

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Singkat Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam**

KPI (Komunikasi dan Penyiaran Islam) adalah suatu Prodi/Jurusan yang ada pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin. KPI sendiri adalah prodi/jurusan tertua yang ada di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Prodi/Jurusan KPI memiliki nilai lebih yang dimiliki lulusan KPI di bandingkan dengan prodi/jurusan yang lainnya yaitu penguasaan Ilmu Sosial dan Kedekatan keagamaan.

Prodi/Jurusan KPI memiliki 3 peminatan yaitu, pertama Peminatan Hubungan Masyarakat, kedua Peminatan Jurnalistik, dan ketiga Peminatan Broadcasting.

Dalam menunjang keahlian para mahasiswa KPI, prodi/jurusan KPI mempunyai studio Radio sendiri yang bernama RAFADA 107.7 FM, beralamat di Jalan A. Yani No.Km.4,5, RW.5, Kebun Bunga, Kec. Banjarmasin Tim., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Lantai 3 Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.

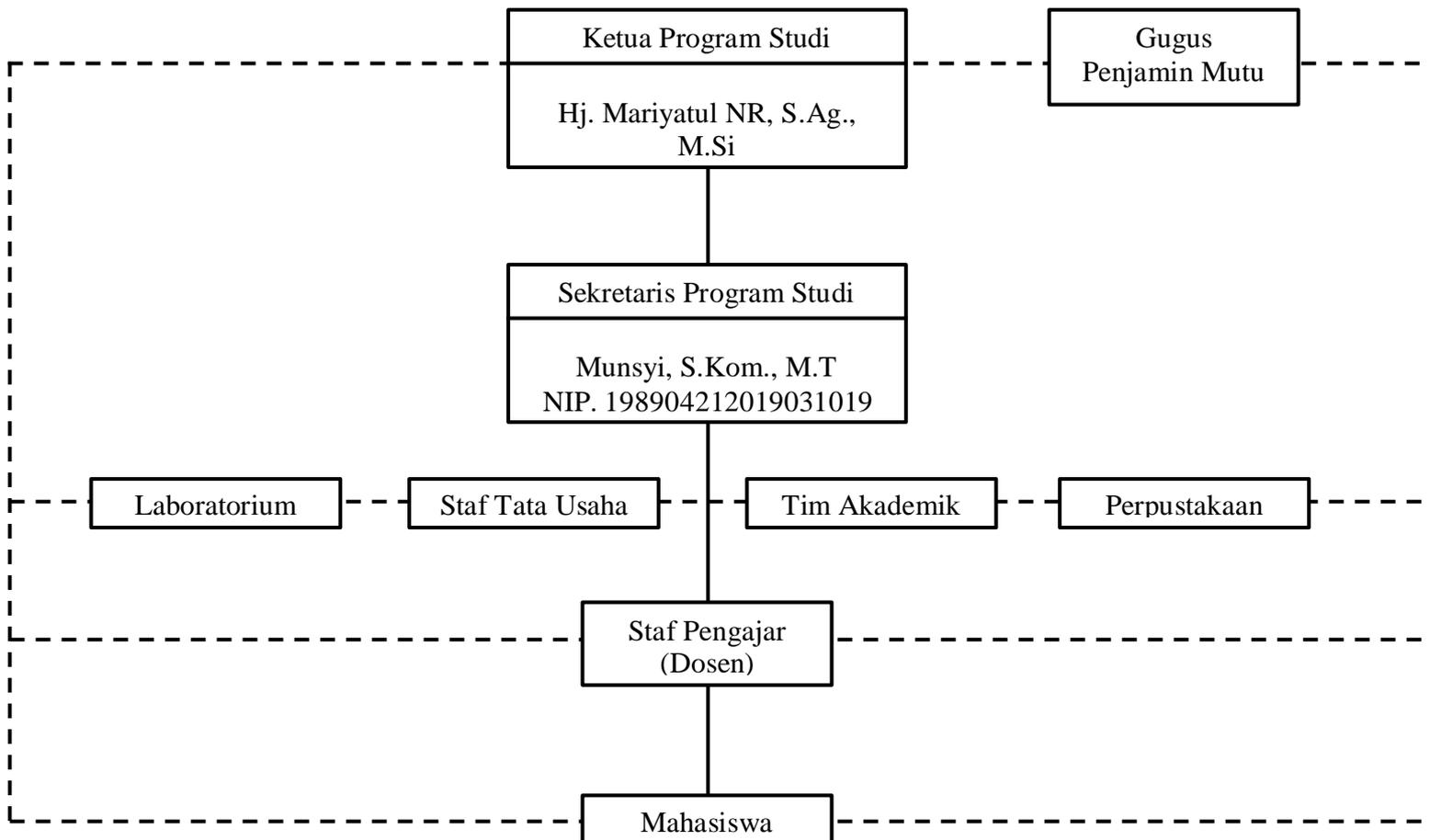
Adapun VISI DAN MISI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM yaitu<sup>34</sup>:

1. VISI: Pusat pengembangan Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam yang Unggul Di Tingkat Nasional dan Berakhlak Tahun 2025
2. MISI:
  - a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran secara profesional dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam
  - b. Melaksanakan penelitian yang menunjang pengembangan bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam
  - c. Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam
  - d. Menjalinkan kerjasama dalam berbagai kegiatan di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam

---

<sup>34</sup>Dokumentasi, Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

**Bagan 4.1 STRUKTUR ORGANISASI  
PROGRAM STUDI S-1 KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UIN ANTASARI BANJARMASIN**



