

**KOMUNIKASI PERSUASIF PADA TAYANGAN FILM
ANIMASI NUSSA DAN RARRA DALAM CHANEL YOUTUBE
NUSSA OFFICAL**

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Konsentrasi Televisi Dakwah



Oleh:

Manarul Hidayat

1801026096

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2023

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : -
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth. Dekan
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap naskah skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Manarul Hidayat
NIM : 1801026096
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan/Konsentrasi : Komunikasi dan Penyiaran Islam / Televisi Dakwah
Judul : Komunikasi Persuasif pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan.

Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 13 Juni 2023

Pembimbing,



Fitri, M.Sos.

NIP. 198905072019032021

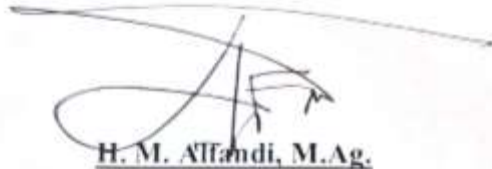
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
KOMUNIKASI PERSUASIF PADA TAYANGAN FILM ANIMASI NUSSA DAN
RARRA DALAM CHANEL YOUTUBE NUSSA OFFICIAL

Disusun oleh:
Manarul Hidayat
1801026096

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 26 Juni 2023 dan dinyatakan
LULUS dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua/Penguji I



H. M. Alfandi, M.Ag.

NIP: 197108301997031003

Penguji III



Mifa Nur Fitri, M.I.Kom.

NIP: 198907302019032017

Sekretaris/Penguji II



Fitri, M.Sos

NIP: 198905072019032021

Penguji IV



Mustofa Hilmi, M.Sos.

NIP: 199202202019031010

Pembimbing



Fitri, M.Sos

NIP: 198905072019032021

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Pada tanggal, 11 Juli 2023



Prof. Dr. Ilyas Supena, M.Ag.
NIP: 197204102001121003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja keras saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di satuan perguruan tinggi pada lembaga pendidikan lainnya. Demikian pengetahuan yang diperoleh peneliti yang belum diterbitkan atau tidak terbitkan sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat, bila dikemudian hari ditemukan bukti pelanggaran, maka penulis siap bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Semarang, 13 Juni 2023



Manarul Hidayat

NIM. 1801026096

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan karuniannya, berupa kesehatan, iman, islam dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Komunikasi Persuasif pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official”. Sholawat dan salam kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya dihari akhir nanti. Beserta keluarga, sahabat dan para pengikut setianya karena telah menyebarkan agama Islam dengan penuh pengorbanan dan pantang menyerah. Semoga kita selalu mengikuti kebaikan, ajaran dan sunah- sunnahnya dengan baik sebagai tauladan dalam kehidupan.

Skripsi ini merupakan skripsi yang diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongso Semarang. Penulis berharap bahwa skripsi ini akan bermanfaat bagi penulis, meskipun penulis menyadari pada penulisannya masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis meminta maaf dan terbuka untuk menerima kritikan beserta saran terkait dengan perbaikan ke depannya. terselesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis secara khusus berterima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag., sebagai Rektor UIN Walisongso Semarang.
2. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongso Semarang, beserta Wakil Dekan I, II, dan III.
3. H.M. Alfandi, M.Ag., sebagai Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dan Nilnan Nikmah, M. S. I sebagai Sekertaris Jurusan.
4. Fitri M. Sos., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini selesai dengan baik

5. Seluruh dosen FDK dan KPI UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta bantuan selama penulis menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
6. Para karyawan ataupun staf FDK UIN Walisongo Semarang.
7. Kepada Bapak dan Ibu serta keluarga besar yang sudah mendokan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
8. Triana Ardyarini, terimakasih atas doa, dukungan, serta perjuangannya selama ini yang diberikan kepada penulis.
9. KPI C 2018 teman-teman seperjuangan, terimakasih atas kebersamaannya suka maupun duka.
10. Nizar Zulmi sahabat bermain dan kuliah, terimakasih yang selalu membantu, dan memotivasi saya.
11. Tidak lupa pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan, yang sudah membantu terselesainya skripsi ini.

Do'a terbaik untuk semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam penyelesaian penelitian skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan balasan yang lebih baik atas kebaikan kalian, *Aamiin*.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

PERSEMBAHAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Bismillahirrahmaanirrahim, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya persembahkan karya ini kepada orang baik yang selalu mendoakan, memberikan semangat kepada penulis:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Samsi dan Ibu Siti tercinta yang senantiasa mendo'akan, memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang kepada anaknya, semoga beliau bangga dengan pencapaian dan perjuangan anaknya ini. Terimakasih juga kepada Bapak dan Ibu, saya sangat bangga dan manyayangi kalian. Semoga karya ini bisa menjadi kado terindah untuk Bapak dan Ibu.
2. Kedua Kakak Perempuan penulis Asrohati dan Muirodah, terimakasih karena selalu mendukung saya, memberikan motivasi dan semangatnya, karena tanpa kalian saya tidak bisa berada di titik ini sekarang.

Do'a terbaik untuk semua pihak yang sudah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga selalu diberikan kemudahan dalam segala urusan dan kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

MOTTO

“Jangan mimpikan hidupmu, tetapi hidupkan mimpimu”

(Marco Reus)

ABSTRAK

Manarul Hidayat, NIM. 1801026096, dengan judul “Komunikasi Persuasif pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official.”

Komunikasi persuasif merupakan komunikasi yang bertujuan sebagai perantara pembicaraan yang bersifat menguatkan, memberikan ilustrasi, dan informasi kepada publik. Meskipun demikian, alasan utama dari komunikasi persuasif yaitu untuk memperkuat atau mengubah sikap dan perilaku. Komunikasi persuasif tidak hanya digunakan secara lisan, tetapi juga dapat digunakan dengan media modern saat ini, salah satunya adalah media sosial Youtube. Channel Youtube yang memiliki tayangan film animasi salah satunya adalah Nussa Official. Dalam serial Nussa Official dengan tokoh utama Nussa, seorang anak kecil penyandang disabilitas, yang memiliki adik bernama Rarra dan Umma yang selalu mendidik dan memberikan pesan-pesan positif kepada anak-anaknya dengan bahasa yang ringan. Pesan yang disampaikan juga bersifat persuasif (membujuk). Pada penelitian ini, penulis merumuskan masalah: Bagaimana teknik komunikasi persuasif pada tayangan film animasi Nussa dan Rarra dalam Channel Youtube Nussa Official?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis teknik komunikasi persuasif yang digunakan dalam film animasi Nussa dan Rarra di Channel Youtube Nussa Official. Pendekatan kualitatif digunakan untuk metode ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi meliputi gambar dan teks pada Channel Youtube Nussa Official. Sumber informasi atau data pada penelitian ini adalah video yang terdapat pada film animasi Nussa dan Rarra.

Berdasarkan data yang telah diteliti, hasil penelitian menunjukkan bahwa program Nussa Official memiliki lima teknik komunikasi persuasif, yaitu: teknik *asosiasi*, teknik *integrasi*, teknik *pay-off* atau *fear arousing*, teknik *icing*, dan teknik *red herring*. Pada penelitian ini terdapat enam video yang menggunakan lebih dari satu teknik komunikasi persuasif. Film animasi Nussa dan Rarra ini bersifat dinamis atau tidak kaku dan mudah diterima karena adanya lima teknik persuasif yang digunakan. Dalam penyampaian pesannya saat ini, tidak hanya bisa dilakukan secara konvensional, namun bisa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan menyesuaikannya dengan keadaan sekarang. Seorang komunikator dituntut supaya inovatif dan kreatif dalam menyampaikan dan mengelola pesan agar pesan yang disampaikan akan lebih beragam dan tidak monoton.

Kata Kunci : Teknik Komunikasi Persuasif, Channel Youtube, Nussa Official.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Metode Penelitian	7
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	7
2. Definisi Konseptual.....	8
3. Sumber dan Jenis Data.....	9
4. Teknik Pengumpulan Data.....	9
5. Teknik Analisis Data.....	10
BAB II TEORI KOMUNIKASI, KOMUNIKASI PERSUASIF, MEDIA SOSIAL, FILM ANIMASI	12
A. Teori Komunikasi.....	12
1. Pengertian Komunikasi.....	12
2. Unsur-Unsur Komunikasi	12
3. Teknik Komunikasi	14
B. Komunikasi Persuasif.....	14

1. Pengertian Komunikasi Persuasif.....	14
2. Prinsip Komunikasi Persuasif.....	15
3. Tahapan Komunikasi Persuasif	17
4. Teknik Komunikasi Persuasif.....	18
C. Media Sosial.....	19
1. Pengertian Media Sosial.....	19
2. Youtube	20
D. Film Animasi.....	22
1. Pengertian Film Animasi.....	22
2. Jenis Format Animasi.....	23

**BAB III FILM ANIMASI NUSSA DAN RARRA DI CHANEL YOUTUBE
NUSSA OFFICIAL 24**

A. Biografi Animasi Nussa dan Rarra	24
1. Profil Animasi Nussa dan Rarra	24
2. Tokoh-Tokoh Pemain Animasi Nussa dan Rarra	26
B. Deskripsi Data Penelitian (Sinopsis dan Dialog Tokoh Animasi Nussa dan Rarra	32
1. Sinopsis dan Dialog New Series Maaf Part 1	32
2. Sinopsis dan Dialog New Series Maaf Part 2	35
3. Sinopsis dan Dialog Nussa: Toleransi.....	39
4. Sinopsis dan Dialog Marahan Nih?.....	43
5. Sinopsis dan Dialog Jangan Tidur Setelah Subuh	46
6. Sinopsis dan Dialog Bersih Kota Kita Bersih Indonesia	49

**BAB IV ANALISIS TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF PADA
TAYANGAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARRA DALAM CHANEL
YOUTUBE NUSSA OFFICIAL 52**

A. Kategorisasi Teknik Komunikasi Persuasif dalam Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official	52
B. Analisis Teknik Komunikasi Persuasif pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official.....	56
1. Teknik <i>Asosiasi</i>	56
2. Teknik <i>Integrasi</i>	57
3. Teknik <i>Pay Of</i> dan <i>Fear Arousing</i>	60
4. Teknik <i>Icing</i>	63
5. Teknik <i>Red-Herring</i>	69

BAB V PENUTUP 71

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Dialog New Series Maaf Part 1	34
Tabel 3.2 Dialog New Series Maaf Part 2	37
Tabel 3.3 Dialog New Eps Nussa: Toleransi.....	40
Tabel 3.4 Dialog New Eps Marahan Nih?	44
Tabel 3.5 Dialog New Series Tidak Boleh Tidur Setelah Subuh.....	47
Tabel 3.6 Dialog Bersih Kota Kita Bersih Indonesia.....	50
Tabel 4.1 Kategori Teknik Komunikasi Persuasif	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Nussa & Rarra	24
Gambar 2. Pemeran Nussa.....	26
Gambar 3. Pemeran Rarra.....	27
Gambar 4. Pemeran Umma.....	28
Gambar 5. Syifa.....	29
Gambar 6. Pemeran Abdul.....	30
Gambar 7. Pemeran Pak Ucok.....	31
Gambar 8. Pemeran Kucingya Rarra dan Nussa	31
Gambar 9. Screenshoot New Series Maaf Part 1	32
Gambar 10. Screenshoot New Series Maaf Part 2	35
Gambar 11. Screenshoot Nussa: Toleransi.....	38
Gambar 12. Screenshoot Marahan Nih?	43
Gambar 13. Screenshoot Jangan Tidur Setelah Subuh	46
Gambar 14. Screenshoot Bersih Kota Kita Bersih Indonesia.....	49
Gambar 15. Screenshoot Membuang Sampah Pada Tempatnya.....	57
Gambar 16. Screenshoot Toleransi “Menolong dengan Ikhlas”	58
Gambar 17. Screenshoot Jangan Tidur Setelah Subuh “Membantu Rarra”	59
Gambar 18. Screenshoot Maaf Part 1 “Sifat Pemaaf”	61
Gambar 19. Screenshoot New Series” Jangan Tidur Setelah Subuh”	62
Gambar 20. Screenshoot Maaf Part 2 “Kedzoliman”	63
Gambar 21. Screenshoot Nussa: Toleransi “Berbagi Kebaikan.....	64
Gambar 21. Screenshoot Maaf Part 1 “Tidak Boleh Balas Dendam”	65
Gambar 22. Screenshoot Maaf Part 2 “Adab Meminta Maaf “	66
Gambar 23. Screenshoot Marahan Nih? “Tiba Waktu Sholat”	67

Gambar 24. Screenshoot Jangan Tidur Setelah Subuh “ Niat”	68
Gambar 25. Screenshoot Apa Itu Viral	69
Gambar 26. Screenshoot Tidak Boleh Mengabaikan Teman	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang, serta interaksi dalam kehidupan sehari-hari, menuntut adanya kegiatan komunikasi. Komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia. Ada pengirim pesan dari komunikator selama proses komunikasi ini, tentu diharapkan memiliki efek untuk komunikasi yang lebih baik tanpa mengubah keyakinan, perilaku, atau sikap (Afiati, 2015). Onong Uchjana Effendi berpendapat bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan terhadap seseorang untuk memberi informasi atau berita kepada klien guna mengubah pendapat, sikap, dan perilaku, baik lisan secara langsung maupun melalui media. Hal ini karena paradigma komunikasi begitu luas, termasuk kegembiraan, kasih sayang, inklusi, pelarian, relaksasi, dan kendali semuanya dicapai melalui komunikasi. Komunikasi sekarang merupakan komponen penting dari keberadaan manusia. Dikatakan berhasil apabila proses komunikasi bisa dimengerti dan tau unsur-unsur komunikasi yang terkandung didalamnya. Unsur-unsur yang dimaksud yaitu sumber, pesan, saluran, penerima, dan audience (Effendi, 2000: 5).

Komunikasi bisa dikatakan efektif jika penerima komunikasi menerima makna yang sama dari pesan, maka komunikasi berhasil. Oleh karena itu, komunikasi terjadi ketika pesan yang dikirim oleh komunikator dapat diterima komunikand dan memiliki kesamaan makna. Komunikasi yang berlangsung dalam suasana yang tidak komunikatif seperti pidato, ceramah, dan khotbah, terjadi jika tidak ada kesamaan makna baik secara tertulis maupun lisan. Saat berkomunikasi dengan orang lain, komunikator biasanya mempertimbangkan teknik komunikasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan mereka. Hasil yang diinginkan tidak akan tercapai secara maksimal jika teknik komunikasi yang tepat tidak dipertimbangkan dan dipilih. Dalam arti kata, proses komunikasi yang dilakukan tidak berhasil

karena tidak ada yang mengerti apa yang dikomunikasikan (Effendy, 2007: 8).

Komunikasi yang baik perlu dimiliki dalam penyampaian pesan karena sangat penting perannya. Dalam proses komunikasi yang baik diperlukan adanya penerapan yang bersifat persuasif, juga dikenal sebagai proses mempengaruhi sikap, pendapat, dan tindakan orang melalui manipulasi psikologis sehingga individu berperilaku seperti yang diinginkan (Illahi, 2010: 125). Jenis komunikasi yang dikenal sebagai komunikasi persuasif bertujuan untuk merubah keyakinan, sikap, dan tindakan penerima dari komunikator. Komunikasi ini akan menimbulkan efek yang membuat penerima melakukannya sesuai dengan permintaan yang dilakukan oleh komunikator.

Komunikator memainkan peran penting dan berpengaruh dalam komunikasi persuasif. Sehingga memiliki nilai kinerja yang tinggi dapat dicirikan dari kesiapan, ketulusan, kesungguhan, keramahan, ketenangan, dan mudah diajak berkomunikasi. Penerima pesan juga dapat dipengaruhi oleh kepribadian komunikator, serta persepsi dan pengalaman juga memberikan pengaruh (Effendi, 2007: 24). Adanya komunikasi bisa dengan berbagai cara seperti menggunakan media sosial salah satunya. Berbagai platform media sosial bermunculan di era modern saat ini. Hal tersebut dapat dilihat sebagai media yang berkontribusi terhadap kesuksesan dan bahkan sebagai penghambat bagi komunikator. Dilihat dari fungsinya, teknologi sebenarnya dapat menjangkau sebagian besar penduduk Indonesia bahkan seluruh dunia. Teknologi mengurangi hambatan dengan membuat dunia yang dulu tampak begitu jauh tampak dekat.

Media sosial yang memiliki banyak penggunanya sekarang, youtube menjadi media untuk mempromosikan beberapa macam model komunikasi. Kemudahan dan keberagaman fitur yang tersedia telah memanjakan mata para pengguna youtube. Banyak individu maupun kelompok-kelompok lain yang menggunakan youtube sebagai penyalur komunikasi untuk dimanfaatkan dari segala informasi yang telah diberikan. Salah satunya

Animasi Nussa & Rarra, memanfaatkan youtube untuk membuat serial animasi yang Islami dengan menggunakan tema-tema yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Dengan memanfaatkan youtube sebagai media yang digunakan diharapkan dapat memberikan kebaikan hal positif. Dalam animasi ini tayangan yang ditampilkan dengan semenarik mungkin dan memberikan kemudahan bagi para penonton ataupun pada generasi milenial agar mendapatkan informasi kebaikan dan pemahaman yang sesuai dengan agama Islam. Media yang digunakan juga dapat dengan mudah diakses tanpa harus menunggu lama. Selain itu, dengan media sosial youtube pengguna dapat mempraktikkan langsung proses komunikasi yang sudah disampaikan sehingga berguna dalam memberikan manfaat yang positif bagi pengguna youtube (Qodriyah, 2021).

