graphic*. Perbedaan pada penelitian ini terlihat pada penelitian terdahulu membahas mengenai pengembangan media pembelajaran *motion graphic* untuk siswa kelas VII, namun penelitian yang akan dilakukan membahas mengenai *motion graphic* sebagai metode dakwah. Dengan adanya perbedaan tersebut nantinya menjadikan penelitian yang akan dilakukan akan berbeda dengan penelitian yang sudah ada.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Riski Putranto (2021) dengan judul Metode Dakwah Sunan Kalijaga Melalui Media Seni Budaya. Bertujuan untuk mengetahui pendekatan yang di gunakan Sunan Kalijaga dalam menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa, cara Sunan Kalijaga berdakwah dengan menggunakan seni budaya, dan efek penyebaran Agama Islam yang dilakukan Sunan Kalijaga yang menggunakan seni budaya. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pendekatan yang digunakan Sunan Kalijaga memiliki beberapa metode seperti wayang, grebek, skaten, bedug, suronan, tembang, dan dalang. Dengan metode tersebut dakwah lebih efektif karena masyarakat suka dengan kesenian. Adanya unsur kebudayaan Hindu Budha yang maknanya atau pengertiannya diubah oleh Sunan Kalijaga sesuai syariat Islam dan diterima oleh masyarakat hingga saat ini. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah pengambilan objek yang diteliti yakni *motion graphic*. Persamaan yang ada dalam penelitian ini dan penelitian yang akan diteliti adalah pembahasan terkait metode dakwah.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Intan Aulia (2018) dengan judul Metode Dakwah *Mauidzah Hasanah* dalam Program Acara “Musafir” di Kompas TV Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana penerapan bentuk metode dakwah *mauidzah hasanah* dalam program acara “Musafir” di stasiun Kompas TV Jawa Tengah. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa *mauidzah hasanah* yang paling dominan pada program ini adalah nasihat dan wasiat, selain itu masih ada lagi seperti peringatan dan janji Allah, ada juga kisah nabi dan sahabatnya

untuk diambil pelajaran dari kisah tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah pengambilan objek penelitian, dalam penelitian ini mengambil salah satu program dari televisi yang merupakan media konvensional dan penelitian yang akan diteliti mengambil objek dari *playlist* video yang ada dalam channel Youtube yang merupakan media online. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yakni mengambil fokus metode dakwah dari objek penelitian dan menggunakan metode penelitian berupa jenis penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan juga teknik analisis dari Milles dan Hubberman.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dan pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian Kualitatif memiliki tujuan yang mendalam melalui pengumpulan data-data secara detail untuk menjelaskan fenomena secara mendalam (Kriyantono, 2014). Menurut Bogdan dan Taylor metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang atau perilaku yang diamati (Nugrahani, 2014) dengan metode penelitian ini, objek diteliti secara alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci dengan teknik pengumpulan data, analisis data yang bersifat induktif, dan hasil penelitian yang lebih menekankan pada makna yang mendalam (Sugiyono, 2015).

Peneliti memilih metode penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini dengan dikarenakan data yang didapatkan berupa deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang (Noor, 2012). Penelitian deskriptif merupakan suatu kegiatan penelitian yang berusaha untuk menggambarkan dan menangkap ide atau pemikiran secara apa adanya (Nawawi, 2007) sesuai dengan penjelasan (Noor, 2015) yang menjelaskan penelitian kualitatif sama

dengan penelitian naturalistik dimana dengan memperhatikan situasi-situasi penelitian dengan data kualitatif dan tidak menggunakan model matematik statis.

Peneliti mencoba mengkaji *motion graphic* yang ada dalam channel Yufid TV dengan pembatasan fokus analisis berdasarkan visual dan isi dakwah yang ditampilkan dalam *motion graphic* sebagai objek penelitian.

2. Definisi Konseptual

Pembahasan dalam penelitian ini adalah *motion graphic* yang digunakan dalam channel Yufid TV dengan batasan ruang lingkup penelitian kali ini yaitu analisis visual *motion graphic* yang digunakan dalam berdakwah dengan tema akhlak, analisis diambil dari prinsip-prinsip *motion graphic* yang sesuai sebagai batasan penelitian diantaranya *composition, frame, sound, dan flow*. Dari prinsip-prinsip *motion graphic* tersebut dihubungkan dengan prinsip desain komunikasi visual yang menjabarkan informasi atau materi dakwah yang di sampaikan diantaranya kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan prinsip semiotik dalam desain.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari daftar putar atau *playlist* video *motion graphic* yang ada pada channel Yufid TV. *Playlist* tersebut berisi 84 video dengan durasi rata-rata 5 menit dalam setiap videonya. Maka dari itu peneliti akan mengambil 3 sampel video berbeda yaitu yang berjudul Ikhlas Itu Berat, Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu, dan Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna. Ketiga judul tersebut dipilih dikarenakan memiliki tema yang sama yakni membahas tentang pribadi diri seseorang atau bisa dikatakan sebagai akhlak.

Pemilihan sumber data diatas berdasarkan survei peneliti terhadap perbedaan tampilan visual ditinjau dari penekanan visual yang bertumpu pada ilustrasi dan tipografi dari setiap video. Peneliti

mengambil tiga video untuk memfokuskan bagaimana penyampaian dakwah yang digunakan dalam *motion graphic* Yufid TV melalui ketiga video yang dipilih sebagai objek penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kali ini akan menggunakan teknik dokumentasi sebagai penunjang penelitian dengan data yang diperoleh melalui karya, gambar, tulisan, gambar, video, koran, berita, arsip, dan dokumen lain untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Sugiyono, 2015). Teknik ini digunakan untuk mengetahui semua data-data dalam tiga sampel sumber data yang berupa video *motion graphic* yang diunggah pada channel Youtube Yufid TV. Pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti berupa mengunduh video tersebut dan *screenshot* atau tangkapan layar guna mengetahui penggunaan teori dasar desain komunikasi visual, selain itu dengan pemutaran video *motion graphic* untuk lebih mengetahui pembagian-pembagian *motion graphic* sesuai dengan prinsip yang digunakan.

5. Teknik Analisis Data

Data yang digunakan akan dianalisis menggunakan model Milles dan Huberman. Penerapan analisa data tersebut dalam penelitian ini terdiri dari tiga alur (Miles & Huberman, 2009) yaitu:

a) Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian data kasar dari lapangan. Dengan melakukan rangkuman, pemilihan hal pokok, pemfokusan pada bagian penting, mencari pola dan tema reduksi data dapat dilakukan (Sugiyono, 2015). Reduksi dapat dilakukan adalah mengumpulkan data dokumentasi yang telah temukan berupa video yang didalamnya memuat ungkapan yang divisualisasikan. Video tersebut dibagi dalam *composition-composition* untuk dapat mengetahui prinsip *motion graphic* yang lainnya dan dianalisis menggunakan teori desain komunikasi visual yang sesuai. *Composition* yang diambil adalah

composition yang memuat pokok bahasan dalam setiap video. Data yang diperoleh akan memberikan gambaran yang jelas dan terarah untuk mempermudah dan bisa dilanjutkan pada langkah selanjutnya.

b) Penyajian data

Penyajian data menurut Miles dan Huberman yaitu menyajikan data yang disusun secara sistematis sehingga tersusun gambaran yang jelas dan sistematis, sehingga sebuah data akan menjadi kesatuan yang utuh dan dapat dianalisis. Suatu penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam hal ini data yang berupa *composotion-composition* yang sudah direduksi akan dapat dianalisis dengan *frame*, *sound*, dan *flow* yang terkandung dalam *composition* tersebut. lalu dianalisis menggunakan teori desain komunikasi visual agar mengetahui keselarasan materi dakwah yang disampaikan dengan visual yang digambarkan.

c) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan penggambaran secara utuh dari objek yang diteliti. Proses penarikan kesimpulan sendiri dapat digabungkan berdasarkan informasi yang telah disusun dalam penyajian data. Informasi tersebut akan diperoleh dari uraian data dari video *motion graphic* Yufid TV yang dianalisis berdasarkan teori desain komunikasi visual sebagai teknik penyampaian dakwah. kesimpulan bisa berupa keseluruhan video yang digunakan sebagai objek penelitian atau bisa satu persatu sesuai dengan bahasan dari setiap objek penelitian. Kesimpulan akhir bisa terjadi apabila sudah terverifikasi dan sudah benar-benar bisa ditanggungjawabkan.

G. Sistematika Penulisan

Berdasarkan pedoman kepenulisan skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang. Penulisan skripsi akan disusun

menjadi beberapa bagian agar lebih terarah dan mudah dipahami sehingga tercapai tujuan-tujuan yang telah diterapkan

Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut

1. Bagian Awal

Pada bagian awal akan diisi dengan halaman judul skripsi, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, kata pengantar, persembahan, motto, abstrak, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari beberapa bab yang terdiri dari :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab pertama memuat beberapa pokok yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Desain Komunikasi Visual dan Teknik Dakwah dalam *Motion Graphic*

Bab ini membahas mengenai kerangka teori yang berkaitan dengan variabel penelitian. Bab ini mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan *motion graphic* sebagai teknik dakwah. Teori yang dipaparkan antara lain yang teori pertama, desain komunikasi visual yang membahas mengenai unsur desain komunikasi, prinsip-prinsip dalam desain, prinsip semiotik dalam desain. Teori kedua, *motion graphic* yang membahas mengenai *composition, frame, flow, transition, texture, sound, emotion, dan inspiration*. Teori ketiga, teknik dakwah yang membahas mengenai metode dakwah dan teknik dakwah dalam *motion graphic*.

BAB III : *Motion Graphic* Sebagai Teknik Dakwah Yufid TV

Bab ketiga berisikan profil Yufid TV yang didalamnya termasuk visi-misi dan data-data ringkas yang berkaitan, gambaran umum *motion graphic* Yufid TV, serta video

motion graphic Ikhlas Itu Berat, Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu, dan Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna berupa data pembagian *composition* yang menjadi fokus penelitian berupa visual yang mendukung dalam penyampaian dakwah.

BAB IV : Analisis Teknik Dakwah dalam Motion Graphic Yufid TV

Bab ini adalah bab yang paling penting karena akan memuat jawaban dari rumusan masalah yang berisi penjelasan hasil penelitian peneliti tentang metode dakwah yang digunakan Yufid TV. Dengan menggunakan *motion graphic* dan mengambil data dari video Ikhlas Itu Berat, Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu, dan Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna. Data tersebut ditinjau dari batasan berupa *composition* yang menjadi fokus penelitian lalu dianalisis dengan menggunakan prinsip *motion graphic* lainnya seperti *frame*, *sound*, *flow* lalu disesuaikan dengan teori desain komunikasi visual yang sesuai diantaranya kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan prinsip semiotik dalam desain.

BAB V : Penutup

Pada bab ini yang menjadi bab terakhir akan menjadi penutup dari skripsi yang disusun. Bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi akan memuat tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang diperoleh dalam penelitian atau yang mendukung hasil laporan penelitian.