*Sumber: Dokumentasi KPI*

## 2. Biodata Narasumber

**Tabel 4.1 Nama-nama Narasumber**

No	Nama	NIM	Fakultas /Jurusan	Jenis Kelammin	Angkatan
1	Razatul Azizah	180104010233	FDIK / KPI	Perempuan	2018
2	Muhamad Mahlufi	180104010292	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
3	Misda Elinawati	180104010269	FDIK / KPI	Perempuan	2018
4	Nahdatul Jannah	180104010278	FDIK / KPI	Perempuan	2018
5	Darsul	180104010288	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
6	Nurul Komariah	180104010234	FDIK / KPI	Perempuan	2018
7	M. Rizky Fadilah	180104010217	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
8	Muhammad Nor	180104010256	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
9	Rafsanjani	180104010243	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
10	Ari Quhnur Syamsi	180104010254	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
11	Luthfi Yusuf	180104010261	FDIK / KPI	Laki-laki	2018
12	Madinatul Munawarah	180104010252	FDIK / KPI	Perempuan	2018
13	Dea Ravela	180104010277	FDIK / KPI	Perempuan	2018
14	Ridha Wahyu Alifia	180104010242	FDIK / KPI	Perempuan	2018
15	Latifatul Hasanah	180104010281	FDIK / KPI	Perempuan	2018

*Sumber : Dokumentasi, 2022*

### 3. Gambaran Makna Dari Gelar Mahasiswa

Secara umum, mahasiswa adalah sebutan yang ditujukan bagi seseorang yang tengah menempuh atau tengah menjalani pendidikannya di sebuah perguruan tinggi, akademik, maupun Universitas.

Secara *etimologis*, mahasiswa berasal dari maha yang artinya ialah paling serta kata siswa yang memiliki makna pelajar. Sehingga, mahasiswa dapat diartikan sebagai seseorang yang paling terpelajar. Mahasiswa memiliki peran sebagai generasi penerus bangsa serta diharapkan untuk memiliki kemampuan, akhlak yang mulia serta keterampilan untuk mampu menjadi calon pemimpin di masa depan demi bangsa.

Dikatakan mahasiswa karena seorang mahasiswa memiliki tanggung jawab menuntut ilmu lebih tinggi dibandingkan seorang pelajar SMP maupun SMA. Di mana mahasiswa diharapkan mampu melahirkan solusi atas permasalahan dan menjadi *problem solving* bagi masyarakat. Mahasiswa itu adalah *Agent of Change*, bahwa mahasiswa sebagai penggerak. Mahasiswa menjadi panutan untuk mengubah kebijakan, membalikkan ide untuk membuat kemajuan, dan mengubah kebodohan menjadi kompeten. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya duduk di pinggir lapangan. Mahasiswa harus dapat menanamkan *moral force* yaitu Seorang mahasiswa perguruan tinggi tidak hanya pintar secara akademik tetapi juga memiliki

perilaku yang baik. Tentunya menjadi mahasiswa harus dapat memberikan contoh dalam bertindak dengan membentuk akhlak baik. Tentu saja mahasiswa tidak bisa lagi asal-asalan karena mereka sudah menyandang predikat tinggi sebagai mahasiswa.

Secara umum mahasiswa memiliki lima peran dan fungsi sekaligus :<sup>35</sup>

- *Direct of Change*, maksudnya ialah mahasiswa di mana dapat mentransfer secara langsung pengalaman yang didapat sehingga dapat mencangkupan ke tenaga kerja nantinya
- *Agent of Change*, ialah mahasiswa diharapkan mampu menjadi sosok dari agen perubahan dan menjadi Sumber Daya Manusia yang mampu membawa perubahan.
- *Iron Stock*, maksudnya ialah bahwa seorang mahasiswa adalah Sumber Daya Manusia yang tidak akan pernah habis.
- *Moral of Force*, diartikan bahwa mahasiswa adalah kumpulan dari banyak orang yang diharapkan memiliki moral yang baik, karena memiliki pendidikan, pengetahuan maupun ilmu yang tinggi.
- *Social Control*, merupakan peran dan label yang disematkan pada mahasiswa karena diharapkan akan menjadi pengontrol dalam kehidupan sosial di masyarakat.

---

<sup>35</sup>Ananda. "Inilah Fungsi Dan Peran Mahasiswa dalam Masyarakat" dalam *Gradmedia Blog* (2021).

Mahasiswa memiliki fungsi-fungsi selama dalam mengamban gelar sebagai mahasiswa yaitu;

Pertama *Social Control*, Fungsi pertama seorang mahasiswa adalah sebagai social control. Mahasiswa dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki, kemampuan intelektual, kepekaan sosial serta sikap kritis yang dimiliki, diharapkan dapat mampu menjadi sosok pengontrol sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Sebagai kontrol sosial, mahasiswa dapat memberikan kritik maupun saran serta solusi bagi permasalahan yang hadir di lingkungan masyarakat. Fungsi pertama mahasiswa sebagai social control, akan terlihat ketika ada hal yang dirasa tidak benar dalam masyarakat.

Selain sebagai *social control*, mahasiswa adalah bagian dari masyarakat yang tentunya patut peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Kepedulian tersebut, tidak hanya dapat diwujudkan dalam bentuk demo saja. Akan tetapi, dapat diwujudkan dengan pemikiran, diskusi maupun bantuan moril dan materil yang dapat diberikan oleh mahasiswa kepada masyarakat.

Kedua yaitu *Guardian of Value*, fungsi mahasiswa yang berikutnya ialah sebagai *guardian of value* atau penjaga nilai. Seperti halnya *moral of force*, saat ini banyak budaya asing yang mulai masuk ke Indonesia. Sehingga, dikhawatirkan bahwa budaya-budaya asli milik Indonesia akan terkikis dan hilang. Oleh karena itu, mahasiswa berperan sebagai penjaga nilai-nilai yang luhur serta mulia milik Indonesia yang harus dilindungi. Mahasiswa sebagai penjaga nilai,

diharapkan akan berada dalam garda paling depan untuk menjaga nilai-nilai baik tersebut. Contohnya seperti gotong royong, keadilan, empati serta kejujuran. Sebagai guardian of value, mahasiswa harus sadar, bahwa tidak akan ada bangsa yang sejahtera apabila nilai luhur tidak ditegakkan oleh golongan muda maupun golongan tua.

