Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 37914-37922

Edutainment sebagai Strategi Komunikasi Pembangunan dalam Media Digital: Analisis Teori Sabido pada Konten YouTube Watchdoc Documentary "Tanah Moyangku"

Nina Kusumawati[1]*
[1] Universitas Bina Sarana Informatika
Corresponding Author: Nina.nki@bsi.ac.id

Published: Desember, 2025

Abstract
Digital media is currently a primary means of development communication. Edutainment, a combination of education and entertainment, is an effective strategy for conveying social messages in an engaging manner. This study analyzes the content of the YouTube Watchdoc documentary "Land of My Ancestors" through the Sabido theory framework, which emphasizes the influence of dramatic media on changing audience attitudes and behavior. The results show that the use of dramatic narratives, representative characters, and emotional storylines can raise public awareness of agrarian conflict issues and encourage social participation.

Keywords: *Edutainment, development communication, Sabido theory,Youtube*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Pendahuluan

Komunikasi pembangunan merupakan proses strategis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, mempengaruhi sikap, dan mendorong perubahan perilaku masyarakat agar tercapai kesejahteraan sosial serta pembangunan yang berkelanjutan (Melkote & Steeves, 2015). Peran komunikasi pembangunan menjadi sangat krusial dalam konteks isu sosial yang kompleks di Indonesia, khususnya terkait konflik agraria di mana masyarakat sering menghadapi keterbatasan akses informasi, minimnya pemahaman hak hukum, dan ketimpangan sosial-ekonomi. Sebagai suatu pendekatan untuk mendukung perubahan sosial, ekonomi, dan budaya yang positif, komunikasi pembangunan menekankan pada interaksi dua arah yang tidak hanya bersifat instruktif, tetapi juga mampu memfasilitasi partisipasi publik dalam meningkatkan kualitas hidup mereka (Servaes, 2008). Oleh karena itu, penyampaian pesan pembangunan di era modern tidak lagi terbatas pada media tradisional, melainkan menuntut pemanfaatan media digital guna memastikan informasi dapat diterima, dipahami, dan diinternalisasi secara efektif oleh audiens yang lebih luas dan beragam (Burgess & Green, 2018).

Perkembangan media digital, khususnya platform seperti YouTube, telah membuka peluang baru bagi komunikasi pembangunan untuk menjadi lebih partisipatif dan persuasif melalui penyebaran informasi yang cepat serta interaktif (Cangara, 2014). Salah satu strategi yang paling efektif dalam ekosistem digital ini adalah *edutainment*, yakni penggabungan antara edukasi dan hiburan untuk meningkatkan keterlibatan audiens tanpa memberikan kesan menggurui (Singhal & Rogers, 2002). Melalui integrasi pesan sosial ke dalam naratif yang menarik, *edutainment* memungkinkan audiens memperoleh informasi penting sekaligus merasakan pengalaman emosional yang memperkuat empati terhadap realitas konflik sosial yang divisualisasikan. Pendekatan ini secara sistematis berakar pada teori yang dikembangkan oleh Miguel Sabido, yang memanfaatkan program dramatik untuk menanamkan nilai sosial dan mendorong perubahan perilaku nyata di masyarakat (Sabido, 2004).

Secara teoretis, strategi *edutainment* ini berlandaskan pada *Social Learning Theory* dari Bandura (1977), yang menekankan bahwa individu belajar melalui observasi perilaku orang lain serta identifikasi

terhadap karakter dalam sebuah cerita. Teori Sabido mengoperasionalkan prinsip ini melalui penggunaan karakter model yang terdiri dari tiga kategori utama: karakter positif yang menampilkan perilaku ideal untuk diteladani, karakter negatif yang menunjukkan konsekuensi buruk dari tindakan tertentu sebagai pelajaran, serta karakter transisional atau netral yang menggambarkan proses transformasi perilaku dari negatif ke positif (Sabido, 2006). Melalui alur naratif yang memiliki ketegangan, konflik, dan resolusi yang jelas, audiens dapat memahami isu-isu teknis yang rumit secara lebih sederhana melalui identifikasi emosional dengan karakter-karakter tersebut (Singhal & Rogers, 2002).

