

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Penelitian ini membahas tentang representasi nilai-nilai Islam dalam Film Sang Murabbi. Film Sang Murabbi adalah film yang dibuat dan dikeluarkan oleh Partai Keadilan Sejahtera (PKS) pada tahun 2008. Film ini merupakan salah satu alat kampanye yang digunakan PKS untuk menghadapi pemilu 2009. Film Sang Murabbi yang diluncurkan pada bulan Juli tahun 2008 ini diputar untuk masyarakat umum tanpa dipungut biaya. Pendistribusian dan pengelolaan pemutaran film ini diserahkan pada Dewan Perwakilan Wilayah dan Cabang PKS di daerah masing-masing (<http://www.tempo.co/read/news/2008/07/30/055129321/PKS-Putar-Film-Sang-Murabbi-di-Seluruh-Daerah> , diakses pada 29 Maret 2010).

Muncul pertama kali pada pemilu tahun 1999 PKS merupakan salah satu partai yang cukup diperhitungkan sejak terjangnya dalam perpolitikan di Indonesia. Majalah *Newsweek* edisi 5 April 2004 menyambut baik fenomena PKS sebagai salah satu fakta baru politik Islam di Indonesia dan menunjukkan kemunduran kelompok radikal (*radical retreat*). Ia menambahkan tatkala PKS mengangkat isu korupsi dan ekonomi, sesungguhnya telah memberikan warna baru bagi *image* partai Islam. Setidaknya ada pergeseran isu dari formalisasi syariat menjadi isu-isu kemanusiaan, seperti keadilan, kesejahteraan, dan kedamaian.

Dr. Greg Fealy (dalam Machmudi, 2005) mengemukakan bahwa ada beberapa hal penting dan saling berhubungan yang perlu disebutkan dalam menganalisis PKS. *Pertama*, tidak seperti partai-partai Islam yang lain, PKS mengambil sumber inspirasi ideology dan organisasi utamanya dari luar dan menjadikan pemikiran Ikhwanul Muslimin sebagai model acuan. Namun, PKS bukan bagian atau perpanjangan tangan Ikhwanul Muslimin. PKS hanya terkena imbas dari riak Ikhwanul muslimin (Furkon, 2004).

Hal penting *kedua* menurut Fealy, PKS adalah satu-satunya partai kader murni dalam politik Indonesia saat ini. PKS memiliki proses rekrutmen yang khusus dan ketat, *training*, dan seleksi anggota yang dapat menghasilkan kader-kader dengan komitmen tinggi dan disiplin. Ketika kebanyakan partai-partai lain menunjukkan sedikitnya keterlibatan mereka secara langsung dengan kelompok akar rumput terutama di luar mata kampanye, sebaliknya partai ini terus melakukan pertemuan-pertemuan cabang secara reguler, diskusi-diskusi, aktivitas-aktivitas kemasyarakatan dan training-training keagamaan. Kebanyakan para pengurus PKS dan anggotanya yang duduk di DPR dipilih berdasarkan pengabdian mereka melalui proses demokrasi internal. Gambaran-gambaran ini tentunya berlawanan dengan partai-partai lain yang sering diwarnai dengan praktik politik uang, intimidasi, patron dan kedekatan. PKS memiliki perangkat kaderisasi yang detil, kompleks dan berjenjang. Perangkat utama kaderisasinya bernama Halaqoh (kajian rutin pekanan yang beranggotakan 5-12 orang dengan seorang pembimbing – pen.). Menurut Damanik (2002), secara garis besar yang disampaikan dalam halaqoh-halaqoh yang diselenggarakan oleh gerakan dakwah

ini menekankan pada dua pengelompokan besar, pertama; pembentukan karakter pribadi-pribadi Islam (*takwin asy syakhsyiyah al Islamiyyah*). Materi jenis ini berkaitan dengan pengenalan dasar-dasar agama Islam. Ada lima dasar Islam yang diperkenalkan dan dibahas secara mendalam dalam jamaah ini antara lain; pembahasan tentang makna kalimat syahadat, pembahasan tentang Allah (*ma'rifatullah*), penjelasan tentang Rasul (*ma'rifatur-rasul*), tentang Islam (*ma'rifatul Islam*) dan penjabaran mengenai manusia (*ma'rifatul insane*). Sedangkan yang kedua; pembentukan karakter gerakan atau aktivis gerakan (*takwin asy syakhsyiyah harookiyah/as daa'iyah*). Materi ini mencakup; pemahaman tentang nilai-nilai kebenaran dan kebatilan, pemahaman tentang golongan-golongan musuh, pemahaman tentang ilmu-ilmu Allah dan penguasaan tentang *fiqh ad-da'wah* (aturan-aturan pokok dalam dakwah).

