

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam ajaran Islam, setiap muslim diperintahkan untuk selalu mengajak saudara-saudaranya di muka bumi, khususnya sesama umat Islam untuk berbuat kebaikan yang diperintahkan Allah SWT. dan senantiasa menjauhi kesesatan yang dilarang-Nya. Hal tersebut biasa dinamakan sebagai Amar Ma'ruf dan Nahi Munkar.

Amar ma'ruf dan Nahi munkar sangatlah penting dalam ajaran Islam. Mereka yang senantiasa mengamalkannya akan mendapatkan kemuliaan dan kebahagiaan, sebagaimana Firman Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surat Ali'Imran ayat 104:

وَأَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

“Dan hendaklah diantara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung. (QS:3:104)

Kebahagiaan dan keberuntungan bukan hanya bagi mereka yang mengajak amar ma'ruf dan nahyi munkar, akan tetapi juga untuk mereka yang diajaknya kalau mereka menuruti ajakan tersebut. Terkadang Manusia itu lupa diri, sehingga tidak mengingat tujuan hidup dan akan

kemana setelah hidup. Dampaknya, ia berbuat sesuka hatinya dan semena-mena tanpa kendali dan tidak bisa membedakan mana yang baik untuk dilakukan dan mana yang tidak seharusnya dilakukan. Kondisi seperti itu dapat dihindari atau dikurangi jika ada segolongan orang yang melakukan amar ma'ruf dan nahyi munkar. Dan sesungguhnya mereka telah menolong saudaranya yang tengah berada dalam kelalaian tersebut.

Bagi orang yang tidak peduli terhadap sesamanya, bahkan cenderung mengajak untuk melakukan perbuatan yang dilarang syariat Islam atau merasa senang jika melihat saudaranya terjerumus kedalam kesesatan dan melakukan perbuatan tercela yang jelas dilarang oleh agama Islam dan dipandang buruk bahkan menghalangi mereka yang akan berbuat baik, maka mereka itulah orang-orang yang termasuk sebagai golongan orang munafik.

Amar ma'ruf dan nahi munkar sangatlah besar pengaruh dan dampaknya bagi ketentraman hidup umat manusia, baik terhadap individu ataupun kelompok masyarakat. Maka dari itu dalam Al-Qur'an disebutkan bahwa amar ma'ruf dan nahyi munkar merupakan salahsatu kewajiban bagi umat Islam.

Dalam ajaran umat Islam, kegiatan amar makruf dan nahyi munkar biasa disebut sebagai kegiatan Berdakwah atau mengajak kepada kebaikan dan mencegah dari kemunkaran atau yang dilarang. Ada banyak sekali hal-hal yang dianjurkan dan dilarang dalam Islam seperti anjuran untuk selalu bersyukur dan berbagi, serta larangan untuk berbuat boros.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam Surah Al-Isra' 17:

Ayat 26-27

وَأْتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تُبَذِّرْ تَبْذِيرًا
إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

“Dan berikanlah haknya kepada kerabat terdekat, juga kepada orang miskin dan orang yang sedang dalam perjalanan; dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.”
(QS:17:26-27)

Selain mencela sifat kikir, Agama Islam juga mencela orang-orang yang gemar memboroskan uangnya terhadap hal-hal yang tidak berguna. Agama Islam mengajarkan agar umatnya dapat bersifat hemat dan sederhana, tetapi tidak sampai kepada derajat kikir, sehingga enggan mengeluarkan sepeserpun dari hartanya padahal untuk kepentingan dirinya sendiri apalagi kepentingan orang lain. Begitu pula sifat pemurah tidak diperbolehkan berlebihan sehingga menelantarkan keluarga dan dirinya sendiri. Islam menghendaki keadaan yang wajar atau pertengahan.

