

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan global terjadi secara massif. Budaya, ekonomi, politik pendidikan, berjalan dan berkembang secara berkelindan. Suatu persoalan bangsa tidak hanya dipicu oleh aspek saja, sehingga pendeketannya pun memerlukan pendekatan secara multi disiplin. Misalnya melalui teknologi komunikasi yang memiliki kesempatan lebih besar untuk memanfaatkannya kedalam penyebaran budaya mereka. Penguasaan media dengan tayangan mampu menghipnotis masyarakat dunia seperti film Rambo yang diproduksi oleh Hollywood yang dihadirkan untuk membangun mimpi dunia Amerika. Alhasil ideologisasi bangsa barat atas bangsa- bangsa lain nyaris sempurna.

Dalam konteks ini dakwah perlu dirumuskan kembali secara tepat. Dakwah harus dipahami sebagai sebuah rekayasa sosial yang tujuan akhirnya adalah terbentuknya masyarakat islami. Konsep ini lebih cair ketimbang konsep dakwah dipahami sebagai sebuah gerakan normatif kegamaan. Di Indonesia cairnya budaya terjadi dengan sangat menarik. Pada prinsip kegamaan yang kaku, pada dasawarsa terakhir ini telah berubah secara signifikan. Sebagai contoh dulu umat islam sangat antisipasi dengan film dan bioskop, tetapi akhir-akhir ini justru menjadikan film dan bioskop sebagai sarana dakwah.

Dakwah membutuhkan media sebagai sarana menyampaikan pesan-pesan dakwah. Pada masa Rasulullah SAW, dakwah dilakukan dengan cara berdialog, berdiskusi, dan juga *khitabah*/ceramah. Boleh dibilang, *khitabah*

(cramah/pidato) dan *hiwalah* (dialog/diskusi) merupakan suatu media penyampaian pesan yang dilakukan di awal dakwah Islamiyah. Di era modern, dakwah dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media. Perkembangan pengetahuan dan teknologi menghadirkan banyak media yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi, termasuk untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah. Dalam konteks sosial seperti ini, pemanfaatan berbagai media untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah penting untuk dilakukan bagi para *da'i* saat ini. Ada pepatah kuno yang dipublish melalui tradisi lisan mengatakan bahwa *tuntunan dadi tontonan, tontonan dadi tuntunan*. Dalam pepatah ini memberikan signal bahwa dalam masyarakat modern akan terjadi pergeseran pemaknaan konten dakwah dan hiburan. Untuk itu, para *da'i* harus pandai memanfaatkan media yang ada ataupun membuat media sendiri yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah secara efektif dan tepat sasaran.

Media komunikasi massa seperti radio, televisi, surat kabar, dan internet semuanya dapat dijadikan sebagai media untuk berdakwah. Penggunaan masyarakat secara umum terhadap berbagai media komunikasi menjadikan media massa, tentu termasuk media sosial, menjadi saran yang efektif untuk menyampaikan materi dakwah. Pesan-pesan dakwah perlu dikemas untuk dapat disajikan melalui berbagai media. Supaya pesan-pesan dakwah dapat diterima kepada obyek dakwah secara luas. Dakwah melalui media massa ini jika mengacu terhadap apa yang disampaikan oleh A. Hasjimi dapat digolongkan ke dalam dakwah dengan menggunakan pementasan dan pendramaan. Media massa mampu menyajikan berbagai bentuk pesan, seperti cerita teks yang berupa cerita pendek,

novel, puisi dan sebagainya. media massa juga mampu menyajikan pesan dalam bentuk cerita audio maupun audio visual, seperti drama atau sandiwara radio, drama televisi, film.¹