Munculnya animasi Nussa & Rarra di Youtube banyak disenangi anak-anak hingga orang dewasa sangat menikmati menonton animasi ini. Episode pertama Nussa Official berjudul Nussa: Tidur Sendiri, Tak Takut! yang tayang pada 20 November 2018 kini telah memiliki 8,76 juta subscriber dan 50 juta penonton. Pencapaian tersebut membuktikan bahwa antusias masyarakat atas kehadiran animasi Nussa & Rarra cukup banyak. Animasi Nussa & Rarra berkisah terhadap kehidupan sehari-hari Nussa dan Rarra bersaudara. Tokoh-tokoh utama Nussa dan Rarra diciptakan sedemikian menarik, menggemaskan, dan lucu. Pengisi suara Nussa merupakan actor anak-anak yang pernah tampil di sejumlah film Indonesia yaitu Muzakky Ramadhan. Sedangkan pengisi suara Rarra dalam film tersebut bernama Aysha Ocean Fajar merupakan gadis mungil penduduk asli Dubai berusia 8 tahun. Karakter Nussa dan Rarra adalah pribadi yang gemar bermain, suka bertanya, dan berimajinasi. Nussa dan Rarra juga menunjukkan sifat-sifat yang patut ditiru oleh anak-anak, seperti baik hati dan taat pada ajaran Islam. Setiap cerita dan karakter yang dimainkan Nussa dan Rarra dalam animasi Nussa dan Rarra mengandung pesan positif.

Tayangan Nussa & Rarra ini terdapat proses komunikasi pada konten yang di tayangkan, dalam penyampaiannya meskipun bentuknya berbeda-beda tidak dengan ceramah langsung atau pengajian, komunikasi sangat penting dalam penyampaiannya, dengan peragaan yang menggemaskan dan lucu pastilah komunikasi yang disampaikan akan menarik dan melekat bagi penontonnya. Dalam kegiatan komunikasi juga diperlukan teknik agar komunikasi bisa disampaikan dengan baik. Proses ini menggunakan manipulasi psikologis untuk mempengaruhi pendapat, tindakan, atau sikap orang sehingga mereka bertindak atas inisiatif sendiri. Adanya proses komunikasi dalam tayangan film animasi Nussa & Rarra bisa disebut komunikasi yang komunikatif, apabila komunikasi yang berlangsung tidak hanya satu arah tetapi juga interaktif antara komunikator dan komunikan (Illahi, 2010: 125).

Konten video dalam tayangan Nussa dan Rarra terdapat indikasi, menggunakan teknik komunikasi persuasif dalam mengelola pesan. Salah satunya di video “ maaf part 1 dan 2” pada unggahan tersebut Abba memberikan nasehat kepada Rarra untuk meminta maaf kepada temannya dan tidak boleh melakukan balas dendam. Abba juga mengajarkan untuk ikhlas dalam menolong temanya dan berbuat baik kepada orang lain meskipun tidak mendapatkan respon yang baik, dengan berlaku ikhlas atas apa yang terjadi dan menimpa kita insyaallah akan mendapat pahala dari Allah SWT. Hal ini sesuai dengan prinsip selektif dalam komunikasi persuasif, yang mana dalam memilih pesannya komunikan cenderung selektif. Maka dari itu, komunikator perlu membuat pesan yang berkaitan dengan pengetahuan, nilai dan budaya komunikan agar dapat memenangkan hatinya.

Melihat permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk membahas hal tersebut dengan bentuk penelitian skripsi dengan judul: Komunikasi Persuasif Pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra Dalam Chanel Youtube Nussa Official. Teknik Komunikasi serta penerapannya pada film animasi Nussa dan Rarra menjadi fokus penelitian ini, yang bertujuan untuk

memberikan informasi baru tentang teknik komunikasi persuasif yang terdapat pada tayangan film animasi ini.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana teknik komunikasi persuasif yang diterapkan di Film Animasi Nussa dan Rarra pada Chanel Youtube Nussa Official?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dalam menggunakan teknik komunikasi persuasif yang terdapat pada tayangan film animasi Nussa dan Rarra dalam menyampaikan isi pesanya.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diperlukan guna menambah wawasan ilmu komunikasi, khususnya ilmu komunikasi Islam dan komunikasi persuasif. Serta sebagai sumber bacaan dan referensi bagi mahasiswa KPI di UIN Walisongo Semarang.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan guna memperkaya pengetahuan pada mahasiswa tentang pentingnya memperhatikan komunikasi dan menggunakan bahasa yang tepat supaya pesan yang disampaikan selaras.

D. Tinjauan Pustaka

Penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu pada tinjauan pustaka ini guna memberikan wawasan dan menambah informasi mengenai pemilihan judul penelitian yang penelilitulis. Hal itu dilakukan sebagai argumentasi serta sebagai bukti bahwa keaslian dalam penelitian masih terjamin. Berikut ini terkait dengan penelusuran penulis terhadap beberapa penelitian terdahulu dengan hasil penelitian penulis sendiri, seperti:

- a. “*Animasi Anak Nussa dan Rarra di Youtube(Analisis Semiotika Ferdinand De Saussurce)*” oleh Nurul Khalisa pada Tahun 2020, Jurusan KPI, UIN Alauddin Makassar. Adapun kesamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti Animasi Nussa dan Rarra, serta isi pesan baik moral, sosial, maupun agama. Perbedaannya terdapat pada analisis yang digunakan dan fokus penelitiannya (Khalisa, 2020).
- b. “*Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra*” oleh Ucha Manlintang Putri pada Tahun 2020, Jurusan PAI, Universitas Muhammadiyah Palembang. Skripsi ini lebih berfokus pada nilai-nilai pendidikan agama Islam. Adapun kesamaan penelitian mengenai nilai ke Islaman pada serial ini, perbedaan penelitian ini mengenai dampak dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra terhadap perilaku anak. Sedangkan penulis berfokus ke pesan, dan komunikasi persuasifnya(Putri, 2020)
- c. Skripsi yang ditulis oleh Zuljihad Rahmatullah jurusan KPI Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mataram tahun 2022, yang berjudul “*Dakwah Persuasif Pada Film Animasi Adit & Sopo Jarwo Episode 46-48 Di Chanel Youtube MD Animation Tentang Makna Kehidupan(Analisis Isi)*”. Penelitian ini berfokus pada Dakwah Persuasif yang terdapat di episode 46-48 Film Animasi Adit & Sopo Jarwo. Adapun kesamaan penulis dengan penelitian ini, yaitu sama dalam meneliti dakwah persuasifnya dan juga analisis isi dengan memakai teknik pengumpulan data berbentuk dokumentasi, perbedaannya terdapatdi fokus penelitian dan animasi yang diteliti, penulis disini hanya berfokus di 2 episode animasi Nussa Rarra saja sedangkan dalam penelitian ini meneliti 46-48 episode Film Animasi Adit & Sopo Jarwo.
- d. Skripsi yang ditulis oleh Ria Sunariyah tahun 2022 yang berjudul “*Pesan Dakwah Dalam Serial Upin Ipin Season Ramadhan (Dalam Tinjauan Semiotika Roland Barthes)*”. Mahasiswi UIN Raden Intan Lampung jurusan KPI. Penelitian ini lebih menjelaskan ke bentuk pesan dakwah pada tayangan Serial Upin & Ipin. Persamaan penelitian ini

dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan menggunakan teknik dokumentasi dalam mencari data pada subjek penelitian, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang pesan dakwah pada animasi Upin & Ipin, sedangkan peneliti membahas di komunikasi persuasifnya dan animasi yang diteliti juga berbeda.

- e. *“Analisis Pesan Komunikasi Islam dalam Film Animasi Nussa dan Rarra”* oleh Wa Firla Jumadi pada Tahun 2021, Jurusan KPI, IAIN Ambon. Penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan memakai rancangan analisis isi. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaannya dengan peneliti ada di fokus penelitian, dimana penelitian ini berfokus pada analisis pesan yang disampaikan (Jumadi, 2021).

Relevansi dari penelitian penulis dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yaitu sama dalam meneliti tayangan Nussa & Rarra dengan menggunakan penelitian kualitatif. Perbedaannya terdapat di tayangan episode yang akan diteliti dan fokus penelitian yang berbeda yang mana penulis berfokus pada komunikasi persuasif tayangan Nussa & Rarra.

E. Metode Penelitian

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai peneliti yaitu kualitatif, bertujuan untuk memahami kejadian-kejadian yang terkait dengan subjek penelitian seperti cara berperilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan mendeskripsikannya sebagai sebuah kata atau bahasa, dalam satuan kerangka utama secara alamiah serta menggunakan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2002:6). Metode yang dipakai dalam berbagai kegiatan ilmiah agar mendapatkan suatu keilmuan dengan tujuan dan maksud tertentu (Dadang, 2011: 13).

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, berupa catatan mentah dari bidang studi yang dikumpulkan oleh peneliti merupakan data penelitian kualitatif. Kemudian, data

dikumpulkan menjadi satuan yang bermakna dan digunakan sebagai dasar analisis data menggunakan teknik analisis *isi*. Eriyanto (2011) menyebutkan bahwa analisis isi bertujuan untuk memberikan gambaran secara terperinci tentang suatu pesan atau teks tertentu. Maka dari itu, peneliti menggunakan analisis ini untuk menemukan, mengolah, mengidentifikasi, dan menganalisis teknik komunikasi persuasif yang digunakan dalam tayangan film animasi Nussa dan Rarra untuk mengelola pesan pada setiap unggahan di media YouTube.

B. Definisi Konseptual

Peneliti menganggap perlu untuk mengulas beberapa istilah yang dianggap krusial guna menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran terhadap judul penelitian agar memudahkan pembaca dalam mengikuti pembahasan ini. Istilah-istilah berikut yang harus dijelaskan oleh penulis:

a. Teknik Komunikasi Persuasif

Pada tayangan film animasi ini, peneliti menggunakan teknik komunikasi persuasif sebagai cara seseorang dalam menyampaikan pesan, ide atau pemikiran supaya dapat dimengerti oleh orang lain, serta mempengaruhi komunikasi dengan tetap memperhatikan unsur-unsur komunikasinya. Dengan begitu komunikasi telah memberi kita pengetahuan terkait proses berkomunikasi secara baik dan benar, dari pengirim pesan dan penerima pesan.

Penelitian ini mengarah kepada bagaimana tayangan film animasi Nussa dan Rarra dalam menyampaikan pesannya, menerapkan kelima teknik komunikasi persuasif, yaitu teknik *asosiasi*, teknik *integrasi*, teknik *pay off* dan *fear arousing*, teknik tataan (*iching thecnique*), dan teknik *red herring*, dalam mengolah pesan pada setiap video yang diunggah.

b. Film Animasi

Film animasi merupakan film yang terdiri dari serangkaian gambar yang direkam satu per satu dengan fokus pada kesinambungan gerak

hingga setiap gambar terlihat dari satu gerakan dalam film. Gambar-gambar ini selanjutnya disusun sesuai dengan *storyboard* untuk membuat film animasi yang lengkap atau utuh. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis animasi Nussa & Rara dalam Chanel Youtube Nussa Official.

c. Chanel Youtube

Subjek penelitian ini yaitu Youtube yang menjadi media dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra. Dalam hal ini, video yang digunakan memiliki durasi waktu 3-5 menit.

C. Sumber dan Jenis Data

Sumber data menurut Arikunto dalam (Moleong, 2004) yaitu subjek untuk memperoleh data. Sumber data dan jenis data penelitian ini yaitu tayangan film animasi Nussa dan Rarra dengan durasi 4-6 menit pada 5 episode “Jangan tidur setelah subuh, belajar ikhlas, marahan nih?, new series maaf part 1 dan 2.”

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang dipakai dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan metode penelitian. Dokumentasi digunakan oleh peneliti dalam metode pengumpulan datanya untuk mendapatkan data yang relevan. Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan bukti fisik yang berhubungan dengan topik penelitian, berupa video (Sugiyono, 2011).

Data primer digunakan sebagai pengumpulan data pada penelitian ini, dilakukan secara bertahap. Peneliti memulai dengan meneliti data mentah dari lima video dari film animasi Nussa dan Rarra. Kedua, peneliti memilih sampel dari kumpulan video yang berisi teknik komunikasi persuasif berdasarkan teori yang meliputi teknik *asosiasi*, *integrasi*, *pay of*, *icing*, dan *red herring* (Effendy, 2004). Metode yang digunakan sesuai dengan kriteria atau ketentuan di atas menggunakan metode sampling. Kuota sampling merupakan suatu metode pemilihan sampel dari suatu populasi yang memiliki karakteristik tertentu hingga

jumlah (kuota) yang diinginkan. Video akan dianalisis dari jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitian (Sugiyono, 2011). Dalam hal ini, peneliti telah memilih enam video yang akan dianalisis.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu penyusunan transkrip interview dan proses pencandraan (*description*) serta bahan-bahan lain yang sudah terkumpul. Bermaksud supaya peneliti bisa melengkapi pemahaman tentang data tersebut, kemudian untuk disajikan terhadap orang lain. Agar lebih jelas mengenai apa yang sudah ditemukan maupun didapatkan dari lapangan (Danim, 2002:209).

Data yang telah berhasil diolah dan dianalisis, maka diperlukan kesimpulan sesuai pada pertanyaan penelitian (rumusan masalah) yang diajukan. Pada kesimpulan, semua pertanyaan yang mendorong dilakukannya penelitian sudah harus terjawab.

Metode analisis isi yang dikemukakan Krippendorff (2007:97) adalah salah satu yang digunakan untuk penelitian ini, yang didefinisikan seperti apa yang dicatat, diamati, dan dianggap sebagai data. Semua bentuk komunikasi dapat dianalisis dengan bantuan analisis isi, termasuk bahan dokumentasi lainnya, seperti surat kabar, berita radio, iklan, dan televisi. Data yang terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif, dilanjutkan dengan analisis deskriptif. Pendekatan yang dilakukan untuk menganalisis isipesan dan mengelola pesan adalah inti dari analisis isi. Kemudian untuk memberikan gambaran terkait teknik komunikasi persuasif dalam serial animasi Nussa & Rarra. Selain itu, untuk mendapatkan kesimpulan akhir dari ini perlu melakukan penafsiran data secara kritis dan analitis.

Berikut tahapan-tahapan analisis isi dalam (Puteri, 2018) sebagai berikut:

a. Unitisasi

Unitisasi merupakan metode pengumpulan data yang sesuai pada penelitian. Data ini dapat berupa teks, suara, gambar dan data lainnya yang bisa diamati lebih detail. Film animasi Nussa dan Rarra pada channel Nussa Official adalah data yang akan dianalisis oleh peneliti.

b. Sampling

Pengambilan sampel (sampling) merupakan proses penyederhanaan penelitian yang membatasi pengamatan dan meringkas data yang terdapat kesamaan tema atau karakter dalam penelitian. Peneliti memilih enam video Nussa dan Rarra dan menyeleksi menjadi serangkaian kategori yang mencakup teknik komunikasi persuasif, seperti teknik *asosiasi*, teknik *integrasi*, teknik *pay of*, teknik *icing*, dan teknik *fear arousing*.

c. Pencatatan Data

Proses penyimpanan data yang telah diperoleh dikenal dengan istilah *recording* atau *coding*. Dalam pencatatan, isi pada suatu teks mengandung unsur-unsur yang harus ditetapkan untuk landasan peneliti. Pencatatan data ini melihat pada tema atau topik pembicaraan di suatu teks yang dibicarakan atau mengenai apa yang tercakup dalam data. Indikator penilaian teknik komunikasi persuasif digunakan untuk menyesuaikan data yang dicatat.

d. Reduksi Data

Reduksi Data (disebut juga penyederhanaan data) Reduksi adalah analisis yang mempertajam, mengkategorikan, mengarahkan, mengorganisasikannya dan mengeliminasi data yang tidak penting, sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir dan diverifikasi. Peneliti melakukan reduksi data pada saat ini sesuai dengan fokus penelitian.

e. Penarikan Inferensi

Penarikan inferensi atau penarikan kesimpulan, dalam tahap ini peneliti memberikan kesimpulan berdasarkan kategori yang telah ditentukan dan diperoleh dari pengumpulan data channel YouTube Nussa Official.

BAB II

KOMUNIKASI PERSUASIF PADA TAYANGAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARRA DALAM CHANEL YOUTUBE NUSSA OFFICAL

A. Teori Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi menurut para ahli didefinisikan dalam pandangan mereka yaitu sebagai berikut:

- 1) Aethur Jensen dan Sarah Trenholm mendefinisikan komunikasi sebagai: “*A proses by which a source transmits a message to a receiver through some channel*”.(Proses dimana sumber mengirimkan pesan ke penerima melalui berbagai saluran disebut komunikasi).
- 2) Berelson dan Stainer (1964), komunikasi merupakan tindakan menyampaikan informasi, ide, perasaan, keterampilan, dan pesan dengan menggunakan gambar, angka, kata dan simbol.
- 3) Ruesch (1957), komunikasi yaitu suatu proses yang menggabungkan satu aspek kehidupan ke aspek kehidupan lainnya.
- 4) Weaver (1949), komunikasi yaitu keseluruhan proses dimana pikiran seseorang bisa mempengaruhi pikiran orang lain.

Dari definisi-definisi diatas para ahli terlihat menyampaikan definisinya masing-masing melalui sudut pandangnya. Masing-masing menyampaikan pemaknaan arti, ruang lingkup dan konteks yang berbeda. Definisi komunikasi diatas juga diperkuat dengan aktivitas komunikasi yang dilakukan memiliki maksud untuk membentuk dan merubah sikap orang-orang lainnya sebagai tujuan komunikasi (Marhaeni, 2009).