BAB II

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN TEKNIK DAKWAH DALAM *MOTION GRAPHIC*

A. Desain Komunikasi Visual

Jorge Frascara mengungkapkan bahwa desain merujuk pada proses menyusun, merencanakan, memproyeksikan, mengkoordinasi, dan mengatur serangkaian elemen baik tektual maupun visual untuk menciptakan komunikasi visual dan menghubungkannya dengan produksi objek visual yang ditujukan untuk mengomunikasikan pesan-pesan tertentu (Frascara, 2004). Pendapat tersebut sejalan dengan Rocky W. Putra yang mengungkapkan bahwa DKV atau Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni teknologi untuk menyampaikan suatu ide atau menyampaikan pesan kepada audien yang dituju dengan komponen utama gambar dan tulisan (Putra, 2021). Dalam DKV terdapat tiga kata dengan makna yang saling berkaitan yaitu desain, komunikasi, dan visual. Desain disini berkaitan dengan perancangan, estetika, cita rasa, serta kreatifitas, komunikasi yang berarti ilmu yang bertujuan menyampaikan pesan, dan visual yang berarti sesuatu yang dapat dilihat (Putra, 2021).

Menurut Agus Sahri, DKV adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari perencanaan, rancangan, desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. Sedangkan menurut Widagdo DKV dalam pengertian modern adalah rancangan yang dihasilkan dari rasionalitas yang dilandasi pengetahuan, sifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa bersifat dinamis, atraktif (penuh gerak) dan perubahan (Widagdo, 1993).

Dari pengertian tersebut desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai seni penyampaian pesan melalui media yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target sesuai dengan tujuan yang diinginkan dengan memakai elemen-elemen

grafis seperti simbol, tanda, ilustrasi, gambar atau foto, tipografi dan sebagainya sesuai kaidah bahasa visual. Singkatnya, desain komunikasi visual merupakan ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis (Wahyuningsih, 2015).

1. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

Unsur-unsur yang menjadi dasar visual dalam pembuatan sebuah desain grafis memberikan peranan terhadap komunikasi secara visual berupa hal dasar yang membangun komunikasi secara visual itu sendiri (Widya & Darmawan, 2016).

a) Titik

Unsur mendasar dalam visual baik berdiri sendiri maupun berkelompok. Titik memberikan nuansa komunikasi tersendiri dalam sebuah desain.

b) Garis

Garis adalah unsur visual yang tercipta dari sekelompok titik yang berututan, baik sebagai komponen utama maupun pendukung. Garis banyak berpengaruh terhadap pembentukan objek dengan ciri utama berupa arah dan dimensi memanjang, bisa dilakukan secara lurus, zig-zag, gelombang, dan lainnya.

c) Bidang

Bidang adalah bertemunya titik awal dan akhir dalam suatu garis yang akan membuat suatu bidang. Bidang adalah unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Pembentukan bidang bisa tergantung pada titik dan garis dengan kepadatan tertentu atau bisa juga dengan perpotongan goresan melebihi satu garis.

d) Tekstur

Secara fisik tekstur ada dua yaitu tekstur kasar dan tekstur halus dan secara efek tampilan terdapat tekstur nyata dan semu, yang dimana dua tekstur tersebut berkaitan dengan nilai raba suatu

permukaan. Pengaruh tekstur dalam visual bisa disampaikan dengan kejelasan titik, kualitas tekstur, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

e) Ruang

Ruang adalah bentuk lanjutan dari adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi akan tetapi karena tidak bisa diraba, keberadaan ruang dalam visual akan dapat dimengerti.

f) Warna

Warna adalah unsur yang mendukung keberadaan unsur lain, dengan menampilkan identitas yang akan disampaikan untuk menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna adalah unsur yang menarik karena menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra, dan lainnya.

2. Prinsip-Prinsip dalam Desain

Kepekaan untuk mempertimbangkan berbagai prinsip desain merupakan harga mati (Putra, 2021). Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari lima hal, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan proporsi (Putra, 2021).

a) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah bersatunya unsur-unsur atau elemen-elemen desain yang menimbulkan kesan harmonis yang saling mendukung untuk menyampaikan pesan dengan alasan apa desain itu dibuat. Untuk mencapai kesatuan tersebut bisa menggunakan pendekatan proximity atau pengelompokan item-item agar lebih terorganisir, alignment atau kesejajaran antar elemen atau unsur, repetition atau pengulangan untuk memperkuat desain dengan mengikat elemen individu, dan kontras untuk menekan atau menonjolkan elemen kunci.

b) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan berarti keseluruhan komponen yang digunakan ditampilkan dengan seimbang atau tidak berat sebelah. Keseimbangan disini bisa memadukan antara tulisan, warna, atau gambar. Sehingga tidak memunculkan kesan berat sebelah. Dalam penerapan keseimbangan ada dua hal pokok yang bisa dipakai yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris bisa dikiasikan dengan keseimbangan cermin dengan arti sisi yang berlawanan harus sama persis untuk menciptakan keseimbangan. Sementara keseimbangan asimetris artinya objek-objek yang berlawanan tidak sama atau seimbang misalnya sisi satu memiliki objek lebih kecil daripada objek lain.

c) Ritme (*Rythm*)

Prinsip penyatuan irama, itulah yang disebut dengan ritme. Bisa dengan pengulangan atau variasi yang dihasilkan oleh unsur-unsur berbeda dengan pola yang berirama dan unsur tersebut harus konsisten.

d) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah suatu hal didalam desain grafis yang perlu ditonjolkan lebih dari hal yang lain untuk mengarahkan pandangan khalayak dengan tujuan hal tersebut adalah hal pokok yang akan disampaikan bisa tersalurkan. Akan tetapi tidak semua objek itu perlu ditonjolkan karena akan menimbulkan kesan ramai dan pesan tidak tersampaikan.

e) Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan setiap bagian dengan bagian lain atau bagian tersebut dengan keseluruhan. Biasanya disebut dengan perbandingan atau perubahan ukuran/size. Perubahan ini tidak bisa dilakukan dengan hanya satu ukuran saja misalnya panjang, lebar, atau tinggi. Karena

jika hal itu terjadi maka akan mengakibatkan distorsi dengan perubahan satu ukuran tersebut.

3. Prinsip Semiotik dalam Desain

Semiotik adalah ilmu tentang tanda atau simbol. Penggambaran suatu pesan atau informasi akan lebih mudah dipahami secara visual dengan sebuah simbol atau penggambaran. Dari kacamata visual, semiotik adalah ilmu komunikasi yang berkenaan dengan pengertian tanda, simbol, atau isyarat serta penerapannya. Semiotika dari kacamata visual sendiri dibagi menjadi tiga yakni semantik, sintatik dan pragmatik (Wahyuningsih, 2015).

a) Semantik

Semantik berasal dari bahasa Yunani yakni berarti, bermaksud, dan meneliti. Dalam dunia visual, kata tersebut bisa diartikan sebagai meneliti dan menganalisis makna dalam visual tertentu. Visualisasi dari suatu hal yang merupakan simbol dari suatu makna. Dalam semiotika semantik terdapat hal yang memvisualisasikan sesuatu hal yang verbal ada beberapa konsep dalam penyampaian visual (Wahyuningsih, 2015).

1) Semantik Metafora/Metamorfosis/Transformasi

Mentransfer atau mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain dan menjadikan konsep verbal sebagai ungkapan, atau mengubah aksara menjadi piktorial (ilustrasi)

2) Semantik Kontradiksi

Menggambarkan pertentangan, perlawanan, sebab akibat, maupun perbandingan

3) Semantik kombinasi

Prespektif bentuk logika dan imajinasi dengan menggabungkan dua bentuk atau lebih yang berbeda maupun sama.

4) Semantik Style

visual yang disampaikan dalam beberapa style atau gaya merujuk pada style sebagai ikatan benang merahnya.

b) Sintatik

Sintatik juga berasal dari bahasa Yunani yang berarti mengatur, mendisiplinkan. Dalam dunia desain biasa disebut dengan kepatutan atau kepantasan yang berkenaan dengan perpaduan, keseragaman, dan kesatuan sistem. Untuk mencapai tujuan agar benang merah dalam penyampaian pesan yang digunakan terbentuk dengan baik dalam kestuan rancangan (Wahyuningsih, 2015).

c) Pragmatik

Pragmatik berarti hubungan fungsional yang berkenaan dengan teknis dan praktis, material atau bahan yang digunakan serta efisiensi yang menyangkut ukuran bahan, warna yang digunakan maupun teknik produksi (Wahyuningsih, 2015).

4. Fungsi dan Peranan Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual memiliki tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sarana informasi dan intruksi, dan sebagai sarana presentasi atau promosi (Supriyono, 2010).

a) Sarana identifikasi

Identifikasi merupakan fungsi dasar dari DKV yang memuat identitas. Menjelaskan tentang apa, siapa, asal, kualitas, dan mudah dikenali bagi produsen maupun konsumen.

b) Sarana informasi dan intruksi

Menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal lain, bisa itu sebuah petunjuk, arah, posisi, atau skala.

c) Sebagai presentasi dan promosi

Menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian dari masyarakat yang melihat dan membuat pesan mudah diingat.

B. *Motion Graphic*

Motion graphic merupakan salah satu bentuk hasil dari proses kreatif dalam desain komunikasi visual, dalam keilmuannya *motion graphic* adalah percabangan seni dari desain grafis yang merupakan penggabungan ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi (Ramdhani dkk., 2021). *Motion graphic* dalam dunia animasi bisa dikategorikan sebagai video animasi 2D, meskipun sejarah terbentuknya animasi dan *motion graphic* itu berbeda. João Paulo Amaral Schlittler mengungkapkan bahwa animasi adalah teknik memotret gambar secara berturut-turut untuk menciptakan ilusi optik saat diputar (Schlittler, 2014).

Seni dari *motion graphic* adalah kedinamisan. Dari nama *motion graphic* yang itu berarti memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan dengan dampak penonton akan merekam hal tersebut agar pesan bisa tersampaikan. *Motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya (Gallagher & Paldy, 2007).

Menurut Michael Betancourt *motion graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Betancourt, 2022)

Sedangkan menurut (Schlittler, 2014) *motion graphic* adalah seni menggabungkan antara animasi dan desain grafis untuk menyampaikan sebuah informasi dan mengomunikasikan sebuah ide.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat di simpulkan bahwa *motion graphic* adalah seni kombinasi antara animasi dan desain grafis yang bergerak dalam ruang dan waktu baik itu gambar maupun tulisan bahkan keduanya dengan audio dengan tujuan menyampaikan informasi atau gagasan sebuah ide dalam proyek multimedia.