Di era teknologi informasi saat ini, salah satu sarana komunikasi massa yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan adalah film. Tidak sekedar memiliki fungsi menghibur, film juga memiliki fungsi lain seperti fungsi edukatif dan fungsi informatif. Berbeda dengan sarana yang lain, film banyak memanfaatkan unsur-unsur seperti plot, dialog, konflik, penokohan dan sebagainya yang tercermin melalui adegan-adegan cerita yang dikembangkan baik itu yang bersifat verbal maupun nonverbal. Beragamnya fungsi yang dimiliki film dan bervariasinya unsur yang terkandung didalamnya membuat film oleh sebagian besar pihak menjadi sarana favorit dan efektif untuk menyalurkan pesan. Pesan yang disampaikan dalam film itu tentu bisa beragam dan itu bergantung pada tujuan si pengirim pesan itu sendiri.

Salah satu pesan yang disampaikan melalui film adalah pesan-pesan yang bersifat religi atau ajaran agama. Pesan yang bersifat religi atau ajaran agama menjadikan film mampu menampilkan diri tidak semata berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi berfungsi sebagai sarana pendidikan dan pengajaran. terkait hal ini, Onong Uchjana Effendi dalam buku Sri Wahyuningsih turut menegaskan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan, termasuk dakwah.²

¹ Ropingi El Ishaq, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Malang, Madani, 2016), hlm. 183-140.

² Sri Wahyuningsih, *Film dan Dakwah*, (Surabaya, Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm. 8

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar melalui layar lebar. Adapun dalam pengertian yang lebih luas, gambar yang disiarkan melalui televisi (TV) dapat pula dikategorikan sebagai film.

Menurut Eunjang AS dalam buku Sri Wahyuningsih, dalam proses menonton film biasanya terjadi gejala identifikasi psikologis. Ketika proses decoding terjadi, para penonton menyamakan atau meniru seluruh pribadinya dengan salah seorang pemeran film. Mereka memahami dan merasakan apa yang dialami oleh pemeran sehingga seolah-olah mereka mengalami sendiri adegan tersebut. Dalam konteks film sebagai media komunikasi pesan-pesan keagamaan inilah kemudian dikenal suatu istilah film dakwah. Secara sederhana, suatu film dikatakan film dakwah karena memang di dalamnya memuat pesan-pesan keagamaan tertentu. Namun demikian, film dakwah dituntut mengombinasikan dakwah dengan hiburan, ceramah dengan cerita, atau nilai-nilai syari'at dengan imajinasi sehingga mampu berperan efektif dalam menyampaikan pesan.³

Adapun jenis-jenis film yang umumnya dikenal sampai saat ini adalah film cerita (*Story film*), film dokumenter (*Dokumentary Film*), Film berita (*News Reel*), Film Kartun (*Cartoon Film*) dan film-film jenis lainnya.⁴ Film kartun sendiri pada awalnya, dibuat untuk anak-anak. Namun, dalam perkembangannya, film yang menyulap gambar lukisan menjadi hidup ini juga diminati oleh berbagai kalangan, termasuk orang dewasa. Menurut Effendy, titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu persatu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu per satu. Hasil pemotretan itu

³ Sri Wahyuningsih, *Film Dan Dakwah*, (Surabaya, Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm. 8-9

⁴ Ibid, hlm. 3-5

kemudian dirangkai dan diputar dalam proyektor film sehingga memunculkan efek gerak dan hidup.

Salah satu Film kartun atau animasi 2 dimensi karya anak bangsa yang patut diapresiasi karena banyak digemari anak-anak, bahkan remaja dan orang tua adalah adalah Adit, Sopo Jarwo. Film animasi ini mampu menarik perhatian masyarakat Indonesia karena gambarnya yang lucu, serta jalan ceritanya mudah dipahami menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penghargaan yang diraih oleh film animasi karya anak bangsa tersebut. Penghargaan tersebut adalah terpilih menjadi 5 besar nominasi film terbaik di FFI tahun 2014. Pada tanggal 11 Desember 2014, Adit Sopo Jarwo dinobatkan sebagai film animasi terbaik di *Anti Corruption Film Festival* 2014.