Saat masih menjadi gerakan Tarbiyah, kelompok ini menganut strategi Islamisme reformis murni dengan hanya melakukan pembinaan kader dan melakukan dakwah untuk mewujudkan masyarakat yang Islami. Tarbiyah menganut strategi bertahap yang bertujuan re-Islamisasi masyarakat dari bawah ke atas, yang dengan sendirinya akan mewujudkan negara Islam. Ketika berkembang menjadi PK/PKS, gerakan ini menambah jalan perjuangan dengan memasuki dunia politik konstitusional. Sebagai penganut Islamisme reformis, PKS menempuh pendekatan kooperatif dengan menerima demokrasi sebagai sarana perjuangan. PKS menempuh jalan politik konstitusional dengan pembinaan kader dakwah, mendirikan partai Islam, ikut pemilu dan berkiprah di parlemen. Bagi PKS, mendirikan negara Islam harus dimulai dengan dakwah di masyarakat. Jika

system Islam telah diserap dan diterima oleh masyarakat maka dengan sendirinya negara Islam akan terwujud dengan jalan demokratis dan tanpa kekerasan (Rahmat, 2008: 80).

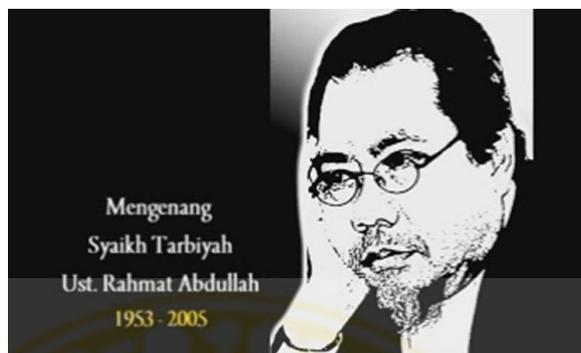
Poin *ketiga* yang disampaikan Fealy (2005) tentang PKS adalah PKS menjadikan moralitas dalam kehidupan publik sebagai program utama politik. Sikap yang paling menonjol dalam hal ini adalah kesantunan anggota PKS dan sikap tegas kadernya menolak korupsi. Dalam editorialnya, Media Indonesia mengomentari unjuk rasa sejuta umat yang dilakukan berkali-kali oleh Partai Keadilan (PK)—sebelum berubah menjadi PKS—yang berlangsung dengan tertib dan damai bahwa ada faktor yang menyebabkannya, yaitu faktor pemimpin. Hanya komunitas dengan pemimpin yang memiliki visi dan disiplin sosial yang tinggi yang akan menghasilkan pengikut yang juga taat kepada tata tertib.

Sejalan dengan Fealy, Turmudzi (2004) mengatakan bahwa Islam yang ditampilkan oleh PKS tidak hanya berada pada tataran ideologis namun lebih kepada pengimplementasian Islam sebagai prilaku.

PKS mengusung Islam sebagai Ideologi politiknya, dengan dasar argument bahwa Islam merupakan ajaran yang *kaffah* (lengkap sempurna) yang meliputi seluruh bidang kehidupan (Rahmat, 2008).

Film Sang Murabbi yang berdurasi 90 menit ini menampilkan biografi perjalanan dakwah Rahmat Abdullah yang merupakan kader PKS dan pernah menjabat sebagai Ketua Dewan Syuro sekaligus anggota DPR RI. Selain itu, Rahmat Abdullah juga merupakan kader senior pendiri Partai Keadilan (Sejatera)

yang juga dinobatkan sebagai Syaikh at Tarbiyah Indonesia seperti yang tertulis di awal film ini, “*Mengenang Syaikh Tarbiyah. Ust. Rahmat Abdullah. 1953-2005*”.



Gambar 1. Foto Rahmat Abdullah yang dimunculkan dalam Film

Film biografi atau *biopic* (*biographical pictures*) merupakan sebuah sub-genre dari genre yang lebih besar yakni drama dan film epic. *Biopics* merupakan istilah yang terjadi dari kombinasi kata “*biography*” dan “*pictures*”. Film –film ini menggambarkan dan mendramakan kehidupan dari sebuah sejarah penting personal (atau kelompok) dari era masa lalu atau sekarang. *Biopics* sejarah menjelaskan kenyataan dan menceritakan cerita kehidupan dengan derajat akurasi yang bervariasi. Membuat *biopic* punya tingkat kesulitan tersendiri dibanding film cerita yang tak berdasar kisah hidup seseorang. Karena film punya rentang waktu masa putar terbatas (antara 2-3 jam), tentu tak semua kisah hidup tokoh masuk film. Disini terjadi proses penyeleksian fakta atau sejarah yang akan ditampilkan. Karenanya, penting untuk mengetahui fakta yang ditampilkan dalam film *biopic*. (Irwansyah, 2010)