1. Prinsip *Motion Graphic*

Setiap desain memiliki susunan visual yang untuk mengarah pada suatu pesan dan membantu untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan pada desain tersebut. Perbedaan akan tampak jelas antara informasi pokok dengan informasi lainnya dengan adanya susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi menentukan elemen mana yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan dituliskan dalam sebuah desain. Maka dari itu, *motion graphic* memiliki prinsip-prinsip tertentu diantaranya yaitu (Gallagher & Paldy, 2007):

a) *Composition*

Semua elemen dalam satu kesatuan tata letak keseluruhan pengelompokan baik berbentuk tipografi, gambar, atau ilustrasi disebut dengan *composition*. Dalam *composition* ini, objek atau elemen yang dimasukkan bisa bergerak baik itu masuk frame ataupun keluar frame dengan susunan elemen yang berbeda digunakan untuk ilusi visual. Singkatnya, *composition* mengatur apa yang dilakukan objek-objek di dalam *frame*. Pengaturan titik focus, pengelompokan, penyesuaian titik tengah, bentuk, ukuran, warna, atau tulisan merupakan hal yang diatur dalam *composition*.

b) *Frame*

Motion graphic terbentuk dari individual *frame* dengan tiap-tiap *frame* mempresentasikan suatu waktu pada bidang 2 dimensi suatu layar. Bisa dikatakan *frame* yaitu batasan layar untuk peletakan objek dalam setiap *composition*. Batasan itu terdiri dari empat sisi yakni kiri, kanan, atas, dan bawah. Bentuk *frame* akan ditentukan sebagaimana hasil dari proses kreatif itu akan dibagikan

seperti web, tv, video, maupun multimedia di berbagai *platform*.

c) *Flow*

Flow adalah cepat lambatnya sebuah pergerakan didalam *frame*. Biasanya *flow* ini berdampak pada penyampaian informasi yang akan disampaikan dan bagaimana alur pesan yang akan disampaikan. Jika penonton harus memikir ekstra untuk menerjemahkan informasi yang disampaikan, maka bisa jadi ada yang tidak tepat dalam pengaturan *flow*-nya.

d) *Transition*

Transisi atau *transition* adalah perpindahan dari *source* satu ke *source* yang lain, guna perpindahan alur cerita atau pesan yang disampaikan. macam macam transisi yaitu, cut, dissolve, wipe, push, slide. Pengaplikasian transisi akan menambahkan suasana dari emosi.

e) *Texture*

Tekstur atau *texture* biasanya digunakan untuk mendiskripsikan objek taktil atau permukaan objek. Baik itu kasar maupun halus atau bisa dirasakan dengan indra peraba. Visual tektur bisa dimunculkan dengan permainan warna, bisa juga dengan sebuah pola. Hal ini digunakan unruk menunjukkan ilusi tekstur.

f) *Sound*

Khalayak merespon apa yang didengar dan menanamkan emosi kedalam apa yang dilihat. Suara yang dipilih dalam *motion graphic* harus mendukung emosi dalam alur cerita.

g) *Emotion*

Emosi itu adalah alat yang sangat ampuh dalam mendapatkan respon langsung audien karena membangun

koneksi emosioonal supaya pesan dapat dicerna oleh audien. *Motion graphic* digunakan untuk bisa menyampaikan pesan dalam waktu yang singkat dan audien merespon segala sesuatu dengan emosi begitu juga dengan komunikasi.

h) *Inspiration*

Inspirasi adalah dimana seorang desainer bujuk atau termotivasi untuk membuat sebuah karya dengan mendapatkan ide dari referensi yang dia temukan. Pengumpulan referensi ini yang akan menimbulkan banyak ide secara mengalir dan akan menjadi sebuah karya yang akan divisualisasikan oleh desainer.

C. Teknik Dakwah dalam Motion Graphic

1. Metode Dakwah

Metode dari bahasa Yunani yaitu *methodos*, gabungan dari kata *meta* yang berarti melalui, mengikuti, sesudah, dan kata *hados* yang berarti jalan atau cara. Dalam bahasa Jerman metode adalah *methodica* yang berarti ajaran dalam metode. Sedangkan dalam bahasa Arab disebut *thariq* atau *thariqah* dan identik dengan kata *uslub* yang berarti jalan atau cara (Aliyudin, 2010). Metode telah menjadi kata dalam bahasa Indonesia yang memiliki pengertian “Suatu cara yang bisa ditempuh atau cara yang ditentukan secara jelas untuk mencapai suatu tujuan, rencana, sistem, dan tata pikir manusia” (Hasan, 2013).

Dakwah menurut bahasa (etimologi) berasal dari bahasa arab, yaitu kata (*da'a*), (*yad'u*), (*da'watan*) mempunyai makna menyeru, memanggil, mengajak, dan melayani (Abdullah, 2018). Sedangkan menurut terminologi, dakwah merupakan aktifitas yang penting dalam Islam, tersebarnya ajaran Islam secara luas dan diterima oleh manusia tak terlepas dari dakwah. Dakwah berfungsi menata kehidupan yang agamis menuju kehidupan bermasyarakat

yang sejahtera dan bahagia, ajaran Islam disyarkan melalui dakwah dapat menyelamatkan manusia dan masyarakat pada umumnya dari hal-hal yang dapat membawa pada kehancuran (Aziz, 2019).

Dari pengertian di atas bisa diartikan bahwa metode dakwah adalah suatu cara atau jalan yang dilakukan oleh da'i dalam melaksanakan dakwahnya (Aliyudin, 2010) atau bisa juga diartikan sebagai sebuah strategi atau cara pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan dakwah Islam (Fahrurrozi dkk, 2019).

2. Teknik Dakwah

Sebelum membahas tentang teknik dakwah perlu dipahami bahwa teknik dan dakwah memiliki arti sendiri-sendiri. Selain itu perlu dipahami juga bahwa teknik dan metode itu memiliki perbedaan. Secara bahasa teknik dalam bahasa Inggris adalah *technique*. Dalam *the Concise Oxford Dictionary* (1995) menyatakan bahwa *method* is a special form of procedure esp. in any branch of mental activity. *Technique* is a means or method of achieving one's purpose, esp. skillfully, yang maknanya sesuatu alat atau cara untuk tujuan dengan cekatan atau praktis (Bahtiar, 1997).

Singkatnya teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode (Sanjaya, 2006). Teknik berisi langkah-langkah yang diterapkan dalam membuat metode lebih berfungsi (Aziz, 2019). Jadi bisa dikatakan bahwa ruang lingkup metode lebih umum sedangkan teknik lebih spesifik dari pada metode.

Sedangkan dakwah adalah upaya untuk mengajak, menyeru dan memanggil seseorang untuk kembali menjalankan perintah Allah SWT. Dalam konteks berdakwah da'i sebagai seseorang yang memiliki tugas untuk menyebarkan ajaran Islam memerlukan pendekatan dan metode pengembangan dalam menyelenggarakan aktifitas dakwah (Nurdin, 2016).

Maka dapat disimpulkan bahwa teknik dakwah adalah cara atau langkah-langkah seseorang da'i untuk memimplementasikan metode dakwah yang akan digunakan melalui pendekatan dan pengembangan untuk menyampaikan materi dakwah dalam hal menyebarkan ajaran islam.

3. Teknik Dakwah dalam *Motion Graphic*

Sebagai salah satu hasil dari keilmuan desain komunikasi visual, *motion graphic* memiliki keunikan tersendiri sehingga dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat berjalan beriringan dan dipadukan bahkan dijadikan sebagai salah satu teknik dalam berdakwah. Dakwah dan desain komunikasi visual memiliki tujuan yang beriringan. *Motion graphic* memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi secara padat dan ringkas. Dakwah merupakan proses menyampaikan ajaran Islam kepada umat manusia yang bertujuan untuk membawa manusia kepada tujuan akhir, kebahagiaan dunia dan akhirat. Ajaran Islam yang disampaikan dalam proses dakwah tersebut memiliki cakupan yang luas, dengan Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber utama (Muis, 2001).

Dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* yang merupakan hasil karya dari bidang desain komunikasi visual bisa menjadi salah satu cara menyampaikan materi dakwah. Karena desain komunikasi visual merupakan ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis (Wahyuningsih, 2015).

Maka dari itu, bisa ditarik persamaan bahwa dakwah dan desain komunikasi visual sama-sama menyampaikan sebuah pesan dakwah yang memiliki tujuan untuk menyampaikan ajaran Islam sama dengan desain komunikasi visual yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan gagasan melalui elemen-elemen grafis yang dikelola secara kreatif.

BAB III

MOTION GRAPHIC SEBAGAI TEKNIK DAKWAH YUFID TV

A. Channel Yufid TV



Gambar 3.1 Logo Yufid TV

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari sumber asli dari admin Yufid berupa website <https://yufid.org>. Dalam website tersebut memuat profil Yufid, laporan produksi tiap bulannya, dan donasi yang dikumpulkan untuk biaya produksi.

1. Profil Yufid

Yufid adalah tim kreatif yang terdiri dari sekumpulan anak muda yang bercita-cita ingin memberi manfaat untuk manusia dengan membuat konten pendidikan Islam yang sah, sesuai dengan pemahaman Rasulullah SAW dan para sahabatnya. Kemudian menyebarkannya dalam bentuk konten dakwah secara digital secara gratis untuk siapa saja. Secara legal Yufid adalah tim kreatif yang berada dibawah naungan Yayasan Yufid Network, sebuah yayasan non-profit dan disahkan oleh menteri hukum dan hak asasi manusia republik indonesia dengan no: AHU-0006780.50.80.2014 pada tanggal 27

oktober 2014 yang berkhidmat untuk membagikan konten dakwah dan pendidikan secara gratis.

Kata “Yufid” terinspirasi dari kata kerja Bahasa Arab “يفيد”. Yang merupakan kata kerja yang menunjukkan suatu pekerjaan yang sedang dilakukan sekarang atau akan dilakukan di masa mendatang. Yufid “يفيد” memiliki arti “memberikan faidah” atau “memberikan manfaat”.

Inilah yang menjadi cita-cita dan tujuan Yufid: bekerja pada masa sekarang, dan insya Allah akan terus bekerja pada masa depan, serta terus berkarya memberikan manfaat untuk manusia.

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,

حَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia.” (HR. Ahmad)

2. Visi dan Misi Yufid

Yufid memiliki visi dan misi untuk menjadi tim kreatif kelas dunia yang membuat konten pendidikan Islam yang berkualitas, yang bermanfaat, yang dibutuhkan oleh siapa saja yang ingin belajar Islam, dan yang sesuai dengan sunah Nabi SAW, kemudian menyebarkannya ke seluruh dunia.

Media berbagi konten dakwah yang digunakan oleh Yufid disebut dengan Jaringan Yufid Network. Jaringan tersebut terdiri dari Youtube channel, Instagram, Facebook, dan Website. Sejak 2009 yufid sudah membagikan lebih dari 16.000 video dakwah dan pendidikan, selain itu juga mempublikasikan lebih dari 20.000 mp3 kajian Islam dan lebih dari 10.000 artikel.

3. Data Ringkas Yufid

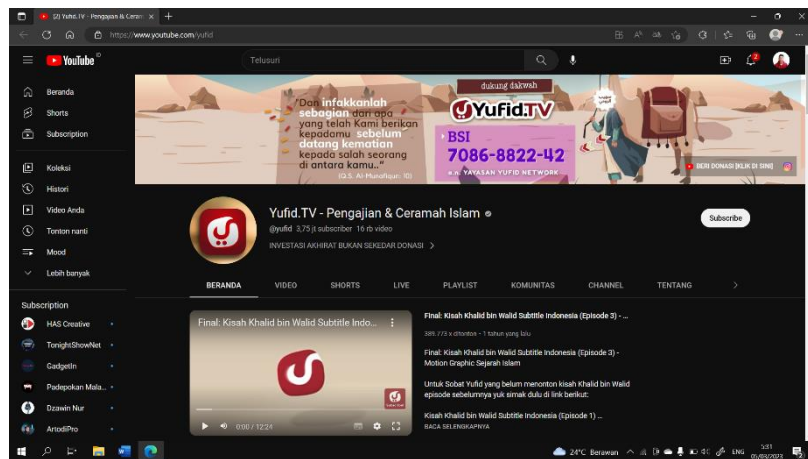
a) Yufid adalah tim kreatif yang berada di bawah naungan Yayasan Yufid Network, sebuah yayasan *non-profit* yang berkhidmat

membuat dan membagikan konten dakwah dan pendidikan secara gratis.