2. Unsur-Unsur Komunikasi

- a) Komunikator(*Communicator*)

Komunikator yaitu orang yang menyampaikan pesan kepada satu atau lebih individu. Komunikator akan menerjemahkan perasaan dan pikirannya ke dalam lambang (bahasa) yang diharapkan dapat dipahami komunikan untuk menyandi (*encode*) pesan yang akan disampaikan kepadanya. Ketika seorang komunikator menerima umpan balik negatif, dia dapat segera mengubah gaya komunikasinya dengan memperhatikan umpan balik tersebut.

b) Pesan (*message*)

Pesan merupakan simbol yang bermakna yang disampaikan oleh komunikator. Pesan yang disampaikan tanpa menggunakan kata-kata seperti menggunakan gambar, isyarat, atau warna agar menerima *feed back* (umpan balik) dari komunikan, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara verbal.

c) Media (*Channel*)

Media merupakan saluran komunikasi sebagai perantara pesan oleh komunikator kepada komunikan. Pada proses komunikasi lambang sebagai media primer merupakan isyarat, warna, gambar bahasa dan lainnya secara langsung (*eksklusif*) mampu “mengartikan” perasaan dan pikiran komunikator ke komunikan.

d) Komunikan (*communicant*)

Orang yang menerima pesan dari komunikator disebut komunikan. Orang yang memperoleh pesan akan memberikan *feed back* (umpan balik) terhadap pesan yang dikirimkan komunikator. Umpan balik memainkan peran paling signifikan dalam komunikasi karena menentukan berlanjutnya komunikasi atau tidak yang disampaikan komunikan, umpan balik yang dimaksud bisa positif atau negatif.

e) Efek (*Effect*)

Efek adalah tanggapan, suatu tindakan kepada komunikan sesudah mendapatkan pesan dari komunikator. Efek dari komunikan jika tersampaikan ke komunikator terkait isi suatu pesan, yakni dari pesan

tersebut bisa menimbulkan tindakan atau reaksi dari kedua pihak (Marhaeni, 2009).

3. Teknik Komunikasi

Teknik berasal dari kata bahasa Inggris "*technique*", yaitu "cara". Istilah teknik mengacu pada proses melaksanakan suatu aktivitas untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Terdapat teknik-teknik komunikasi yang sangat diperlukan dalam proses komunikasi sehingga dapat ditentukan dalam pelaksanaannya (Ghazali, 1997).

Dalam buku Komunikasi Teori dan Praktek, Onong Uchjana Effendy mengatakan bahwa teknik komunikasi terdiri dari:

- a) Komunikasi informatif
- b) Komunikasi persuasif
- c) Komunikasi instruktif/ koersif
- d) Komunikasi manusiawi (*human relations*)

Kegiatan komunikasi bukan hanya bersifat informatif, yaitu dapat memahami dan mengetahui apa yang mereka bicarakan, kegiatan komunikasi juga bersifat persuasif, berarti seseorang harus menerima suatu pemahaman dan kepercayaan, melaksanakannya atau melakukan sebuah tindakan (Effendi, 2006).

Komunikasi menjadi salah satu cara mempengaruhi yang dapat digunakan untuk membujuk yang bersifat persuasif. Teknik komunikasi persuasif digunakan dalam penelitian ini untuk mempengaruhi sikap, opini, dan perilaku (Illaihi, 2010).

B. Komunikasi Persuasif

1. Pengertian Komunikasi Persuasif

Manusia tidak akan pernah tanpa komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Manusia dan komunikasi saling berkaitan hingga muncul semboyan yang sering didengar maupun diucapkan, yaitu "*We can't, not communication*" kami tidak bisa untuk tidak berkomunikasi. Dalam komunikasi itu sendiri sudah digambarkan oleh banyak peneliti secara paradimatis yaitu proses komunikasi sebagai cara yang paling umum

dalam menyampaikan pesan dari satu individu ke individu lainnya untuk merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara langsung atau lisan maupun non lisan, melalui media (Amir,dkk., 2010).

Ronald L. Applbaum dan Karl W. E. Anantol berpendapat bahwa persuasi adalah bentuk komunikasi yang sangat kompleks, di mana seorang atau kelompok mengungkapkan pesan, baik sengaja atau tidak, dengan cara verbal dan non-verbal untuk mendapatkan respon atau reaksi tertentu dari individu atau kelompok lain (Widjaja, 2008:66).

Sedangkan, kata persuasi berasal dari kata latin "*persuasio*", dan kata kerja "*persuadere*" yang berarti membujuk, mengundang, atau merayu. Persuasi bertujuan untuk mempengaruhi sikap atau perilaku seseorang terhadap suatu peristiwa, gagasan, atau objek lain, dalam bahasa verbal ataupun nonverbal, yang tersirat terkait informasi, perasaan, dan penalaran (Maulana,dkk., 2013:9). Pakar komunikasi sering menekankan bahwa persuasi yaitu kegiatan psikologis. Hal ini bermaksud untuk membedakannya dengan paksaan pada umumnya. Baik pengaruh (persuasi) maupun paksaan bermaksud untuk mengubah sikap, keyakinan, atau perilaku (Effendy, 2013:21).

Persuasi dilakukan dengan cara yang halus, fleksibel, dan bersifat manusiawi. Sedangkan koersi adalah sebaliknya dengan melakukan paksaan, sanksi, dan bersifat ancaman seperti pemerasan, instruksi, dan perintah. Definisi komunikasi bila disimpulkan yaitu proses komunikasi persuasi yang bermaksud untuk mengubah sikap dan keinginan orang lain sehingga dapat menyesuaikan keinginan dengan pendapat komunikator, proses mengajak atau membujuk orang lain untuk mengubah sikap, keyakinan, dan pendapatnya sesuai dengan keinginan komunikator. Secara singkatnya persuasi yaitu kemampuan untuk meyakinkan atau membujuk orang lain, ajakan yang tidak mengandung paksaan ataupun ancaman.

2. Prinsip Komunikasi Persuasif

Dalam prinsip komunikasi tidak se bebas seperti dalam komunikasi biasa, tetapi dapat terlebih dahulu memahami proses komunikasi dengan menerapkan prinsip-prinsip sesuai landasannya. Komunikasi persuasif itu sendiri memiliki tujuan khusus, dapat dilihat melalui topik pembicaraan itu sendiri. Terdapat empat prinsip panduan yang harus diikuti, prinsip ini berhasil mengubah sikap, mengajak sasaran persuasi, dan menanamkan keyakinan akan kemampuan membuat sesuatu sesuai dengan kehendak persuader (Devito,dkk.,2010:447). 2010: 447). Little John dan Jabusch menyatakan bahwa komponen dari prinsip persuasi terdiri dari:

a. Prinsip Pemaparan Selektif

Prinsip ini menyatakan bahwa audiens mematuhi hukum pemaparan selektif, memiliki dua bagian: pertama, pendengar aktif dalam mencari informasi yang didukung dengan opini, keyakinan, cara berperilaku dan keputusan mereka. Kedua, pendengar secara aktif menghindari adanya perbedaan informasi, dengan sikap, opini, nilai, keyakinan dan perilaku mereka saat ini.

b. Prinsip Partisipasi Khalayak

Khalayak bermaksud sebagai komunikan atau sasaran persuasif. Jika audiens atau khalayak terlibat dalam proses komunikasi, komunikasi persuasif dikatakan berhasil. Saling terlibat antara pembicara bersifat transaksional. Jika pesan yang disampaikan kepada pembujuk menimbulkan tanggapan positif berarti sesuai dengan tujuan persuasif, maka persuader telah berhasil melayani tanggapan tersebut sehingga khalayak akan terlibat dalam interaksi tersebut.

c. Prinsip Besaran Perubahan

Prinsip ini menyatakan bahwa persuader menghadapi tantangan yang lebih besar dalam mencapai tujuannya, termasuk target perilaku, pendapat, dan mengubah sikap persuasif, apabila semakin penting dan semakin besar perubahan yang diinginkan.

d. Prinsip Inokulasi

Prinsip ini membahas tentang sasaran persuasif yang sudah mengetahui orang yang mencoba membujuknya dan telah menyiapkan argumen untuk menentangnya. Ada banyak jenis karakter sebagai sasarannya, pembujuk (persuader) menghadapi tantangan yang besar dan perlu mempersiapkan argumentasi yang matang. Sehingga dapat menjawab dan menanggapi argumen dari sasaran persuasif yang menentang proses komunikasi persuasif yang direncanakan.

3. Tahapan Komunikasi Persuasif

Tahapan sistematis untuk komunikasi persuasif diperlukan untuk keberhasilannya. Rumusan AIDDA merupakan rumusan yang dapat dijadikan landasan bagi tahapan-tahapan komunikasi persuasif. Tahapan komunikasi persuasif dalam kesatuan singkatannya disebut rumus AIDDA (Effendi, 2004:24).

Penjelasannya adalah sebagai berikut :

- a. A – Attention – Perhatian
- b. I – Interest – Minat
- c. D – Desire – Hasrat
- d. D – Decision – Keputusan
- e. A – Action – Kegiatan

Tahapan ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa komunikasi persuasif dimulai dengan menarik perhatian (*attention*). Komunikasi persuasif tidak mungkin terjadi jika komunikator tidak mendapat perhatian langsung dari komunikan. Tidak hanya cara penyampaian pesan, penampilan dalam menghadapi komunikan juga diperlukan, keduanya merupakan upaya untuk menarik minat ini. Apabila perhatian itu sudah tumbuh, langkah selanjutnya adalah menumbuhkan rasa ketertarikan (*Interest*) pada komunikator sehingga komunikan memiliki keinginan atau hasrat (*desire*) untuk memenuhi apa yang komunikator usulkan. Setelah itu, komunikan akan mengambil keputusan (*decision*) untuk melakukan kegiatan (*action*) dalam menanggapi ajakan tersebut atau komunikator (Roudhonah, 2007:166).

4. Teknik Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif untuk mencapai tujuan dan sasaran perlu dirancang dengan cermat. Komponen proses komunikasi yaitu komunikator, komunikan, media, dan pesan merupakan dasar perencanaan. Seorang komunikator perlu mempertimbangkan bagaimana pesan dikelola. Pesan disesuaikan dengan komunikan sebagai sasarannya, apabila komunikator dengan media sudah sesuai langkah selanjutnya yaitu mengelola pesan (Nida, 2014).

Dalam komunikasi persuasif agar sebuah pesan dapat menjangkau dan mempengaruhi sikap dan perilaku orang secara efektif, pesan tersebut harus memenuhi sejumlah standar. Metode persuasi sendiri adalah salah satunya. Menurut Effendy (2004), dalam bukunya *Dinamika Komunikasi*, teknik-teknik yang dapat dimanfaatkan dalam proses komunikasi persuasif antara lain:

- a. Teknik *asosiasi* adalah penyampaian pesan komunikasi dengan cara menumpangkan pada suatu peristiwa yang aktual atau saat ini menarik perhatian minat dan massa.
sehingga mereka tampaknya menjadi satu, merasakan takdir yang sama dengan komunikan.
- b. Teknik *integrasi* yang melibatkan kemampuan komunikator yang melakukan dengan verbal maupun non-verbal agar dapat menyatukan diri dengan komunikan secara komunikatif, sehingga terlihat menjadi satu perasaan, senasib yang sama dengan komunikan.
- c. Teknik *Pay Off* dan *Fear Arousing*, teknik *pay off* adalah kegiatan untuk mempengaruhi orang lain dengan menggambarkan hal-hal yang menyenangkan dan menggembirakan perasaannya atau memberi harapan (iming-iming) atau ganjaran. Sedangkan *fear arousing*, yakni menakut-nakuti atau menggambarkan hasil yang buruk.

- d. Teknik tataan (*Icing Thecnique*) merupakan upaya menyusun pesan komunikasi sedemikian rupa dengan himbauan emosional (*emotional appeal*), guna memotivasi penerima untuk bertindak sesuai dengan pesan yang disarankan.
- e. Teknik *red-herring* adalah seni seorang komunikator untuk meraih kemenangan dalam perdebatan dengan menghindari argumentasi yang lemah untuk kemudian memfokuskan ke aspek yang dikuasainya guna dijadikan senjata ampuh dalam menghadapi lawan.

C. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Salah satu media instan saat ini yang melayani bermacam keperluan adalah medsos. Selain berperandalam sarana komunikasi, medsos juga memberikan akses informasi yang luas kepada penggunanya. Menurut Phillip Kotler dan Kevin Keller, media sosial merupakan alat bagi pelanggan untuk berbagi, gambar, teks, audio dan video satu sama lain, dengan perusahaan maupun sebaliknya(Kotler, Keller 2012: 568).

Dalam perannya saat ini, media sosial telah mengembangkan pengaruh yang luar biasa terhadap sikap masyarakat dari berbagai aspek kehidupan mereka. Hal inilah yang mengakibatkan media sosial menjadi sesuatu yang penting. Berikut fungsi media sosial menurut (Puntoadi, 2011):

- a) Keuntungan menggunakan media sosial untuk membangun personal branding tidak memerlukan trik dan popularitas, karena audienslah yang memutuskan. Hal inilah yang menjadikan media sosial dapat berdiskusi, berkomunikasi dan memberikan popularitas mereka dalam berbagai platform media sosial.
- b) Pengguna dapat berinteraksi lebih dekat dengan pengguna lainnya dengan media sosial. Serta menawarkan untuk berkomunikasi secara individual yang diberikan media sosial ini. Melalui penggunaan media sosial, para pemasar dapat melihat kebiasaan pelanggan

mereka,, berinteraksi secara pribadi dengan mereka, dan menumbuhkan minat yang mendalam melalui media sosial.

Selain itu Puntoadi (2011:34) menyatakan bahwa media sosial dapat dibagi menjadi beberapa kategori berikut:

- 1) *Bookmarking*, memberi keluasaan penggunaanya dalam membagikan tautan dan tag yang menarik. Hal ini dilakukan supaya kita semua bisa menikmati hal-hal yang kita senangi.
- 2) *Wiki* adalah situs web dengan karakter yang berbeda, semacam situs berbagi pengetahuan atau *wiki travel*, berfokus pada informasi tentang suatu tempat.
- 3) *Flickr* merupakan situs yang dimiliki yahoo atau situs web yang berfokus dalam berbagi gambar dengan pakar yang ahli pada setiap aspek fotografi di seluruh dunia. *Flickr* adalah katalog foto yang bisa digunakan untuk menjual produk apapun.
- 4) *Creating opinion* merupakan media sosial yang menyediakan sarana agar dapat mengkomunikasikan pemikiran seseorang kepada orang lain di seluruh dunia. Setiap orang dapat berkomentar dan menulis jurnal melalui media sosial ini.
- 5) Jejaring sosial, melalau situs ini orang-orang membuat bermacam media dan mempublikasikannya untuk dibagikan dengan orang lain melalui situs web berbagi konten ini. YouTube adalah salah satu aplikasi media sosial tersebut.

2. Youtube

Kemajuan teknologi serta perkembangan informasi telah menjadikan manusia saling berhubungan dengan pihak lain hingga tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Kapanpun manusia dan dimanapun dengan perangkat teknologi bisa saling terhubung satu sama lain untuk menyebarkan informasi dan memperoleh informasi. Karena media sosial memainkan peran penting dalam kehidupan berinteraksi sekarang ini, ada banyak jenis aplikasi media sosial dengan beragam fitur dan fungsi. Twitter, YouTube, Instagram, WhatsApp, dan Telegram adalah

aplikasi media sosial yang paling sering diakses. Salah satu aplikasi dengan pengguna terbanyak adalah YouTube.

Youtube menjadi salah satu situs website yang menggunakan internet, pengguna youtube dapat mengakses fiturnya seperti menampilkan video atau memposting video supaya dapat dinikmati dan dilihat banyak orang. Layanan dari Google yaitu youtube memfasilitasi para penggunaannya agar dapat mengakses dan memposting video dari pengguna lain dari seluruh dunia, database video paling populer didunia saat ini youtube merupakan layanan yang paling lengkap dan variatif. Situs youtube berfungsi untuk melihat berbagai kumpulan video yang diunggah dari seluruh dunia dan juga dapat dilihat oleh siapapun asalkan pengguna terhubung dengan jaringan internet.

Berikut untuk dapat lebih memahami tentang youtube, berikut penjelasannya :

a) Karakteristik serta fungsi dari aplikasi Youtube

Video di Youtube dapat diunggah atau di posting oleh seseorang yang telah memiliki Chanel Youtube sendiri. Setiap pengguna lainnya juga dapat melihat video unggahan di Youtube dan memberikan *like* maupun komentar dalam video tersebut.

Seorang konten kreator biasanya menggunakan YouTube untuk memposting video yang mereka buat. YouTube juga dapat digunakan untuk mempromosikan suatu produk, memberikan informasi terkait kesehatan, dan lain sebagainya. Pengguna dapat melihat dan mengunggah video, mengunduh setiap video, mempelajari cara streaming video, dan memilih kualitas video yang ingin di tonton di YouTube. Sementara itu, salah satu kelemahan YouTube adalah penggunaannya dapat menyalah gunakannya, seperti mengungkapkan banyak informasi palsu atau hoax. Selain itu, banyak video yang diblokir di konten YouTube karena terlalu bebas, seperti video porno atau video tidak pantas lainnya. Untuk itu para penggunanya diharapkan

dapat lebih cerdas dalam memilih konten yang mereka ingin tonton (Rosana, 2010).

b) Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa

Video di Youtube bisa dilihat di Google, setelah jaringan Google dan Chrome terintegrasi pada November 2011. Dalam hal ini media akan berpengaruh atau berdampak pada seseorang. Media di YouTube dapat digunakan secara efektif jika sesuai dengan audiens, menyampaikan nilai atau pesan komunikasi, dan dapat diterima secara positif oleh penerima. Di zaman yang serba maju ini, hampir semua media dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan komunikasi. Namun, karena setiap pesan memiliki ciri khasnya sendiri, setiap audiens dapat menggunakan atau menyukai media yang berbeda.