Beberapa *biopic* yang pernah dibuat di Indonesia adalah *Tjoet Njak Dhien* (1986) yang dibuat oleh Eros Djarot, film *R. A Kartini* (1985) yang disutradari oleh Sumandjaya, dan pada tahun 2005 muncul film *Gie* dengan sutradaranya Riri

Riza (Irwansyah, 2010). Pada tahun 2010 dan 2013 *biopic* hadir kembali dengan judul *Sang Pencerah* (2010) yang mengangkat kisah K. H Ahmad Dahlan yang merupakan pendiri organisasi Islam Muhammadiyah, dan *Sang Kiai* (2013) yang mengangkat kisah K. H Hasyim Asy'ari salah satu tokoh pembesar organisasi Islam Nahdlatul Ulama.

Berbeda dengan film-film biografi yang telah disebutkan sebelumnya, film *Sang Murabbi* tidak dibuat untuk kepentingan komersil. Film yang dibuat oleh PKS untuk kepentingan kampanye ini mengangkat kisah perjalanan dakwah Rahmat Abdullah yang merupakan salah satu tokoh penting pendiri sekaligus pemimpin di PKS.

Dakwah menurut bahasa berarti ajakan, seruan, undangan, dan panggilan. Sedangkan menurut istilah, dakwah berarti menyeru untuk mengikuti sesuatu dengan cara dan tujuan tertentu. Sementara dakwah Islam ialah menyeru ke jalan Allah. Lebih spesifik, Muhammad al-Bahiy menjelaskan bahwa dakwah Islam berarti merubah suatu situasi ke situasi yang lebih baik sesuai ajaran Islam. (Sumijati dalam Kusnawan, 2004)

Menurut Sumijati (dalam Kusnawan, 2004), film sebagai salah satu media massa adalah media yang ampuh untuk mentransformasi dan menginternalisasikan nilai-nilai Islam. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam menjangkau khalayak. Lebih lanjut Effendi (2000) film merupakan medium komunikasi yang ampuh, bukan saja untuk hiburan tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Bahkan Sumardjo (2003), dari pusat pendidikan film dan televisi, menyatakan bahwa film berperan sebagai pengalaman dan nilai.

Lebih lanjut Sumardjo menjelaskan bahwa sebagai pengalaman, film hadir dalam bentuk penglihatan dan pendengaran yang melalui keduanya film dapat memberikan pengalaman-pengalaman baru kepada penonton. Sementara peran film sebagai sebuah nilai dijelaskan bahwa film dapat memenuhi kebutuhan spiritual (As, dalam Kusnawan, 2004).

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi. Social dan demografi yang merintangikan kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19 (Oey Hong Lee dalam Sobur, 2004).

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah mejadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, music, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 1987). Tiga tema besar yang terkandung dalam film:

1. Pemanfaatan film sebagai alat propaganda, terkait dengan pandangan bahwa film memiliki jangkauan, realism, pengaruh emosional dan popularitas yang hebat
2. Munculnya beberapa aliran seni film
3. Munculnya aliran film dokumentasi social

Film mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian orang, dan mengantar pesan secara unik karena dapat menyajikan realitas secara audio dan visual secara bersamaan. Film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya karena kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dimana film itu dibuat dan memproyeksikannya ke atas layar. Kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli yakin bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2004).

Pendapat yang bertentangan dikemukakan oleh Graeme Turner (Irawanto, 1999), ia menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sekedar refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideology dari kebudayaannya.

Seperti halnya yang terjadi pada media komunikasi massa lain, maka film pun juga memiliki suatu proses sosial tersendiri, dimana proses sosial yang terdapat dalam film merupakan suatu bagian yang besar serta merupakan sebuah representasi yang melibatkan pembuatan *images*, *sounds* dan *signs* di dalamnya (Turner, 1993).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai system tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara masyarakat dan film selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya (Irawanto dalam Sobur, 2003).

Dalam sebuah film, realitas yang ditampilkan merupakan realitas rekaan, bukan realitas yang sesungguhnya atau atau kopi dari realitas tersebut. Realitas yang hadir dalam film merupakan hasil pergulatan antara nilai-nilai dalam diri pembuat film dengan nilai-nilai yang hidup dan berkembang dalam masyarakat di sekeliling pembuat film tersebut (Sumarno, 1996).