#### 4. Gambaran Singkat Aplikasi SnackVideo

SnackVideo adalah media aplikasi video pendek yang dikembangkan oleh perusahaan dari China yang bernama *Beijing Kuaishou Technology Pte, Ltd.* Aplikasi ini pada awalnya dikembangkan sebagai aplikasi pembuat dan berbagi gambar GIF pada 2011. Kemudian pada tahun 2012 aplikasi ini bertransformasi menjadi aplikasi komunitas berbagi video pendek. SnackVideo memiliki nama asli *Kuaishou* di Negara asalnya yaitu China dan masuk ke Negara Indonesia pada Agustus 2019.

Pada jengangnya di Indonesia media aplikasi SnackVideo diklaim ilegal dan menjadi aplikasi pencucian uang pada Februari 2021 oleh entitas ilegal versi Otoritas Jasa Investasi (OJK) dan Satgas Waspada Investasi (SWI) Republik Indonesia pada awal-awal tren di Indonesia.<sup>36</sup> Namun media aplikasi SnackVideo terus beroperasi di

---

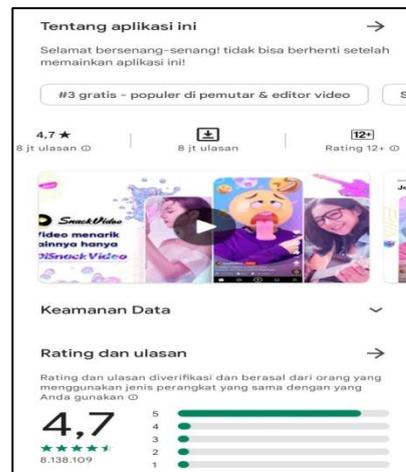
<sup>36</sup> Retia Kartika Dewi, *Ini Alasan OJK Blokir dan Tetapkan SnackVideo Sebagai Aplikasi Ilegal*, (Online) terdapat pada <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/02/192700565/ini-alasan-ojk-blokir-dan-tetapkan-snack-video-sebagai-aplikasi-ilegal?page=all> Di akses pada 21 Desember 2022. Pukul 16:29.

Indonesia sampai pada OJK menentukan apakah media aplikasi SnackVideo benar-benar masuk dalam daftar aplikasi yang ilegal.

Dapat dilihat pada halaman unduhan *Google Play Store* SnackVideo dengan kriteria yaitu:

1. Jumlah *Download* : 100 + Juta
2. Rating : 12+
3. Kepuasan Pengguna : 4,7 Bintang
4. Jumlah Unduhan : 47 MB

Gambar 4.1 Aplikasi *SnackVideo* Pada *Google Play*



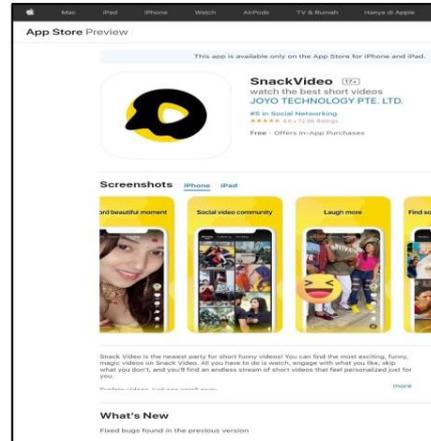
Sumber: *Google PlayStore, 2021*

Dan dilihat pada halaman unduhan *App Store* SnackVideo dengan kriteria yaitu:

1. Jumlah *Download* : -
2. Rating : 17+
3. Kepuasan Pengguna : 4,6 Bintang

#### 4. Jumlah Unduhan : - MB

**Gambar 4.2 Aplikasi SnakVideo Pada APP Store**



*Sumber : Browser Online, 2022*

SnakVideo memberikan kesempatan yang sama bagi semua orang untuk bersinar, berkarya dan menunjukkan keaslian dan keunikan mereka melalui video berdurasi pendek. Baik itu penggemar olahraga, ahli memasak, penggemar film, atau hanya mencari video lucu, selalu ada ruang untuk semua kriteria agar dapat masuk kedalam aplikasi SnakVideo.<sup>37</sup>

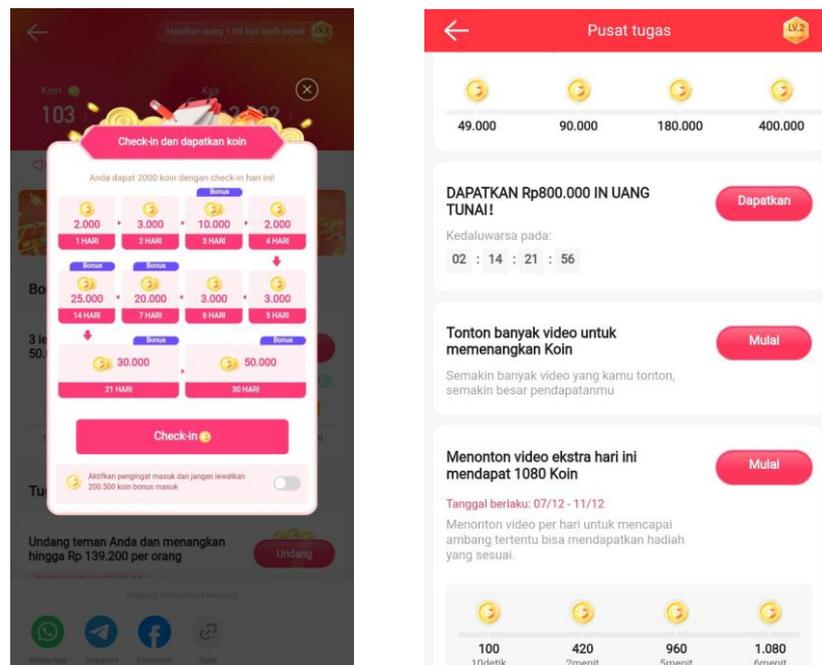
Menurut SnakVideo, bahwa aplikasi SnakVideo adalah platform yang tepat bagi semua orang untuk mengekspresikan sisi unik dan orisinalitas karakter diri seseorang. Untuk membagikan ekspresi cinta, kebahagiaan, bahkan keunikan-keunikan lainnya, dengan SnakVideo ada banyak fitur menarik dan contoh video unik dan kreatif yang bisa dinikmati. Media aplikasi SnakVideo percaya bahwa kreativitas dan bakat diri harus diakui di sinilah SnakVideo memungkinkan orang-