Penerapan prinsip *edutainment* berbasis Teori Sabido menjadi sangat relevan dalam menganalisis konten dokumenter di media digital, seperti yang dilakukan oleh Watchdoc Documentary melalui karya "Tanah Moyangku". Konten ini menyajikan isu agraria yang melibatkan kepentingan masyarakat lokal, korporasi, dan pemerintah melalui narasi dokumenter yang dramatis namun tetap edukatif. Penggunaan elemen-elemen Sabido dalam dokumenter tersebut terlihat dari penggambaran sosok masyarakat terdampak sebagai karakter model, alur cerita yang menggambarkan dampak sosial secara realistis, serta penyajian solusi yang dapat memicu refleksi publik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana strategi *edutainment* dalam media digital dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi pembangunan yang persuasif dan mampu memfasilitasi perubahan sosial di Indonesia melalui kekuatan narasi visual yang edukatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi fenomena komunikasi pembangunan melalui strategi *edutainment* pada media digital secara mendalam. Objek utama penelitian adalah konten YouTube dari *Watchdoc Documentary* yang berjudul "Tanah Moyangku", yang dipilih karena merepresentasikan isu konflik agraria melalui narasi dramatis yang selaras dengan prinsip Teori Sabido. Data primer dalam penelitian ini bersumber langsung dari elemen narasi, visual, karakter, dan alur cerita dalam video tersebut, sementara data sekunder diperoleh melalui studi literatur ilmiah yang relevan mengenai teori Sabido, komunikasi pembangunan, dan analisis konten media digital guna memperkuat basis argumentasi penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui teknik studi analisis konten (*content analysis*) secara sistematis untuk menafsirkan teks, visual, dan elemen audio dalam dokumenter tersebut. Peneliti melakukan pengamatan mendalam dengan menonton video secara berulang guna mengidentifikasi pola, tema, serta kategori karakter—baik positif, negatif, maupun transisional—sesuai dengan kerangka kerja Teori Sabido (Krippendorff, 2019). Selama proses ini, peneliti membuat catatan rinci mengenai adegan-adegan kunci yang berkaitan dengan isu sengketa lahan serta menandai elemen audio-visual yang dirancang untuk membangun pemahaman serta empati audiens terhadap pesan sosial yang disampaikan.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis konten tematik yang diawali dengan tahap reduksi data untuk menyaring informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam kelompok tema tertentu seperti karakterisasi, struktur alur cerita, dan strategi *edutainment* untuk mempermudah interpretasi mengenai bagaimana narasi tersebut memengaruhi sikap audiens. Guna menjamin validitas dan keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dengan mengombinasikan analisis konten dokumenter, kajian literatur teoretis, dan pemeriksaan konsistensi temuan dengan penelitian terdahulu sehingga interpretasi yang dihasilkan memiliki kredibilitas ilmiah yang kuat.

Hasil dan Pembahasan

Sinopsis Film

Tanah Moyangku adalah film dokumenter karya Watchdoc Documentary yang disutradarai oleh Edy Purwanto, diproduksi bekerja sama dengan lembaga penelitian Belanda KITLV (Koninklijk Instituut voor Taal, Land en Volkenkunde), dan dirilis pada 28 November 2023 di Teater Asrul Sani,

Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Film berdurasi sekitar 84 menit ini menelusuri sejarah panjang konflik agraria di Indonesia dari masa kolonial hingga era kontemporer.

Dokumenter ini bermula dengan menelusuri penerapan Agrarische Wet 1870 oleh pemerintah kolonial Belanda, yang menyatakan bahwa tanah yang tidak memiliki bukti kepemilikan formal dianggap milik negara—sebuah kebijakan yang menjadi akar banyak konflik agraria di nusantara. Melalui perspektif ilmuwan seperti Prof. Ward Berenschot dari KITLV dan Prof. Afrizal dari Universitas Andalas, film ini menunjukkan bagaimana undang-undang kolonial tersebut berlanjut memengaruhi hubungan masyarakat dengan tanah mereka hingga kini.