Mengeluarkan uang untuk hal-hal yang tidak perlu dinamakan pemborosan yang dapat merugikan diri dan keluarganya. Sebaiknya, sebelum seseorang membelanjakan uangnya, dia harus bertanya kepada dirinya sendiri apakah barang yang akan dia beli benar-benar ia butuhkan atau hanya sekedar keinginan saja. Memang betul, memiliki banyak keinginan walaupun belum tentu dia membutuhkannya adalah sifat manusiawi.

Pemborosan sebenarnya tidak hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang memiliki harta lebih saja, tetapi juga mereka yang hidup pas-pasan dan kurang bersyukur. Bahkan banyak dari mereka memboroskan uangnya terhadap sesuatu yang dilarang atau bahkan diharamkan oleh agama seperti membeli narkoba dan minuman keras atau berpesta pora yang jelas jauh dari syariat Islam. Padahal jelas akan lebih baik dan bermanfaat jika uang atau hartanya diberikan kepada fakir miskin yang jauh lebih membutuhkannya.

Jelaslah bahwa sifat boros adalah perbuatan tercela. Selain tidak disukai Allah SWT. Memiliki sifat boros Juga dibenci oleh orang-orang yang lebih membutuhkan. Setiap muslim seharusnya selalu mengingat bahwa dalam hartanya itu terdapat milik orang lain yang Allah SWT. titipkan kepadanya. Dengan demikian, apabila ada harta berlebih sebaiknya disimpan untuk keperluan masa mendatang atau disumbangkan kepada orang yang jauh lebih membutuhkan sebagai rasa bersyukur atas harta yang telah Allah titipkan.

Di era modern ini, kegiatan berdakwah atau amar ma'ruf dan nahyi munkar bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Baik secara langsung, atau menggunakan media seperti TV, radio, koran, dan media internet seperti youtube, vidio, dan masih banyak aplikasi serupa yang dapat digunakan untuk menyiarkan pesan-pesan dakwah.

Penyampaian dakwah melalui media seperti internet dapat diterima dengan sangat cepat oleh masyarakat, pasalnya masyarakat modern lebih

memilih menggunakan media internet karena bisa diakses dimana saja dan kapan saja serta pesan yang disampaikan bisa dikemas dengan sedemikian rupa sehingga masyarakat tidak mudah bosan.

Tetapi dengan media yang sangat mudah dijangkau tersebut terdapat banyak tontonan yang tidak mendidik khususnya bagi kalangan anak-anak. Maka dari itu orangtua harus pintar memilih tayangan yang berkualitas dan tentunya memiliki pesan-pesan kebaikan untuk anaknya seperti yang terdapat pada Film Animasi Si Aa.

Film animasi adalah salahsatu media komunikasi massa yang sangat ampuh dan banyak disukai oleh beberapa kalangan terkhusus anak-anak, tidak sekedar untuk hiburan semata, tapi animasi juga bisa digunakan sebagai media untuk penerangan dan pendidikan. Film animasi dapat berisikan pesan-pesan moral, juga banyak digunakan sebagai alat bantu memahami banyak hal, dan memberikan berbagai macam penjelasan.

Saat ini, masyarakat sudah pintar dalam memilih tayangan film yang berkualitas khususnya untuk anak-anak yang tidak hanya menayangkan hiburan semata, tentunya masyarakat lebih memilih film yang berkualitas dengan menghadirkan tontonan yang menarik dan pesan yang disampaikan bermoral dan mendidik.

Ada beberapa efek yang ditimbulkan dari menonton film, orang-orang cenderung akan mengikuti apa yang mereka lihat dalam film. Apalagi anak-anak, mereka cenderung mengikuti perilaku dalam film tanpa memikirkan baik atau buruknya perilaku tersebut bagi mereka. Karena itu

orangtua harus selalu mengawasi dan memberikan tontonan yang sesuai untuk anaknya.