- b) Yufid berdiri sejak tahun 2009. Yufid sudah 12 tahun berkarya untuk dakwah dan pendidikan Islam.
- c) Yufid sudah membuat lebih dari 16.000 video dakwah dan pendidikan. Semua video tersebut sudah dibagikan secara gratis melalui beberapa media dakwah Yufid: channel YouTube Yufid.TV, Yufid EDU, Yufid KIDS, dan lain-lain.
- d) Setiap bulan, Yufid membuat lebih dari 100 video dakwah dan pendidikan.
- e) Total subscribers dari channel YouTube Yufid.TV, Yufid EDU, dan Yufid Kids lebih dari 4 juta subscribers, dan seluruh video di channel-channel tersebut telah ditonton lebih dari 633 juta kali.
- f) Yufid sudah membuat dan mempublikasikan lebih dari 20.000 mp3 kajian Islam di website Kajian.Net.
- g) Yufid telah menulis hampir 10.000 artikel. Semua artikel sudah dipublikasikan di beberapa website Yufid: KonsultasiSyariah.com, KisahMuslim.com, KhotbahJumat.com, Yufidia.com, PengusahaMuslim.com, Nasehat.Net, dan lain-lain.
- h) Sejak 2018, Yufid memulai project penerjemahan video dan artikel berbahasa Arab ke bahasa Indonesia. Tim penerjemah Yufid telah menerjemahkan 1 juta lebih kata, dengan rata-rata produksi perbulan 37 ribu kata.
- i) Yufid mengelola 7 server dakwah yang menampung 107 website dakwah, yang terdiri dari website para ulama, para ustadz, pondok pesantren, dan juga streaming radio dakwah.
- j) Tim Yufid saat ini terdiri dari 50 orang.
- k) Biaya operasional dakwah Yufid setiap bulan lebih dari Rp 200 juta.

Salah satu media berbagi video milik yufid adalah channel youtube Yufid TV atau <https://www.youtube.com/yufid> yang bergabung pada 8 Januari 2011.

Pada Januari 2023 saat ini channel Yufid TV memiliki jumlah subscriber sebanyak 3,75 juta dengan 16 ribu video dan jumlah tonton mencapai 615 ribu kali. Dari berbagai konten yang diunggah, terdapat banyak jenis unggahan yang terdapat dalam channel Yufid TV. baik itu berupa video, youtube shorts, bahkan live streaming.



Gambar 3.2 Tangkapan Layar Beranda Channel Youtube Yufid TV

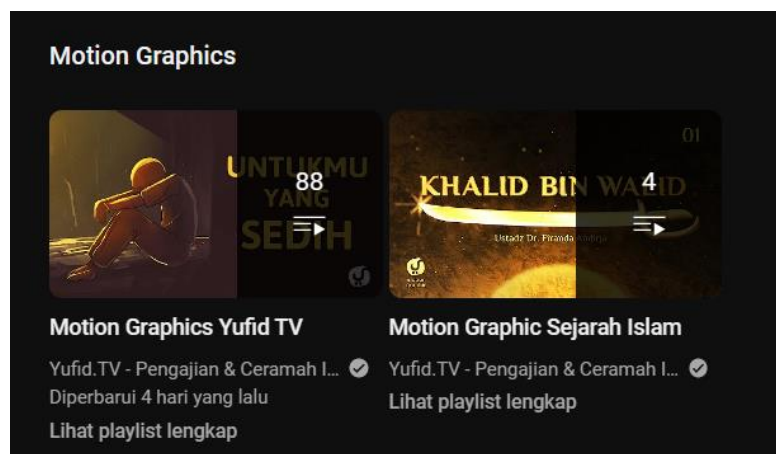
Uniknya meskipun sudah mencapai syarat untuk pengaktifan adsense oleh google, Yufid TV memilih untuk tidak mengaktifkannya. Mereka beranggapan bahwa sebagian besar iklan adsense yang muncul adalah iklan-iklan yang tidak sesuai dengan syariat Islam, seperti adanya musik, wanita yang terbuka auratnya, dan lain lain. Iklan yang seperti itu tidak pantas dalam video dakwah. Lalu untuk berjalannya produksi dari yufid secara keseluruhan berasal dari donatur dan penjualan merchandise pada store yang dimilikinya. Hanya dengan tim yang terdiri dari 50 orang biaya operasionalnya mencapai 200 juta rupiah pada tiap bulannya.

B. Motion Graphic Yufid TV

Channel Yufid TV bergabung pada 8 Januari 2011 dan pada Januari 2023 saat ini channel Yufid TV memiliki jumlah subscriber sebanyak 3,75 juta

dengan 16 ribu video dan jumlah tonton mencapai 615 ribu kali. Dari berbagai konten yang diunggah, terdapat banyak jenis baik itu berupa video, youtube shorts, bahkan live streaming.

Dari berbagai video yang telah diunggah, ada yang dikelompokkan pada berbagai playlist. Playlist tersebut dikelompokkan baik berdasarkan jenis video, pembahasan, maupun bentuk atau serial khusus yang digunakan Yufid TV untuk menyampaikan video dakwah atau edukasinya. Salah satunya adalah playlist *motion graphic* yang berisi sekitar 80 lebih video. Dari video tersebut membahas berbagai banyak tema dan berbagai bentuk visual yang diberikan dalam tiap-tiap video.



Gambar 3.3 Tangkapan Layar Playlist *Motion Graphic* Yufid TV

Dari berbagai video *motion graphic* yang sudah diunggah. Penulis memilih sampel untuk objek penelitian. Objek penelitian yang diambil memiliki satu kesatuan tema yakni introspeksi diri yang hal tersebut berkaitan dengan akhlak seseorang. Ada tiga judul video *motion graphic* yang diambil peneliti diantaranya Ikhlas Itu Berat, Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu, dan Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna. Untuk mempermudah proses analisis, peneliti memberikan gambaran umum berupa *composition-composition* yang didalamnya memuat prinsip *motion graphic* dari setiap video yang menyampaikan pokok materi dakwah dari masing- masing video.

Penulis juga membuat pengkodean dari setiap judul video untuk mempermudah proses analisis. Pengkodean tersebut bisa dilihat sebagai berikut.

No	Kode	Judul Video
1	Video 1	Ikhlas Itu Berat
2	Video 2	Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu
3	Video 3	Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna

Tabel 3.1 Pengkodean Setiap Judul Video *Motion Graphic*

1. Video 1 : *Motion Graphic* Ikhlas Itu Berat


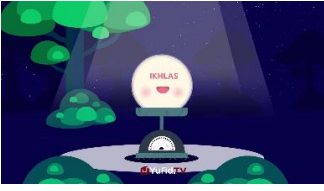



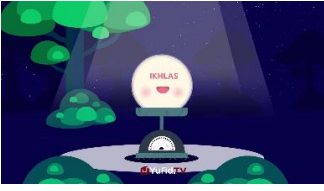



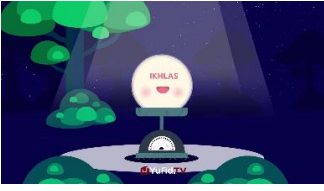


Motion graphic yang berjudul Ikhlas Itu berat berdurasi 4 menit 57 detik dengan 11 *composition*. Pokok bahasan dalam *motion graphic* ini adalah ikhlas dan tiga penyebab keikhlasan itu berat.



Gambar 3.4 Thumbnail Ikhlas Itu Berat

Berdasarkan pengamatan peneliti pokok bahasan tersebut terdapat dalam 5 *composition*. Berikut *composition* yang memuat pokok bahasan dengan tangkapan layar setiap *frame*-nya dalam video *motion graphic* Ikhlas Itu Berat.

Tabel 3.2 *Composition* 1 *Motion Graphic* Ikhlas Itu Berat

<p>Detail</p> <p><i>Composition</i></p>	<p>Durasi 23 detik (00.10-00.33)</p> <p>Ilustrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Timbangan - Penggambaran karakter ikhlas, pujian, tamak, dan gengsi - Background hutan dengan suasana malam hari - Sinar lampu sebagai titik pemfokusan di tengah <i>frame</i> <p>Tipografi</p> <p>Hanya kalimat-kalimat penting dalam narasi</p>				
<p>Frame</p>	<p>Ukuran Frame 16:9</p> <p>Jumlah frame ada 4</p> <table border="1" data-bbox="639 965 1367 1603"> <tr> <td data-bbox="639 965 1010 1252"> <p><i>Frame 1</i></p>  </td> <td data-bbox="1010 965 1367 1252"> <p><i>Frame 2</i></p>  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="639 1252 1010 1603"> <p><i>Frame 3</i></p>  </td> <td data-bbox="1010 1252 1367 1603"> <p><i>Frame 4</i></p>  </td> </tr> </table>	<p><i>Frame 1</i></p> 	<p><i>Frame 2</i></p> 	<p><i>Frame 3</i></p> 	<p><i>Frame 4</i></p> 
<p><i>Frame 1</i></p> 	<p><i>Frame 2</i></p> 				
<p><i>Frame 3</i></p> 	<p><i>Frame 4</i></p> 				
<p>Sound</p>	<p>Narasi</p> <p><i>Ikhlas adalah hal yang sangat berat. Mungkin ada yang bertanya, “Ustadz, susahnya tuh dimana sih ikhlas?”, “Kenapa sih ikhlas itu berat banget untuk kita?”. Al-Imam Ibnu Qudama menjelaskan, sebab sulitnya ikhlas itu ada Tiga.</i></p>				
	<p>Sound Effect</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> - Suasana malam hari (<i>frame</i> 1-4) - Timbangan patah (<i>frame</i> 2)
Flow	<p>Pergerakan Kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bergerak ke bawah atau tilting down dari frame 1 ke frame 2 - Getar atau shaking pada frame 2 - Bergerak ke kanan atau panning right dari frame 2 ke frame 3 - Zoom out di frame ke 4 <p>Pergerakan Objek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keluar masuk tipografi atau teks - Timbangan patah - Karakter ikhlas menggelinding - Masuknya karakter pujian, tamak, dan gengsi


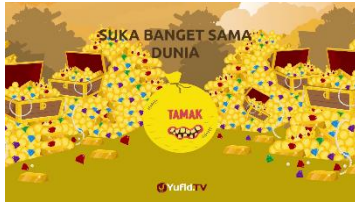


Tabel 3.3 Composition 6 Motion Graphic Ikhlas Itu Berat

Detail	Durasi 6 detik (02.28-02.34)	
Composition	<p>Ilustrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggambaran karakter ikhlas, pujian, riya, dan sum'ah - Background hutan dengan suasana malam hari - Sinar lampu sebagai titik pemfokusan di tengah <i>frame</i> <p>Tipografi</p> <p>Hanya kalimat-kalimat penting dalam narasi</p>	
Frame	Ukuran Frame 16:9	
	Jumlah frame ada 4	
	Frame 1	Frame 2