Tanah Moyangku mengangkat kisah nyata dari berbagai lokasi konflik agraria di berbagai daerah Indonesia, menunjukkan dampak luasnya terhadap kehidupan masyarakat adat dan masyarakat lokal. Konflik ini tak hanya soal perebutan lahan untuk proyek perkebunan, pertambangan, atau pembangunan infrastruktur, tetapi juga melibatkan kriminalisasi masyarakat yang memperjuangkan hak mereka, marginalisasi budaya lokal, hingga ancaman terhadap lingkungan hidup.

Lebih dari sekadar menggambarkan konflik, film ini berupaya mengungkapkan makna simbolis tanah bagi masyarakat adat sebagai bagian dari warisan leluhur yang mengandung nilai budaya, spiritual, dan sosial yang mendalam. *Tanah Moyangku* kemudian menjadi alat untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap pentingnya keadilan agraria serta panggilan untuk mempertahankan hak-hak masyarakat yang terpinggirkan dalam konteks sejarah dan hukum pertanahan modern di Indonesia.

a. **Akar Sejarah:** Konflik ini berawal dari Undang-Undang Agraria Belanda yang menyatakan tanah tak bersertifikat sebagai milik negara, mengabaikan hak rakyat, dan berlanjut dengan kebijakan yang sama hingga kini.
b. **Objek Konflik:** Film ini menyoroti perebutan lahan antara masyarakat adat/petani kecil dengan perusahaan besar, terutama perkebunan kelapa sawit, di berbagai daerah seperti Kalimantan dan Jawa.
c. **Dampak:** Masyarakat kehilangan tanah, menjadi buruh, dikriminalisasi (dituduh pencurian), mengalami kekerasan dari aparat, dan hak asasi manusia mereka terlanggar, seperti kasus Pulau Rempang.
d. **Struktur Konflik:** Menunjukkan problem struktural di mana negara justru melindungi korporasi, serta ketimpangan luar biasa dalam kepemilikan lahan.
e. **Perjuangan Rakyat:** Menggambarkan perlawanan warga, seperti demonstrasi ibu-ibu Kendeng (meski bukan bagian langsung dari film ini, isu perempuan dalam perjuangan agraria sangat kuat), perjuangan di Mantangai Hulu, dan kemenangan petani Pasundan lewat solidaritas.
f. **Tujuan Film:** Mengedukasi publik tentang isu agraria, menyadarkan pemangku kebijakan, dan mendorong penyelesaian konflik agraria yang belum terselesaikan di Indonesia.

Representasi karakter dalam film dokumenter Tanah Moyangku

Analisis konten menunjukkan bahwa Watchdoc menggunakan karakter model teori Sabido: positif, negatif, dan netral. Hasil identifikasi karakter divisualisasikan dalam tabel berikut

Tabel 1Identifikasi visual karakter

Kategori karakter	Gambar	Contoh Tokoh	Fungsi	Dampak pada audiens
Positif	 Gambar 1 Petani melakukan demo untuk mempertahankan hak tanah secara damai	Petani yang memperjuangkan hak tanah secara damai	Menjadi role Model	Audiens meniru perilaku positif, meningkatkan empati

Kategori karakter	Gambar	Contoh Tokoh	Fungsi	Dampak pada audiens
Negatif	 Gambar 2 Perusahaan melakukan perampasan terhadap lahan masyarakat  Gambar 3 Luas Perusahaan yang merampas lahan petani	Pihak perusahaan/oknum yang menindas	Menunjukkan perilaku merugikan	Audiens menyadari konsekuensi sosial dari tindakan negatif
Netral/Dinamis	 Gambar 4 aparat desa membantu masyarakat untuk melakukan pengukuran lahan	Aparat desa yang awalnya pasif, kemudian berubah	Menunjukkan transformasi perilaku	Audiens memahami proses perubahan sikap realistis