Salah satu tayangan yang menurut penulis cocok untuk anak-anak adalah film animasi Si Aa, animasi yang diproduksi oleh Rans Entertainment ini mengisahkan kehidupan sehari-hari putra Raffi Ahmad dan Nagita Slavina, yaitu Rafathar Malik Ahmad. Animasi Si Aa dirasa cocok untuk anak-anak karena isinya tidak hanya mempertontonkan hiburan semata, akan tetapi dari setiap episode nya selalu dibumbui dengan pesan moral yang dikemas dengan lucu oleh karakter Si Aa.

Episode Pengorbanan Demi Anak Jalanan misalnya, di episode ini ada pesan dakwah tentang Bersyukur pada adegan Nagita Slavina yang memberi tahu Rafathar ketika ingin membeli mainan baru sedangkan mainan lama nya masih bagus dan diluar sana banyak anak-anak yang hidupnya kurang beruntung dan tidak bisa hidup seperti Rafathar yang serba ada. Pesan dakwah berbagi terhadap sesama yang ditunjukkan dalam adegan Rafathar yang rela bekerja untuk membeli mainan untuk anak-anak jalanan.

Dari kondisi diatas, penulis tertarik untuk meneliti film animasi Si Aa, dimana animasi ini dapat ditonton oleh berbagai kalangan dari mulai anak-anak, bahkan orang dewasa sekalipun. Karena dalam animasi Si Aa terdapat berbagai pesan moral yang terkandung didalamnya.

Peneliti akan mengamati dan menganalisa isi atau pesan yang terkandung dalam animasi Si Aa episode pengorbanan demi anak jalanan,

peneliti juga akan menyesuaikan antara pesan yang disampaikan apakah sesuai dengan apa yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits tentang anjuran untuk bersyukur dan berbagi serta larangan berbuat boros.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat merumuskan beberapa fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana imbauan pesan bersyukur dan berbagi dalam serial animasi Si Aa?
2. Bagaimana bentuk pesan bersyukur dan berbagi dalam serial animasi Si Aa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui imbauan pesan bersyukur dan berbagi dalam serial Animasi Si Aa.
2. Untuk mengetahui bentuk pesan bersyukur dan berbagi dalam serial Animasi Si Aa.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Akademis

Penulis harap Penelitian ini bisa berguna dan menjadi sumbangan pemikiran untuk kajian ilmu komunikasi, khususnya kajian yang berhubungan dengan Pesan Dakwah dan film animasi dimana film animasi tidak hanya dapat dinikmati sebagai hiburan akan tetapi beberapa diantaranya memiliki pesan moral yang berfungsi untuk mendidik.

Penelitian ini juga diharapkan bisa membantu penelitian-penelitian yang sejenis guna memperkaya kajian ilmu komunikasi, dan menjadi sumbangan pustaka bagi mahasiswa lainnya.

2. Kegunaan Praktis

Selain kegunaan akademis, Penulis juga berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dalam bidang perfilman khususnya film animasi agar menjadi lebih baik dan lebih mendidik lagi. Karena umumnya masyarakat menginginkan tontonan yang bukan sekedar hiburan akan tetapi terdapat pesan moral didalamnya.

E. Landasan Pemikiran

1. Hasil Penelitian Serupa

Ada beberapa penelitian relevan dan serupa dengan penelitian ini. Oleh karena itu peneliti menyajikan beberapa penelitian yang serupa untuk

menghindari adanya kesamaan, berikut tabel hasil penelitian terdahulu yang relevan:

Tabel 1.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama	Tahun	Judul	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ulil Inayah	2018	Representasi Pesan Dakwah Dalam Komik: Analisis Isi Dalam Komik 99 Pesan Nabi Karya Vbi-djenggotten	Deskriptif Kualitatif	menggunakan analisis Isi Pesan Dakwah	objek penelitian yang digunakan
2	Lisanulhal Ishad Hayati Qurota A'yun	2021	Pesan Dakwah tentang disabilitas dalam serial animasi: analisis isi pada Channel youtube Nussa Official	Deskriptif Kualitatif	Sama-sama menggunakan analisis isi	terletak pada objek penelitian yaitu Channel Youtube Nussa official
3	Ika Rahmatika	2021	Pesan Dakwah Dalam Animasi Dalang Pelo Karya Nur Alif Ramadhan: Analisis Semiotik dalam Animasi Pada Channel Youtube Dalang Pelo	Deskriptif Kualitatif	Sama-sama meneliti tentang animasi	Menggunakan analisis yang berbeda yaitu semiotik

