

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki zaman teknologi pada saat ini segala macam dihubungkan dengan teknologi modern. Perkembangan teknologi memberikan perubahan yang besar bagi manusia. Terkait dalam kehidupan sehari – hari, seperti di dunia kerja, maupun dalam hal hiburan. Teknologi dapat mempengaruhi segala macam usia dari dewasa, remaja, maupun anak – anak salah satu teknologi yang mempengaruhi diantaranya yaitu internet. Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi (personal komputer) yang tersebar di seluruh dunia. Internet menjadi salah satu kunci dari penggunaan teknologi yang digunakan oleh masyarakat. Terlebih dengan adanya internet masyarakat bisa mengakses segala informasi yang dibutuhkan.

Salah satu media yang biasa digunakan untuk mengakses internet yaitu *Smartphone* atau HP pintar. Menurut Shiraishi dalam Pratama (2017), *smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat menambahkan atau mengubah aplikasi sesuai dengan keinginannya. Sementara untuk jumlah pengguna internet dari perangkat *smartphone* di Indonesia, riset mencatat ada 345,3 juta orang yang menggunakan perangkat tersebut.

Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan sms saja. *Smartphone* digunakan sebagai sarana pembelajaran, melalui *smartphone* seseorang dapat mempelajari hal-hal baru melalui isi atau pesan yang disalurkan. Selain itu *smartphone* digunakan oleh sebagian masyarakat sebagai salah satu gaya hidup. Menurut Kotler (2000) gaya hidup merupakan pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Jadi, *smartphone* juga bisa menjadi media hiburan sekaligus menyalurkan hobi seseorang seperti; bermain game, dan mendengarkan musik selain itu dapat bermain alat musik dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Hal ini menyebabkan ketergantungan seseorang terhadap kecanggihan dari teknologi tersebut.

Generasi tahun 1990-an dengan generasi tahun 2000-an memiliki perbedaan dalam hal bermain. Generasi di tahun 1990-an terbiasa tanpa adanya *smartphone*, Ipad, internet dsbnya. Mereka menggunakan permainan tradisional untuk mengisi kegiatan sehari – hari. Permainan tradisional diantaranya seperti layang-layang, lompat tali, gobak sodor, petak umpet dan masih banyak lagi permainan tradisional lainnya. Sedangkan generasi tahun 2000-an terlalu awam memainkan permainan tradisional. Mereka memiliki cara bermain dan mendapatkan hiburan yang berbeda, diantaranya seperti fitur - fitur yang ada di *smartphone* seperti game online, berupa DOTA, Mobile Legend dan aplikasi game online lainnya sehingga menyebabkan peralihan permainan tradisional ke permainan modern.

Dalam hal ini membuat generasi di tahun 2000-an lebih memahami dalam mengoperasikan *smartphone* seperti membuka media aplikasi Tiktok dan juga Youtube. Beberapa media tersebut memberikan informasi yang bermanfaat namun masih diperlukan pengawasan dari orang tua. Orang tua memiliki peran penting dan kewajiban atas apa yang dilakukan anaknya, terlebih apa yang ia lihat, mainkan serta gunakan. Orang tua harus mengetahui dan menyadari dampak positif serta negatif dari media digital tersebut, sehingga mampu mencegah dampak negatif dari media tersebut.

Sebagaimana rekomendasi dari penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerja sama dengan UNICEF tentang *Digital Citizenship and Safety*, bahwa: pihak orang tua harus mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka dalam aktivitas digitalnya, bahkan terlibat didalamnya. Dikarenakan dalam usia anak, mereka masih belum mengetahui dampak baik dan buruk yang dalam penggunaan media digital. Salah satu media digital yang sering dilihat oleh anak adalah Youtube.

YouTube adalah situs portal video yang sering diakses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video (video sharing) sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang meng-klik video tersebut. Terdapat didalamnya berbagai macam video. Seperti video tutorial, video edukasi dan lain sebagainya yang dapat memberikan informasi dan manfaat bagi penontonya. Namun dalam media youtube juga terdapat konten negatif yang berdampak tidak baik bagi penontonnya dan sayangnya video tersebut dapat diakses dengan mudah. Merupakan angin segar dan

membuat orang tua tidak akan khawatir apabila tayangan yang biasa ditonton oleh anaknya di media Youtube bisa memberikan suguhan yang tepat.

Salah satu tayangan yang tepat diantaranya yaitu tayangan yang memberikan sumber informasi, mendidik, namun tetap menghibur. Animasi ini berjudul “Nussa” yang mulai tayang sejak November 2018. Animasi “Nussa” di Sutradarai oleh Bony Wirasmono berkonsep *fun-edutainment*. Ide dasar pembuatan animasi Nussa, berawal dari beberapa teman sutradara yang mengungkapkan belum banyaknya tayangan edukasi di era digital saat ini. Animasi Nussa diproduksi untuk kalangan anak – anak dengan rentang usia 5-12 tahun. Animasi tersebut memberikan informasi dan hiburan serta sarat akan nilai moral dengan nuansa Islami.