<sup>37</sup>Dokumentasi Aplikasi Snakvideo, 2022

orang mudah untuk memperkenalkan maupun mempublikasikan jati diri melalui aplikasi video sehingga dikenal dan mendapat respon baik dan like.<sup>38</sup>

Adapun aplikasi ini memiliki fitur unik yang menjadi pembeda dari aplikasi yang lainnya yaitu memiliki sistem hadiah koin dari setiap menonton video maupun login dalam satu kali sehari atau *check in* dan menyelesaikan tugas yang sudah disiapkan terlebih dahulu oleh pihak aplikasi SnackVideo

**Gambar 4.3** Bonus Koin Check In Harian dan Bonus Koin Tugas/misi



Sumber : Aplikasi SnackVideo, 202

<sup>38</sup>Dokumentasi Aplikasi SnackVideo, 2022

**Gambar 4.4** Fitur Pencarian Pada Aplikasi SnackVideo



*Sumber : Apilasi SnackVideo, 2022*

Aplikasi SnackVideo memiliki beberapa fitur unggulan dalam menunjang aplikasi SnackVideo tersebut dan juga dapat mempermudah para penonton dalam pengablikasiannya jati diri mereka, berikut beberapa fitur-fitur yang ada pada aplikasi SnackVideo yaitu:

a. *Nearby*

SnackVideo adalah platform yang mengedepankan semangat inklusivitas dan komunalitas. Dari situ, pengguna SnackVideo dapat saling membantu, terutama bagi mereka yang tinggal dalam satu area yang sama atau berdekatan. Salah satu cara untuk menunjukkan dua semangat tersebut adalah dengan fitur *nearby*. Lewat fitur ini, pengguna bisa menikmati berbagai video dari pengguna lain yang berada di sekitar

mereka. Dengan begitu, setiap pengguna bisa saling mendukung dan berinteraksi dengan pengguna di sekitar lingkungan mereka.

b. *Withdraw*

Fitur *withdraw* memungkinkan pengguna untuk menarik *rewards* yang diperoleh dari unggahan video. *Rewards* itu sendiri dapat ditarik ke beberapa dompet digital mulai dari *OVO*, *Gopay*, *DANA*, hingga *ShopeePay* sehingga lebih memudahkan pengguna. Untuk mendapatkan *rewards*, pengguna dapat mengunggah konten video orisinal yang berkualitas secara konsisten. Semakin bagus konten video, semakin banyak *like*, *comment*, dan *share* maka akan semakin banyak *rewards* yang didapatkan. Dalam satu hari, pengguna dapat melakukan *withdraw* maksimal Rp 250,000.

c. *Template*

Fitur *template* ini benar-benar memudahkan konten kreator pemula untuk membuat video yang menarik. Melalui fitur *template* ini, konten kreator bisa membuat berbagai video dengan mengikuti contoh (*template*) yang sudah ada. Dari situ, konten video yang diciptakan kreator bisa disesuaikan secara otomatis dengan *template* yang tersedia.

d. *Private*

Fitur ini memungkinkan konten kreator untuk menyimpan video hanya untuk konsumsi sendiri. Dengan begitu, *followers* atau pengguna lain tak bisa melihat video yang telah diatur *private* oleh konten kreator.

Fitur ini berguna karena dapat memudahkan konten kreator untuk melihat kembali konten yang akan dipublikasikan. Apakah sesuai atau tidak dengan yang ingin ditampilkan kepada publik.

e. *My Favorites*

*My Favorites* merupakan fitur yang bisa menyimpan berbagai macam hal yang disukai oleh pengguna. Tentu saja, tak hanya konten atau profil yang dapat disimpan, tetapi juga hashtag, musik, efek, hingga template. Dari sini, konten kreator bisa dengan mudah menggunakan kembali efek, musik, maupun template yang tersedia untuk membuat konten di kemudian hari.

f. *Zodiak*

Fitur *zodiak* ini unik karena bisa membuat pengguna menampilkan *zodiak* di profil pribadi masing-masing. Lewat fitur ini, konten kreator yang memang berfokus pada *zodiak* dapat mengetahui *audiens* mereka dengan lebih baik.

g. *Ask for New Post*

Fitur ini menjadi salah satu cara untuk meningkatkan koneksi antara pengguna dengan konten kreator. Lewat fitur ini, pengguna dapat meminta konten kreator untuk membuat konten baru dengan tema tertentu. Tak hanya itu, fitur ini juga memungkinkan konten kreator untuk melihat konten seperti apa yang diminta oleh *followers* mereka. Dengan begitu, konten kreator dapat menjawab kebutuhan dari audiens masing-masing.

Aplikasi media sosial seperti SackVideo juga mempunyai Kelebihan/keunggulan tersendiri yang mana aplikasi SnackVideo sempat menghebohkan dunia maya karena dianggap ilegal dan kini semakin diminati oleh para kaum muda. Meskipun sempat tersandung isu, kini aplikasi SnackVideo semakin berada diatas awan. Hal ini dapat di sebabkan oleh sistem koin yang dapat ditukar menjadi uang tunai oleh para penggunanya. Klaim tersebutlah yang akhirnya menjadikan SnackVideo dapat menyaingi Tiktok.