M. Jakfar Futch mengutip dari TA Lathief Rousydiy yang mengatakan bahwa ada beberapa gejala yang dapat diwaspadai ketika seseorang terpengaruh oleh media seperti YouTube:

- 1) Merasa seperti yang sedang dibicarakan.
- 2) Bertindak sebagai pemimpin pemikiran.
- 3) Memiliki pemahaman yang baik tentang isi pesan atau ide presentasi pembicara
- 4) Dapat menyetujui atau mendukung topik pesan.
- 5) Telah diyakinkan dapat validitas klaim oleh pembicara.
- 6) Mampu mempraktekkan isi pesan dari informasi yang didapat.
- 7) Bersedia berjuang dan berkorban demi menjaga atau menegakkan kebenaran pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Ketika memilih media yang akan digunakan, etika komunikasi harus sesuai dengan legalitas media, kesesuaian dengan isi pesan, dan keefektifan penggunaannya semuanya perlu dipertimbangkan (Gyta, 2020:53).

D. Film Animasi

1. Pengertian Film Animasi

Film Animasi merupakan karya tangan yang bergerak atau kumpulan gambar yang memunculkan sebuah gerakan. Kelebihannya dibandingkan media lain salah satunya yaitu gambar statis atau teks, kemampuannya dalam menerangkan perubahan bentuk setiap waktu, hal itulah yang mendukung untuk menjelaskan proses dan urutan kejadian(Utami, 2011:44).

Ada tiga fitur utama dalam animasi: Pertama, gambar adalah animasi representasional (membentuk sebuah penggambaran). Kedua, gerak yang menyebabkan sebuah pergerakan. Ketiga, simulasi (peniruan) dengan objek yang dibuat melalui gambar atau teknik simulasi lainnya (Mayer, 2002: 87).

2. Jenis Format Animasi

Ada 3 jenis format animasi menurut Utami(2011) yaitu sebagai berikut:

1. Animasi tanpa menggunakan kontrol sistem, tanpa adanya kontrol sistem animasi hanya menampilkan gambaran terkait kejadian sebenarnya (*behavioural realism*). Seperti mempercepat kecepatan dalam pergantian frame, zoom in, zoom out, dan pause.
2. Animasi menggunakan kontrol sistem, dilengkapi menggunakan tombol control. Seperti tombol zoom in, zoom out, dan pause.
3. Animasi dengan manipulasi langsung DMA (*Direct-manipulation Animation*). DMA memberikancara bagi pengguna agar dapat berinteraksi langsung menggunakan kontrol navigasi seperti tombol dan slider. Memindahkan penggeser atau menekan tombol dapat mengubah terjadinya perubahan, penggunaanya bebas mengarahkan perhatiannya ke segala arah. hasilnya dapat diulang dan dapat dilihat langsung.

BAB III

FILM ANIMASI NUSSA DAN RARRA DI CHANEL YOUTUBE

NUSSA OFFICIAL

A. Biografi Animasi Nussa dan Rarra

1. Profil Animasi Nussa dan Rarra



Gambar 1

The Little Giant dan 4Stripe Production adalah kreator dari serial animasi Indonesia Nussa Animation. Sejak 20 November 2018, animasi ini ditayangkan di layanan video YouTube. Kartun yang sama juga ditayangkan di saluran berbayar Astro Ceria pada tahun 2017 serta dua stasiun televisi gratis atau FTA di Indonesia, NET selama Ramadhan tahun 1440 H atau 2019 M dan Indosiar sejak Oktober 2019 M. Sedang diproduksi animasi bertema pendidikan Islam, di bawah arahan Bony Wirasmono.

Banyak orang tua dan anak-anak berusia antara tiga sampai dua belas tahun suka menonton kartun ini. Pengalih suara karakter utama, atau pengisi suara yang juga dari kalangan anak-anak, memiliki daya tarik tersendiri dalam serial ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengisi suara biasanya dipilih oleh produser atau sutradara dari kecocokan suara dan ekspresi animasi(Khalisa, 2020:41).

Memanfaatkan pemodelan 3D dan program animasi seperti Maya Unlimited dan 3DS Max. Kemudian, dengan menggunakan perangkat

lunak yang berbeda, edit video, tambahkan efek, dan tambahkan sulih suara. Untuk membuat animasi dan karya berkualitas tinggi, ide dan konsep sama pentingnya. Mengingat hanya butuh waktu empat bulan dari awal hingga akhir sebelum dipublikasikan, film animasi Nussa dan Rarra bisa dikatakan dibuat dengan cepat. Film animasi biasanya membutuhkan satu hingga dua tahun untuk diproduksi, menurut animator.

Penciptaan animasi ini diharapkan bisa dijadikan representasi dari animasi Indonesia yang tidak kalah terkenalnya dengan animasi dari negara lain. Nama Nussa dipilih untuk proyek animasi oleh perusahaan The Little Giant dan 4Stripe Production antara lain karena mencerminkan rasa bangga terhadap tanah air Indonesia. Dengan menggabungkan kata Nussa dengan kucingnya Anta dan adeknya Rara, ungkapan Nusantara digunakan untuk menggambarkan Indonesia. Dua huruf "S" dalam nama Nussa juga memiliki fokus yang berbeda; khusus, tim produksi hanya berusaha membedakan karya kedua tim produksi dari Indonesia dan perusahaan animasi di tempat lain.

Animasi ini sudah sering masuk dalam daftar trending topik YouTube sejak pertama kali tayang pada pertengahan November 2018 M. Karena Nussa adalah satu-satunya animasi asli Indonesia dengan 1 juta pelanggan YouTube dan berkembang pesat menjadi 6,06 juta pengikut, produser mengakui bahwa respons publik positif sejak keberadaan Nussa menarik perhatian mereka. Hal itu menunjukkan bahwa banyak orang yang menghargai kreasi atau keberadaan film pendidikan anak animasi ini. Sagita Ajeng Daniarti, yang menjabat sebagai sekretaris The Little Giantz, menjelaskan mengapa tim produksi begitu bersemangat untuk menerbitkan atau menayangkan animasi, mereka ingin berbagi hiburan dan sarana edukasi dengan adanya animasi ini untuk kebaikan anak-anak negeri.

Setiap hari Jumat pukul 04.30 WIB atau dini hari, animasi Nussa dan Rara bisa disaksikan. Selain memiliki sejumlah episode yang

mendidik dan menarik, ternyata animasi ini juga menghadirkan berbagai inovasi, khususnya dengan mengerjakan lagu-lagu yang bertemakan etika dalam Islam dan norma sosial.

Pengakuan dan Nominasi Penghargaan untuk penyiaran ramah anak kini masuk dalam kategori serial animasi anak Nussa dan Rarra dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menetapkan bahwa animasi Nussa dan Rarra adalah contoh konten animasi yang baik dan menominasikannya dalam kategori anak-anak bersama petualangan Unyil dan perjalanan waktu. Namun karena masih baru dan hanya bisa dicalonkan, mereka belum bisa memenangkannya.

Selain itu, Nussa dan Rarra dinobatkan sebagai juara kategori Program Favorit Anak 2019 oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). Setiap episode menyertakan narasi khas dengan nuansa Islami. Di tahun yang sama, film animasi Nussa dan Rarra meraih penghargaan Anugrah Syiar Ramadhan 2019 kategori Rumah Produksi Inspirasi Pemuda Indonesia (Khalisa, 2020:54).

2. Tokoh-Tokoh Pemain Animasi Nussa dan Rarra

a) Pemeran utama tokoh Nussa



Gambar 2 Pemeran Nussa

Karakter animasi Nussa digambarkan sebagai kakak laki-laki yang memakai kopyah dan jubah putih, yang umum di kalangan anak laki-laki Muslim. Sebagai anak penyandang disabilitas, Nussa perlu memakai prostetik untuk menopang dirinya di siang hari karena salah satu kaki

kirinya tidak berkembang secara normal. Nama karakter Nussa berasal dari kata "Nusantara", dan dengan menggunakan moniker itu, tim produksi berharap dapat menonjolkan keragaman dan keberadaan negara Indonesia ke dunia luar. Nama karakter tersebut juga dimaksudkan untuk mengingatkan penonton bahwa animasi ini lebih terkenal di bidang film animasi dan terinspirasi dari kecintaan terhadap barang-barang rumah tangga. Nussa sebagai tokoh utama, diperlihatkan ke publik yang memiliki karakter semangat yang tinggi, religius, sopan, dan tidak menginginkan imbalan apa pun dalam menolong seseorang. Dia juga penyayang dan selalu membimbing adiknya ke jalan yang benar.

Karakter Nussa ini menarik karena menampilkan bagaimana seorang anak kecil bisa tegar dengan keterbatasan fisiknya, bergaul dengan teman-temannya, berkomitmen pada kepada orang tua, dan menjadi saudara yang baik bagi adiknya yang lebih muda. Untuk menarik perhatian orang dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang menampilkan animasi ini kepada anak-anak mereka dan menggunakannya sebagai alat pengajaran tentang bagaimana memperlakukan orang lain dan pencipta mereka, karakter Nussa pertama kali diekspos ke publik sebagai sebuah merek.

b) Pemeran utama tokoh Rarra

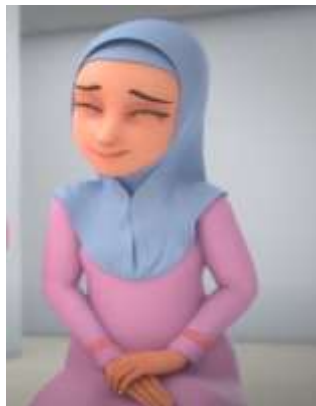


Gambar 3 Pemeran Rarra

Karakter animasi Rara digambarkan sebagai anak yang menyenangkan dan adik perempuan. bocah lima tahun yang selalu berbusana muslim, termasuk berhijab. Nama Rara, yang melengkapi istilah "Nusantara", berasal dari kata "Nusantara" atau "ara", yang disusun berdasarkan pemanasan karakter utama animasi ini. Untuk membuat animasi keluarga dan memperkenalkan animasi asli Indonesia, karakter Nussa, Rara, dan Anta saling berhubungan. Penonton yang menonton sangat heboh dengan kenafan karakter Rara.

Rara seringkali tertawa dengan suara aneh yang melengking dan sedikit renyah. Namun, karakter ini juga sedikit kejam kepada saudaranya, selalu membutuhkan dan menanyakan apakah ada sesuatu yang tidak dia ketahui atau apakah yang dia lakukan salah. Dalam kartun ini, kepribadian Rara yang ceria memikat penonton dengan setiap aksi yang dilakukannya, mengimbangi karakter kakak perempuannya, Nussa, yang lebih bertanggung jawab dan berdedikasi pada keluarganya.

c) Pemeran pembantu tokoh Umma



Gambar 4 Pemeran Umma

Ibu kandung dari saudara perempuan Nussa dan Rara adalah karakter yang dikenal sebagai Umma. Umma disebut sebagai ibu yang damai, peduli, dan taat. Setiap kali Nussa dan Rara memiliki pertanyaan, mereka pergi ke umma mereka untuk mendapatkan jawaban, dan para figur umma bersemangat untuk menasihati mereka tentang apa yang

harus dilakukan dan apa yang benar secara moral. Apa dalam Islam yang lebih penting daripada adab, atau aturan, seperti bagaimana menghormati yang lebih tua, tidak merepotkan orang lain, tidak membebani, dan menghargai apa yang telah diberikan oleh sang pencipta, yaitu Allah SWT.

Seorang ibu adalah madrasah bagi anak-anak; ia berperan sebagai pendidik dan mentor utama generasi muda, menunjukkan pentingnya tanggung jawab dan fungsi peran perempuan dalam masyarakat. Perempuan memang memiliki peran yang signifikan dan signifikan dalam upaya memperbaiki keadaan masyarakat, menurut Syekh Muhammad Bin Salih al-Utsaimin. Hal ini karena upaya tersebut datang baik dari dalam maupun dari luar rumah. Ibu benar-benar gudang pengetahuan, pusat peradaban, dan tempat untuk mengumpulkan karakteristik yang baik, seperti sekolah. Anak-anak yang shaleh, pandai, religius, berakhlak mulia, memiliki semangat jihad yang kuat, dan memiliki semua ciri-ciri luar biasa seorang mukmin yang saleh hanya lahir dari sekolah semacam ini. Karena itu, penting bagi anak-anak untuk belajar dari orang tua mereka, terutama ibu mereka.

d) Pemeran tokoh pembantu tokoh Syifa



Gambar 5 Pemeran Syifa

Karakter terakhir yang dimasukkan adalah Syifa, yang juga menghidupkan animasi. Karena dia memberikan bantuan kepada mereka yang membutuhkan, penampilan karakter gadis muda

berkerudung ungu dimulai. Untuk menambahkan karakter yang lebih tahan lama ke animasi ini di episode mendatang, karakter akan terus memperhatikan perhatian penonton di setiap episode. Karena ajaran orang tuanya, pria ini didefinisikan sebagai tetangga yang menyenangkan, suka menolong, baik hati yang tidak banyak mengerti tentang agama. Mengingat usianya yang hampir sama dengan Nussa yang berusia 10 tahun, ia menonjol sebagai teman yang dapat diandalkan dengan pandangan yang lebih bertanggung jawab daripada karakter lainnya.

e) Pemeran pembantu tokoh Abdul



Gambar 6 Pemeran Abdul

Dalam kartun ini, Abdul memiliki kepribadian yang pemalu dan lucu. Dua bersaudara yang bernama Nussa dan Rara tetangga dan teman sekelas adalah Nussa dan Abdul. Dia senang mencoba hal-hal baru, terutama dalam sepak bola, tetapi dia tidak ingin melampaui Nussa yang legendaris, yang bermain sepak bola dengan baik meskipun ada batasan. Dia juga dikatakan percaya diri dengan kemampuannya untuk melakukan perbuatan baik, tidak malu, tetapi karena Syifa pada awalnya karena ekspresi yang terakhir.

Abdul dimasukkan ke dalam animasi karena ia memerankan teman Nussa, yang seumuran dengan Nussa dan Rara, dan bermain bersama mereka. Hal ini membuat karakter Abdul lebih menarik dan membuat pertunjukan tidak fokus hanya pada harta Nussa dan Rara.

f) Pemeran pembantu tokoh Pak Ucok



Gambar 7 Pemeran Pak Ucok

Pak Ucok juga telah dimasukkan sebagai karakter dalam animasi. Pak Ucok ditampilkan sebagai penjaga toko yang dermawan dengan logat Betawi yang kental, tidak pelit dan senang melihat anak-anak di tokonya. Karakter ini memiliki kualitas yang unik, seperti lucu tapi tidak berlebihan sehingga membuat penonton tertawa. Aksent Betawi yang ditambahkan oleh Pak Ucok adalah aspek yang paling menonjol dari karakter ini, yang juga berfungsi sebagai pemanis untuk membuat animasi lebih berwarna dan beragam. Daftar karakter dewasa dari kartun Nussa dan Rara di YouTube sekarang termasuk karakter Pak Ucok ini.

g) Anta kucing peliharaan Nussa dan Rarra



Gambar 8 Kucingnya Rarra dan Nussa

Nussa dan Rara, adik-adikku, mengagumi sosok kesayangan Anta. Dalam narasi Nussa dan Rara, ada kucing lain bernama Anta yang biasa bermain bersama Nussa dan Rara. Kucing itu awalnya ditemukan oleh Nussa di seberang jalan yang dingin. Nussa mengeluarkan kucing kurus dan kotor itu dari lokasi aslinya karena kasih sayang dan membawanya pulang untuk dirawat bersama saudara perempuannya, Rara. Anta dicirikan sebagai kucing hitam menawan yang sering mencuri dan merusak barang-barang yang dipegang Nussa. Hal ini terjadi akibat kecerobohan keingintahuan Anta terhadap barang-barang yang dipegang Nussa, yang menyebabkan Anta merusak barang-barang tersebut. Kucing ini juga ada, dan namanya, Anta, berasal dari kata "Nusantara", di mana kata "Anta" digunakan sebagai akronim.