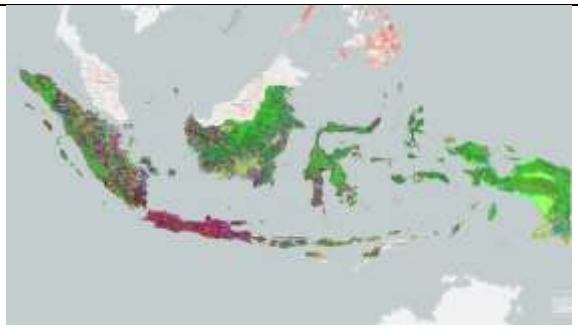
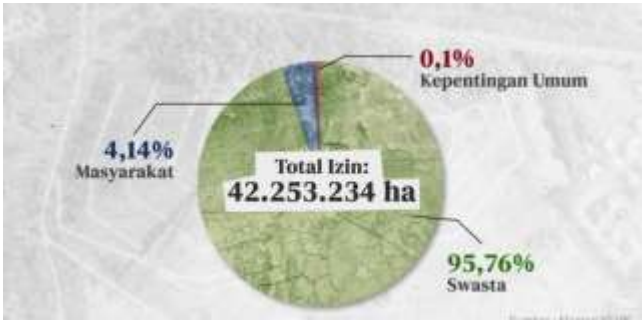
Interpretasi

Tabel ini menunjukkan penerapan prinsip Sabido secara konsisten. Karakter positif menjadi sumber teladan, karakter negatif memperlihatkan konsekuensi perilaku buruk, dan karakter netral menunjukkan transformasi sosial. Hal ini mendukung teori bahwa edutainment dapat mempengaruhi sikap dan perilaku audiens melalui identifikasi karakter (Sabido, 2006; Singhal et al., 2004).

Alur Naratif dan Strategi Edutainment

Tabel 2 Analisis alur Naratif

Strategi Edutainmen	Deskripsi	Adegan dalam Film dokumenter
Storytelling Emosional	Menampilkan kisah nyata petani terdampak konflik	 Gambar 4  Gambar 5 Gambar 4 dan 5 Wawancara dengan petani yang kehilangan lahan

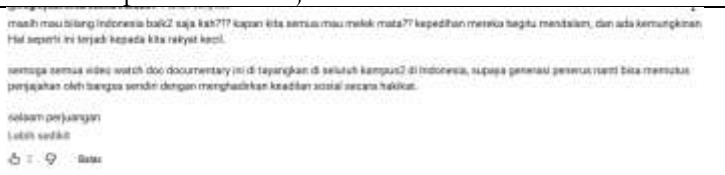
Strategi Edutainmen	Deskripsi	Adegan dalam Film dokumenter
Integrasi Visual Audio Video	Peta sengketa,animasi statistik	 Gambar 6 Gambar peta distribusi lahan dan hutan yang tersisa  Gambar 7 Pemanfaatan dan pelepasan hutan dari masa ke masa  gambar 8 Distribusi Penguasaan Hutan
Konsekuensi perilaku	Menunjukkan dampak positif dan negatif	 Gambar 9 Petani sukses mempertahankan hak, perusahaan mendapat sanksi hukum

Interpretasi

Strategi storytelling dan visualisasi meningkatkan keterlibatan audiens secara emosional sekaligus edukatif. Strategi ini menunjukkan bahwa edutainment meningkatkan pemahaman isu kompleks (Singhal & Rogers, 2002; Krippendorff, 2019).

Dampak audiens

Tabel 3 Analisis dampak Audiens

Dampak	Bukti dalam Video	Implikasi
Kesadaran sosial	 Gambar 10 komentar audience Audiens memahami konflik dan pihak terkait	Pemahaman Isu agraria meningkat
Pemodelan perilaku	 Gambar 11 Petani Memimpin Mediasi untuk Penyelesaian Konflik Agraria Karakter positif menunjukkan advokasi damai	Audiens dapat meniru perilaku positif
Partisipasi sosial	 Gambar 11 Ajakan berbagai informasi melalui sosial media	Audiens terdorong untuk berkontribusi

Integrasi Media digital

Analisis menunjukkan bahwa YouTube memiliki peran strategis dalam memperkuat komunikasi pembangunan, khususnya dalam menyebarkan konten yang bersifat edukatif dan informatif seperti dokumenter Watchdoc mengenai konflik agraria. Salah satu keunggulan utama platform ini adalah jangkauan luas (broad reach), di mana konten dapat diakses oleh audiens dari berbagai wilayah, baik lokal maupun internasional. Hal ini memungkinkan pesan sosial yang disampaikan melalui dokumenter tidak hanya terbatas pada komunitas tertentu, tetapi dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas, sehingga meningkatkan potensi kesadaran publik secara signifikan terhadap isu-isu sosial yang kompleks.

