

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Allah *subhanahu wa ta'ala* telah mewajibkan kaum muslimin dan muslimat untuk menyeru manusia, berdakwah ke jalan Allah *subhanahu wa ta'ala*, sebagaimana firmanNya:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”(Q.S. An-Nahl: 125)

Ayat makiyah diatas mengandung unsur perintah dari Allah untuk mengajak manusia kejalannya. Rasul SAW, dan seluruh pengikutnya dari kaum muslimin dan muslimat mukallaf terkena beban kewajiban dakwah.¹ Dahulu Wali Songo menggunakan wayang sebagai media dakwah, demikian juga dalang-dalang masa kini, meskipun dakwahnya dilakukan secara tidak langsung. Lalu bagaimana dengan kartunis? Sama halnya dengan dalang, kartunis sangat potensial untuk melakukan hal yang sama, tergantung niat yang bersangkutan.²

¹ Cahyadi Takariawan, *Prinsip-prinsip Dakwah*, (Yogyakarta: ‘Izzan Pustaka, 2005), p.1-2.

² Setiawan G. Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah*, (Jakarta: Sisma Digi Media, 2005), p.1-2

Dakwah yang benar akan mengantarkan umat manusia kepada rido Allah, jalan yang lurus, dan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.³ Firman Allah:

الرَّ كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ لِتُخْرِجَ النَّاسَ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِ رَبِّهِمْ إِلَى صِرَاطٍ الْعَزِيزِ الْحَمِيدِ ﴿١﴾

Artinya:

“Alif, laam raa. (Ini adalah) Kitab yang kami turunkan kepadamu supaya kamu mengeluarkan manusia dari gelap gulita kepada cahaya terang benderang dengan izin Tuhan mereka, (yaitu) menuju jalan Tuhan yang Maha Perkasa lagi Maha Terpuji.” (Q.S. Ibrahim: 1)

Nilai memberikan suatu penerangan tentang realitas agar kartunis dapat mengetahui apa-apa yang baik dalam tugas dan fungsinya sebagai seorang seniman yang sekaligus ustadz atau da'i. Sebab kartun tidak hanya sekedar karya seni, tetapi juga sebagai sarana komunikasi. Sehingga kalau ada kartunis yang berdakwah tetapi bersemboyan seni hanya untuk seni adalah “keblinger”. Dengan nilai kebaikan kartun dituntut agar dapat memberi sesuatu kebaikan bagi kehidupan manusia. Kartun diharapkan tidak mendukung atau mencetuskan kegiatan yang menimbulkan keburukan.⁴

Abdul Hamid al-Bilali menjelaskan, “salah satu gambaran benci terhadap kemungkaran adalah tidak membiarkan diri tetap berada di tempat terjadinya kemungkaran atau tidak tetap bersama pelaku

³ Abu Ammar dan Abu Fatiah alAdnani, *Mizanul Muslim*, (Solo: Cordova Mediatama, 2010), p.151

⁴ Setiawan G. Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah...* p.2

kemungkaran, atau tidak memperlihatkan rasa senang dan rela terhadap perbuatannya. Sebaliknya ia harus meninggalkan tempat dan pelaku kemungkaran serta memperlihatkan rasa marah dan benci terhadap kemungkaran itu”

Al-Mawardi dalam *Ahkamsulthaniyah* membagi pelaku kemungkaran menjadi dua golongan. Pertama pelaku individual, mereka tidak memiliki kekuasaan untuk memaksa orang lain mengikuti dirinya. Mereka ini adalah rakyat biasa, orang lemah dari segi kekuasaan. Para ulama bersepakat wajibnya melakukan amar ma’ruf dan nahi munkar kepada golongan pertama ini, bagi orang mampu melaksanakan, menyaksikan dan mendengar ucapannya.

Golongan kedua, pelaku kemungkaran yang berkelompok dan memiliki kekuasaan untuk mengajak orang lain. Para ulama berbeda pendapat mengenai amar ma’ruf dan nahi munkar kepada mereka, akan tetapi jumbuh mewajibkan mencegah kemungkaran tersebut dengan syarat memiliki kekuatan atau pendukung yang mencukupi.⁵ Sementara di dalam estetika dikenal dua macam jalan untuk menilai keindahan, langsung mengamati keindahan di dalam karya seni itu atau menyoroti situasi perenungan tentang rasa indah yang dialami oleh seniman. Clive Bell menyatakan bahwa orang hanya bisa tahu arti apa arti keindahan kalau orang itu pernah mengalami sendiri, bukan diajar atau diberitahu oleh orang lain. Rasa indah itu muncul bila karya seni itu muncul dalam wujud yang bermakana.⁶

⁵ Cahyadi Takariawan, *Prinsip-prinsip Dakwah...* p.10

⁶ Setiawan G. Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah...* p.3

Lalu apa hubungan kartun dan dakwah? Umat Islam mungkin belum menyadari bahwa kartun adalah produk yang sangat erat hubungannya dengan pena dan buku. Bukankah tidak hanya huruf-huruf saja yang bisa ditorehkan di buku oleh pena? Apakah hanya penulis, penyair, atau ulama saja yang bisa mengisi ruang-ruang buku? Memang keberadaan kartun belum setua karya-karya seni lainnya, karena kartun adalah anak seni rupa yang paling lambat lahir, yang keberadaannya tak lepas dari mesin cetak modern, dan kita tahu mesin cetak modern belumlah lama ditemukan. Mengapa perlu mesin cetak modern? Karena produk kartun selalu dicetak masal.