B. Deskripsi Penelitian (Sinopsis dan Dialog Tokoh Animasi Nussa dan Rarra)

1. Sinopsis dan Dialog Episode New Series Maaf Part 1



Gambar 9 Screenshot New Series Maaf Part 1

Cerita pada episode ini dimulai dengan Rarra dan Nur saat bermain bersama ketika jam kosong disekolahnya, rarra menunjukkan mainan barunya kepada nur. Ketika itu iboy teman laki-lakinya menghampiri

mereka dan berniat untuk meminjam mainan baru rarra, “ wih keren banget boleh pegang ga?” ke Rarra. Iboy yang saat itu sudah diperbolehkan meminjam mainan rara langsung berfikiran untuk menjaili rarra dengan merusak mainan Rarra.,”kalian liat monster ga?” tanya Iboy ke Rarra dan Nur. Nur dan Rarra awalnya tidak menyadari bahwa mainannya sudah dirusak iboy,”Iboyy.. jangan” teriak rara. Rara yang melihat mainannya dirusak Iboy langsung merasa kesal dan marah dan berniat untuk memberikan Iboy pelajaran, Nur yang mendengar itu menyuruh rara supaya tidak balas dendam kepada Iboy. Rarra yg mendengar nasehat Nur merasa bahwa apa yang telah dilakukan Iboy juga harus dirasakan seperti apa yang telah ia lakukan kepadanya. Iboy yang sedang asyik bermain bersama dengan teman-teman lainnya tanpa disadari mainannya diambil Rarra. Iboy yang sadar ada yang hilang dari mainannya mencari sambil bertanya-tanya ke teman lainnya. Rarra yang berniat untuk balas dendam mengambil mainan Iboy langsung memperlihatkan mainan yang diambilnya ke Iboy, saat Iboy melihat mainannya diambil Iboy langsung mengejar Rarra dan di dilihat teman-teman lainnya, pada moment itu kaki Iboy tersandung dan jatuh yang mengakibatkan mainan yang dibawanya ikut rusak. Rarra yang menyadari Iboy jatuh bergegas menghampiri dan monolong Iboy serta mengembalikan mainan Iboy yang dibawanya, dengan perasaan marah Iboy menolak pertolongan Rarra dan langsung mengambil mainannya ditangan Rarra. Setelah kejadian itu Rarra merasa bersalah dan sesampainya dirumah Rarra menceritakannya ke abahn dan diberi nasehat tentang pentingnya memaafkan. Rrara yang mendengar nasehat dari Abah berencana meminta maaf langsung ke Iboy sewaktu disekolah, sayangnya ketika ingin meminta maaf Iboy tidak masuk sekolah.

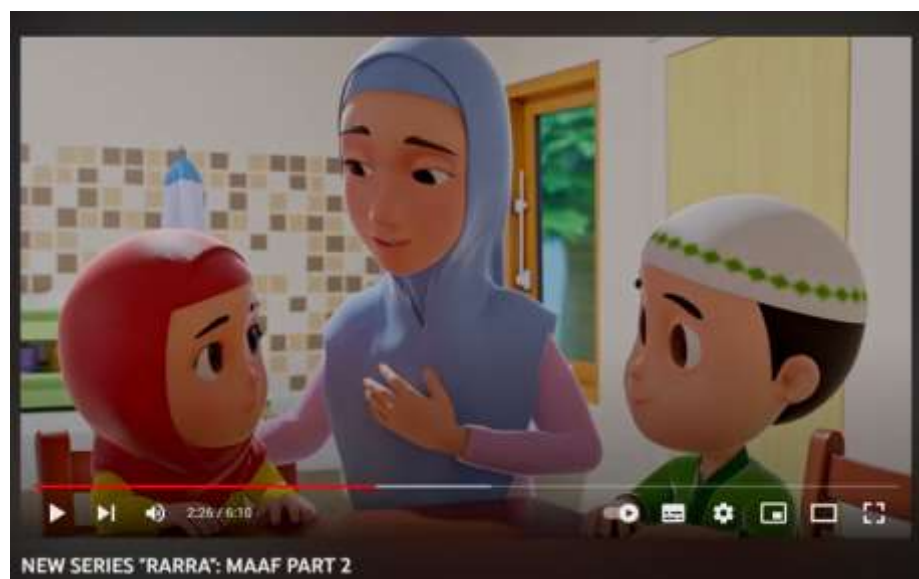
Tabel 3.1 Dialog New Series Maaf Part 1

Rarra	“Emm, sedikit lagi.”
Nur	“Hati-hati raa.”

Rarra	“ Yes, alhamdulillah..”(Nur dan Rara tertawa Bersama)
Nur	“Nur tadi sampai deg-degan.”
Iboy	“Widih keren banget tamanya, emm.. boleh pegang ga?” (Tanya Iboy ke Rarra)
Rarra	“ Tapi.. hati-hati yaa”
Iboy	“Asyikkk, nah gitu dong, wah bagus banget ada prosotanya lagi.”
	Nur dan Rara menatap kiboy
Iboy	“Ehh.. kalian liat ga, ada monster.”
Nur & Rarra	“ Hahh..dimana?” (Menengok kanan-kiri)
	Iboy merusak mainan rara sambil tertawa
Iboy	“Ini monsternya, yahahaha...” (Tawa Iboy)
Rarra	“ Iboy, jangann” (teriakan Rarra)
Nur	“Ra kita buat lagi yuk.”
Rarra	“Enggak bisa nur, nanti dirusak lagi sama iboy, emang dia piker bikinya gampang.”(Kesal kepada Iboy)
Nur	“Iya si ra.”
Rarra	“Kita harus bikin dia pelajaran supaya Iboy kapok.”
Nur	“Tapi kan ra kita gaboleh balas dendam ra.” (Membujuk Rarra supaya tidak balas dendam)
Rarra	“Nggak balas dendam Nur. Rarra cuma pengen iboy ngerasain apa yang Rarra rasain.”
Nur	“Tapikan itu sama saja Ra.”
Rarra	“Sekarang nur mau bantuin rara ga?” (Tanya Rarra ke Nur)
Nur	“Enggak deh Ra.”
	Iboy dan teman lainnya asik bermain bersama dan Rarra datang menghampiri Iboy
Iboy	“Oh iya hampir lupa.”
Teman-teman	“Mainannya keren banget.” (Pujian temen-temen Iboy)
	Saat Iboy sedang asik bermain Rarra datang dan mengambil maianan Iboy
Rarra	“Nyari ini ya Iboy.” (Wajah tersenyum)
Iboy	“Balikin.”(Teriak Iboy)
Rarra	“Ambil kalau bisa.”
	Iboy mengejar rara untuk mengambil mainanya
Iboy	“Aduhh.. “(Iboy tersandung)
Rarra	“Astagfirullah.”
Iboy	“Jangan rusak donk.” (muka panik)

Rarra	“Sini rara bantu ini rara mau ngembaliin.”
Iboy	“Gausah, sini mainanya, kamu pergi sana.”
	Iboy Nampak kesal dan mengusir Rarra
Abah	“Yang tadi kamu lakukan itu dendam saying.”(Abah Rarra)
Rarra	“Oh berarti yang dibilang nur bener dong.”
Abah	“Dengar ya nak jika ada seseorang yang menghinamu dan mempermalukanmu dengan ia mengetahui maka janganlah engkau membalasnya.”(Nasehat Abah)
Rarra	“Tapi kalo hati masih sakit gimana bah?”
Abah	“Abah ngerti kok Ra, sifat pemaaf hanya dimiliki oleh seseorang yang berjiwa besar dan hanya berharap ridho Allah. Dialah yang maha melihat, kalo kita memaafkan kesalah orang lain maka Allah akan memaafkan kesalahan dia.”
Rarra	“Maafin rara ya bah, Rarra harusnya gabalas dendam dg Iboy.”
Abah	“Alhamdulillah anak abah hebat punya jiwa besar, besok jangan lupa minta maaf sama Iboy ya nak.”(Senyum Abah)
	Keesoan harinya sesempainya disekolah Rarra berniat untuk meminta maaf ke Iboy.

2. Sinopsis dan Dialog Episode New Series Maaf Part 2



Gambar 10 Screenshot New Series Maaf Part 2

Episode new series Rarra part 2 dilanjutkan di sekolah, ketika absen kelas saat disebutkan nama Iboy yang tidak masuk sekolah Rarra terlihat cemas karena berfikir Iboy tidak masuk disebabkan olehnya. Iboy menjadi salah satu murid di kelas yang rajin masuk tidak biasanya alpa tanpa alasan yang jelas, Nur yang melihat Rarra merasa bersalah menyarankan agar menemui Iboy dirumahnya dan meinta maaf secara langsung. Rarra yang berniat meminta maaf saat berjalan pulang dikagetkan dengan suara keras bunyi tempat sampah yang ternyata dijatukan oleh Iboy, ketika melihatnya Rarra dan Nur bergegas mengejar Iboy untuk meminta maaf, Iboy yang melihat mereka mengejanya langsung lari masuk kedalam rumahnya, sesampainya dirumah Iboy terlihat Rarra dan Nur kelelahan karena mengejar Iboy, karena susah untuk ditemui Rarra yang berniat meminta maaf langsung malah enggan untuk meminta maaf. Abah yang mendengar itu tak lupa menasehati Rarra sesampainya dirumah. Abah dan Umma menasehati tentang adab meminta maaf, Rarra yang mendengar nasehat dari Abah dan Umma meminta tolong ke kakaknya Nussa untuk menemaninya ke rumah Iboy untuk meminta maaf. Sewaktu ingin meminta maaf dirumah Iboy terlihat Iboy keluar dari rumahnya dengan wajah kesal, Nussa dan Rarra setelah melihat Iboy seperti itu mengurungkan niatnya untuk minta maaf karena menurutnya waktunya tidak tepat. Sesaat setelah itu Nussa, Rarra dan Nur berinisiatif untuk membuatkan mainan baru untuk Iboy, setelah mainannya jadi mereka yakin Iboy akan suka mainan yang ia berikan. Rara dan Nur kemabli menemui Iboy dirumahnya untuk meminta maaf dan memberikan mainan barunya sebagai permohonan maaf. Sesampainya Rarra dan Nur dirumah Iboy, pintu rumah tiba-tiba terbuka dan Iboy yang melihat dibalik pintu tanpa piker Panjang langsung menutup pintu dan mengabaikan mereka. Rarra dan Nur yang melihat Iboy masih marah menaruh mainannya di depan pintu rumah Iboy sambil mengucapkan permohonan maaf. Ketika Rara dan Nur

pulang dari kejauhan terlihat Iboy membuka pintu dan mengambil mainannya, terlihat dari kejauhan iboy mengambil mainannya Rarra dan Nur merasa senang dan bersyukur karna Iboy mau mengambil mainsn yang mereka berikan.

Tabel 3.2 Dialog New Series Maaf Part 2

Rarra	“Kayaknya Iboy gamasuk gara-gara Rarra deh.”
Nur	“Rara yakin? Siapa tau Iboynya aja yang pengen bolos.”
Rarra	“Ga mungkin Nur, kamu liat kan waktu mainanya rusak, dia kayaknya sedih banget deh.”
Nur	“Yaudah rara minta maa faja ke Iboy.”
Rarra	“Gimana mau minta maaf rumahnya aja gatau dimana, yakali dia tiba-tiba muncul.”
	Terdengar suara tempat sampah jatuh yang ternyata itu Iboy yang membuat rara dan Nur kaget.”
Nur	“Qodarullah langsung dijawab itu Ra.”
Rara	“Iboy, tunggu.” (Teriak Rarra sambil berlari mengejar Iboy)
Iboy	“Ah ganggu aja, kalian kenapa si ngikutin.. pergi sana.” (Iboy berlari menghindari Rarra dan Nur yang mengejar)
	Rara dan Nur berlari mengejar sampai rumah Iboy
Rarra	“Tapikan Rarra mau..iih yaudah rara gajadi minta maaf. Yaudah Rarra gajadi minta maaf nyebelin.. Ayo kita pulang aja.” (Rarra Nampak kesal dan kecapekan)
	Nur tampak keheranan dengan tingkah Rarra
Rarra	“Rarakan udah usaha tapi iboynya gamau, yaudah rara gamau minta maaf.”
	Rara duduk bersama keluarganya di meja makan
Abah	“Rara masih inget obrolan kita kemarin kan, orang pemaaf hanya dimiliki orang yang berjiwa besar.”
Rarra	“Tapi caranya gimana bah?”(tanya rara)

Umma	“Rara sayang minta maaf juga ada adabnya loh, begitu sadar perbuatan kita salah dan menyakiti hati orang tersebut, kita harus segera minta maaf dengan tulus, kita harus menyenangkan hati orang tersebut, supaya orang tersebut mau memaafkan kita.” (Nasehat Umma)
Abah	“Huum..(mengangguk) siapa yg pernah mendzolimi saudara kita berupa mengambil kehormatan atau mengambil sesuatu yang menjadi miliknya hendaknya ia meminta kehalalannya dari kezoliman tersebut, hari ini sebelum sebelum tiba hari kiamat yang tidak akan bermanfaat lagi dinar dan dirham. pada saat itu bila ia mempunyai amal saleh maka ia akan diambil seukuran kezoliam apa yg ia perbuat, bila tidak memiliki amal kebaikan maka keburukan saudaranya akan diambil dan kemudian dibebankan kepadanya.”
Rarra	“Astagfirullah, gamau-gamau nanti pahala Rarra habis diminta Iboy, kak nusa temenin Rarra ke rumah Iboy ya.”
	Rara meminta kakaknya Nussa untuk menemaninya minta maaf ke Iboy
Nussa	“Tenang Ra, insyaallah kak Nussa temenin, okey.”
	Terdengar suara ribut orang tua iboi dirumahnya, Iboy terlihat kesal dan keluar rumah
Iboy	“Salah-salah apasih yang bener, mending main dari pada dirumah diteriakin terus.”
	Nusa dan rara melihat Iboy yg sedang kesal karna orang tuanya
Nussa	“Ra kayaknya waktunya kurang tepat kita pulang aja yuk.”
	Rarra yang melihat Iboy sedang kesal mengurungkan niatnya untuk meminta maaf dan berencana untuk membuatkan mainan ke Iboy untuk meminta maaf.
Rarra	“Wah keren bgt kak Nussa.” (Menatap mainan yang akan diberikan ke Iboy)

	Setelah mainannya jadi Rarra dan Nur datang kerumah Iboy
Rarra & Nur	“Assalamualaikum.. Iboy.”
Iboy	“Waalaikumsalam.”
	Iboy yang melihat ada Rarra bergegas menutup pintu rumahnya kembali
Rarra	“Iboyy, Rarra mau minta maaf soalnya udah rusakin mainan robot Iboy, terus kita buatin sesuatu loh buat Iboy.”
	Iboy membuka pintu rumahnya, setelah melihat mainan yang diberikan Rarra tanpa pikir panjang pintunya ditutup kembali
Rarra	“Yaudah Rarra pamit ya. Assalamualaikum.” (Meninggalkan rumah Iboy)
	Rarra dan Nur pun kembali pulang dan Iboy yang melihat Rarra dan Nur sudah tidak ada bergegas mengambil maianan yang diberikan Rarra.
Iboy	“Keren jg ni robot, bisa jalan.”(Iboy terlihat senang dengan mainan yang dikasih Rarra)
	Rarra dan nur yang melihat dari kejauhan, terlihat senang Ketika Iboy mengambil mainannya, tak lupa Rarra dan Nur mengucapkan hamdalah setelah Iboy suka dengan mainannya.

3. Sinopsis dan Dialog Episode Nussa: Toleransi



Gambar 11 *Screenshoot* Nussa: Toleransi

Narasi episode ini dibuka dengan seorang kurir paket yang hendak mengirimkan barang-barangnya, paket yang sudah dipersiapkan tiba-tiba terjatuh karena tali yang diikat di motor kurang kencang. Nussa dan Rarra yang sedang asyik bermain melihat paket yang dibawa kurir terjatuh bergegas menghampiri dan membantu mengambil paket yang jatuh. Setelah semuanya sudah beres tak lupa kurir paket memberikan uang ke Nussa dan Rara sebagai ucapan terimakasih, Rarra sambil tertawa kecil hendak menerima uang tersebut, namun Nussa yang melihatnya langsung memberikan isyarat untuk tidak menerimanya karena mereka menolong dengan ikhlas. Kemudian ketika sedang dirumah Nussa dan Rarra mendengar percakapan Umma yang terlihat gelisah ketika sedang menelpon seseorang, setelah selesai menelpon Umma mengambil beberapa pakaian di dalam kamarnya. Nussa dan Rarra yang penasaran menanyakan ke Umma “kokk dikeluarin semua, Umma baju sama selimutnya kok diangkutin, Umma mau jual ya?” Tanya Rarra. “Huss, ngarang.. mau dikirim di panti asuhan lagi kan Umma” Nussa mencoba menebak. Umma menjawab kalua pakaian dan barang-barangnya ini akan di berikan ke ci Mei-mei temen SD Umma dulu karena rumahnya terbakar, setelah mendengar itu Nussa dan Rara masuk ke kamarnya sendiri-sendiri lalu mengambil barang mereka, Rarra memberikan tas dan Nussa memberikan pakaian beserta buku tulis untuk anak-anaknya ci Mei-mei. Umma terlihat senang karena anak-anaknya mau ikut membantunya.

Tabel 3.3 Dialog

Kurir	“Hampir saja jatuh..”
	Nussa dan Rarra melihat kurir yang barang bawaannya terjatuh ketika disiapkan dan bergegas menolongnya.
Nussa	“Ayo bantuin Raa..”
Rarra	“Oke kak Nussa.”