Keunikan SnackVideo juga tidak sampai situ saja. SnackVideo memiliki banyak keunggulan yang menjadikannya aplikasi penghasil uang sekaligus hiburan yang paling banyak digunakan di Indonesia. Adapun keunggulan dari SnackVideo, sebagai berikut:

a. Mudah untuk di akses

SnackVideo merupakan aplikasi yang dapat kamu unduh dalam ponsel pintarmu dan dapat di gunakan dengan mudah dimanapun. Dengan begitu kamu tidak perlu repot untuk mengaksesnya.

b. Tersedia banyak fitur yang berguna

SnackVideo menyediakan banyak fitur yang akan membantumu dalam banyak hal lho. Beberapa fitur itu diantaranya adalah fitur *trending*, *follow*, dan *nearby*. Pada fitur *trending* kamu dapat melihat hal yang sedang hangat diperbincangkan di SnackVideo. Hal ini akan memudahkan *catch up* dan tidak ketinggalan informasi. Fitur *follow* akan memudahkan untuk mengikuti dan diikuti oleh pengguna yang lainnya.

Dengan begitu juga dapat menambah teman dan *followers* sekaligus. Selanjutnya fitur *nearby* yang akan memudahkan untuk menikmati berbagai video dari kreator yang ada di sekitar.

c. Fitur edit video yang mudah

Bagi yang baru bergabung akan memulai karir sebagai konten kreator di SnackVideo, tidak perlu khawatir. Karena aplikasi SnackVideo memiliki kelebihan menyediakan fitur untuk mengedit dan menyunting video dengan mudah dan *user friendly*.

d. Lakukan *Live Streaming* dengan mudah

Untuk para kreator, tentunya interaksi dengan para *followers* itu sangat penting. SnackVideo menyediakan fitur *live streaming* yang dapat digunakan oleh para kreator dengan mudah. Selain itu para *followers* pun akan dapat langsung memberikan komentar secara *real-time*.

e. Mendapatkan bonus kreator

SnackVideo juga memberikan insentif kepada para kreator yang konsisten mengunggah konten yang berkualitas serta dapat memberikan hiburan. Semakin banyak video yang diunggah maka akan semakin banyak juga *rewards* yang diberikan.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Septi Indah Rahmawati, Kelebihan Aplikasi Snack Video yang Menguntungkanmu! (Semarang: Campus Digital, 2022), (Online) tersedia di <https://campusdigital.id/artikel/kelebihan-aplikasi-snack-video-yang-menguntungkanmu?>. Diakses tanggal 26 Desember 2022. Pukul 20:57

SnackVideo selalu dituding sebagai aplikasi yang menyamai aplikasi Tiktok dan hampir semua orang tentu tau benar media aplikasi SnackVideo dan Tiktok, bahkan sudah tak asing lagi dengan dua aplikasi tersebut, aplikasi yang membayar penggunanya hanya dengan menonton video. Kedua aplikasi tersebut menyuguhkan fitur-fitur yang hampir sama, baik dari segi beranda, profil maupun pembuatan video, semuanya hampir sama. Bahkan penggunanya pun hampir sama, hal tersebut dapat dilihat dari kreator populer yang selalu muncul di beranda Tiktok itu hampir semuanya merupakan pengguna SnackVideo. Ada beberapa hal yang membedakan antara kedua aplikasi tersebut, yaitu:

a. fitur aplikasi

Dari segi fitur ada sedikit perbedaan dalam fitur aplikasi, yaitu ada tambahan fitur pemutaran musik dalam Tiktok sedangkan dalam SnackVideo itu tidak ada.

b. Pembuatan video

Dalam pembuatan video terdapat perbedaan pada saat edit video, beberapa perbedaan dari mulai pemilihan lagu yang lebih lengkap di Tiktok dan pembuatan caption dalam foto atau video yang sedang diedit itu lebih lengkap di Tiktok. Karena SnackVideo ini terbilang pendatang baru sehingga sangat wajar sekali jika Tiktok lebih maju dalam fitur yang disediakan, karena tentu sudah mendapatkan banyak sekali masukan-masukan dari para penggunanya. Selain saat edit video, dalam filternya pun lebih lengkap Tiktok.

c. Aturan *live streaming*

Jika dalam aplikasi Tiktok memiliki batas minimum agar pengguna dapat melakukan *live streaming* yaitu sekitar 1.000 *followers*, berbeda dengan SnackVideo yang tidak menetapkan batas minimum *followers*, meskipun hanya memiliki belasan *followers* kita tetap bisa melakukan *live streaming* hanya dengan mendaftarkan akun agar bisa melakukan *live streaming*.

d. Penghasil Uang

Perbedaan yang sangat mencolok ada pada hal ini, yaitu dalam menghasilkan uang. Jika pada Tiktok itu hanya dapat menghasilkan uang dari mengundang teman dan *give* yang diberikan penonton saat melakukan *live*, sedangkan dalam SnackVideo ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk menghasilkan uang, diantaranya yaitu saat menonton video, saat mengundang teman, *give* dari penonton saat *live*, *check in* setiap hari, tugas konten kreator, serta jika pengguna baru akan mendapatkan tugas-tugas yang dapat menambah penghasilan

e. Durasi Video Maksimal

Tidak ada perbedaan mencolok dalam hal durasi maksimal videonya, sebab perbedaan itu hanya 3 detik saja. Tiktok punya batas video maksimal sepanjang 60 detik, sedangkan SnackVideo cuma 57 detik saja. Tentu ada motif di balik jumlah durasi maksimal ini. Namun belum di ketahui apa sebab perbedaan durasi video Tiktok dan SnackVideo.

f. Algoritma Tiktok dan Snack Video

Perbedaan paling mencolok antara kedua aplikasi adalah dalam hal algoritmanya. Apabila kita sering main Tiktok tentu ada beberapa hal yang berpengaruh terhadap performa sebuah postingan, seperti interaksi dengan penonton, keterkenalan pembuatnya, dan kualitas videonya.