Saat ini keberadaan kartun bukan hanya di dalam buku saja. Boleh dikatakan, era ini adalah era kartun, kini tak ada satu aspek kehidupan yang tidak tersentuh oleh kartun. Lihatlah ke sekeliling kita. Dari sini seharusnya umat Islam menyadari bahwa keberadaan kartun sangat strategis. Mengapa demikian? Pertama, kartun sangat disukai oleh semua orang. Mulai dari anak-anak pra sekolah, taman kanak-kanak sampai kakek-kakek, dari yang buta huruf sampai profesor. Kedua, karena fungsinya yang strategis maka kartun menjadi media yang sangat efektif untuk penanaman nilai-nilai.⁷

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo akan menjadi salah satu media yang akan dibahas oleh penulis, karena mempunyai nilai-nilai dakwah yang bermanfaat bagi yang menontonnya, serta dapat menjadi penyelarar bagi film-film animasi yang marak tayang di stasiun televisi yang mempertontonkan adegan kurang baik. Dalam film Adit dan Sopo Jarwo ini terdapat pesan-pesan dakwah yang dapat menuntun dan

⁷ Setiawan G. Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah...* p.5

memberikan contoh hal yang baik menurut ajaran Islam. Maka penulis beri judul “Pesan Dakwah Dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo (analisis semiotika)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis mencoba menarik perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi dan tokoh film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”?
2. Bagaimana sistem tanda film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” dalam perspektif semiotika?
3. Apa pesan dakwah dalam film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui deskripsi dan tokoh film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”.
2. Untuk mengetahui sistem tanda film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” dalam perspektif semiotika.
3. Untuk mengetahui pesan dakwah dalam film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”

D. Kerangka Pemikiran

Pesan ialah apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Dan pesan disini merupakan seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, maksud sumber tadi. Pesan itu sendiri memiliki komponen yaitu makna simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna dan bentuk, atau organisasi

pesan.⁸ Komunikasi pesan terdiri atas isi pesan, akan tetapi lambang yang digunakan bisa bermacam-macam. Sementara itu, lambang yang bisa digunakan dalam komunikasi dakwah ialah bahasa, gambar, visual dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari, pesan komunikasi dakwah yang disampaikan kepada mad'u dengan menggunakan gabungan atau kolaborasi lambang, seperti pesan komunikasi melalui retorika, surat kabar, film, atau televisi. Karena bagaimanapun juga komunikasi dakwah adalah komunikasi yang menggambarkan bagaimana seorang komunikator dakwah menyampaikan dakwah lewat bahasa atau simbol-simbol tertentu kepada mad'u yang menggunakan media.⁹

Konon lahirnya animasi juga diilhami oleh wayang kulit, bahkan wayang kulit dianggap sebagai cikal bakal animasi. Malahan karya tokoh-tokoh film kartun dunia seperti Lotte Reiniger dari Jerman tampak sekali kalau ada jejak-jejak wayang kulit dari Indonesia dan Cina. Walt Disney dari Amerika Serikat pun mengakui hal itu. coba saja melihat pertunjukan wayang kulit dari balik layar, ternyata prinsip pembuatan animasi sedikit banyak mirip wayang kulit.

Sementara istilah animasi berasal dari bahasa Inggris *animate* yang berarti menghidupkan, memberi jiwa, dan menggerakkan benda mati. Pengertian menggerakkan benda mati bukanlah sekedar gambaran benda yang dogoyang kiri-kanan, tetapi merubah bentuk gambar sedikit demi sedikit. Begitu halusny perubahan gambar-gambar tersebut sehingga menimbulkan efek gerak, seolah gambar-gambar itu hidup.¹⁰

⁸ Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), p.97

⁹ Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah...* p.98

¹⁰ Setiawan G Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah...* p.68

Kini ada animasi dua dimensi (*Two D*) dan tiga dimensi (*Three D*). animasi tiga dimensi juga disebut *computer generated image* (CGI). Ada lagi *animasi clay*, yaitu nenek moyang animasi karena animasi pertama kali dibuat dalam bentuk *clay* (tanah liat). Padahal yang dibuat itu bukan tanah liat biasa tapi *plasticin*, semacam bahan lentur mirip permen karet yang ditemukan tahun 1897. Animasi *clay* semacam boneka yang difoto, lalu foto-foto itu digabungkan-gabungkan menjadi gambar-gambar yang bergerak menjadi sebuah cerita. Animasi tiga dimensi lebih mudah dibuat karena hanya bermodal komputer dan tidak harus ahli menggambar.