	<p>Frame 3</p>	<p>Frame 4</p>
<p>Sound</p>	<p>Narasi</p> <p><i>Karena apa?, karena penyakit kronis dalam keikhlasan apa? Riya. Apa sih definisi Riya? Al-hafizh Ibnu Hajar r.a mengatakan “Riya’ itu memperlihatkan amalan di hadapan manusia agar dipuji oleh mereka”. Pujian lagi. Lalu penyakit keikhlasan apa? Sum’ah. Sum’ah itu apa? “Sum’ah adalah memperdengarkan amal ibadah agar manusia tau dan dia puji kita”. Pujian lagi. Ini yang jadi masalah, karena kita suka dipuji orang.</i></p> <p>Sound Effect</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana malam hari (<i>frame 1-4</i>) - Barang jatuh saat munculnya karakter riya dan sum’ah (<i>frame 1 dan frame 3</i>) - Suara menghisap (<i>frame 1 dan frame 3</i>) - Suara monster saat memperlihatkan karakter pujian (<i>frame 2 dan frame 4</i>) 	
<p>Flow</p>	<p>Pergerakan Kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zoom in dan zoom out untuk memperlihatkan karakter pujian yang bersembunyi dibelakang semak- semak (<i>frame 2 dan frame 4</i>) 	

	<p>Pergerakan Objek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keluar masuk tipografi atau teks - Masuk karakter riya dan sum'ah - Munculnya karakter pujian - Perubahan bentuk karakter ikhlas saat dihisap oleh karakter riya dan sum'ah
--	---





Tabel 3.4 Composition 7 Motion Graphic Ikhlas Itu Berat

Detail	Durasi 5 detik (02.35-03.00)	
Composition	<p>Ilustrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggambaran karakter tamak - Background dalam sebuah ruangan yang penuh dengan harta - Titik fokus ditengah dengan karekter tamak jadi pusatnya <p>Tipografi</p> <p>Hanya kalimat-kalimat penting dalam narasi</p>	
Frame	Ukuran Frame 16:9	
	Jumlah frame ada 4	
	Frame 1	Frame 2
		
	Frame 3	Frame 4
		

Sound	<p>Narasi</p> <p><i>Kedua, kenapa ikhlas itu susah?, karena tabiat kita itu tamak terhadap dunia. Suka banget sama dunia.</i></p> <p style="text-align: right;">وَتُحِبُّونَ الْمَالَ حُبًّا جَمًّا</p> <p><i>Kata Allah dalam surat Al-fajr “Dan kalian cinta sekali dengan harta dunia dengan kecintaan yang luar biasa” (QS. Al-Fajr:20)</i></p>
	<p>Sound Effect</p> <p>Suara monster saat karakter tamak menghisap berlian</p>
Flow	<p>Pergerakan Kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zoom in untuk memperlihatkan karakter tamak lebih detail (<i>frame 2</i>) - <i>Tilting down</i> menyesuaikan keluarnya teks (<i>frame 3 dan frame 4</i>) - <i>Shaking</i> untuk memberikan efek moster menghisap berlian (<i>frame 1-4</i>) <p>Pergerakan Objek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keluar masuk tipografi atau teks - Pergerakan karakter tamak saat menghisap berlian yang berulang


Tabel 3.5 Composition 10 Motion Graphic Ikhlas Itu Berat

Detail	Durasi 29 detik (03.52-04.21)
Composition	<p>Ilustrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggambaran karakter gengsi - Karakter perkumpulan orang - Background perkotaan <p>Tipografi</p> <p>Hanya kalimat-kalimat penting dalam narasi</p>

Frame	Ukuran Frame 16:9	
	Jumlah frame ada 4	
	Frame 1 	Frame 2 
	Frame 3 	Frame 4 
Sound	Narasi	
	<p><i>Ketiga, Tidak suka dicela. Kata Ibnu Qudama, karena tabiat kita tidak suka dicela orang. Ketika kita suka pujian otomatis kita tidak suka dicela. Maka kita akan berusaha melakukan apa saja untuk membuat kita diterima oleh komunitas kita. Kita akan berusaha beribadah agar kita nggak di-bully oleh orang, nggak dicela oleh orang, nggak dicaci oleh orang. Akhirnya orientasinya orang bukan Allah Subhanahu wa ta'ala.</i></p>	
Flow	Sound Effect	
	Suara orang berkerumun	
Flow	Pergerakan Kamera	
	<ul style="list-style-type: none"> - Panning right pergeseran ke kanan (<i>frame 2</i>) - <i>Tilting down</i> pergerakan ke bawah menyesuaikan keluarnya teks (<i>frame 3</i>) - <i>Tilting up</i> pergerakan ke atas menyesuaikan keluarnya teks (<i>frame 3</i>) 	
Flow	Pergerakan Objek	

	<ul style="list-style-type: none"> - Keluar masuk tipografi atau teks - Munculnya karakter segerombolan orang - Ilustrasi berfikir setiap karakter
--	---

Tabel 3.6 Composition 11 *Motion Graphic* Ikhlas Itu Berat

Detail	Durasi 13 detik (04.23-04.36)
Composition	<p>Ilustrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karakter ikhlas, pujian, tamak, dan gengsi - Munculnya ilustrasi tangan - Background perkotaan <p>Tipografi</p> <p>Hanya kalimat-kalimat penting dalam narasi</p>
Frame	Ukuran Frame 16:9
	Jumlah frame ada 1
	
Sound	<p>Narasi</p> <p><i>Jadi ini yang jadi masalah, kalo kita bisa menghilangkan tiga (3) penyakit ini. Insyallah kita bisa mendapatkan keikhlasan.</i></p> <p>Sound Effect</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana malam hari - Suara barang terhempas
Flow	<p>Pergerakan Kamera</p> <p>Zoom out di akhir <i>frame</i></p> <p>Pergerakan Objek</p>

	Tangan yang menyentil tiga karakter, pujian, tamak dan gengsi
--	---

2. Video 2 : *Motion Graphic* Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu




Gambar 3.5 Thumbnail Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu

Motion graphic Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu berdurasi 1 menit 44 detik dengan 1 *composition*. Pokok bahasan dalam *motion graphic* ini adalah peringatan tentang bahaya mengikuti hawa nafsu. Berikut detail *composition* dengan tangkapan layar setiap *frame*-nya dalam video *motion graphic* Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu.

Tabel 3.7 *Composition 1 Motion Graphic* Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu

Detail	Durasi 1 menit 23 detik (00.07-01.30)
<i>Composition</i>	<p>Ilustrasi</p> <p>Tidak ada ilustrasi dalam <i>composition</i> ini</p> <p>Tipografi</p> <p>Semua kalimat narasi yang diaplikasikan dengan pergerakan animasi atau bisa disebut sebagai kinetik tipografi</p>
<i>Frame</i>	Ukuran <i>Frame</i> 16:9

	<p>Jumlah frame ada 1</p> 
<p>Sound</p>	<p>Narasi</p> <p><i>Sesungguhnya diantara diantara perkara yang Nabi SAW khawatirkan atas umatnya yaitu ittiba'ul hawa atau mengikuti hawa nafsu. Seorang penuntut ilmu ketika hatinya dipenuhi hawa nafsu maka menjadikan ilmunya tidak bermanfaat. Karena orang-orang yang mengikuti hawa nafsunya, saudaraku. Dia akan disesatkan oleh keilmuan.</i></p> <p><i>Allah berfirman :</i></p> <p style="text-align: center;"> أَفَرَأَيْتَ مَنِ اتَّخَذَ إِلَهَهُ هَوَاهُ وَأَضَلَّهُ اللَّهُ عَلَىٰ عِلْمٍ وَخَتَمَ عَلَىٰ سَمْعِهِ وَقَلْبِهِ وَجَعَلَ عَلَىٰ بَصَرِهِ غِشَاوَةً فَمَنْ يَهْدِيهِ مِنْ بَعْدِ اللَّهِ ۗ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ </p> <p><i>“Bagaimana pendapatmu tentang orang yang menjadikan hawa nafsu sebagai illahnya, maka Allah sesatkan ia diatas keilmuannya”</i></p> <p><i>Maksudnya telah sampai kepadanya ilmu dan dia sudah tahu tentang kebenaran, tapi dia tidak mengikuti kebenaran karena lebih mengikuti hawa nafsunya. Maka dari itulah saudar-saudaraku sekalian, siapapun diantara kita yang ingin menjadi hamba-hamba yang senantiasa tunduk kepada Allah dan Rasul-Nya. Dia wajib menjadikan hawa nafsunya tunduk kepada keinginan Allah dan Rasul-Nya. Tapi ketika hawa nafsu itu telah mengalahkan ilmunya, telah mengalahkan dirinya, telah mengalahkan</i></p>

	<i>akalnya, maka ia akan menjadi bagaikan binatang ternak, saudaraku.</i>
	<p>Sound Effect</p> <p>Sound effect yang digunakan berupa sound effect elektronik (bip, swosh, slash, dll) pada setiap kemunculan kata atau kalimat</p>
Flow	<p>Pergerakan Objek</p> <p>Tipografi yang keluar dan masuk menggunakan animasi baik berupa efek <i>rotation</i> atau <i>position</i></p>

3. **Video 3 : Motion Graphic Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Penuh Makna**









Gambar 3.6 Thumbnail Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

Motion graphic Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna berdurasi 4 menit 52 detik dengan 25 *composition*. Pokok bahasan dalam *motion graphic* ini adalah merenungkan amalan apa yang kita lakukan dengan istiqamah. Berdasarkan pengamatan peneliti pokok bahasan tersebut terdapat dalam 9 *composition*, akan tetapi terdapat *composition* yang bersambung dengan *composition* setelahnya dikarenakan masih dalam satu objek grafis yang sama dan *transition* yang digunakan tidak pada akhir kalimat. Berikut *composition* yang memuat

pokok bahasan dengan tangkapan layar setiap *frame*-nya dalam video *motion graphic* Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna.