SnackVideo lebih cocok untuk para konten kreator pemula karena siapapun punya peluang kontennya dapat naik atau FYP kalau di Tiktok. Algoritma di dalam SnackVideo adalah siapa yang punya video paling bagus kualitasnya tentu akan naik ke dalam rekomendasi di beranda penonton.

SnackVideo ini memberi keleluasan bagi kreatornya untuk ikut serta dalam membangun aplikasi tersebut melalui video-video yang berkualitas. Oleh karena itu aplikasi ini sering disebut sebagai panggung bagi calon bintang, dan bukan sekadar panggungnya para bintang.

g. Sebutan dari Para Penggunanya

Mungkin kita mengenal pengguna Tiktok sebagai seleb Tiktok atau *tiktokers*. Sedangkan dalam SnackVideo, ada istilah khusus bagi penggunanya yakni *snackers*. Dan saat ini sudah banyak sekali para *snacker* dari seluruh Indonesia yang terkenal dapat membuat konten yang menarik pengguna di negara lain.

h. Nama Trending-nya Beda

Kita mengenal sesuatu yang trending di Tiktok sebagai *challenge* atau sebuah tantangan. Tantangan di Tiktok ini adalah kunci bagi kita

untuk bisa terus beradaptasi dengan algoritmanya. Kalau di dalam SnackVideo kita mengenal beberapa istilah seperti Gebyar Ramadhan Snack, *Snack Weekly Star*, serta *Original Rising Music Tallent*.

Kalau Tiktok kita ditantang untuk menyesuaikan diri melalui *challenge*, justru di Snack kita dibolehkan ikut semacam lomba atau pencarian bakat untuk dapat masuk dalam sebuah keviralan. Jadi di SnackVideo yang diutamakan selain kualitas video juga bakat dari masing-masing kreator.<sup>40</sup>

Inilah beberapa perbedaan yang dimiliki kedua media sosial aplikasi tersebut, perbedaan tersebut bisa dibidang sebagai daya jual yang dimiliki kedua media sosial berbasis aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti mendapat beberapa kelebihan media aplikasi SnackVideo sebagai siar dakwah antara lain:

- a. Memiliki pengguna dengan kategori unduhan lebih dari 100+ juta download di *AppStore* dan *PlayStore*.
- b. Luasnya jangkauan aplikasi SnackVideo.
- c. memberi kemudahan bagi pengguna baru dalam mengunggah video.
- d. Aplikasi memberi kemudahan dalam mengekspresikan diri melalui karya seni sampai dengan bakat yang dimiliki.

---

<sup>40</sup> Admin kdj, *Perbedaan Tiktok dan Snack Video , Kamu Pilih yang Mana*, (Jogjakarta: Kampus Dosen Jualan, 2021), (Online) tersedia pada <https://kampusdosenjualan.com/perbedaan-tiktok-dan-snack-video/> Diakses tanggal 27 Desember 2022. Pukul 10:31.

Peneliti juga mendapat beberapa kekurangan dari media aplikasi SnackVideo sebagai siar dakwah antara lain:

- a. Aplikasi SnackVideo hanya dapat meneruskan video yang *diupload* oleh seorang konten kreator sehingga tidak menjadi video tersebut sampai kepada sasaran dakwah
- b. Tidak adanya kontak langsung kepada *audiens/* sasaran dakwah
- c. Pesan maupun pengetahuan yang disampaikan belum tentu sepenuhnya bisa dipahami oleh *audiens/sasaran* dakwah
- d. Dapat menimbulkan miskomunikasi antara pemberi dakwah dengan *audiens/sasaran* dakwah.

Pada dasarnya setiap media sosial akan selalu menimbulkan beragam keunikan tersendiri terhadap sisi sudut pandang dari semua penggunanya, yang mana itulah tugas berat yang harus diselesaikan oleh pihak perusahaan/industri teknologi digital maupun para konten kreator.

Dalam hal konten dakwah, SnackVideo sangat membebaskan para konten kreator maupun komunitas-komunitas agama untuk menyebarkan video-video mereka. SnackVideo juga menyajikan beragam bentuk konten dakwah dan berikut beberapa konten-konten yang dapat dinikmati pada SnackVideo yaitu:

- a. Dakwah dalam bentuk motivasi
- b. Dakwah dalam bentuk cuplikan video-video para alim ulama
- c. Dakwah dalam bentuk hiburan

- d. Dakwah dalam bentuk edukasi
- e. Dakwah dalam bentuk ajakan kebaikan.

Terdapat banyak kemungkinan dakwah agama Islam dapat berkolaborasi dengan media-media sosial pada saat ini yang sangat diminati kaum muda seperti media aplikasi SnackVideo contohnya. Karena melihat fitur-fitur yang disediakan dari pihak perusahaan ada kemungkinan setiap harinya akan terus bertambah pengguna media aplikasi SnackVideo tersebut. Sebagai umat Islam sudah sepatutnya memberikan pemahaman mengenai pengetahuan terhadap agama Islam serta mengajak kepada kebaikan. Dengan menggunakan aplikasi SnackVideo menurut peneliti akan jauh berpotensi dan memudahkan untuk sampai kepada sasaran dakwah sehingga menyampaikan kebaikan-kebaikan, memberikan pemahaman dalam penanaman moral kepada *audiens/* khalayak selangkah lebih berpotensi ketimbang hanya menggunakan pendekatan ceramah di pengajian maupun di atas mimbar.

## **B. Pembahasan**

Pengumpulan data serta menganalisis data merupakan tahap yang bermanfaat dalam sebuah penelitian kualitatif. Data yang didapatkan pada metode kualitatif lapangan diperoleh dari beberapa mahasiswa prodi/jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2018 yang dipilih menjadi narasumber saat penelitian berlangsung. Hal ini juga berguna untuk menjelaskan serta

memastikan kebenaran dalam penelitian. Dalam penelitian ini diharapkan memberikan hasil temuan yang sesuai dengan apa yang menjadi tujuan utama.