Nussa	“Kami bantu ya Kak.”
Rarra	“Yang ini yaa kak” (Sambil membawa barang yang terjatuh).
Kurir	“Makasih adek-adek.”
Nussa	“Alhamdulillah” (Ucap Nussa dan Rarra).
Kurir	“Wahh.. Hebat sekali adik-adik.”
Nussa	“Iya Kak sama-sama, kita ikut seneng bisa membantu.”
Rarra	“Semoga gapapa yaa Kak.”
Kurir	“Puji Tuhan Adek-adek, gaada yang pecah, karna sudah membantu Kakak ini tolong diterima yaa, buat jajan” (Memberikan uang kepada Nussa dan Rarra).
Rarra	“Kebetulan banget lagi panas Kak hihi..” (Tertawa Rarra).
Nussa	“Ehheh..” (Nussa memberikan isyarat kepada Rarra).
Rarra	“Eh gausah kak, lagi batuk hehe..”
Kurir	“Eehh jangan gitu adik-adik udah bantu Kakak kan..”
Nussa	“Kita ikhlas kok bantuin Kakak, jadi ngak perlu ngasih hadiah gpp kok Kak, yang terpenting barang-barangnya Kakak aman semuanya.”
Rarra	“Puji Tuhan! Semoga Tuhan memberkati kalian yaa,, sekali lagi terimakasih yaa adik-adik.”
Nussa	“Sama-sama Kakak, hati-hati yaa kak” (Ucap Nussa dan Rarra kepada kurir).
Umma	“Astagfirullah, kapan terjadinya, 2 hari yang lalu? Yaampunn meii, terus kamu dan anak-anak bagaimana kondisinya?? Kalian yang sabar yaa.. Inshaallah aku bantu yaa, salamin untuk Lingling dan Alloy ya,”(Umma mendapatkan telpon dari temannya yang terkena musibah).
	Nussa dan Rarra keheranan melihat Umma mengemas pakaian di lemari

Rarra	“Kok diangkutin semua, Umma pakaian dan selimutnya kok dikeluarin, mau dijual yaa?” (Tanya Rarra).
Nussa	“Huuss, ngarangg.. mau dikirimkan ke panti asuhan lagi ya Umma.”
Umma	“Bukan, ini untuk Umma sumbangkan untuk ci Meimei.”
Rarra	“Ci Meimei temen ngajinya Umma ya?”
Umma	“Bukan Ra,tapi Ci Meimei temen SD Umma dulu, 2 hari lalu rumahnya habis terbakar jadi gapunya pakaian, selimut, dan ga punya apa-apa lagi.”
Nussa	“Terus anak-anak dan keluarganya gimana Umma?”
Umma	“ <i>Alhamdulillah</i> , mereka selamat hanya saja Lingling dan Alloy gabisa sekolah lagi.”
	Nussa dan mengucapkan istighfar Ketika mendengar yang dikatakan Umma
Umma	“Sekarang Umma mau membantu mereka, Nussa dan Rarra tolong bantuin rapikan barang-barang ini agar bisa di anter hari ini juga ke Ci Meimei.”
	Nussa dan Rarra langsung memasuki kamarnya masing-masing sambil membawa barang mereka.
Rarra	“Umma, tas ini boleh dikasihkan ke Lingling kan?” (Rarra berniat memberikan tasnya ke Lingling)
Umma	“Tapii, itukan tas pemberian dari tante dewi..”
Rarra	“Iya Umma, sekarang pasti Lingling ngak ada tas untuk sekolah, lagian tas Rarra masih bisa dipakai, jadi Rarra boleh berikan tas inikan Umma?”
Nussa	“Kalau ini sisa buku tulis dan pensil yang dikasih Umma bulan lalu, mungkin bisa untuk Alloy dan Lingling.”
Umma	“Kalian yakin mau ngasih ini semua?? Bukannya kalian masih pakai.” (Tanya Umma)
Nussa	“Yakin Umma, Insyallah ini bisa bermanfaat.”

Umma	“ <i>Alhamdulillah</i> , Umma bangga sekali dengan kalian.”
Rarra	“Rarra juga bangga sekali sama Umma..”
	Nussa dan Rarra mempersiapkan barang-barang dengan Umma untuk dikirim ke ci Meimei

4. Sinopsis dan Dialog Episode Marahan nih?



Gambar 12 Screenshot Marahan Nih?

Cerita pada episode ini diawali dengan nussa, rara, syifa dan abdul bermain bersama di taman. Mereka bermain detektif menggunakan handy talky, namun setelah nusa mendengar suara adzan ia berkata kepada yang lain untuk mengakhiri permainan dan bergegas untuk sholat Ashar, namun sebelum mereka sholat abdul ingin meminjam handy talky kepada syifa dan syifa pun meminjamkannya dengan syarat jangan sampai hilang. Namun tiba-tiba syifa marah karna handy talky yang dibawa abdul telah rusak karna kesalahan abdul. Datanglah abdul menemui syifa menjelaskan kejadian mengapa handy talky yang dibawanya bisa rusak dan abdul juga hendak meminta maaf, namun syifa disitu terlihat kesal dan tidak mau ngomong dengan abdul. Dengan bantuan nussa untuk menjelaskan semuanya kepada syifa dan

menasehatinya, akhirnya syifa dan abdul baikan dan mereka kembali bermain bersama-sama.

Tabel 3.4 Dialog Episode Marahan Nih?

Nussa	“Hhmmm... Bagaimana menurut kamu Tupai 3?”
Syifa	“Hhmmm.. sepertinya kasus kecelakaan biasa.” “Apakah kami akan melaporkan ini kepada Kelinci 1?”
Nussa	“Masukk kelinci 1 Bos?”
Rarra	“Masukk!! Elang 2 lapor!”
Nussa	“Tampaknya ada kecelakaan di kompleks taman, aku akan membawa korbannya ke kantor utama. Saya perhatikan, ganti.”
Rarra	“Okeyy! Ehh maksudnya copyy!!
Nussa	“ Domba 4 monitor?? Bagaimana kondisi di lapangan Domba 4?”
Abdul	“Aman Elang 2, semuanya terkendali,, kok aku Domba 4 yaa??”
Syifa & Nussa	“Hhehee.. (Syifa dan Nussa tertawa mendengar yang dikatakan Abdul)”
	Suara Adzan Ashar berkumandang
Nussa	“Sudah adzan, mainan detektifnya udahan dulu yaa, karena sudah tiba waktu adzan Ashar.”
Abdul	“Ok Nussa.”
	Nussa dan Rara mengembalikan mainan Handy talky kepada pemiliknya Syifa.
Nussa	“Ini syifa.” (Sambil memberikanya kepada syifa)
Rarra	“Ini yaa kak Syifa, terimakasih yaa..”
Syifa	“Iyaa.. sama-sama.”
Rarra	“Kak Syifa besok mainan lagi yaa, seru banget mainan handy talkynya.”
Syifa	“Hehehee.... Iya Ra, besok kita mainan lagi ya.”
Abdul	“Syifa, Abdul mau pinjem handy talkynya boleh ga?”
Syifa	“Hahh?” (Syifa terkejut). Eehm, bukannya Abdul mau sholat?”
Abdul	“Iyaa, tapii.. Abdul boleh pinjam yaa, bolehkan?? Plis.. plis...”
Syifa	“Hhmm... yaudah boleh.”
Abdul	“Haah! Asiikk..
Syifa	“Tapi.. jangan sampai hilang yaa dull.”
Abdul	“Siap, terimakasih Syifaa.”
	Beberapa hari kemudian Syifa mengajak Nussa dan Rarra main lagi, namun Abdul tidak diajak karena dia telah merusakkan Handy Talky.
Syifa	“Ini untuk Elang dua..”
Nussa	“Siap!”
Syifa	“Ini untuk Kelinci 1 yaa..”

Rarra	“Woowww..”
Nussa	“Eehh, oh iya untuk Domba 4 manaa??”
Syifa	“Ngga ada! Handy talkynya udah rusak, antenanya patah!”
Nussa & Rarra	“Haahh! Paatahh?? (Nussa dan Rarra terlihat terkejut mendengarkan perkataan Syifa)
Rarra	“Kok bisa?”
	Abdul mengintip di jendela, dan Nussa melihatnya.
Nussa	“Eehh,, itu Domba 4 datang.”
Syifa	“Haahh?”
Abdul	“Syifaa, Abdul minta maaf yaa....”
Syifa	“Huuft!.” (Syifa terlihat sangat kesal dan marah pada Abdul)
Rarra	“Waah, ada yang lagi marahan nihh?”
Nussa	“Sabtu kemarin itu kenapa Dull?? (Nussa mencoba mencari tau apa yang sebenarnya terjadi kala itu)
Abdul	“Sabtu lalu,, pas ingin balikin handy talkynya ke rumahnya Syifa, Eehh pas ditengah jalan Abdul dikejar sama anjing (Flasback ketika Abdul dikejar anjing, dia lari kencang sampai jatuh dan handy talkynya ikut jatuh lalu antenanya patah).
Abdul	“Begitu ceritanya Nussa.”
Nussa	“Owhh... Pantes tadi pas di sekolah kamu gak tegur-teguran sama Abdul.”
	Syifa membuang muka karena dia masih marah.
Nussa	“Bukannya Abdul sudah meminta maaf ya.. Dia juga gak sengaja Syif.”
Rarra	“Kasih loh kak Abdul dicuekin, nanti nangis loh...”
	Nussa berusaha mendekati Syifa dan menasehatinya.
Nussa	“Menurut hadits dari Pesan Rasul yang diriwayatkan oleh Bukhari, “Tidak halal bagi seorang Muslim untuk tidak bertemu saudaranya lebih dari 3 hari.”
Syifa	“Tapi kan mainanya rusak! Hufft!
	Tiba-tiba muncul suara Abdul dari handy talky yang dibawa syifa.
Abdul	“Tupai 3 Monitor Tupai 3. Domba 4 minta maaf ya!!” (Suara Abdul dari handy talky)
Abdul	“Syifa.. nih handy talkynya udah Abdul benerin..”
Syifa	“Hmm.”
Nussa	“Wahh hebat, sudah kamu benerin ya Dul?? Canggih Dul.. Mantaps!!”
Abdul	“Makasih ya Nussa.”
Syifa	“Maafin Syifaa juga yaa, marah ke kmunya kelamaan.”
Abdul	“Ngga pa pa..”
Rarra	“Tolong-toloongg..! Kelinci 1 mau pingsan! Nungguin main ngga mulai-mulai.”
	Nussa, Syifa dan Abdul tertawa karna tingakah lucu Rarra

Syifa	“Waah! Kalo gitu, Syifa jadi tim medis. Kalo Abdul jadi detektifnya.”
Nussa	“Okey! Detektif Abdul dan Nussa berangkat ke TKP!”

5. Sinopsis dan Dialog New Series Jangan Tidur Setelah Subuh



Gambar 13 Screenshot New Series Jangan Tidur Setelah Subuh

Episode diawali di sekolah saat Nur diberikan penghargaan oleh Pak Zidan karena sudah setor 3 hafalan sekaligus, dan diberikan tepuk tangan oleh teman-temannya di kelas. Rarra yang melihat Nur berhasil setor 3 hafalan mengucapkan selamat dan bertanya ke Nur “Nur gimana sih caranya?”. Nur menjawab “Alhamdulillah Nur menghafal doanya setelah solat subuh.” Sesampainya di rumah saat sedang makan Rarra menyampaikan keinginannya untuk tidak tidur lagi setelah subuh karena ingin hafalan seperti yang dilakukan oleh Nur. Abah dan Ummanya yang mendengar keinginan Rarra mendukung dan memberikan nasehat untuk Rarra “Masyaallah Umma senang banget kalo setelah subuh Rarra mau hafalan doa-doa, karna habis subuh kita dianjurkan agar tidak tidur sampai matahari terbit, karna di waktu pagi Rosul mendoakan keberkahan ke umatnya saying” kata Umma. Nussa yang hafal kebiasaan Rarra mengejek sambil tertawa “Hmmm, Rarra

kalo udah tidurkan susah dibangunin”. Rarra terlihat kesal dan membuat mainan untuk tetap tidak tidur setelah subuh.

Pada waktu malam Rarra terlihat ketiduran di depan meja belajar karena sedang menyiapkan mainan yang dibuatnya. Abah dan Ummanya yang Melihat langsung memindahkan Rarra ke tempat tidur, setelah tiba waktu solat subuh Rarra dan keluarga melaksanakan solat jamaah bersama. Rarra yang berniat tidak ingin tidur lagi melihat Anta kucing peliharaanya merusak maianannya langsung berteriak hingga terdengar Abah dan Ummanya. Nusa yang juga melihat adiknya sedih berniat membantu Rarra untuk menghafal dan tidak tidur lagi setelah subuh. Abah dan Umma juga ikut senang karena Nussa mau membantu adiknya.

Tabel 3.5 Dialog Tidak Boleh Tidur Setelah Subuh

Pak Zidan	“Anak-anak, hari ini Nur udah setor tiga hafalan sekaligus, oleh karna itu Bapak mau memberikan hadiah kepada Nur.”
	Tepuk tangan dari teman-teman Nur di kelas
Nur	“Terimakasih Pak Zidan.”
Rarra	“Nur hebat, sudah setor 3 doa hari ini.” (Pujian Rarra)
Nur	“Makasih Ra.”
Rarra	“Nur gimana sih caranya?”
Nur	“Alhamdulillah Nur menghafal doanya setelah solat subuh.”
Rarra	“Habis solat subuh ya.”
Nur	“ Iya Ra.”
Rarra	“Habis solat subuh Nur tidak tidur lagi”
	Sesampainya di rumah Rarra menceritakan ke Abah dan Ummanya
Rarra	“ Rarra mau kaya Nur.”
Abah	“ Jadi Rarra mau nyetor doa lebih banyak ya, alhamdulillah.”
Umma	“ Masyaallah Umma seneng banget kalo setelah subuh Rarra mau hafalan doa-doa, karna habis shubuh kita dianjurkan agar

	tidak tidur sampai matahari terbit, karna di waktu pagi Rosul mendoakan keberkahan ke umatnya sayang.”
Rarra	“Oke, mulai besok setelah subuh Rarra gaakan tidur lagi.”
Nussa	“ Hmmm, Rarra kalo udah tidurkan susah dibangunin.”
Abah	“ Rarra kenapa nak?” (Tanya Abah)
Rarra	“Habis subuh Rarra biasanya langsung tidur.”
Abah	“Semua itu tergantung niatnya Ra, kalo Rarra bertekad ga tidur setelah subuh Insyaallah bisa kok.”
Rarra	“Liat aja kak Nussa, nanti Rarra mau buat DIY biar melek terus.” (Kesal Rarra dengan Nussa.)
	Rarra tertidur, waktu solat subuhpun sudah tiba, Rarra dan keluarga melaksanakan solat subuh Bersama.
Rarra	“Astagfirullah Anta.” (Rarra kaget melihat mainannya dirusak kucingnya bernama Anta)
	Umma dan Abah yang mendengar teriakan Rarra menghampiri ke kamarnya Rarra
Rarra	“Terus kalo alatnya rusak Rarra ngantuk lagi deh.” (Rarra sedih)
Abah	“Tanpa alat ini Rarra bisa kok ga tidur lagi dan tetep bangun setelah solat.”
Nussa	“Jangan sedih dong Ra, ada kak Nussa yang mau nemenin Rarra, kak Nussa janji habis solat subuh bakal bantuin Rarra hafalin doa.”
Rarra	“Yang bener kak Nussa?”
Nussa	“Kalo sampai ketiduran lagi..”
	Nussa menyemprotkan air ke wajah Rarra sambil tertawa Bersama
Umma	“Alhamdulillah ya Bah. Anak-anak kita saling perhatian.”

6. **Sinopsis dan Dialog Nussa : viral!!! - bersih kota kita bersih Indonesia**



Gambar 14 Screenshot Nussa : bersih kota kita bersih Indonesia

Pada episode ini diawali saat Rarra bermain dengan kucing kesayangannya, Rarra teringat dengan ucapan Nussa yang pengen membuat video viral, karena tidak tau Rara mencari tau dengan membuka laptop dan dia menemukan kalua viral itu penyakit. Nussa yang mendengar itu langsung memperlihatkan arti viral itu dengan video di laptop, setelah Rarra tau akhirnya ia ingin membuat video supaya viral dan banyak ditonton, tiba-tiba terdengar suara Umma yang mengeluh saat menonton TV karena masih banyak orang yang membuang sampah sembarangan. Nussa dan Rarra yang melihatnya langsung memikirkan untuk membuat video.

Video mereka berdua viral setelah membuat video ketika ada orang membuat sampah sembarangan dan Nussa mengambil sampah dan dibuangnya ketempat sampat. Umma yang mengetahui video mereka viral memberi tau Nussa dan Rarra, setelah tau videonya viral mereka berdua membuat video lagi yaiu tentang membuang sampah pada tempatnya dan mendapat respon yang baik oleh semua orang.