Selain itu, film animasi ini pun telah ditonton lebih dari 3 juta penonton dan mendapatkan penghargaan dalam *Dompot Dhuafa Award* 2015 sebagai media yang memberi inspirasi dan edukasi bagi masyarakat. Tidak hanya sampai disitu saja, keberhasilan lainnya yang berhasil diraih oleh film animasi karya *MD Animation* ini adalah terpilih menjadi pemenang ajang penghargaan *Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia* 2017 sebagai program animasi terbaik dan menjadi pemenang dan nominasi dalam ajang penghargaan *Panasonic Gobel Award* 2017 dan 2018 kategori Anak-Anak dan Animasi Tervaforit berhasil mengalahkan film animasi lainnya.⁵

Film Adit, Sopo Jarwo dirilis pada 27 Januari 2014 di Indonesia dan disiarkan pertama kali di MNCTV, selain di MNCTV, serial kartun ini sempat ditayangkan di Global TV, dan Trans TV.⁶ Film tersebut menceritakan tentang

⁵ Adit Sopo Jarwo, “<https://id.m.wikipe.dia.org> (diakses pada 25 September 2019)

⁶ Adit Sopo Jarwo, “<https://id.m.wikipe.dia.org> (diakses pada 25 September 2019)

kisah persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, dan Devi Serta si mungil Adelya yang kehidupannya diwarnai petualangan tak terduga. Film ini menampilkan realitas kehidupan masyarakat Indonesia yang digambarkan dalam sebuah perkampungan dalam kota. Sosok Adit yang diceritakan pintar, cerdas dan baik selalu mendapat masalah dan hambatan dalam melaksanakan aktifitasnya dikarenakan Sopo dan Jarwo selalu mengambil keuntungan didalam aktifitas Adit. Namun berkat pak Haji yang selalu setia memberikan petua, nasehat kepada Sopo dan Jarwo saat melakukan kesalahan, akhirnya mereka berdua dapat memperbaiki kesalahannya dan meminta maaf atas perbuatannya.

Peneliti berpendapat bahwa Film Adit, Sopo Jarwo adalah satu diantara sekian banyak film karya anak bangsa yang banyak mengandung nilai-nilai dakwah seperti nilai akhlakul karimah, nilai toleransi, nilai akidah, nilai pendidikan, nilai kesabaran dan nilai-nilai lainnya. Sehingga menarik untuk diteliti dan dikaji lebih dalam tentang nilai-nilai dakwah yang terkandung dalam film kartun tersebut. Selain itu juga diantara banyaknya film animasi yang tayang di televisi Indonesia film Adit Sopo Jarwo dirasa paling cocok untuk diteliti karena memiliki jejak prestasi yang baik, bahkan survei Nielsen tahun 2015 mengatakan bahwa serial animasi tersebut berhasil menduduki posisi pertama untuk golongan penonton ABC.⁷ Meskipun saat ini popularitasnya semakin menurun namun film tersebut masih banyak diminati, karena hingga saat ini telah berhasil tayang mencapai 120 episode dan akan terus berlanjut.

⁷ Kevin W, “*Rating adit sopo jarwo berhasil kalahkan Doraemon dan Ganteng-ganteng serigala*”, (<https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/20143/rating-adit-sopo-jarwo-kalahkan-doraemon-dan-ganteng-ganteng-serigala>) (diakses pada 02 januari 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik ingin menganalisis kandungan nilai dakwah dalam film kartun/animasi Adit, Sopo Jarwo dengan Menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

Roland Barthes sendiri dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang gentol mempraktikkan model linguistik dan semiologi saussurean. Ia berpendapat bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Selain itu Barthes juga memiliki sistem tanda yang terdiri dari dua sistem yakni, konotatif dan denotatif. Dalam pengertian secara umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya.⁸