Maka dengan itu peneliti melakukan metode penelitian kualitatif lapangan yakni pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi. Oleh karena itu, peneliti menjabarkan hasil yang diperoleh dilapangan dengan melakukan berbagai metode yakni wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi. Dengan begitu, dari hasil yang telah diperoleh oleh peneliti maka peneliti mengambil data yang dibutuhkan dan dikumpulkan untuk mendapatkan sebuah hasil.

Berikut merupakan hasil pembahasan yang telah dilakukan dalam wawancara yang diajukan oleh peneliti ke 15 narasumber yang berkaitan dengan persepsi mahasiswa KPI terhadap media aplikasi SnackVideo sebagai siar dakwah dan alasan mahasiswa KPI mengakses media aplikasi SnackVideo. Beberapa temuan yang telah dikategorikan menjadi beberapa bagian oleh penulis, sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Kategori SnackVideo**

No.	Kategori	Indikator	Keterangan
1	Genre	Pendidikan	Dari 15 narasumber, 2 narasumber menyatakan SnackVideo bermanfaat dalam hal pendidikan karena dapat memberikan bermacam video pengetahuan mengenai pelajaran.
		Informasi	Dari 15 narasumber, 3 narasumber menyatakan SnackVideo dapat di jadikan tempat mencari informasi mengenai video-video yang ingin mereka cari dari aplikasi SnackVideo tersebut.
		Agama	Dari 15 narasumber, ada 12 narasumber menyatakan bahwa SnackVideo dapat memberikan pengetahuan mengenai agama Islam karena aplikasi SnackVideo membebaskan semua video untuk dipublikasikan di media tersebut.
		Cukupkan	Dari 15 narasumber, terdapat 7 pernyataan narasumber hanya untuk mencari video-video untuk mengisi waktu luang mereka.
2	Fungsi	Hiburan	Dari 15 narasumber, ada 10 narasumber menyatakan dalam menggunakan media aplikasi SnackVideo hanya untuk menikmati video-video lucu yang menghibur untuk mengisi waktu luang mereka saja.
		Iklan/Promosi	Dari 15 narasumber, ada 1 narasumber menyatakan bahwa media aplikasi SnackVideo dapat di jadikan tempat untuk

			mempromosikan barang maupun jualan. I
		Edukasi	Dari 15 narasumber, ada 2 narasumber menyatakan bahwa SnackVideo dapat di jadikan tempat untuk memberikan pemahaman mengenai berbagai bentuk pengetahuan dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia.
		Endorse	Dari 15 narasumber, ada 1 narasumber berpendapat bahwa media aplikasi SnackVideo dapat memberikan peluang bagi pengusaha dan Influencer konten kreator menjalin kerjasama untuk mengenalkan produk/barang dari pengusaha tersebut
		Reward	Dari 15 narasumber, ada 12 narasumber berpendapat bahwa media aplikasi SnackVideo dapat memberikan reward/hadiah koin dalam menonton video dan menyelesaikan tugas/misi harian serta login setiap hari.
3	Konten	Tutorial	Dari 15 narasumber, ada 10 narasumber berpendapat bahwa media aplikasi SnackVideo banyak yang membagikan video-video tutorial, dan banyak yang menggunakan SnackVideo untuk mencari video-video tutorial seperti masak-masak, cara menggunakan hijab, kecantikan, serta kesehatan dan olahraga.
		Vlog	Dari 15 narasumber, ada 2 narasumber mengatakan SnackVideo dapat berbagi video pribadi dan dapat menupload video.

		Dakwah	Dari 15 narasumber, ada 11 narasumber mengatakan SnackVideo dapat mempermudah dalam menemukan video-video dakwah, video yang mengandung nilai kebaikan, serta video yang mengandung pesan moral.
		Gamers	Dari 15 narasumber, ada 2 narasumber mengatakan bahwa mereka senang melihat konten-konten game, hanya untuk mengisi waktu luang mereka.
		Karya seni	Dari 15 narasumber, ada 1 narasumber mengatakan media aplikasi SnackVideo berpotensi dalam menyampaikan karya seni yang kita miliki maupun sekedar melihat-lihat video yang memamerkan karya-karya seni dari berbagai daerah.
		Motivasi	Dari 15 narasumber, ada 4 narasumber mengatakan bahwa mereka mengakses media aplikasi SnackVideo untuk mencari konten-konten motivasi.

4	Manfaat	Pribadi / Individu	Dari 15 narasumber, ada 12 narasumber mengatakan bahwa media aplikasi SnackVideo bagus dan menarik karena SnackVideo memberikan banyak bonus pada setiap harinya, dan ada 11 narasumber mengatakan SnackVideo adalah aplikasi yang ringan untuk handphone yang spek penyimpana RAMnya dibawah dari 3 RAM maupun tidak boros kouta internet, serta ada 9 narasumber mengatakan media aplikasi SnackVideo memberikan dampak positif yang bisa dirasakan untuk mereka yang menggunakan SnackVideo.
		Kelompok	Dari 15 narasumber, ada 5 narasumber yang mengatakan media aplikasi SnacVideo dapat di manfaatkan untuk para komunitas dakwah maupun untuk para mahasiswa dalam menyampaikan siar dakwah kepada khalaya banyak.