Tabel 3.6 Dialog Nussa : bersih kota kita bersih Indonesia

Rarra	Kemarin kak Nussa bilang kita harus membuat video viral, viral itu apa sih Rarra gatau (Bertanya dengan Anta)
	Rarra membayangkan kata-kata Nussa (Cari saja di internet)
Rarra	Nah dapet, viral itu seperti virus berarti penyakit donk.
Nussa	Ra, sedang apasih, emangnya bisa pakai laptop
Rarra	Sekarang Rarra tau video viral, kalau mau buat video viral, kak Nussa mesti sakit dulu.
Nussa	Ga begitu juga kali, ni Raa liat (Melihatkan video di laptop)
Rarra	Ayo buat <i>challenge</i> joget yuk, atau kak Nussa lemparin uang di celengan,, nanti Rarra teriak masuk.. Nussaa.. (Sambil tertawa)
Nussa	Hadeh,, harus yang bermanfaat dong Ra bikinya.
	Terdengar suara Umma yang sedang melihat TV
Umma	<i>Astagfirullahaladzim</i> masih aja ada orang yang buang sampah dikali, kan bisa banjir kalo begini
	Nusa dan Rara yang melihat itu langsung mempraktekan untuk dirinya mengambil sampah yang dijatuhkan seseorang sembarangan dan dibuat video.
Umma	Nusssa Rarra video kalian viral (Teriak Umma)
Nussa	Ha, makasih Umma terimakasih banyak yang nonton
Nussa	Assalamualaikum sahabat Nusantara tadi adalah video viral kita, bagaimana? Seru kan?
Rarra	Nussa, Rarra, dan Annta aja peduli dengan kebersihan kota
Nussa	Yukk, teman-teman di seluruh Nusantara, kita harus peduli dengan kebersihan kota kita.
Rarra	Yaak.. betul
Nussa	Kek temen-temen kita ini

	Memperlihatkan video tentang membuang sampah pada tempatnya
Nussa	Bagaimana seru gaa? Allah SWT itu maha Suci dan menyukai keindahan, maka bersihkanlah lingkunganmu <i>wassalamualaikum wr. wb.</i>

BAB IV

ANALISIS TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF PADA TAYANGAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARRA DALAM CHANEL YOUTUBE NUSSA OFFICIAL

A. Kategorisasi Teknik Komunikasi Persuasif dalam Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official.

Penelitian ini akan berfokus dalam menganalisis teknik komunikasi persuasif pada video Film Animasi Nussa dan Rarra. Pada penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*) untuk menganalisis teknik komunikasi persuasif dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 4.1. Kategori Teknik Komunikasi Persuasif

No	Judul	Teknik Komunikasi Persuasif	Indikator	Isi Pesan
1	New Series “Maaf Part 1”	Teknik <i>Pay Of</i>	Sifat pemaaf	Abah menasehati Rarra tentang sifat pemaaf menurutnya sifat pemaaf hanya dimiliki oleh mereka yang berjiwa besar.
		Teknik <i>Icing</i>	Tidak boleh balas dendam	Rarra yang berniat balas dendam ke Iboy agar temanya itu merasakan apa yang sudah Rarra rasakan diberi nasehat oleh Nur agar tidak melakukan balas

				dendam, menurutnya balas dendam itu tidak baik.
2	New Series “Maaf Part 2”	Teknik <i>Pay Off</i> dan <i>Fear Arousing</i>	Nasehat Abah Kedzoliman	Abah menasehati Rarra tentang orang-orang yang berbuat dzalim kepada saudaranya dan menceritakan sebab akibat dari perbuatan kedzolimannya.
		Teknik <i>Icing</i>	Nasehat Umma adab meminta maaf	Umma menghampiri Rarra yang terlihat kesal, setelah mendengar cerita Rarra di Umma memberikan nasehat tentang adab meminta maaf.
3	Nussa: Toleransi	Teknik <i>Integrasi</i>	Menolong dengan Ikhlas	Nussa dan Rarra yang melihat seorang kurir barangnya terjatuh membantu mengambilkan barang paketnya tanpa mengharapkan imbalan apapun.
		Teknik <i>Icing</i>	Berbagi Kebaikan	Nussa dan Rarra ikut membantu dan menolong teman lama Umma dan membagikan barang-barangnya untuk

				diberikan kepada ci Mei-mei.
4	Marahan Nih?	Teknik <i>Icing</i>	Tiba Waktu Sholat	Ketika Rarra, Syifa, dan Abdul asyik bermain Nussa yang mendengar adzan berkumandang mengingatkan mereka untuk segera menunaikan ibadah sholat.
		Teknik <i>Red herring</i>	Muslim tidak boleh mengabaikan temannya	Syifa marah dengan Abdul karena merusak mainan yang dipinjamnya. Syifa mengabaikan Abdul yang sudah meminta maaf, lalu Nussa menghampiri Syifa dan memperingatkan untuk tidak boleh mengabaikan temannya bagi sesama muslim.
5	New Series” Jangan Tidur Setelah Subuh”	Integrasi	Membantu Rarra	Nussa berniat untuk membantu Rarra yang terlihat sedih karena mainannya dirusak oleh Anta kucing peliharaanya. Nussa menawarkan bantuan untuk menemani Rarra hafalan setelah sholat subuh

		Teknik <i>Pay Of</i>	Tidak Tidur Setelah Subuh	Umma yang mendengar keinginan Rarra untuk setoran hafalan dan tidak tidur lagi setelah solat subuh memberikan nasehat keutamaan setelah solat.
		Teknik <i>Icing</i>	Niat	Abah memberikan semangat ke Rarra, meskipun mainannya sudah rusak ia bisa tidak tidur lagi setelah subuh untuk menghafal.
6	Nussa: viral!!! bersih kota kita bersih Indonesia	Teknik <i>Asosiasi</i>	Jangan membuang sampah sembarangan	Nussa dan Rarra membuat video supaya masyarakat tidak membuang sampah sembarangan dan tetap menjaga kebersihan lingkungan.
		Teknik <i>Icing</i>	Apa itu viral	Nussa menjelaskan dengan melihat video yang sedang viral supaya Rarra tidak salah mengartikannya

B. Analisis Teknik Komunikasi Persuasif pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official.

Berdasarkan penjabaran yang telah disampaikan oleh peneliti sebelumnya, teknik komunikasi persuasive merupakan teknik komunikasi yang mengandung unsur-unsur pengaruh atau bujukan untuk dapat mengubah cara pandang, perilaku, atau gaya hidup individu. Dengan teknik komunikasi persuasif ini, tujuan untuk dapat mempengaruhi audiens akan tercapai. Peneliti melakukan penelitian pada enam episode animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official. Berikut analisis Teknik Komunikasi Persuasif pada Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra:

1. Teknik Asosiasi

Teknik *Asosiasi* adalah penyajian pesan yang menumpangkan pada peristiwa yang saat ini menarik perhatian khalayak. Kalimat yang menggunakan teknik asosiasi pada tayangan film animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official sebagai berikut:

Kalimat 1.1 Jangan membuang sampah sembarangan

“Assalamualaikum sahabat Nusantara itu adalah video viral kita, bagaimana? Seru kann?” Ungkap Nussa. "Nussa, Rarra, dan Annta saja peduli dengan kebersihan kota." kata Rarra. “Yuk, temen-temen di seluruh Nusantara, kita semua harus peduli dengan kebersihan kota kita, kaya temen-temaen kita ini” Memperlihatkan video membuang sampah pada tempatnya. “Bagaimana seru gaa? Allah SWT itu maha Suci dan menyukai keindahan, maka bersihkanlah lingkunganmu wassalamualaikum wr. wb.”(Waktu/Menit 03:30-04:50).



Gambar 14 Screenshot Nussa: Viral Membuang sampah pada tempatnya

Pada episode ini Nussa dan Rarra mengajak semua orang untuk tidak membuang sampah sembarangan. Dalam cuplikan itu terdapat pesan didalamnya seperti menjelaskan hadits Riwayat muslim bahwa; Sesungguhnya Allah SWT itu maha Indah, dan menyukai Keindahan. Terdapat pesan lainnya seperti kebersihan adalah sebagian dari iman, bersihkan lingkungan sebersih mungkin, dan buanglah sampah pada tempatnya,

Teknik Asosiasi pada cerita di atas membahas peristiwa yang sedang menarik perhatian. Nussa dan Rarra membuat video kepada masyarakat untuk tidak membuang sampah pada tempatnya dan mengingatkan keutamaan maupun dampak buruknya. Dalam mengelola pesan yang akan diunggah, Video Nussa dan Rarra menggambarkan pada peristiwa yang actual atau sedang terjadi, sehingga dapat menjadi daya tarik penonton dalam merespon konten yang diunggah.

2. Teknik Integrasi

Teknik integrasi menuntut komunikator untuk dapat menyatukan diri dengan komunikan baik secara verbal maupun nonverbal sehingga seolah-olah berada dalam situasi yang sama. Kalimat-kalimat yang

menggunakan teknik integrasi pada tayangan Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official sebagai berikut:

Kalimat 1.2 Menolong dengan Ikhlas

“Kami bantuin ya Kak.” Nussa dan Rarra yang berniat membantu kurir karena barang-barangnya terjatuh. “Ini ya kak”, Sambil membawa barang yang terjatuh. “Makasih adek-adek. Hebaat.. sekali adek-adek ini.” Ungkap kurir “Iya Kakk.. sama-sama,, kita juga seneng, bisa bantuin. Semoga gapapa ya kak” Ucap Nussa dan Rarra. “Puji Tuhan Adek, gaada yang pecahh, karna adek-adek sudah membantu kakak ini diterima yaa buat jajan”(Memberikan uang).“Kebetulan lagi panas hihi..” Tertawa Rarra. “Ehhe..” (Nussa memberikan isyarat kepada Rarra).“Eh gausah kak, lagi batuk hehe..”Rarra tidak jadi menerima uang tersebut “Ehh gausah begitu, adek-adek sudah bantu kakak kan.” Kata kurir “Kita ikhlas bantuin kakak, gausah ngasih hadiah gpp kok kak,, yang terpenting barang-barang kakak aman semua” Ucap Nussa. ”(Waktu/Menit 01:29-02:05)



Gambar 15. Screenshot Toleransi “Menolong dengan Ikhlas”

Teknik *Integrasi* pada episode ini ditunjukkan ketika Nussa memberikan isyarat dari Nussa untuk Rarra agar tidak menerima pemberian dari kurir setelah membantunya. Nussa mengatakan bahwa

ia menolongnya dengan ikhlas. Dalam penyampaian kalimatnya dilakukan secara non verbal yaitu dengan memberikan isyarat supaya adiknya tidak menerima pemberian tersebut.

Dalam menyampaikan pesannya, Nussa memberikan isyarat di depan Rarra sebagai sebagai upaya menyatukan diri dan menjelaskan kepada kurir kalo mereka menolongnya dengan ikhlas. Hal ini dapat dilihat dari Nussa mengelola pesan-pesan yang disampaikan dengan memanfaatkan teknik *integrasi*.

Kalimat 1.3 Membantu Rarra

“Jangan sedih dong Ra, ada kak Nussa yang mau nemenin Rarra, kak Nusa janji habis solat subuh bakal bantuin Rarra hafalin doa” kata Nussa setelah melihat mainan Rarra dirusak oleh kucingnya. “Yang bener kak Nussa?” tanya Rarra. “Kalo sampai ketiduran lagi” Nussa menyemproylan air ke wajah Rarra, keduanya berlarian dan bercanda Bersama.(Waktu/Menit 04:25-04:59)



Gambar 16. Screenshot “Membantu Rarra”

Dalam dialog di episode ini terdapat kalimat “Jangan sedih dong Ra, ada kak Nussa yang mau nemenin Rarra, kak Nusa janji habis solat subuh bakal bantuin Rarra hafalin doa” yang diucapkan oleh Nussa

supaya adiknya tidak sedih lagi karena mainannya rusak. Ungkapan ini menjelaskan bahwa Rarra tidak sendirian karena ada Nussa yang siap membantunya. Dalam pesanya Nussa bersedia membantu Rarra sebagai upaya untuk menyatukan diri. Sehingga bisa dilihat tayangan ini menggunakan teknik integrasi dalam mengelola pesannya.

3. Teknik *Pay Off* dan *Fear Arousing*

Teknik *pay off* adalah cara mempengaruhi seseorang dengan membicarakan hal-hal yang menyenangkan dan menggembirakan perasaannya atau memberi mereka harapan (iming-iming). Sementara itu, teknik *fear arousing* yaitu untuk menakut-nakuti atau menunjukkan sesuatu yang buruk. Berikut Kalimat-kalimat yang menggunakan teknik *pay off* dan *fear arousing* pada tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra.

Kalimat 1.4 Sifat Pemaaf

“Dengar ya nak jika ada orang yang mempermalukanmu dan menghinamu dengan ia mengetahui maka jnganlah engkau membalasnya.”Nasehat Abah.“Tapi kalo hati masih sakit gimana bah?” tanya Rarra.“Abah ngerti kok Ra, sifat pemaaf hanya dimiliki oleh seseorang yang berjiwa besar dan hanya berharap ridho Allah. Dialah yang maha melihat, kalo kita memaafkan kesalah orang lain maka Allah akan memaafkan kesalahan dia.”ujar Abah. “Maafin rara ya bah, Rarra harusnya gabalas dendam dengan Iboy.” Rarra merasa berasalah. “Alhamdulillah anak abah hebat punya jiwa besar, besok jangan lupa minta maaf sama Iboy ya nak.”Senyum Abah. (Waktu/Menit 03:37-04:56)



Gambar 17. Screenshot Maaf Part 1“Sifat Pemaaf”

Berdasarkan pesan yang disampaikan cerita diatas, Abah menasehati agar tidak membalas keburukan seseorang dan juga menasehati tentang sifat pemaaf. Abah menyampaikan pesan bahwa kalo kita memaafkan kesalahan orang lain maka Allah SWT akan memaafkan kesalahan dia. Cerita dalam video ini lucu, menarik dan mudah dipahami, pesan ceritanya disampaikan dengan cara yang menarik. Dalam cerita di video ini menggunakan Teknik *Pay Of*.

Kalimat 1.5 Tidak Tidur Setelah Subuh

“Rarra mau kaya Nur.”kata Rarra ke Abah dan Ummanya. “Jadi Rarra mau nyetor doa lebih banyak ya, alhamdulillah”jawab Abah “Masyaallah Umma seneng banget kalo setelah subuh Rarra mau hafalan doa-doa, karna habis shubuh kita dianjurkan agar tidak tidur sampai matahari terbit, karna di waktu pagi Rosul mendoakan keberkahan ke umatnya sayang”jawab Umma ke Rarra, setelah mendengar itu Rarra langsung berniat untuk tidak tidur setelah subuh“Okey, mulai besok habis subuh Rarra gaakan tidur lagi.”(Waktu/Menit 01:21-02:10)



Gambar 18. Screenshot New Series” Jangan Tidur Setelah Subuh”

Teknik Pay-Off yang ditunjukkan pada episode ini ditunjukkan pada kalimat”Masyaallah Umma seneng banget kalo setelah subuh Rarra mau hafalan doa-doa, karna habis subuh kita dianjurkan agar tidak tidur sampai matahari terbit, karna di waktu pagi hari Rosul mendoakan keberkahan ke umatnya sayang.” Umma yang mendengar keinginan Rarra ikut senang dan memberikan nasehat ke Rarra supaya tidak tidur setelah subuh. Ungkapan ini menjelaskan bahwa apabila kita tidak tidur setelah subuh akan mendapat keberkahan seperti yang dikatakan Rasul.

Kalimat 1.6 Nasehat Abah Kedzoliman

“Siapa yg pernah mendzolimi saudaranya, dengan menodai kerormatan atau mengambil sesuatu yg menjadi punyanya, hendaknya ia meminta kehlalannya dari kezoliman tersebut sebelum tiba hari akhir, Apabila saat itu ia memiliki amal soleh maka akan diambil seukuran kezoliman yg ia lakukan, apabila tidak punya amal kebaikan, keburukan saudaranya akan diambil dan dibebandan kepadanya.”Naeht Abah untuk Rarra.(Waktu/Menit 02:45-03:23)



Gambar 20. Screenshoot Maaf Part 2“Kedzoliman”

Berdasarkan pesan yang disampaikan, Abah menasehati Rarra tentang perbuatan orang-orang yang berbuat dzalim kepada saudaranya hendaknya orang tersebut meminta kehalalannya sebelum tiba hari kiamat, bila tidak amal saleh yang dimiliki akan diambil sesuai kedzolimannya dan apabila tidak memiliki, amal keburukan orang yang dizolimi akan dibebankan kepadanya. Pesan yang disampaikan Abah membahas terkait sebab akibat dari perbuatan orang-orang yang dzolim. Dalam cerita diatas menggunakan Teknik Fear-Arousing.

4. Teknik Tatanan (*Icing Thecnique*)

Teknik *icing* adalah upaya untuk merangkai pesan komunikasi sedemikian rupa secara mendalam atau himbauan emosional (*emotional appeal*), sehingga seseorang terdorong untuk melakukan apa yang disarankan oleh pesan tersebut. Kalimat-kalimat yang menggunakan teknik *icing* dalam Tayangan Film Animasi Nussa dan Rarra dalam Chanel Youtube Nussa Official sebagai berikut:

Kalimat 1.7 Berbagi Kebaikan

“Kalian beneran ingin ngasih ini semua, bukanya kalian masih pake” Tanya Umma. “Yakiin.. Umma, Insyallah ini bisa bermanfaat” Jawab

Nusa.“Alhadulillah, Umma bangga sekali.. sama kalian” Pujian Umma.“Rarra juga bangga sekali sama Umma..” Rarra dan Nussa mempersiapkan barang-barang dan membantu Umma untuk dikirim ke ci Meimei. (Waktu/Menit 04:30-05:01)



Gambar 20. Screenshot Nussa: Toleransi “Berbagi Kebajikan”

Teknik *icing* ditunjukkan ketika Umma ingin membantu ci Mei-mei yang sedang mendapatkan musibah. Umma yang terlihat cemas ketika sedang mempersiapkan barang dan pakaian untuk membantu Ci Mei-mei menarik perhatian Nussa dan Rarra dan menanyakan apa yang sedang terjadi ke Umma karena terlihat cemas dan gelisah. Umma menceritakan Ke Nussa Rarra kalau teman lamanya mendapat musibah kebakaran, keduanya setelah mengetahui ada temannya Umma yang sedang mendapat musibah langsung ikut membantu dengan memberikan barang mereka.