Tabel 3.8 *Composition 3-4 Motion Graphic* Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

<p>Detail <i>Composition</i></p>	<p>Durasi 10 detik (00.40-00.50)</p> <p>Ilustrasi Seseorang yang berdoa setelah sholat karena digambarkan seseorang tersebut duduk diatas sajadah didalam kamar.</p> <p>Tipografi Semua kalimat narasi yang digunakan sebagai subtitle di frame bagian bawah</p>			
<p>Frame</p>	<p>Ukuran <i>Frame</i> 16:9</p> <p>Jumlah <i>frame</i> ada 2 dengan satu <i>composition</i> satu <i>frame</i></p> <table border="1" data-bbox="639 1245 1359 1538"> <tr> <td data-bbox="639 1245 1003 1538"> <p><i>Frame 1</i></p>  <p>Tapi tanyakan kepada dirimu,</p> </td> <td data-bbox="1007 1245 1359 1538"> <p><i>Frame 2</i></p>  <p>manakah di antara amal kebajikan itu</p> </td> </tr> </table>		<p><i>Frame 1</i></p>  <p>Tapi tanyakan kepada dirimu,</p>	<p><i>Frame 2</i></p>  <p>manakah di antara amal kebajikan itu</p>
<p><i>Frame 1</i></p>  <p>Tapi tanyakan kepada dirimu,</p>	<p><i>Frame 2</i></p>  <p>manakah di antara amal kebajikan itu</p>			
<p>Sound</p>	<p>Narasi <i>Tapi tanyakan kepada dirimu, manakah diantara amal kebajikan itu yang kau bisa istiqamah bertahun-tahun mengamalkannya?</i></p> <p>Sound Effect Suara alam (jangkrik)</p>			
<p>Flow</p>	<p>Pergerakan Kamera Zoom in terdapat dalam sepanjang <i>frame</i> 2</p>			




	<p>Pergerakan Objek</p> <p>Pergerakan karakter manusia yang sedang berdoa</p>
--	--

**Tabel 3.9 Composition 8 Motion Graphic Mari Merenung Sejenak!
Renungan Harian Singkat Penuh Makna**

Detail	Durasi 25 detik (01.20-01.45)	
Composition	<p>Ilustrasi</p> <p>Gambaran setingan tembok dengan kalender yang tertempel dan meja dibawahnya.</p> <p>Tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua kalimat narasi yang digunakan sebagai subtitle di frame bagian bawah - Dalil hadits rasul yang diikutkan dalam animasi 	
Frame	Ukuran <i>Frame</i> 16:9	
	Jumlah <i>frame</i> ada 2	
	<i>Frame 1</i>	<i>Frame 2</i>
		
Sound	<p>Narasi</p> <p><i>Dalam dua tahun, tiga tahun, terkadang kita semangat, tapi tidak istiqamah. Rasulullah SAW bersabda</i></p> <p style="text-align: center;">فَإِنَّ خَيْرَ الْعَمَلِ أَدْوَمُهُ وَإِنْ قَلَّ</p> <p><i>“Sesungguhnya sebaik-baik amalan itu yang berkesinambungan, walaupun sedikit”</i></p> <p>Sound Effect</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suara elektronik yang digunakan untuk pergantian kalender dan kemunculan hadits rasul - Suara efek pergantian dari siang ke malam 	

Flow	<p>Pergerakan Kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zoom in untuk pemfokusan kepada kalender - <i>Tilting up</i> pergerakan keatas untuk memfokuskan pada hadits yang masuk frame <p>Pergerakan Objek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pergerakan kalender yang berganti setiap halaman - Mauknya hadits dalam frame
-------------	--

Tabel 3.10 Composition 13-15 Motion Graphic Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

Detail Composition	<p>Durasi 35 detik (02.17-02.52)</p> <p>Ilustrasi Gambaran cerita bilal yang berkomunikasi pada rasul tentang amalannya menjaga wudhu</p> <p>Tipografi Semua kalimat narasi yang digunakan sebagai subtitle di frame bagian bawah</p>	
Frame	<p>Ukuran <i>Frame</i> 16:9</p> <p>Jumlah <i>frame</i> ada 3 dengan satu <i>composition</i> satu <i>frame</i></p>	
	<i>Frame 1</i>	<i>Frame 2</i>
		
	<i>Frame 3</i>	
		

Sound	<p>Narasi</p> <p><i>Ternyata kerika ditanya oleh Rasul SAW, amal yang paling Bilal berharap itu yang bisa memasukkan dia ke surga, Bilal bercerita kepada Rasulullah SAW. “YA Rasulullah, aku tidak tahu, tapi aku ini tidak pernah batal wudhu, kecuali aku bersuci, kemudian aku sholat setelah wudhu itu, dengan jumlah yang Allah tentukan buat aku.” Itu yang didawamkan oleh Bilal.</i></p>
	<p>Sound Effect</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suara alam (jangkrik) - Suara air mengalir
Flow	<p>Pergerakan Kamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zoom out selama <i>frame</i> - Follow mengikuti objek tokoh bilal <p>Pergerakan Objek</p> <p>Pergerakan objek tokoh bilal</p>

Tabel 3.11 Composition 16-17 Motion Graphic Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

Detail	Durasi 12 detik (02.54-03.06)
Composition	<p>Ilustrasi</p> <p>Ilustrasi seorang laki-laki sedang duduk dan memegang ponsel bersedekah lewat online</p> <p>Tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua kalimat narasi yang digunakan sebagai subtitle di frame bagian bawah - Teks yang dimasukkan dalam animasi seperti tulisan dalam ponsel dan kata-kata dari ilustrasi laki-laki
Frame	Ukuran <i>Frame</i> 16:9

	Jumlah <i>frame</i> ada 2 dengan satu <i>composition</i> satu <i>frame</i>	
	<p><i>Frame 1</i></p>	<p><i>Frame 2</i></p>
Sound	Narasi	
	<p><i>Kita sering dengar kalimat "Dawamkan! Dawamkan!" itu artinya berkesinambungan, karena itu akan mengantarkan kita. Amalan yang selalu kita jaga walaupun sedikit.</i></p>	
	Sound Effect	
	Suara elektronik yang digunakan untuk animasi dalam ponsel	
Flow	Pergerakan Kamera	
	Zoom in pemfokusan objek seorang laki laki pada <i>frame 1</i>	
	Pergerakan Objek	
	Pergerakan objek seorang laki-laki menggunakan ponsel dan mengucapkan kata <i>alhamdulillah</i>	

Tabel 3.12 *Composition 16-17 Motion Graphic Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna*

Detail	Durasi 33 detik (03.07-03.40)
Composition	Ilustrasi
	Seorang laki-laki yang yang berdzikir
	Tipografi
	Dalil hadits rasul yang diikutkan dalam animasi
Frame	Ukuran <i>Frame</i> 16:9
	Jumlah <i>frame</i> ada 1

Sound	<p>Narasi</p> <p>لَا يَزَالُ لِسَانُكَ رَطْبًا بِذِكْرِ اللَّهِ</p> <p>“kaujaga tuh lidahmu untuk selalu basah dengan dzikrullah!”</p> <p>Sound Effect</p> <p>Suara elektronik yang digunakan untuk animasi teks hadits</p>
Flow	<p>Pergerakan Kamera</p> <p><i>Shaking</i> selama durasi berjalan</p> <p>Pergerakan Objek</p> <p>Pergerakan masuk teks hadits dan artinya</p>

Tabel 3.13 Composition 25 Motion Graphic Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

Detail Composition	<p>Durasi 12 detik (04.23-04.39)</p> <p>Ilustrasi</p> <p>Ilustrasi seorang laki-laki berjalan ke masjid</p> <p>Tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semua kalimat narasi yang digunakan sebagai subtitle di frame bagian bawah - Teks yang diikuti dalam animasi 	
Frame	Ukuran <i>Frame</i> 16:9	
	Jumlah <i>frame</i> ada 2	
	Frame 1	Frame 2

		
<p>Sound</p>	<p>Narasi</p> <p><i>Kau lihat kemampuanmu dimana! Lalu kau berjalan dengan istiqamah!</i></p> <p style="text-align: right;">فُلْ أَمْنَتْ بِاللَّهِ تَمَّ اسْتَقَمٌ</p> <p><i>“Semoga Allah memberikan kekuatan kepada kita, untuk berjalan istiqamah sampai ke pintu surga”</i></p> <p>Sound Effect</p> <p>Suara elektronik yang digunakan untuk animasi teks</p>	
<p>Flow</p>	<p>Pergerakan Kamera</p> <p><i>Tilting up</i> pergerakan keatas dalam perpindahan <i>frame</i></p> <p>Pergerakan Objek</p> <p>Pergerakan masuk teks</p>	

BAB IV

ANALISIS TEKNIK DAKWAH DALAM *MOTION GRAPHIC*

Dakwah Islam merupakan tugas dan tanggung jawab bagi setiap muslim. Dakwah juga bukan pekerjaan yang mudah dan tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Kesuksesan dakwah tergantung pada metode yang digunakan dan diterapkan dalam mengajak mad'u. Materi yang bagus tanpa diiringi dengan metode yang tepat, maka kegiatan berdakwah tidak akan maksimal. Teknik dakwah disini berperan penting dalam penyampaian dakwah agar metode berfungsi dengan baik.

Penggunaan *motion graphic* sebagai teknik dakwah merupakan hal baru dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sebagai salah satu hasil kreatif dalam keilmuan desain komunikasi visual, *motion graphic* sangat fleksibel dalam penerapannya di media manapun, salah satunya adalah media sosial. Selain itu desain komunikasi visual diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang mengajak untuk berbuat amar ma'ruf nahi mungkar sesuai dengan pedoman dalam Al-Qur'an dan as-Sunnah dengan memanfaatkan media komunikasi visual tersebut (Ni'mah, 2016).

Berdasarkan analisis peneliti *motion graphic* yang di gunakan Yufid TV sebagai salah satu kegiatan dakwah memiliki teknik tersendiri dalam menyampaikan dakwah melalui komunikasi visual, maka dari itu *motion graphic* yang merupakan hasil karya dari desain komunikasi visual dapat dianalisis menggunakan teori desain komunikasi visual yang ada. Berikut adalah analisis visual berdasarkan prinsip *motion graphic* pada 3 video *motion graphic* yang penulis ambil sebagai objek penelitian yang ditinjau dari prinsip keilmuan desain komunikasi visual :

A. Composition

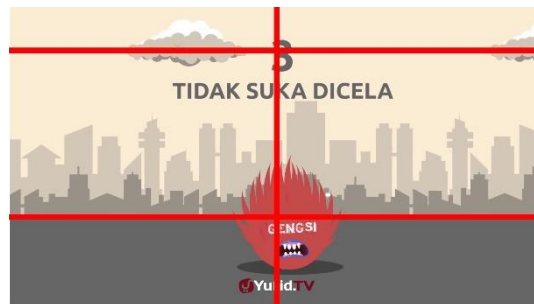
Menurut Gallagher dan Paldy semua elemen dalam satu kesatuan tata letak keseluruhan pengelompokan baik itu berupa tipografi, gambar, atau ilustrasi disebut dengan *composition*. Sederhananya *composition*

mengatur semua apa yang objek lakukan di dalam *frame* (Gallagher & Paldy, 2007). Dalam teori desain komunikasi visual objek-objek yang ada dalam *composition* diatur oleh beberapa hal diantaranya kesatuan, keseimbangan, ritme, dan penekanan.

1. Analisis *Composition* Video 1 :*Motion Graphic* Ikhlas Itu berat

a. Kesatuan

Elemen grafis yang terdapat dalam video 1 ini menggunakan kesejajaran dalam setiap *composition*-nya dan menjadikan titik fokus yang bisa dinikmati oleh penonton. Selain itu juga menggunakan pengulangan bentuk dalam objek yang saling mengikat dengan dasar objek tersebut berbentuk lingkaran atau oval.



Gambar 4.1 Penerapan Kesatuan dalam *Composition* Video 1

Dari kesatuan objek yang ditampilkan dalam setiap *composition* yang ada pada video 1 ada beberapa tipografi yang tidak terbaca karena durasi yang singkat. Meskipun objek tipografi yang masukkan dalam *composition* video 1 hanya pokok dari bahasan alangkah baiknya durasi yang munculnya bisa disesuaikan agar dapat terbaca oleh penonton.

b. Keseimbangan

Salah satu alasan video 1 nyaman untuk ditonton adalah faktor keseimbangan dalam setiap *composition*-nya. Keseimbangan dalam video 1 memuat dari berbagai komponen baik itu tulisan, warna, maupun ilustrasi. Keseimbangan yang ada

dalam video 1 nyaris tidak ada celah atau berat sebelah. Kesimetrisan dalam video 1 menjadi salah satu keunggulan, karena kesimetrisan sangat mendukung keseimbangan dari sebuah composition



Gambar 4.2 Keseimbangan dalam *Composition* Video 1

c. Ritme

Ritme atau pola berirama dalam video ini menggunakan objek dengan bentuk dasar oval seperti yang dijelaskan dalam kesatuan dari composition video 1. Ritme disini juga bisa berarti keselarasan warna yang digunakan dan penggunaan warna dalam setiap *composition* selaras sampai akhir video. Akan tetapi beberapa pewarnaan dari segi latar belakang dan objek utama ada sedikit kemiripan yang seharusnya bisa diperbaiki agar lebih nyaman untuk ditonton.