Gambar dalam film tiga dimensi tidak datar layaknya kartun dua dimensi, tapi kelihatan berisi. Oleh karena itu dibuat dulu model untuk memudahkan para animator menggambarinya. Setiap tokoh dan latar belakang dibuat dulu modelnya. Lalu model dibuat dengan tanah liat atau *clay*, masing-masing tokoh dibuat patungnya. Demikian pula kalau ada latar belakangnya misalnya rumah, istana, atau benteng, maka dibuat dulu miniaturnya dalam bentuk kecil. Tapi sejak digunakan komputer program tiga dimensi maka pembuatan patung dan miniatur sudah bisa dikerjakan dengan komputer.

Animasi yang akrab dengan kita adalah animasi dua dimensi atau yang disebut film kartun. Pelopor animasi kartun adalah Winson Mc Cay, yang membuat film kartun yang berjudul *Gertie the Dinosaur* pada tahun 1914. Di Jepang animasi disebut *anime*, tokohnya adalah Dr. Osamu Tesuka, pembuat animasi *Astro Boy*.¹¹

¹¹ Setiawan G. Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah...* p.68-69

E. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif analitis, yaitu dengan menggambarkan subjek dan objek penelitian berdasarkan fakta yang ada.

Untuk memudahkan dalam memperoleh data yang akurat penulis menggunakan beberapa metode dalam penulisan ini, yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” yang tayang di televisi maupun chanel *Youtube*. Sebagai data primer yaitu film animasi itu sendiri dan data sekunder yaitu berasal dari buku-buku dan sumber-sumber buku lainnya yang berkaitan dengan pembahasan penulis. Tiga episode yang digunakan oleh penulis yaitu episode “Delivery Order Bikin Keder”, “Indahnya Toleransi Bikin Berseri” dan “Sunatan Masal Jangan Asal”

2. Pengumpulan data

Penelitian yang digunakan adalah penelitian yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan membuat pendeskripsian secara sistematis, faktual dan akurat mengenai

fakta-fakta.¹² Fakta yang ditemukan saat menganalisis data yang berbentuk kualitatif yaitu berupa pesan dakwah yang terkandung dalam episode pilihan pada film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”.

3. Teknik pengumpulan data

- a. Observasi yang dilakukan adalah observasi tidak langsung yaitu dengan menyaksikan dan menyimak film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” garapan MD Animation dalam bentuk serial film animasi.
- b. Analisis teks merupakan penyederhanaan makna yang terkandung dalam film animasi tersebut.
- c. Menggunakan teori semiotika Roland Barthes, yaitu teori sistem pemaknaan denotasi dan konotasi.

4. Pengolahan data

Penulis menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu cara melaporkan data dengan menerangkan, menggambarkan dan mengklasifikasikan data yang telah terkumpul. Berikut tahapannya:

- a. Analisis Isi, analisis isi digunakan untuk memperoleh keterangan dari isi dakwah yang disampaikan dalam bentuk lambang.¹³ Penulis menganalisis dengan cara menonton, menelaah, kemudian mendeskripsikannya melalui tulisan.

¹² Sumardi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), p.75

¹³ Jalaluddin Rakhmat. M.SC. *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), p.89

b. *Library Research*, yaitu penelitian terhadap buku-buku perpustakaan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

5. Teknik penulisan

Dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada buku “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah” Fakultas Ushuluddin, Dakwah dan Adab, IAIN “Sultan Maulana Hasanuddin” Banten Tahun Ajaran Akademik 2015. Penulisan Al-Qur’an dan Terjemahannya Departemen Agama Republik Indonesia.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk membatasi masalah yang akan ditulis atau dibahas. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut: skripsi dengan judul “Pesan Dakwah Dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo (analisis semiotika)”

Bab I, *Pendahuluan* yang membahas tentang; latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, *Deskripsi film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”* yang membahas tentang; Deskripsi film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”, Deskripsi tokoh pemain film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”, Pengisi suara film animasi “Adit dan Sopo Jarwo”, Daftar episode tayang di tahun 2014 sampai 2015 film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” dan Deskripsi film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” dalam episode “Delivery Order Bikin Keder”, “Indahnya Toleransi Bikin Berseri” dan “Sunatan Masal Jangan Asal”

Bab III, *Landasan Teori* yang membahas tentang; Pengertian Dakwah, Metode Dakwah, Pesan Dakwah, Pengertian Semiotika, Semiotika Dalam Komunikasi dan Teori Roland Barthes.

Bab IV, *Hasil Analisis Tentang Pesan Dakwah Dalam Film Animasi “Adit dan Sopo Jarwo”* yang membahas tentang; pesan dakwah didalamnya dan analisis penulis.

Bab V, *Penutup* yang membahas tentang; Simpulan dan Saran.