Selain itu, YouTube menyediakan interaktivitas yang tinggi, melalui fitur komentar, like, dan share, yang memungkinkan audiens untuk terlibat aktif dalam proses komunikasi. Audiens tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga dapat memberikan tanggapan, mendiskusikan isu, maupun membagikan konten ke jaringan sosial mereka. Aktivitas ini menciptakan dialog dua arah,

memperkuat pemahaman audiens, dan mendorong partisipasi publik, yang merupakan salah satu tujuan utama komunikasi pembangunan.

Aspek viralitas menjadi dimensi penting lainnya. Konten yang menarik atau relevan dapat dengan cepat disebarluaskan oleh audiens melalui berbagai platform media sosial lainnya, sehingga mempercepat penyebaran pesan sosial dan memperluas jangkauan dampak komunikasi. Hal ini memungkinkan dokumenter atau konten edutainment lainnya tidak hanya menimbulkan kesadaran individu, tetapi juga memicu diskusi sosial yang lebih luas, mendorong tindakan kolektif, dan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai isu agraria.

Dengan demikian, YouTube tidak hanya berfungsi sebagai medium penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat komunikasi pembangunan interaktif yang mampu mengintegrasikan hiburan, edukasi, dan partisipasi publik secara simultan. Platform ini mendukung strategi edutainment secara efektif, karena pesan sosial dapat disampaikan secara menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh audiens global, sekaligus memfasilitasi proses pembelajaran sosial melalui interaksi dan berbagi informasi.



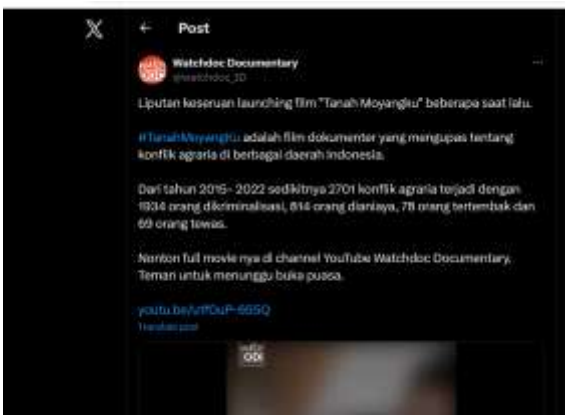
Gambar 12 pemberitaan media sosial di Facebook
https://web.facebook.com/photo/?fbid=873899314737747&set=a.525319839595698



Gambar 12 pemberitaan media sosial di Instagram
Sumber https://www.instagram.com/reel/C4aGNhhve1p/



Gambar 13 pemberitaan media sosial di Tiktok
Sumber :https://www.tiktok.com/@watchdoc_id/video/7326110729642183941



Gambar 14 pemberitaan media sosial di media sosial X
Sumber:https://x.com/watchdoc_ID/status/1767477811097518534

Hubungan dengan Literatur

Hasil analisis yang ditampilkan melalui tabel dan gambar secara konsisten mendukung prinsip-prinsip teori Sabido dan literatur edutainment. Penerapan karakter model serta alur naratif yang dramatis terbukti efektif dalam memengaruhi sikap dan perilaku audiens, sebagaimana dikemukakan oleh Sabido (2006) dan Singhal et al. (2004). Selain itu, penggunaan storytelling yang kuat dan visualisasi yang informatif memperkuat pemahaman audiens terhadap isu sosial, sesuai dengan temuan Singhal & Rogers (2002). Hal ini menunjukkan bahwa edutainment tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran sosial melalui identifikasi karakter dan narasi dramatik.