Gambar 4.3 Ritme dalam *Composition* Video 1

d. Penekanan

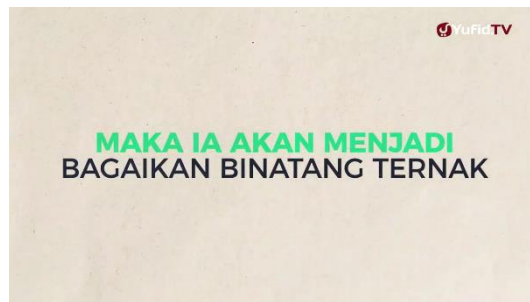
Penekanan visual dalam video 1 ini lebih kepada penekanan ilustrasi sebuah karakter grafis yang bersifat fiktif dan teks yang dipilih berdasarkan inti gagasan informasi yang disampaikan.

Keduanya saling berhubungan baik itu dari segi tipografi maupun ilustrasi. Penekanan disini bisa ditinjau dari segi frame yang digunakan oleh objek yang ada dalam composition.

2. Analisis *Composition* Video 2 *Motion Graphic* Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu

a. Kesatuan

Kesatuan dalam video 2 terjadi dikarenakan dari awal video sampai akhir menggunakan animasi berupa tipografi saja, hal itu terjadi berulang kali sampai video berakhir. Selain itu kebanyakan menggunakan tipografi dengan tulisan rata tengah sesuai dengan *frame*. Tipe *motion graphic* yang digunakan seperti dalam video 2 sangat cocok digunakan untuk video yang berdurasi 2 menit ini.



Gambar 4.4 Kesatuan dalam *Composition* Video 2

b. Keseimbangan

Video 2 hanya memuat objek berupa teks. Maka penerapan keseimbangannya diukur dengan garis beban perbandingan ukuran dari setiap *font* yang digunakan. Secara tipografi penggunaan alignment atau penyalaran dalam video 2 ini digunakan dengan baik. baik itu rata tengah, rata kiri, maupun rata kanan. Akan tetapi ada beberapa objek yang memiliki dimensi panjang yang berbeda dari sisi satu dan sisi lainnya. Perbedaan dimensi tersebut bisa dilihat keseimbangannya dengan ruang kosong yang ada dalam *frame*.



Gambar 4.5 Penerapan Keseimbangan dalam *Composition* Video 2

c. Ritme

Tipografi yang berulang menjadi ritme dalam *composition* video 2. Penggunaan *font* yang sama dan warna *font* yang sama. Penggunaan *font* dalam video 2 ini menggunakan tipografi dengan jenis *sans serif* atau tanpa kait dibagian ujung stroke. Penggunaan *font* ini sangat memperjelas muatan materi dakwah yang disampaikan adalah hal yang serius dan biasanya *font sans serif* digunakan untuk menyampaikan hal-hal yang tegas.



Gambar 4.6 Ritme dalam *Composition* Video 2

d. Penekanan

Tipografi yang sangat menonjol menjadi penekanan dalam *composition* video 2. Hal ini bisa dikatakan bahwa materi yang disampaikan merupakan suatu hal yang sangat penting sehingga dibuat sesimpel mungkin.

3. Analisis *Composition* Video 3 *Motion Graphic* Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

a. Kesatuan

Dalam video 3 kesatuan yang berupa konsistensi penggambaran yang berupa ilustrasi manusia. Penggunaan warna yang *soft* atau lembut juga terjadi secara berulang. Meskipun berbeda *composition*, hal tersebut terasa sama jika disandingkan. Penerapan kesatuan dalam video 3 sangat menyatu, akan tetapi ilustrasi yang disajikan kurang menonjol karena banyak objek yang digunakan.



Gambar 4.7 Penerapan Kesatuan dalam *Composition* Video 3

b. Keseimbangan

Keseimbangan dalam *composition* video 3 menggunakan tata letak dari setiap objek yang masuk kedalam *frame*. Tata letak yang digunakan berupa ilustrasi realistis seperti dalam kehidupan manusia. Hal tersebut dapat dinikmati sesuai dengan apa yang dibayangkan penonton. Kekurangan tata letak dalam video ini masih terlihat saat *flow* yang berupa pergerakan kamera digunakan dan beres-beres dalam beberapa *frame* tersebut *composition*-nya tidak seimbang.



Gambar 4.8 Penerapan Keseimbangan dalam *Composition* Video 3

c. Ritme

Pengulangan ilustrasi yang menjadi jalan cerita dari setiap *composition* yang ada dalam video 3. Salah satu contohnya adalah karakter seorang laki laki yang selalu ada dalam setiap *composition*. Ritme dalam video 3 sesuai dengan sound narasi yang dimuat, dalam durasi yang sama narasi tersebut di gambarkan dengan ilustrasi.



Gambar 4.9 Ritme dalam *Composition* Video 3

d. Penekanan

Penekanan dalam *composition* video 3 berada pada ilustrasi yang menjadi gambaran dari narasi yang disampaikan. Ilustrasi yang digambarkan juga berupa hal yang realistis dan bisa diikuti penonton dengan nyaman. Sedangkan teks yang hanya menjadi *subtilte* dibagian bawah *frame*.

B. *Frame*

Motion graphic terbentuk dari individual *frame* dengan tiap-tiap *frame* mempresentasikan suatu waktu pada bidang 2 dimensi suatu layar. Bisa dikatakan *frame* yaitu batasan layar untuk peletakan objek dalam setiap *composition*. Batasan itu terdiri dari empat sisi yakni kiri, kanan, atas, dan bawah (Gallagher & Paldy, 2007). Dari ketiga video yang menjadi objek penelitian memiliki ukuran *frame* yang sama yaitu dengan perbandingan 16:9. Perbandingan tersebut digunakan karena penerapan pada media sosial Youtube.

Seperti yang dijelaskan diatas, *frame* adalah prinsip pembentuk dari *motion graphic*. Analisis *frame* disini peneliti lebih dikhususkan dalam objek individual yang berada dalam *composition* dan berkaitan dengan penakan dari *composition* disetiap video. Selanjutnya objek individual tersebut berkaitan dengan gambaran visual yang digunakan dan berkaitan dengan prinsip semiotik dalam desain. Berikut adalah analisis *frame* dari setiap video.

1. Analisis *Frame* Video 1 : *Motion Graphic* Ikhlas Itu berat

Berdasarkan analisis *composition* diatas, dalam video 1 memiliki penekanan berupa objek tipografi dan ilustrasi secara bersamaan dan membuat *composition* dengan sedemikian rupa. Tipografi dalam video ini digunakan hanya untuk menekankan bagian penting dalam pokok bahasan.



Gambar 4.10 Ilustrasi Karakter Fiktif dalam *Frame* Video 1

Ilustrasi yang menjadi penekanan yakni karakter fiktif dari ikhlas, pujian, tamak, dan gengsi. Karakter ikhlas digambarkan sebagai bola putih bersih dan karakter lainnya digambarkan sebagai virus atau monster. Dalam prinsip desain komunikasi visual hal ini termasuk dalam prinsip semantik metafora. Semantik metafora adalah prinsip untuk menyampaikan dengan mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain seperti verbal menjadi ilustrasi (Wahyuningsih, 2015).

2. Analisis *Frame Video 2 Motion Graphic* Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu

Bentuk video 2 adalah sebuah kinetik tipografi *motion graphic*. Sudah dapat dipastikan bahwa tipografi adalah satu-satunya yang menjadi objek dalam *frame* sekaligus menjadi penekanan materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan pokok bahasan materi dakwah yang disampaikan adalah sesuatu yang serius yakni peringatan atau larangan untuk mengikuti hawa nafsu. *Background* dan pewarnaan yang sederhana sangat mendukung apa yang disampaikan dari objek yang keluar masuk. Dalam prinsip desain komunikasi visual hal tersebut termasuk dalam semantik style atau gaya visual yang merujuk sebagai ikatan benang merah informasi yang disampaikan.

3. Analisis *Frame Video 3 Motion Graphic* Mari Merenung Sejenak! Renungan Harian Singkat Penuh Makna

Objek yang berada dalam video 3 sebagai penekanan yakni ilustrasi dengan penggambaran karakter yang realistis yaitu dengan menggunakan penggambaran orang. Sesuai dengan analisis *composition* diatas ilustrasi tersebut menjadi sebuah hal yang kontinu dan berulang. Selain itu tipografi pada video 3 hanya digunakan untuk *subtitle* dibagian bawah *frame*. Dalam teori desain komunikasi visual hal tersebut juga termasuk dalam semantik style sesuai gaya yang disuguhkan.

C. Sound

Sound atau suara atau audio adalah satu prinsip yang tak kalah penting dalam pembentukan *motion graphic*. Penonton akan merespon apa yang didengar, selain itu suara dapat menanamkan emosi yang mendukung alur cerita. (Gallagher & Paldy, 2007). *Motion graphic* yang berada dalam Yufid TV menggunakan sound yang berupa narasi untuk menyampaikan materi dakwah dan *sound effect* sebagai pendukung dari narasi maupun *flow* objek dalam *frame*.

1. Analisis Sound Video 1 Motion Graphic Ikhlas Itu berat

a) Narasi

Narasi yang disampaikan menggunakan intonasi yang santai akan tetapi menggunakan ketegasan di beberapa bagian penting agar pesan dan informasi dapat tersampaikan kepada penonton. Secara materi, hal yang disampaikan sangat mudah untuk diingat, akan tetapi ada beberapa bagian yang volumenya menjadi kecil dan seperti hilang karena sound effect.

b) Sound Effect

Sound effect pada video 1 merupakan elemen pendukung dalam *motion graphic*. Hal ini bertujuan untuk membangun emosi yang ingin disampaikan kepada penonton.

2. Analisis Sound Video 2 Motion Graphic Bahaya Mengikuti Hawa Nafsu

a) Narasi

Narasi yang disampaikan menggunakan intonasi yang sangat tegas dan serius karena pokok bahasan materi berupa peringatan atau larangan. Penggunaan intonasi itu menjadi sangat penting karena suatu hal yang disampaikan melalui narasi bergantung pada intonasi. Jadi, emosi yang disampaikan lebih dominan kepada narasi yang disampaikan.

b) *Sound Effect*

Sound effect pada video 2 merupakan elemen pendukung dalam *motion graphic* dan sebagai pertanda keluar masuknya tipografi.

**3. Analisis *Sound Video 3 Motion Graphic* Mari Merenung Sejenak!
Renungan Harian Singkat Penuh Makna**

a. Narasi

Narasi yang disampaikan menggunakan intonasi yang sangat santai dan berayun seraya mengajak penonton untuk merenung bersama dan mengintrospeksi sesuai dengan tema pokok bahasan yang disampaikan.

b. *Sound Effect*

Sound effect pada video 1 merupakan elemen pendukung dalam *motion graphic*. Hal ini bertujuan untuk membangun emosi yang ingin disampaikan kepada penonton.