Gambaran “realitas” yang dibuat dalam sebuah film memiliki fungsi sebagai sebuah sarana komunikasi antara para pembuat film dengan masyarakat sebagai khalayak aktif. Bahwa masyarakat akan selalu berperan dalam memberi dasar persetujuan bersama mengenai isi film. Sehingga, film selalu dibuat berdasarkan konvensi dan standar-standar komoditi yang laku dijual dan polanya akan berubah bila diinginkan oleh banyak khalayak. (aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem13.html).

Makna atau image yang terbentuk dalam sebuah film, bukanlah sesuatu yang dimaknai begitu saja oleh khalayak, namun lebih merupakan sebuah proses yang melibatkan kompleksitas kode-kode yang tersusun di dalamnya. Begitu pula dengan konstruksi realitas, definisi realitas dalam film diproduksi melalui semua

praktek linguistik dan visual. Dimana dalam praktek-praktek tersebut, realitas dipresentasikan secara selektif. Hingga pada akhirnya dapat dikatakan bahwa makna merupakan hasil dari suatu proses produksi dan praktek social. Dan bahasa serta simbolisasi sebagai alat yang digunakan dalam proses produksi tersebut (Purwantari, 1998)

Makna yang terdapat dalam bahasa ataupun teks tersebut dihadirkan kembali ke dalam bentuk representasi-representasi *image*. Dimana makna dari representasi tersebut merupakan kegiatan aktif yang terdiri atas penyeleksian, perepresentasian, penyusunan, dan pembentukan. Bukan hanya sebagai transmisi atas makna yang telah ada, tetapi juga sebagai kegiatan aktif yang dilakukan oleh khalayak sehingga membuat sesuatu memiliki makna (Chandler, 1999). Sebagaimana yang dinyatakan oleh Turner, bahwa makna yang terlihat pada simbol-simbol dalam film lebih merupakan hasil dari pemaknaan oleh khalayak daripada sebagai suatu property atau bagian yang menyusun film tersebut (Turner, 1993)

Bentukan representasi realitas dalam film tersebut akan selalu melibatkan sistem kode. Salah satunya berkaitan dengan bagaimana *social inequalities* ditampilkan dalam tindak komunikasi para tokoh filmnya, yakni terlihat dari representasi tokoh tertentu yang ditampilkan. Hal ini pada dasarnya berarti turut mempengaruhi konstruksi dan makna pesan dalam proses produksi dan reproduksi budaya sebuah film. Oleh karena itu, system bahasa dalam film selalu menyiratkan suatu bentuk kebudayaan *implicit* yang terwujud dalam tanda tertulis, lisan atau gambar dan sekaligus beroperasi penting dalam memaknai,

memproduksi dan mengubah makna. Sehingga, dalam setiap representasi yang ditampilkan akan selalu membawa gagasan mengenai posisi sosial, pengalaman, maupun kelompok tertentu (Andik, 2003).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti bermaksud meneliti tentang representasi nilai-nilai Islam dalam film Sang Murabbi. Adapun metodologi yang digunakan adalah metodologi kualitatif dengan metode analisis semiotik.

1. 2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini, adalah “Bagaimanakah representasi nilai-nilai Islam dalam film Sang Murabbi?”

1. 3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi nilai-nilai Islam dalam film Sang Murabbi.

1. 4 MANFAAT PENELITIAN

1. 4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian tentang representasi nilai-nilai Islam dalam film Sang Murabbi diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi Ilmu Komunikasi khususnya yang berkaitan dengan kajian semiotik dalam film.

1. 4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam kaitannya dengan representasi dalam film bagi pengembangan kajian Ilmu Komunikasi.

1. 5 TINJAUAN PUSTAKA

1. 5.1 Representasi dalam Film

Representasi memiliki arti sebuah proses yang melibatkan produksi makna, bahasa, serta budaya. Selain itu, representasi juga bermakna penggunaan bahasa untuk mengemukakan atau mewakili sesuatu sehingga dapat dipahami oleh orang lain. (Hall, 2002)

Untuk merepresentasikan sebuah realitas, film berbeda dengan media lain, baik media massa dengan jurnalismenya, maupun media seni. Film memiliki kecenderungan untuk melakukan representasi yang utuh, bulat, dan padu. Film berusaha meniru kenyataan sedekat mungkin dengan apa yang dialami manusia dalam kehidupannya (Sasono, 2006). Teks film berbeda dengan novel maupun lukisan. Kurang personal tetapi lebih mudah diterima. Tidak unik maupun mendalam, tetapi cukup dekat dengan dunia tempat tinggal kita, mengikat dengan keseharian kita, dan berhubungan erat dengan kehidupan sosial (Dyer dalam Hill dan Gibson, 1998). Sehingga dengan demikian, dalam teknik penyajiannya, film berusaha membangun sebuah jagat sendiri, *universe* sendiri, yang memiliki hukum-hukum alamnya yang bisa diikuti oleh penonton (Sasono, 2006).