Keunggulan media digital, khususnya platform seperti YouTube, memungkinkan pesan sosial tidak hanya tersampaikan dengan jelas, tetapi juga tersebar lebih luas dan bersifat interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi audiens serta memperluas dampak komunikasi pembangunan, sebagaimana dijelaskan oleh Burgess & Green (2018). Secara keseluruhan, kombinasi karakter model, alur naratif dramatis, visualisasi edukatif, dan media digital menunjukkan strategi yang efektif dalam komunikasi pembangunan berbasis edutainment, memberikan contoh nyata bagaimana konten digital dapat mengedukasi sekaligus menginspirasi perubahan sikap dan perilaku masyarakat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *edutainmen* sebagai strategi komunikasi pembangunan melalui konten Youtube Watchdog Documentary Tanah Moyangku terbukti efektif dalam penyampaian pesan sosial yang kompleks.Penerapan karakter model sabido,yang terdiri dari karakter positif,negatif dan netral mampu memberikan teladan perilaku,memperlihatkan konsekuensi tindakan serta menampilkan proses transformasi sosial.

Alur naratif dramatis yang dikombinasikan dengan storytelling emosional dan visualisasi edukatif berhasil meningkatkan pemahaman audiens terhadap konflik agraria sekaligus menumbuhkan empati dan kesadaran sosial yang lebih tinggi.Hal ini menunjukkan bahwa strategi edutainment tidak sekedar menyampaikan informasi,tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran sosial yang memodelkan perilaku positif bagi masyarakat (sabido,2006)

Selain itu peneliyian ini menegaskan bahwa platform digital seperti youtube memainkan peran penting dalam memperluas dampak komunikasi pembangunan. Jangkauan luas memungkinkan konten diakses oleh audiens dari berbagai wilayah,baik lokal maupun intyernasional sehingga pesan sosial dapat tersebar secara lebih luas.Fitur interaktif seperti komentar,like share memungkinkan audiens tidak hanya menjadi penerima pasif tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan penyebaran informasi.Aspek viralitas konten semakin memperkuat penyebaran pesan sosial,mendorong audiens untuk membagikan informasi kepada jaringan sosial mereka yang pada gilirannya meningkatkan kesadaran publik dan potensi tindakan kolektif(Burgess&Green,2018)

Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi strategi edutainment berbasis teori sabido dan media digital merupakan model komunikasi pembangunan yang efektif. Pendekatan ini tidak hanya berhasil menyampaikan pesan sosial secara informatif dan menarik tetapi juga mampu memotivasi partisipasi audiens,memodelkan perilaku positif dan memperkuat dampak sosial dari konten yang disajikan. Dengan demikian,edutainmen digital terbukti relevan dan strategis daolam konteks komunikasi pembangunan modern khususnya isu-isu sosial yang kompleks seperti konflik agraria di Indonesia

Daftar Pustaka

Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture* (2nd ed.). Polity Press

Cangara, H. (2014). Perencanaan dan Strategi Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications

Denzin, N. K. (1978). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods* (2nd ed.). McGraw-Hill.

Melkote, S. R., & Steeves, H. L. (2015). Communication for Development: Theory and Practice for Empowerment and Social Justice. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Rogers, & M. Sabido (Eds.), Entertainment-Education and Social Change (pp. 61–74). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Sabido, M. (2004). The origins of entertainment-education. In A. Singhal, M. J. Cody, E. M.

Sabido, M. (2006). *Entertainment-education: A communication strategy for social change*. Routledge.

Servaes, J. (2008). *Communication for development and social change*. Sage Publications.

Singhal, A., & Rogers, E. M. (2002). A theoretical agenda for entertainment-education. *Communication Theory, 12*(2), 117–135. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2002.tb00265.x

Singhal, A., Cody, M. J., Rogers, E. M., & Sabido, M. (2004). *Entertainment-education and social change: History, research, and practice*. Routledge.

Singhal, A., & Rogers, E. M. (1999). Entertainment-Education: A Communication Strategy for Social Change. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.