*Sumber: Analisis Wawancara, 2022*

Adapun beberapa persepsi maupun tanggapan narasumber dilihat dari kategori genre bagian indikator agama bahwa aplikasi SnackVideo dapat memberikan kemudahan untuk memahami agama, sebagai berikut:

1. Razatul, 180104010233, KPI 2018. Menyampaikan pendapatnya sebagai berikut,

*“Menurut saya aplikasi snackvideo banyak manfaatnya karena menyajikan berbagai konten-konten menarik..., saya*

*juga merasa terbantu dengan keberadaan aplikasi tersebut karena dapat membantu saya dalam mencari berbagai konten dakwah apalagi soal pelajaran.<sup>41</sup>*

2. Misda, 180104010269, KPI 2018. Yang berpendapat sebagai berikut,

*“Aplikasi snackvideo bagi saya aplikasi yang positif dan bagi saya aplikasi ini membantu saya dalam mencari berbagai ilmu dan pelajaran”.*<sup>42</sup>

3. Nahdatul, 180104010278, KPI 2018. Yang memberikan tanggapannya sebagai berikut,

*“Bagi saya keberadaan aplikasi snackvideo cukup membantu apalagi untuk dakwah yang bersifat live streaming. Bagi saya selama memakai aplikasi snackvideo banyak positifnya karena dari konten-konten yang saya nonton bukan sekedar konten-konten biasa saja”.*<sup>43</sup>

Adapun beberapa persepsi maupun tanggapan narasumber dilihat dari kategori fungsi bagian indikator reward bahwa aplikasi SnackVideo dapat memberikan hadiah koin dari menonton video-video yang ada di SnackVideo, sebagai berikut,

1. Darsul, 180104010288, KPI 2018. Yang menyatakan sebagai berikut,

*“Alasan saya menggunakan aplikasi snackvideo karena menurut saya aplikasi ini tidak terlalu mengursu kouta dan bisa dapat koin dari menonton video-video yang kita sedang nonton”.*<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> Dokumentasi Wawancara, Razatul, 2022.

<sup>42</sup> Dokumentasi Wawancara, Misda, 2022

<sup>43</sup> Dokumentasi Wawancara, Nahdatul, 2022

<sup>44</sup> Dokumentasi Wawancara, Darsul, 2022

2. Nurul Komariah, 180104010234, KPI 2018. Yang memberikan tanggapannya sebagai berikut,

*“Alasan saya menggunakan aplikasi Snackvideo Karena aplikasinya ringan dan bisa mendapatkan koin yang bisa ditukarkan menjadi uang chas serta tidak terlalu menguras paket data”.*<sup>45</sup>

3. Rafsan, 180104010243, KPI 2018. Yang memberikan tanggapannya sebagai berikut,

*“Alasan saya menggunakan aplikasi Snackvideo yaitu bisa mencari informasi... dan yang pastinya ada fitur koin yang bisa ditukarkan menjadi uang chas untuk dijadikan saldo dompet digital saya”.*<sup>46</sup>

Adapun beberapa persepsi maupun tanggapan narasumber dilihat dari kategori manfaat bagian indikator individu/diri sendiri bahwa aplikasi SnackVideo dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya sendiri, berikut beberapa tanggapan narasumber,

1. Latifah, 180104010281, KPI 2018 . yang memberikan persipsinya mengenai aplikasi snackvideo.

*“Menurut saya aplikasi snackvideo adalah sebuah aplikasi yang membagikan video-video pendek, pengalaman saya dalam memakai aplikasi snackvideo banyak sekali saya temukan video-video motivasi, bagi saya aplikasi ini membantu bagi saya pribadi karena saya sudah lama menggunakan aplikasi tersebut”.*<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Dokumentasi Wawancara, Nurul, 2022

<sup>46</sup> Dokumentasi Wawancara, Rafsan, 2022

<sup>47</sup> Dokumentasi Wawancara, Latifa, 2022

2. Ridha, 180104010242, KPI 2018. Yang menyatakan persepsinya sebagai berikut,

*“menurut saya aplikasi Snackvideo itu lumayan menarik dan bahkan bisa dibilang dapat membantu bagi para influencer, bahkan menurut saya aplikasi snackvideo ini sangat menunjang dalam penyebaran dakwah Islam”.*<sup>48</sup>

3. Muhammad Nor, 180104010256, KPI 2018. Yang menyatakan pendapatnya sebagai berikut,

*“Menurut saya aplikasi snackvideo yang membagikan video-video pendek, dan menurut saya aplikasi snackvideo bisa menjadi wadah untuk menyampaikan dakwah Islam karena penggunaanya banyak di Indonesia”.*<sup>49</sup>

Jadi pada hasil kategori di atas tersebut dapat peneliti tarik kesimpulan dari persepsi mahasiswa terhadap media aplikasi SnackVideo sebagai siar dakwah dan alasan mahasiswa mengakses media aplikasi SnackVideo, sebagai berikut:

1. Mengenai persepsi mahasiswa terhadap media aplikasi SnackVideo sebagai siar dakwah bahwa dari 15 mahasiswa yang menjadi narasumber, terdapat < 12 narasumber menyatakan bahwa aplikasi SnackVideo dapat memberikan pengetahuan mengenai agama Islam karena aplikasi SnackVideo membebaskan semua video untuk dipublikasikan di media tersebut dan SnackVideo dapat mempermudah bagi mereka dalam menemukan video-video dakwah,

---

<sup>48</sup> Dokumentasi Wawancara, Ridha, 2022

<sup>49</sup> Dokumentasi Wawancara, Muhammad Nor, 2022

bahkan banyak video yang mengandung nilai kebaikan, serta video yang mengandung pesan moral.

2. Mengenai alasan mahasiswa mengakses media aplikasi SnackVideo bahwa dari 15 narasumber terdapat < 10 narasumber hanya mencari hiburan untuk mengisi waktu luang mereka maupun membuang rasa jenuh saat sedang menunggu dan terdapat < 12 narasumber mengincar reward/hadiah koin dalam menonton video dan menyelesaikan tugas/misi harian serta login setiap harinya, dan juga < ada 10 narasumber untuk mencari video-video tutorial seperti masak-masak, cara menggunakan hijab, kecantikan, serta kesehatan dan olahraga, dan lain sebagainya. Ada juga < 4 narasumber mengakses media aplikasi SnackVideo untuk mendapatkan konten-konten motivasi. Serta ada < 11 narasumber beralih dalam mengakses aplikasi SnackVideo bahwa ringan untuk *handphone* yang spek penyimpanan RAMnya dibawah dari 3 RAM dan tidak boros kouta internet.