Dengan ini kemudian peneliti tertarik mengangkat judul penelitian “Nilai-nilai dakwah dalam Film Animasi Adit, Sopo Jarwo episode 61-63 (Analisis Semiotika Toland Barthes)”

B. Fokus Penelitian

- A. Apa saja nilai-nilai dakwah yang terkandung dalam film animasi Adit, Sopo Jarwo episode 61-63?
- B. Bagaimana analisis semiotik Roland Barthes terhadap nolai-nilai dakwah dalam film animasi Adit, Sopo Jarwo episode 61-63?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui nilai-nilai dakwah apa saja yang terkandung dalam film animasi Adit, Sopo Jarwo episode 61-63.
2. Untuk mengerahui hasil analisis semiotik Roland Barthes terhadap film aniamsi Adit, Sopo Jarwo episode 61-63.

⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung, PT. Rosda Karya, 2009), hlm.69-70

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat, baik teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi khasanah pengembangan dakwah khususnya Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang mempunyai konsentrasi pada bidang penyiaran.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu menjadi tolak ukur bagi para da'i khususnya dalam melaksanakan aktifitas dakwah. Salah satunya melalui film animasi.

E. Definisi Istilah

1. Nilai adalah adalah nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. nilai merupakan keyakinan seseorang tentang penghargaan terhadap standard perilaku personal. Simon (1973) menyatakan bahwa nilai adalah seperangkat keyakinan dan sikap pribadi seseorang tentang kebenaran, keindahan dan penghargaan dari suatu pemikiran, objek atau perilaku yang berorientasi pada tindakan dan pemberian arah serta makna pada kehidupan seseorang.⁹ yang dimaksud nilai dalam penelitian ini adalah norma yang berasal dari agama dan bersumber dari al-Quran dan as-Sunnah yang menjadikannya sebagai standart bertingkah laku.
2. Dakwah menurut M. Natsir adalah usaha-usaha menyerukan dan menyampaikan kepada perorangan manusia dan seluruh umat manusia

⁹ Riyanti, *Buku ajar Etikolegal dalam Praktik Kebidanan*, (Malang, Wineka Media, 2018). Hlm. 29

konsepsi Islam tentang pandangan dan tujuan hidup manusia di dunia ini, dan yang meliputi al-amar bi al-ma'ruf an nahyu an al-munkar dengan berbagai macam cara dan media yang diperbolehkan akhlak dan membimbing pengalamannya dalam kehidupan bermasyarakat dan kehidupan bernegara.¹⁰ dakwah dalam konteks penelitian ini adalah segala hal yang berbentuk seruan atau ajakan untuk melakukan kebaikan di jalan Allah SWT.

3. Film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang dipresentasikan di hadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi. Sementara Jean Luc Godard, sineas new wave asal Prancis, mengilustrasikan film sebagai “papan tulis”. Menurutnya, sebuah film yang revolusioner dapat menunjukkan bagaimana perjuangan senjata dapat dilakukan.¹¹ perspektif peneliti tentang film dalam penelitian ini adalah gambar audio visual yang mengandung unsure dakwah didalamnya yakni seperti film religi.
4. Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya.¹² maksud animasi dalam penelitian ini adalah film kartun berseri seperti Adit, Sopo Jarwo.
5. Analisis Semiotika yakni, semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan dengan lambang,

¹⁰ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta, Amzah, 2009), hlm. 3

¹¹ Sri Wahyu Ningsih, *Film dan Dakwah*, (Surabaya. Media sahabat cendekia, 2019)), hlm. 2

¹² Yudistira dan Ayu Adjie, *Buku Latihan 3D Studio MAX 9.0*, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2007), hlm.143

sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.¹³

Demikian mengenai definisi istilah dari proposal skripsi yang berjudul “Nilai-nilai Dakwah dalam Film Animasi Adit Sopo Jarwo Episode 61-63”.

¹³ Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, (Bandung, PT. Rosda Karya, 2009), hlm.100