Dalam animasi ini, “Nussa” sebagai tokoh utama yang dibuat dengan mengenakan peci dan Rara sebagai adik Nussa dibuat dengan animasi memakai jilbab. Begitupun dalam jalan ceritanya, dijelaskan dalam laman website dari *Nussa Official* bahwa serial Nussa berhasil memberikan warna baru dalam tayangan digital melalui kartun animasinya, Nussa hadir dengan konsep utama islamic fun-edutainment. Selain itu “Nussa” juga sebagai salah satu platform yang diperuntukkan bagi orang tua muslim untuk mencari informasi edukatif di dunia parenting. Tujuan dibuatnya animasi ini salah satunya untuk memberikan suguhan yang tepat, informatif dan bermanfaat bagi anak – anak. Bagi orang tua muslim tontonan ini merupakan angin segar yang pantas dan cocok di lihat terutama bagi anak - anak.

“*Nussa Official*” dapat diterima baik dan dianggap menjadi angin segar bagi beberapa kalangan setelah tayang selama dua tahun di salah satu station TV di Indonesia. Namun, masa pandemi yang mewabah di seluruh dunia termasuk Indonesia berdampak pada “*Nussa Official*”. Felix Siauw, seorang pendakwah populer menyampaikan beberapa masalah yang dihadapi “*Nussa Official*”. Dalam akun instagramnya menjelaskan bahwa sebanyak 70% beberapa karyawan terpaksa memutuskan hubungan kerja dan memilih tempat kerja lain yang lebih memungkinkan.

Felix Siauw menuturkan bahwa rencana penayangan Nussa di bioskop juga gagal tayang dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan. Ditambah lagi tayangan Nussa yang bernuansa islami berkali – kali dituding memuat konten radikal dan intoleran dengan argumen yang tidak jelas. Padahal perlu diketahui bahwa nama tokoh dari Nusa dan Rara sebenarnya merupakan akronim dari Nusantara. Nusantara berarti kepulauan di Indonesia yang membentang dari Sabang sampai Merauke dengan segala perbedaan dan budaya. Meskipun negara Indonesia yang mayoritas beragama Islam, kemudian muncul animasi “Nussa” yang bernuansa islami, nyatanya tetap menimbulkan pro dan kontra di Negara Indonesia.

Denny Siregar seorang komentator menyampaikan di media sosialnya bahwa animasi ini lebih condong ke budaya Arab dan jauh dari gambaran umat islam yang ada di Indonesia. Dia bahkan menuding film animasi anak ini didalangi oleh anggota Hizbut Tahrir Indonesia (HTI), Felix Siauw. Sehingga beberapa warganet setuju dengan penyampaian Denny Siregar bahwa animasi ini hanya

untuk satu golongan tertentu saja. Bahkan ada beberapa komentar yang membandingkan animasi “Nussa” dengan animasi yang dinilai lebih netral.

Tanggapan lain dengan akun @DradjatKuntjor1 yang berisi “Lebih bagus film Sopo Jarwo atau Keluarga Somat, yang lebih nasionalis tanpa ada unsur SARA. Sedangkan kalau Nussa sepertinya untuk golongan tertentu saja. Anak – anak jangan dikotak – kotakkan, biarlah anak Indonesia tumbuh berkembang dengan Bhineka Tunggal Ika”. Tidak hanya waraganet yang berkomentar, Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Retno Listyarti turut buka suara perihal Animasi Nussa yang sempat dituding memuat konten radikal dan intoleran. Menurut Retno, dalam dialog atau trailer tidak menunjukkan kata – kata yang mengajarkan radikalisme maupun anti keberagaman, barangkali isu anti keberagaman yang dinilai pihak kontra dilihat dari segi pakaian pemeran utamanya yang menggunakan gamis dan adiknya juga teman sekolah serta ibu Nussa yang menggunakan jilbab.

“Mungkin perlu didalami ke produser dan penulis skrip, apakah film ini memang segmen yang didasar adalah yang beragama Islam atau bagaimana. Karena kalau pesan moral film ini bagus untuk anak dan memunculkan karakter positif maka seharusnya segmennya semua anak Indonesia tanpa melihat agamanya. Semoga di film utuhnya ada pemeran lain yang berbeda agama dan mereka saling menghormati. Kalau lihat Upin Ipin yang penuh dengan warna keberagaman, bahkan ada Chines, India meski pemeran utamanya Upin Ipin dikisahkan beragama Islam.” Tambah Retno Listyarti.

Puncaknya pada hari Jumat, 1 Januari tahun 2021 merupakan tayangan terakhir *Nussa Official*, tidak ada yang tahu kapan animasi islami ini akan diproduksi kembali. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai resepsi khalayak tentang isu intoleran dan radikalisme pada tayangan *Nussa Official* di media Youtube, sehingga peneliti bisa mengetahui bagaimana resepsi khalayak tentang isu tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana resepsi khalayak terhadap isu radikalisme dan intoleran pada tayangan “*Nussa Official*” di Media Youtube?”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui resepsi khalayak pada tayangan *Nussa* di media Youtube.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi dalam melakukan penelitian khususnya dalam penerimaan khalayak terhadap suatu obyek tertentu. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian terdahulu bagi mahasiswa untuk

penelitian dengan metode kualitatif pendekatan deskriptif terhadap fenomena media Youtube yang memberikan berbagai informasi dan manfaat.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memberikan informasi kepada masyarakat mengenai salah satu tayangan bernuansa islami yang sempat menjadi pilihan orang tua muslim sebagai tontonan anaknya yang tepat.

1.4.3 Manfaat Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini mampu menjadikan kajian ilmu komunikasi yang menjelaskan keberlakuan teori komunikasi dengan fenomena sosial, mengenai penerimaan khalayak terhadap tayangan di Media Youtube. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan bahan bagi peneliti selanjutnya.