Konsep representasi dalam sistem penandaan film merujuk pada dua pengertian, yakni sebagai proses sekaligus produk dari pemaknaan suatu tanda. Hal ini merujuk pada proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak ke dalam bentuk-bentuk yang konkret. Menurut Stuart Hall, proses perubahan itu sangat mungkin dilakukan melalui perantaraan bahasa, yakni dengan cara menerjemah konsep-konsep abstrak dan menghubungkannya dengan konsep dan ide mengenai sesuatu hal (konstruksi realitas) (www.kunci.or.id/teks04rep2.htm).

Turner mengemukakan bahwa film merupakan representasi dari realitas yang ada dalam masyarakat, bukan sekedar ‘memindahkan’ realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sebab, masih menurut Turner, di dalam film itu sendiri realitas ‘dihadirkan kembali’ dan dibentuk dengan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2003). Konsep representasi ini juga sering digunakan untuk menggambarkan hubungan antara teks media, dalam hal ini adalah film, dengan realitasnya (Novianti, 2002:16).

Sebagai sebuah bentuk teks, sebagaimana media lainnya, film juga dipandang sebagai sarana bagi suatu kelompok tertentu untuk mengunggulkan diri dan sebaliknya, tentu saja dapat pula memarginalkan kelompok lain. Dalam hal ini, representasi dari suatu teks berperan penting untuk menghadirkan sesuatu, seseorang, kelompok, maupun suatu gagasan dalam sebuah kemasan tertentu yang diinginkan. (Eriyanto, 2003)

Di dalam sebuah representasi, pembuat pesan dapat dengan leluasa menghadirkan teks menjadi sebuah bentuk penggambaran dari suatu hal untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Ada kebebasan untuk memilih

menghadirkan realitas ke dalam citra yang baik atau justru hanya hal yang buruk saja yang ditampilkan.

Dalam penokohan sebuah film, beragam pandangan hidup yang dimunculkan akan membentuk pemaknaan. Hal ini terlihat jelas pada tanda (verbal dan non verbal) yang digunakan, diantaranya bagaimana cara tokoh berbicara dan memperlakukan tokoh lain selalu terkait dengan status, jabatan, posisi, latar belakang sosial-ekonomi, orientasi seksual hingga karakteristik fisik dirinya. Jadi akan selalu melibatkan pengkategorian mengenai sosok seperti apa yang layak mendapat perlakuan tertentu. (Hall, 2002)

Oleh karena itu, makna tidak bersifat inheren di dalam tanda tetapi berasal dari sebuah konstruksi realitas sosial. Makna selalu diproduksi dan dikonstruksi dalam wujud representasi yang erat kaitannya dengan upaya dikotomi seorang individu di dalam masyarakat. Dan pada akhirnya representasi menjadi salah satu praktek penting dalam memproduksi kebudayaan melalui penokohan. Dalam hal ini, representasi merujuk pada pengertian tentang bagaimana seseorang, sebuah kelompok, atau gagasan ditampilkan. (www.kunci.or.id/teks/04rep1.htm)

Proses penokohan dalam representasi film ini melibatkan proses memilih dan menyajikan peristiwa dalam bentuk kata, kalimat, dan sebagainya. Sehingga akan ada penonjolan dan penghilangan beberapa bagian tertentu dari realitas yang direpresentasikan, bergantung pada cara dan strategi media dalam mendefinisikan realitas dengan “bentukan” tertentu kepada khalayaknya. (Eriyanto, 2003)

Menurut Sardar dan Loon, film sebenarnya tidak jauh berbeda dengan televisi, walaupun keduanya memiliki tata bahasa yang berbeda (Sobur, 2003).

Tata bahasa tersebut antara lain seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom in*), pengecilan gambar (*zoom out*), gerakan lambat (*slow motion*), dan efek khusus (*special effect*).

Bahasa yang digunakan dalam film dan televisi juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah, hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbitraer, serta metafora (Sobur, 2003: 131).