D. Flow

Flow adalah cepat lambatnya pergerakan didalam *frame* (Gallagher & Paldy, 2007). *Flow* semua video yang menjadi objek penelitian baik itu pergerakan kamera maupun pergerakan objek grafis ditujukan sebagai pembantu dalam penyampaian informasi yang diberikan sesuai dengan fungsi desain komunikasi visual sebagai informasi dan instruksi. Selain itu *flow* pada masing-masing video digunakan untuk membantu berjalannya alur materi dakwah yang disampaikan.

Flow dari masing-masing video yang menjadi objek penelitian sangat bagus dan nyaman untuk ditonton karena memuat alur cerita yang sesuai dengan *sound* yang disampaikan. Pokok bahasan atau pesan yang disampaikan dari setiap video juga mudah dicerna karena penggunaan *flow* yang tepat.

E. Teknik Dakwah dalam Motion Graphic Yufid TV

Motion graphic yang ada dalam channel Yufid TV merupakan penyesuaian dari perkembangan teknologi dan informasi pada zaman modern ini. Hal ini menjawab bahwa aktivitas dakwah tidak hanya dilakukan di masjid akan tetapi bisa dilakukan dalam media sosial. Masyarakat sekarang dekat dengan media sosial, hal ini menjadikan *motion graphic* sesuai untuk menjadi tontonan masyarakat yang bertujuan untuk belajar Islam.

Dengan penggunaan teori *motion graphic* yang tepat dan dihubungkan dengan teori desain komunikasi visual, *video motion graphic* Yufid TV mudah untuk dipahami dan dapat menyampaikan materi dakwah dari masing-masing pokok bahasan atau tema yang disampaikan. Penggambaran visual yang menggunakan teori desain komunikasi visual menjadi pendukung dalam penyampaian. Selain itu audio atau *sound* yang menjadi pokok penyampaian sebuah materi dakwah menjadikan *video motion graphic* menjadi tersampaikan kepada penonton.

Meskipun ada beberapa kekurangan dalam setiap video, *motion graphic* Yufid TV bisa dikatakan sebagai teknik dakwah yang baru dalam aktivitas berdakwah. Selain itu *motion graphic* Yufid TV juga menjadi inovasi dalam perkembangan dakwah Islam di era digital sekarang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui penjabaran dari bab sebelumnya, peneliti menggunakan analisis interaktif mengikuti pemikiran Miles dan Huberman untuk mencari dan menjelaskan teknik dakwah yang digunakan dalam *motion graphic* Yufid TV melalui analisis prinsip *motion graphic* dan prinsip desain komunikasi visual yang sudah ada. Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah diuraikan, skripsi yang berjudul “*Motion Graphic* Sebagai Teknik Dakwah Yufid TV” sampai pada tahap kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah disampaikan.

Maka dari itu sesuai dengan teori yang ada, peneliti menyimpulkan teknik dakwah yang digunakan pada *motion graphic* Yufid TV menggunakan analisis audio visual yang sesuai dengan tema atau pokok bahasan dari setiap video yang telah dipublikasi. Selanjutnya berdasarkan pengamatan dari peneliti dapat disimpulkan analisis tersebut dibagi berdasarkan prinsip *motion graphic* diantaranya *composition, frame, sound, dan flow* yang dihubungkan dengan teori desain komunikasi visual yang berupa kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan prinsip semiotik dalam desain.

1. Composition

Ketiga video yang penulis teliti memiliki *composition* yang mengandung kasatuan, keseimbangan, ritme, dan penekanan. Perbedaan yang paling menonjol dalam *composition* ketiga video adalah penekanan dari setiap video.

- a) Video 1 memiliki penekanan berupa ilustrasi yang beriringan dengan tipografi. ilustrasi dalam Video 1 ini menggunakan penggambaran karakter fiktif untuk membedakan sifat dan jalan cerita. Serta tipografi yang ditampilkan berupa kalimat penting dalam pokok bahasan.

- b) Video 2 berbentuk kinetik tipografi yang hanya menggunakan tipografi sebagai objek grafis sebagai penekanan. Tipografi disini memuat semua narasi dan dianimasikan.
- c) Video 3 memiliki penekanan ilustrasi dengan penggambaran secara realistis dan tipografi hanya sebagai subtitle dibagian bawah *frame*.

2. *Frame*

Pembatan *frame* dalam seluruh video berukuran 16:9 dikarenakan untuk dipublikasi dalam media sosial Youtube. Sebagai pembentuk dari *motion graphic*, dalam setiap video mengandung berbagai objek. Objek-objek tersebut dalam desain komunikasi visual diatu dalam prinsip penggambaran desain komunikasi visual. Berikut adalah kesimpulan dari setiap video.

- a) Video 1 menggunakan semantik metamorfosa dikarenakan objek didalam *frame* berfokus kepada karakter fiktif yang awalnya verbal menjadi sebuah ilustrasi, yaitu karakter ikhlas, pujian, tamak, dan gengsi.
- b) Video 2 menggunakan semantik style yang berfokus pada gaya pembuatan yang seragam. Tipografi yang terkandung pada keseluruhan video adalah fokus dari semantik style pada video 2.
- c) Video 3 menggunakan semantik style yang berfokus pada ilustrasi secara realistis. Penekanan tokoh selalu muncul dalam setiap *frame* dan tipografi hanya sebagai *subtitle*.

3. *Sound*

Pada intinya *sound* atau audio dalam setiap video adalah mengarah alur dan pemantik emosi agar pesan yang disampaikan bisa diterima oleh penonton. Narasi sebagai suara utama dalam setiap video menjadi sesuatu yang utama dalam penyampaian pesan atau materi dakwah dan didukung dengan *sound effect* yang membangun emosi.

4. *Flow*

Baik *flow* atau pergerakan yang berupa pergerakan kamera dan pergerakan objek didalam *frame* merupakan salah satu pengarah alur agar sesuai dengan narasi yang disampaikan. *Flow* yang baik akan mengikuti jalan cerita agar materi dakwah yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik.

Dari pembahasan diatas *motion graphic* Yufid TV merupakan teknik dakwah yang menggunakan komunikasi visual agar mudah dipahami, serta publikasi yang menggunakan media sosial dapat menjangkau masyarakat secara luas. Sesuai dengan pernyataan *motion graphic* yang menjadi produk dari desain komunikasi visual adalah salah satu alternatif teknik dalam berdakwah dan menjawab perubahan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari masyarakat sekarang yang memiliki kecenderungan dekat dengan media sosial dan internet yang menyebarkan secara luas.

B. Saran

Setelah melakukan pengkajian dan penelitian sebagaimana mestinya, penulis memiliki beberapa catatan saran, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi para konten kreator, inovasi *motion graphic* sebagai teknik dakwah bisa dikembangkan karena menjadi suatu hal yang positif dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga diharapkan menjadi familiar dikalangan masyarakat yang melek teknologi.
2. Bagi mahasiswa dakwah jurusan komunikasi dan penyiaran Islam diharapkan dari penelitian ini akan menambah pemahaman tentang analisis komunikasi visual teknik dakwah dalam *motion graphic*. Kemudian mudah-mudahan melalui penelitian ini, dapat menginspirasi teman-teman agar lebih kreatif dan inovatif dalam berkarya dan mengikuti perkembangan zaman.

C. Penutup

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan melalui berbagai macam proses. Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Maka dari itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan karya ini. Penulis juga berterimakasih kepada semua pihak yang membantu mengarahkan dan membimbing atas terselesaikannya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2018). Ilmu Dakwah: Kajian Ontologi. *Epistemologi, Aksiologi Dan Aplikasi Dakwah*.
- Aliyudin. (2010). PRINSIP-PRINSIP METODE DAKWAH MENURUT AL-QURAN. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 4(15), 1007–1022.
- Aziz, M. A. (2019). *Ilmu Dakwah: Edisi Revisi*. Prenada Media.
- Betancourt, M. (2022). *The Origins of Motion Graphic*. Cinegraphic.
- Fabriar, S. R., Fitri, A. N., & Fathoni, A. (2022). PODCAST: ALTERNATIF MEDIA DAKWAH ERA DIGITAL. *An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, 14(1), 1–6.
- Fahrurrozi, Faizah, & Kadri. (2019). *Ilmu Dakwah* (W. Junaidi & I. Muzayanah (eds.); Pertama). Prenada Media.
- Frascara, J. (2004). *Communication Design, Principles, Methods, and Practice*. Allworth Press.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics (Design Exploration)*. Thomson Delmar Learning.
- Hasan, M. (2013). *Metodologi dan Pengembangan Ilmu Dakwah*. Pena Salsabila. [http://repository.iainmadura.ac.id/29/2/ILMU DAKWAH-BUKU.pdf](http://repository.iainmadura.ac.id/29/2/ILMU%20DAKWAH-BUKU.pdf)
- Kemp, S. (2022, February 15). *DIGITAL 2022: INDONESIA*. <https://Datareportal.Com/Reports/Digital-2022-Indonesia>.
- Ni'mah, N. (2016). Dakwah komunikasi visual. *Islamic Communication Journal*, 1(1).
- Nurdin. (2016). Analisis Dakwah melalui Stand up comedy. *Al-Munzir*, 9.
- Pimay, A. (2006). *Metodologi Dakwah: Kajian Teoritis dari Khazanah Alquran*. RaSAIL.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Putranto, R. (2021). *METODE DAKWAH SUNAN KALIJAGA MELALUI MEDIA SENIBUDAYA*. UIN Raden Intan Lampung.
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Fajar, A. M. (2021). *Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa SMA-SMK*.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (2nd ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Schlittler, J. P. (2014). *Motion Graphics and Animation Presented at SAS 2014, The Animator. Toronto, 17 th*.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *Alfa Beta, Bandung*.
- Supriatna, D. F. (2020). *Delvia Fitriani Supriatna, 2020 ANALISIS MEDIA MOTION GRAPHIC PADA CHANNEL YOUTUBE YUFID.TV UNTUK MENGOPTIMALKAN PENERAPAN GERAKAN RELIGIOUS CULTURE (GRC) DI SMP NEGERI 1 LEMBANG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. ANDI OFFSET.
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. UTM Press.

- Widagdo. (1993). *Desain, Teori, dan Praktek. Seni Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta, 3(03).*
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis.* Kemendikbud.
- Yudi, E. F. (2020). *Representasi Takwa dalam Konten Motion Graphic di Yufid TV.*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zidan Akmal Musa
NIM : 1801026097
Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 9 Agustus 2000
Alamat : Desa Daren 01/01, Kecamatan Nalumsari,
Kabupaten Jepara.
Email : zidanakmal09@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal :

1. SD Negeri Daren 1
2. MTs Negeri 1 Kudus
3. MAN 2 Kudus
4. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Riwayat Pendidikan Non-Formal :

1. TPQ At-Taqwa Daren
2. Madin Annur Daren
3. Ponpes Al-Qur'an Al-Masthuriyah Semarang

Demikian daftar riwayat hidup saya buat dengan sebenar-benarnya, mohon maklum.

Semarang, 4 April 2023

Penulis

Zidan Akmal Musa