Kalimat 1.8 Tidak Boleh Balas Dendam

“Ra kita buat lagi yuk,” ujar Nur.”Enggak bisa nur, nanti dirusak lagi sama iboy, emang dia pikir bikinya gampang,”kesal Rarra. “Iya si ra,” kata Nur “Kita harus bikin dia pelajaran supaya Iboy kapok.” Rarra

berniat balas dendam ke Iboy. “Tapi kan ra kita gaboleh balas dendam ra.” Bujuk Nur “Nggak balas dendam Nur, Rarra cuma pengen Iboy ngerasain apa yang Rarra rasain.” ujar Rarra “Tapikan itu sama saja Ra,” ajak Nur. (Waktu/Menit 01:36 - 02:05)



Gambar 21. Screenshot Maaf Part 1“Tidak Boleh Balas Dendam”

Cerita dalam cuplikan video ini tentang Nur yang menasehati Rarra supaya tidak melakukan balas dendam ke temennya Iboy. Nur membujuk Rarra kalo melakukan balas dendam itu tidak baik, tetapi Rarra yang masih merasa kesal ingin memberikan Iboy pelajaran. Dalam cuplikan video ini mengajarkan penonton untuk tidak melakukan balas dendam kepada teman apabila melakukan kesalahan hendaknya saling memaafkan. Cerita dalam video ini lucu, menarik dan mudah dipahami, serta pesan ceritanya dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Dalam cerita video ini menggunakan Teknik Tataan.

Kalimat 1.9 Adab Meminta Maaf

“Rara sayang minta maaf juga ada adabnya loh, begitu sadar perbuatan kita salah dan menyakiti hati orang tersebut, kita harus segera minta maaf dengan tulus, kita harus menyenangkan hati orang tersebut,

supaya orang tersebut mau memaafkan kita.” Nasehat Umma.
(Waktu/Menit 02:18-02:41)



Gambar 22. Screenshot Maaf Part 2“Adab Meminta Maaf “

Pada cerita di atas Umma menasehati Rarra tentang adab meminta maaf, jika seseorang berbuat salah dan sadar atas perbuatannya hendaknya orang tersebut segera meminta maaf dengan tulus, kita juga harus menyenangkan orang tersebut supaya mau memaafkan kita. Pesan yang disampaikan menarik dan mudah dipahami penonton disampaikan dengan baik, dalam cerita diatas menggunakan Teknik Tataan (*Icing*).

Kalimat 1.10 Tiba Waktu Sholat

“(Suara Adzan berkumandang). Nussa mengingatkan kepada teman-temannya bahwa waktu Ashar udah tiba “Saatnya adzan Ashar, jadi berhentilah bermain detektif dan mulailah sholat sekarang”.(Waktu/Menit 01:25-01:49)



Gambar 23. Screenshot Marahan Nih? “Tiba Waktu Sholat”

Teknik *Icing* pada uraian diatas, disampaikan untuk mengajak dan menyudahi permainannya lalu segera menunaikan Sholat karena Adzan Ashar sudah berkumandang. Pada episode ini menggunakan kalimat yang mudah di artikan dengan ajakan kebaikan. Menyusun pesan dakwah dalam komunikasi sedemikian rupa. Oleh karena itu supaya komunikasi dapat menerima ajakan tersebut dan termotivasi untuk melaksanakan sholat tepat pada waktunya.

Kalimat 2.1 Niat

“ Rarra kenapa nak?” Tanya Abah. Rarra merasa sedih karena mainannya dirusak oleh Anta kucing peliharaanya “Habis subuh Rarra biasanya langsung tidur”. Abah yang melihat Rarra sedih memberikan nasehatnya “Semua itu tergantung niatnya Ra, kalo Rarra bertekad ga tidur setelah subuh Inshaallah bisa kok” (Waktu/menit 04:25-04:51).



Gambar 24. Screenshot Jangan Tidur Setelah Subuh "Niat"

Pada kalimat di atas Rarra yang terlihat sedih karena mainan yang digunakan untuk tidak tidur lagi setelah subuh di rusak oleh Anta kucingnya. Abah yang melihat Rarra sedih menasehatinya, tanpa mainan itu Rarra tetap bisa tidak tidur lagi setelah subuh asalkan Rarra sudah berniat untuk tidak tidur lagi. Dalam mengelola pesan yang disampaikan Abah ke Rarra, kalimatnya disusun sedemikian rupa sehingga Rarra tergerak untuk mengikuti apa yang dikatakan Abah menggunakan teknik tataan. Pada pesan yang disampaikan, Abah mampu menyentuh sisi psikologis dengan menumpahkan pesannya secara emosional dan penuh perasaan.

Kalimat 2.2 Apa itu viral

“Sekarang Rarra tau video viral,, kalau mau buat video viral, kak Nussa harusnya sakit dulu, ga gitu juga, ni Ra liat” Melihatkan video di laptop ke Rarra. “Ayo buat challenge joget yuuk, atau kak Nussa lemparin uang di celengan,, nanti Rarra teriak masuk Nussaa..” Sambil tertawa Rarra. “Hadeh,, harus bikin yang ada manfaatnya dong Ra.”(Waktu/Menit 01:21-02:10)



Gambar 25. Screenshot

Pada episode ini Rarra mencari tau apa arti viral, setelah mencari tau ternyata viral adalah penyakit. Nussa yang mendengarnya langsung menjelaskan sambil memperlihatkan tayang video yang viral di laptopnya. Nussa membantu Rarra untuk menjelaskan arti viral yang sebenarnya, setelah tau itu Rarra berniat untuk membuat video supaya viral dan Nussa menyarakankan agar membuat video yang bermanfaat. Dalam episode ini menggunakan Teknik *icing*(tataan).

5. Teknik *Red-herring*

Seni komunikator menggunakan teknik *red-herring* untuk memenangkan debat dengan menghindari argumen-argumen yang lemah secara bertahap memfokuskan ke area yang telah dikuasainya yang digunakan sebagai senjata dalam melawan lawannya. Berikut contoh kalimat di Channel Youtube Resmi Nussa yang menggunakan red herring:

Kalimat 2.3 Tidak Boleh Mengabaikan Teman

“Nussa berusaha mendekati syafa yang sedang marah untuk menasehatinya. Nabi berkata: "Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim untuk tidak mengabaikan saudaranya lebih dari tiga hari,"

menurut sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari”.(Waktu/Menit 03:29-04:10)



Gambar 26. Screenshot Marahan Nih? “Tidak Boleh Mengabaikan Teman”

Teknik *Fear-Arousing* pada uraian diatas, disampaikan pesan dengan ditunjukkan pada kalimat “Seorang Muslim tidak diperbolehkan mengabaikan saudaranya lebih dari tiga hari. Hal ini merupakan ancaman bagi seorang muslim, karena dengan marah diri akan dikuasai oleh syaitan dan syaitan akan menghasut manusia melakukan dosa. Orang yang takut kepada Allah pasti akan berusaha meredakan perasaan marah. Dalam episode ini, ia memperingatkan komunikasi tentang efek negatif dari bertindak atas impuls marah mereka dan menanamkan rasa takut di dalamnya.

Dalam hadits dijelaskan bahwa tidak menyapa saudara sesama muslim apalagi sampai marah bagi seorang muslim kepada muslim yang lain lebih dari tiga hari itu hukumnya haram, untuk itu sebagai seorang muslim harus menghindari rasa marah tersebut agar tidak terjerumus kedalam perbuatan yang buruk dan merugikan diri sendiri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai teknik komunikasi persuasif pada tayangan film animasi Nussa dan Rarra dalam Channel Nussa Official di episode “Toleransi, marahan nih ?.jangan setelah subuh, nussa: viral, new series Maaf part 1 dan 2”. Peneliti melihat bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan kelima teknik komunikasi persuasif yaitu, teknik *asosiasi*, teknik *integrasi*, teknik *pay off* dan *fear arousing*, teknik tatanan dan teknik *red-herring*, dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut:

1. Teknik asosiasi dapat dilihat pada episode “Nussa : viral!!! - bersih kota kita bersih Indonesia.” terdapat pesan yang mengandung Teknik asosiasi, seperti Nussa dan Rarra yang menghimbau masyarakat untuk menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya. Pada episode itu menceritakan peristiwa yang sedang menarik perhatian dan aktual atau sedang terjadi. Terdapat 1 teknik asosiasi yang diterapkan dalam tayangan animasi Nussa & Rarra dalam chanel Youtube Nussa Official.
2. Teknik *integrasi* dapat digunakan untuk menyatukan diri dengan komunikan agar merasakan perasaan senasib dan sepenanggungan. Dalam tayangan animasi ini terdapat pada episode “Toleransi dan tidak tidur setelah subuh”. Dalam penerapannya di episode toleransi, nussa memberikan isyarat untuk Rarra untuk menolong seseorang dengan ikhlas, sedangkan di episode jangan tidur setelah subuh Nussa berniat untuk membantu Rarra karena melihat adiknya yang sedang sedih karena mainannya rusak. Terdapat 2 teknik integrasi yang diterapkan dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra.
3. Teknik *pay-off* dan *fear arousing* dapat dilihat dalam penyampaian pesan yang dapat membuat penonton merasa senang dengan pesan

yang disampaikan, sehingga mempengaruhi pemikiran bagi siapa saja yang menonton, sedangkan dalam teknik *fear-arousing* adalah kebalikannya dari *pay-off*, pada tayangan tersebut mengungkapkan kata-kata yang membuat penonton merasa khawatir dan takut akan dampak tentang suatu permasalahan tertentu yang dihadapi. Teknik *pay-of* disini terdapat pada episode “Maaf part 1, belajar ikhlas, dan jangan tidur setelah subuh”. Dari ketiga episode itu sama-sama memberikan nasehat yang menggembirakan jika melakukan kebaikan. Sedangkan teknik *fear-arousing* terdapat pada episode maaf part 2 yang menjelaskan sebab dan akibat dari perbuatan dzolim. Terdapat 3 teknik *pay-of* dan 1 teknik *fear-arousing* yang diterapkan dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra.

4. Teknik *icing* digunakan dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra dengan mengelola pesan secara sedemikian rupa sehingga mampu menarik viewers untuk mengikuti apa yang disampaikan. Pada tayangan ini terdapat Teknik *icing* di episode 5 yang diteliti. Dalam episode maaf part 1 dan 2 itu mereka sama-sama menghimbau untuk meminta maaf jika berbuat salah dengan imbauan emosional sehingga penonton tergugah untuk melaksanakan apa yang dianjurkan. Pada episode toleransi juga ada ajakan untuk menolong sesamanya. Sedangkan di episode marahan nih dan jangan tidur setelah subuh keduanya sama-sama menghimbau untuk melaksanakan solat tepat waktu dan tidak tidur lagi setelah subuh. Terdapat 4 teknik *icing* (tataan) pada tayangan animasi Nussa dan Rarra.
5. Seperti contoh saat tiba waktu sholat Nussa mengingatkan teman-temannya untuk segera menunaikan sholat Teknik *red herring* dapat dilihat pada episode “Marahan nih?” Nussa dan Rarra mencoba meredakan perdebatan Syifa dengan Abdul untuk saling memaafkan. Keduanya akhirnya berdamai karena mainan yang

dirusak abdul sudah diperbaiki olehnya. Terdapat 1 teknik *red herring* yang diterapkan dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra.

Berdasarkan lima teknik komunikasi persuasif yang digunakan, film animasi Nussa dan Rarra bersifat dinamis atau tidak kaku dan mudah diterima. Peneliti juga menemukan dari keenam video animasi ini menggunakan lebih dari satu teknik komunikasi persuasif. Dalam menganalisis keseluruhan sampel, enam video yang dianalisis menggunakan 14 teknik komunikasi persuasif. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan menyesuaikan dengan keadaan dan situasi saat ini. Tayangan animasi ini dalam mengelola pesannya dituntut supaya kreatif dan inovatif. Sehingga pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian penonton atau audiens untuk mengkonsumsi konten tersebut.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian dan analisis oleh peneliti dalam tayangan animasi Nussa dan Rarra, peneliti dapat memberikan saran yang semoga bisa bermanfaat untuk semua kalangan, baik pembaca, penulis, maupun semua pihak. Adapun saran-sarannya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan berfokus pada teori yang sudah ada. Bagi para peneliti berikutnya, diharapkan mampu untuk merumuskan masalah yang berbeda. Oleh karena itu, bagi para peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan teknik komunikasi persuasif lainnya, sehingga dapat ditambahkan dengan lebih luas untuk dibuat referensi pada penelitian yang dihasilkan.
2. Semoga dapat bermanfaat penelitian ini, serta bisa menjadi masukan untuk bisa mengembangkan karya tulis lainnya yang menarik, edukatif, mengandung pesan yang baik dan dapat diambil hikmahnya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, Aen Istianah. 2015. *Komunikasi Persuasif Dalam Pembentukan Sikap “Study Deskriptif Kualitatif Pada Pelatih Militer Tamtama TNI AD Di Sekolah Calon Tamtama Rindam IV Di Ponegoro Kebumen”*. Yogyakarta.
- Amir, Mahmud dan Rukmana. 2010. *Bank Syariah Teori, Kebijakan Dan Studi Empiris di Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Anggito, Albi. dkk. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berka, M., Hennersdorf, J., Holst, G., Krippendorf, W., & Richter, U. (2007). Die Struktur des Maschinenbaus in Ostdeutschland. *Ansatzpunkte einer arbeitsorientierten Branchenstrategie*. *OBS-Arbeitsheft*, 47.
- Candra, Edy. 2017. Youtube Citra Media Informasi Interaktif. Universitas Tarumanegara, *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan seni*.
- Dadang Kusnawa. 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Data Sekunder dan Data Primer”, Nagabiru86’s Blog, 12 Juni 2009, <https://nagabiru86.wordpress.com/2009/06/12/data-sekunder-dan-data-primer/>, diakses 2021.
- Devito, Joseph. 2010. *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Effendy, O. U. 2004. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana, 1986. *Dimensi Dimensi Komunikasi*, Bandung : Alumni.

- Effendy, Onong Uchjana. (2004). *Dinamika Komunikasi* : PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. (2013). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2007. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana.2006. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto. 2011. *Analisis Isi; Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ghazali, M. Bahri. 1997. *Dakwah Komunikasi (Membangun Kerangka Dasar Ilmu Komunikasi Da'wah)*. Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya.
- Gyta Rastyka Dhela, *Pemanfaatan Channel Youtube Sebagai Media Dakwah Islam*, (Lampung: UIN Intan Lampung, 2020).
- Hawari, Dadang. 2011. *Manajemen Stres Cemas dan Depresi*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI
- Illaihi, Wahyu. 2010. *Komunikasi Dakwah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jumadi, W. F. (2021). *Analisis Pesan Komunikasi Islam dalam Film Animasi Nussa dan Rara pada Media Youtube*. In Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ambon.
- Khalisa, N. (2020). *Animasi Anak Nussa dan Rara di YouTube (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Prentice Hall video library to accompany Marketing management*. Pearson/Prentice Hall.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisaso, komunikasi pemasaran*. Jakarta: Kencana.

- Marhaeni, F. 2009. Ilmu Kounikasi Teori dan Praktik. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maulana, H., & Gumelar, G. (2013). Psikologi Komunikasi dan Persuasi. Jakarta Barat: Akademia Permata.
- Mayer, R.E., & Moreno, R. 2002. Animation as an Aid to Multimedia Learning”. Educational Psychology Review.
- Meleong. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Nida. (2014). At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Islam. Vol. 2 No. 2.
- Nugrahani, Farida. 2014. Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Solo: Cakra Books
- Nugrahani, Farida. 2014. Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Bahasa. Surakarta.
- Nurul Khalisa, ANIMASI ANAK NUSSA DAN RARRA DI YOUTUBE, UIN Alauddin: Makasar, 2020.
- Nussa Official, <https://youtube.com/c/NussaOfficialSeries>, diakses 16 Agustus 2021
- Puntoadi, D. 2011. Menciptakan Penjualan via Social Media. Elex Media Komputindo.
- Puteri, & Riyana, N. (2018). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar dalam Membandingkan Pecahan Sederhana. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 5, No. 3.
- Putri, ucha manlintang. (2020). Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Film Kartun Animasi Nussa & Rara.

- Putri, Ucha Manlintang. 2020. Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Qodriyah, Salma Laila. 2021. Youtube Sebagai Media Dakwah di Era Millenial (Channel Nussa Official). UM Yogyakarta.
- Rahmatullah, Zuljihad. 2022. Dakwah Persuasif Pada Film Animasi Adit & Sopo Jarwo Episode 46-48 Di Chanel Youtube MD Animation Tentang Makna Kehidupan (Analisis Isi). Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Rakhmat, Jalaludin. dkk. 2017. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rosana, A. S. (2010). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia.
- Roudhonah. 2007. Ilmu Komunikasi. Jakarta Press.
- Sunariyah, Ria. 2022. Pesan Dakwah Dalam Serial Upin Ipin Season Ramadhan. UIN Raden Intan Lampung.
- Utami, D. 2011. Animasi dalam pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(1).
- Utami, Dina. 2002. Animasi dalam pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran.
- Widjaja. 2008. Komunikasi dan Hubungan Masyarakat. Jakarta : Bumi Askara.
- Zaenuri, Ahmad. 2017. Teknik komunikasi persuasive dalam pengajaran. JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Manarul Hidayat
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir : Kendal, 16 Desember 1999
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat : Ds. Silampar, Rt.05 Rw.01, Kel. Kaligading, Kec.
Boja, Kab. Kendal, Jawa Tengah
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam
Email : arulvicxa@gmail.com
Facebook : Dayat
Instagram : arvl__
WhatsApp : 089518635925

Riwayat Pendidikan Formal:

1. TK Tarbitul Atfal Kaligading Boja
2. MI 16 Kaligading Boja
3. MTs 14 Kaligading Boja
4. SMK Darul Amanah Sukorejo

Riwayat Organisasi:

1. Anggota DSC FDK UIN Walisongo periode 2018/2019
2. Anggota Walisongo TV UIN Walisongo Semarang periode 2018/2019
3. Anggota Net Good People Semarang 2019/2020
4. Penanggungjawab Alat dan Studio Walisongo TV 2020/2021