Menurut John Fiske saat media menampilkan sebuah objek, peristiwa, gagasan, kelompok, atau seseorang paling tidak harus melalui tiga proses (level). Pada level pertama melibatkan peristiwa yang ditandakan (*encode*) sebagai realitas. Dalam bahasa gambar (film, televisi) umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan, dan ekspresi. Sedang pada level kedua menyangkut bagaimana realitas itu digambarkan. Penggunaan perangkat secara teknis berupa kamera, pencahayaan, editing atau musik akan sangat mempengaruhi. Pada level ketiga terjadi ketika kode-kode representasi dihubungkan dengan kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat (patriarki, materialisme, kapitalisme dan sebagainya). Sehingga sebuah teks akan selalu cenderung diwarnai oleh falsafah ideology. (Eriyanto, 2003)

1. 5. 2 Nilai-Nilai Islam

Menurut Milton dan James Bank, nilai adalah suatu tipe kepercayaan yang berada dalam ruang lingkup sistem kepercayaan, dimana seseorang harus

bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau mengenai sesuatu yang pantas atau tidak pantas dikerjakan, dimiliki atau dipercayai. (Kartawisastra, 1970)

Sedang Light, Keller, dan Calhoun (1981) memberikan batasan nilai sebagai berikut:

“value is general idea that people share what is good or bad, desirable or undesirable. Value transcend any one particular situation. ... Value people hold tend to color their overall way of life.” (Nilai merupakan gagasan umum orang-orang, yang berbicara seputar apa yang baik atau buruk, yang diharapkan atau tidak diharapkan. Nilai mewarnai pikiran seseorang dalam situasi tertentu. ... nilai yang dianut cenderung mewarnai cara hidup mereka.)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah sesuatu yang dipercaya, diyakini dan dianut oleh seseorang dalam menjalani kehidupannya dan memberikan pengaruh dalam pikiran dan perilaku orang tersebut.

Sementara Islam adalah sebuah agama yang didasari oleh Wahyu Allah SWT yang diturunkan melalui perantara manusia pilihan-Nya, Muhammad SAW. Islam adalah sebuah agama yang *kaffah* (menyeluruh). Artinya, Islam mengatur segala aspek kehidupan antara lain iman, akhlak, ibadah, mu'amalah, urusan pribadi, rumah tangga, masyarakat, negara, dan yang lainnya yang sudah diatur dalam Islam. (http://www.assunnah.mobie.in/artikel/islam_kaffah)

Menurut Hakim (2012) aspek nilai-nilai ajaran Islam dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

1. *Nilai-nilai aqidah*, mengajarkan manusia untuk percaya akan adanya Allah Yang Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai Sang Pencipta alam semesta, yang akan senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di

dunia. Dengan merasa sepenuh hati bahwa Allah itu ada dan Maha Kuasa, maka manusia akan lebih taat untuk menjalankan segala sesuatu yang telah diperintahkan oleh Allah dan takut untuk berbuat dhalim atau kerusakan di muka bumi ini.

2. *Nilai-nilai ibadah*, mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yang ikhlas guna mencapai rido Allah. Pengamalan konsep nilai-nilai ibadah akan melahirkan manusia-manusia yang adil, jujur, dan suka membantu sesamanya.
3. *Nilai-nilai akhlak*, mengajarkan kepada manusia untuk bersikap dan berperilaku yang baik sesuai norma atau adab yang benar dan baik, sehingga akan membawa pada kehidupan manusia yang tenteram, damai, harmonis, dan seimbang.

1. 5. 3 Semiotik dalam Film

Kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa “Yunani”, *semeion* yang berarti “tanda” (Sudjiman dan van Zoest, 1992) atau *seme*, yang berarti “penafsir tanda” (Cobley dan Jansz, 1996:4).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan

mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dan tanda (Sobur, 2003:15)

Menurut Fiske, semiotika mempunyai tiga bidang studi utama. *Pertama*, tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. *Kedua*, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Hal ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Dan *ketiga*, kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Fiske, 1990)

Tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra manusia. Tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri. Tanda bergantung pada pengenalan oleh penggunaannya sehingga bisa disebut tanda. (Fiske, 1990)

Sebuah teks, apakah itu surat cinta, makalah, iklan, cerpen, puisi, pidato presiden, poster politik, komik, kartun, dan semua hal yang mungkin menjadi “tanda” bisa dilihat dalam aktivitas penanda: yakni suatu proses signifikansi yang menggunakan tanda yang menghubungkan objek dan interpretasi.

Tanda, dalam pandangan Peirce, adalah sesuatu yang hidup dan dihidupi (*cultivated*). Ia hadir dalam proses interpretasi (semiosis) yang mengalir. Peirce memiliki konsep analisis yang merujuk pada penggunaan tanda (*signs*) untuk menciptakan realitas melalui perwujudan representasi. Keakuratan analisisnya

terletak pada logika tanda yang digunakan. Ia membagi tanda menjadi tiga jenis, yaitu ikon, indeks, dan simbol (aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem13.html):

1. Ikon

Menunjukkan kemiripan dengan obyeknya. Tanda adalah ikon sejauh menyerupai objek dan digunakan sebagai tanda dari objek itu. Setiap gambar adalah ikon. Ikon memiliki kualitas yang sama dengan objek yang direpresentasikan sehingga menimbulkan sensasi analogi dalam pikiran.

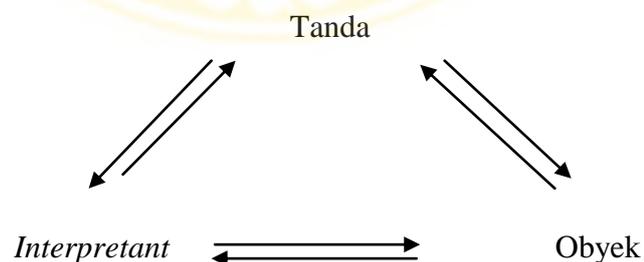
2. Index

Merupakan tanda yang hubungan eksistensialnya langsung dengan objeknya. Penanda, sebuah *image*, efek dari tanda yang kita lihat.

3. Simbol

Tanda yang mengacu pada objek sehingga itu dibenarkan oleh aturan, biasanya adalah asosiasi ide yang umum, yang menyebabkan simbol diinterpretasikan mengacu pada objek.

Hubungan antara tanda, obyek dan *interpretant* bisa dilihat sebagai bentuk segitiga, yang saling berkaitan satu sama lain (Fiske, 1998: 48):



Gambar 2

Menurut Fiske, analisis semiotik tidak dipusatkan pada transmisi pesan, melainkan pada penurunan dan pertukaran makna, yaitu interaksi pada teks dalam

memproduksi dan menerima suatu kultur atau budaya; difokuskan pada peran komunikasi dalam memantapkan dan memelihara nilai-nilai tersebut memungkinkan komunikasi memiliki makna.

Dalam pandangan Fiske, analisis semiotik pada televisi atau film terbagi menjadi beberapa level, yaitu:

1. Level realitas (*reality*)

Pada level ini realitas dapat dilihat pada kostum pemain, *make up*, lingkungan, *gesture*, ekspresi, suara, perilaku, ucapan dan dialog yang dipahami sebagai kode budaya yang ditangkap secara elektronik melalui kode-kode teknis. Disini realitas siap ditandakan ketika kita menganggap dan mengkonstruksi peristiwa tersebut sebagai sebuah realitas.

2. Level representasi

Meliputi kerja kamera, pencahayaan, *editing*, musik, suara dan *casting*, dimana elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan diantaranya bagaimana objek digambarkan: karakter, narasi, dan sebagainya.

3. Level ideology

Pada level ini bagaimana peristiwa diorganisir ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan dalam koherensi social seperti individualism, liberalism, patriarki, ras, kelas, dan lain sebagainya. (Eriyanto, 2001)

1. 5. 4 Grammar of Film

Menurut Giannetti (1996) ada 6 kategori dasar teknik pengambilan gambar, yaitu:

1. *Extreme Long Shot*

Pengambilan gambar dari kejauhan, kadang mencapai hingga seperempat mil. Disebut juga sebagai *establishing shot*. Biasanya digunakan untuk film-film bertema epic (cerita kepahlawanan). Pengambilan gambar ini untuk menunjukkan bagaimana bentuk *framing* tokoh dan latar belakang yang dimunculkan di suatu *scene*.

2. *Long Shot*

Biasanya berada dalam jarak antara penonton dan panggungnya dan memperlihatkan konteks gambar.

3. *Full Shot*

Menampilkan tubuh manusia secara keseluruhan dari kepala hingga kaki. Biasanya digunakan untuk melihat aksi atau adegan yang sedang dilakukan objek dalam sebuah *scene*.

4. *Medium Shot*

Menampilkan gambar dari bagian pinggang ke atas. Biasanya digunakan saat sang actor sedang melakukan dialog.

5. *Close Up*

Terfokus pada obyek tertentu, misalnya wajah manusia, sehingga mengisi seluruh tampilan layar. *Shot close up* dalam sebuah *scene* digunakan untuk

memperoleh dampak dramatis dan menjadikannya sebagai bagian pokok inti cerita.

6. *Extreme Close Up*

Merupakan bagian dari *close up* dengan focus yang lebih ekstrim, misalnya: sebagian mata atau mulut saja. *Shot* ini biasanya digunakan untuk melihat seberapa dominan objek sehingga menjadi pusat perhatian.

Sedangkan untuk sudut pengambilan gambar, Giannetti mengatakan bahwa terdapat 5 kategori utama:

1. *Bird's Eye View*

Sudut pengambilan gambar tepat di atas kepala obyek dengan jangkauan yang sangat jauh, sehingga kadang-kadang obyek gambar tidak bisa dikenali.

2. *High Angle*

Sudut pengambilan gambar dari atas, tapi terlalu ekstrim. Tipe ini biasanya menampilkan tanah atau lantai sebagai *background*. *High angle* mengurangi signifikansi obyek, sehingga kesan yang didapat dari sudut pengambilan seperti ini adalah bahwa obyek terlihat tidak berdaya, kekerdilan, tidak berbahaya dan lemah.

3. *Eye Level Shot*

Sudut pengambilan gambar yang netral, searah dengan pandangan mata audiens, sehingga kesan yang muncul adalah obyek tersebut ditampilkan sejajar dengan kedudukan audiens.

4. *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah yang memperlihatkan kesan heroic, berkuasa, besar dan dihormati.

5. *Oblique Angle*

Menunjukkan ketidakseimbangan secara psikologis, sudut pandang ini menampilkan ketegangan, kecemasan dan transisi.

1. 6 METODOLOGI PENELITIAN

1. 6. 1. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian Representasi nilai-nilai Islam dalam Film Sang Murabbi adalah metodologi kualitatif dengan metode semiotik.

Menurut Moleong (2008: 6), metodologi penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan metode semiotik adalah studi yang mempelajari tentang tanda dan makna dari tanda itu sendiri (Fiske,1996:2)

1. 6. 2. Sasaran penelitian

Sasaran penelitian ini adalah *teks* yang terdapat dalam film Sang Murabbi yang berupa gambar (seperti kostum, *make up*, *setting*), adegan, serta dialog-dialog yang merepresentasikan nilai-nilai Islam.

1. 6. 3. Unit Analisis

Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks yang merepresentasikan nilai-nilai Islam. Selanjutnya teks tersebut akan dimasukkan kedalam pembagian level analisis milik Fiske. Fiske membagi analisis semiotik menjadi tiga level, yakni level realitas, level representasi dan level ideologi.

Berikut adalah penjelasan tiga level analisis Fiske yang akan diangkat sebagai unit analisis dalam penelitian ini:

1. Level Realitas

Setting

- Bagaimana penggambaran lokasi/*setting* yang digunakan dalam film Sang Murabbi.

Pakaian (*custome*) dan Tata Rias (*make-up*)

- Apakah pakaian dan tata rias yang dikenakan oleh tokoh-tokoh yang berperan dalam film Sang Murabbi memberikan signifikansi tertentu menurut kode sosial dan kultural.
- Bagaimana penggambaran pakaian dan tata rias yang dikenakan oleh tokoh-tokoh yang berperan dalam film Sang Murabbi memberikan signifikansi tertentu menurut kode sosial dan kultural.

Dialog/Silence

- Apakah kalimat-kalimat yang diucapkan oleh tokoh-tokoh mengandung arti tertentu yang memiliki signifikansi terhadap

penggambaran nilai-nilai yang menjadi landasan nilai-nilai Islam

Koreografi (*choreography*)

Koreografi yang dimaksud disini adalah gerakan yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh yang berperan dalam Film Sang Murabbi, yakni mencakup sikap, perilaku, ekspresi wajah.

- Bagaimana sikap dan perilaku yang digambarkan melalui peran-peran yang ditampilkan

2. Level Representasi

Kerja Kamera

- Bagaimana signifikansi kerja kamera dalam menampilkan nilai-nilai Islam dalam film Sang Murabbi

Tata Pencahayaan

- Apakah tata pencahayaan dalam film Sang Murabbi memiliki makna tertentu yang berkaitan dengan representasi nilai-nilai Islam

3. Level Ideologi

- Apakah ada ideology tertentu yang melatarbelakangi dan disertakan dalam film Sang Murabbi.

1. 6. 4. Teknik Pengumpulan data

Data dikumpulkan dari VCD film Sang Murabbi dengan melihat karakter tokoh, penampilan, pakaian (*custome*), tata rias (*make up*),

perilaku dan ekspresi wajah. Serta dialog yang terangkum ke dalam tiga level analisis semiotik yang telah dijelaskan sebelumnya. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan metode semiotik untuk menggambarkan representasi nilai-nilai Islam dalam film Sang Murabbi.

1. 6. 5. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti akan menggunakan menggunakan metode semiotik. Seluruh informasi yang didapat dari film Sang Murabbi akan dimaknai untuk kemudian diinterpretasi dengan memasukkan kedalam pembagian analisis Fiske, yaitu:

1. Level Realitas meliputi setting, pakaian/kostum, tata rias, dialog
2. Level Representasi meliputi kerja kamera dan tata pencahayaan
3. Level Ideologi yaitu nilai-nilai yang terkandung dalam film Sang Murabbi