2. Landasan Teoritis

Dalam melakukan penelitian mengenai pesan bersyukur dan berbagi dalam animasi si aa episode pengorbanan demi anak jalanan, disini penulis menggunakan teori komunikasi dari Harold Lasswell. Menurut Lasswell, komunikasi diartikan menjadi lima elemen, yaitu:

- a) *Who* (siapa)
- b) *Says what* (berbicara apa)
- c) *In which channel* (dengan Media apa)
- d) *To whom* (kepada siapa)
- e) *With wath effect* (dengan efek apa)

Animasi si Aa ditayangkan di media youtube, dimana youtube juga termasuk kedalam media massa. Dalam kajian teori Lasswell, media masa memiliki tiga fungsi. *Pertama*, untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan alam sekitar. *Kedua*, menyajikan alternatif serta berbagai pilihan dalam menuntaskan masalah yang dihadapi masyarakat. *Ketiga*, dapat mensosialisasikan nilai-nilai tertentu kepada masyarakat.

Fungsi ketiga media massa dalam teori Lasswell dapat digunakan dalam menganalisis pesan yang ada dalam animasi si Aa. *Who* (pelaku atau pemeran dalam animasi si Aa), *says what* (pesan yang disampaikan dalam ceritanya yaitu tentang bersyukur dan berbagi), *in which channel* (media yang digunakan yaitu youtube), *to whom* (ditujukan untuk para penonton), *with what effect* (efek yang ditimbulkan setelah menonton animasi si Aa).

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat menimbulkan beberapa pengaruh bagi kehidupan masyarakat. Pengaruh yang ditimbulkan tidak hanya positif bagi masyarakat, namun pengaruh negatif juga turut hadir dalam perkembangan ini. Pengaruh yang cukup besar salahsatunya yaitu pengaruh film.

Film terbagi kedalam beberapa kategori, ada film aksi, romantis, komedi, horror, dan ada juga film animasi yang berupa potongan-potongan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk gerakan tertentu sesuai yang diinginkan oleh kreator. Film animasi biasanya diperuntukan bagi anak-anak, akan tetapi tak jarang juga orang dewasa yang suka menonton animasi.

Perkembangan teknologi informasi tersebut, maka sangatlah mudah untuk menyebarkan dan mempengaruhi masyarakat khususnya anak-anak yang cenderung meniru apa yang mereka lihat, oleh karena itu orangtua harus memberikan tontonan yang mendidik buat anaknya. Hal inilah yang menjadi landasan berpikir peneliti untuk menggali lebih dalam tentang film animasi khususnya animasi Si Aa.

F. Kerangka Konseptual

1. Pesan dakwah

Pesan terbagi menjadi dua bagian, ada pesan verbal yaitu pesan yang disampaikan melalui kata-kata baik secara lisan ataupun tulisan. Dan ada pesan nonverbal yaitu pesan yang disampaikan selain

menggunakan lisan atau tulisan seperti gerak tubuh, mimik wajah, dll. Dakwah merupakan salahsatu ibadah umat Islam untuk mengajak atau menyeru kepada kebaikan dan mencegah dari yang munkar. Dakwah bisa dilakukan melalui media apapun termasuk media massa seperti film animasi. Dapat peneliti simpulkan bahwa pesan dakwah ialah pesan yang berisi ajakan kebaikan dan larangan dari kemunkaran yang disampaikan baik secara verbal maupun nonverbal.

2. Animasi

Animasi yaitu gambar yang bergerak dan terbentuk dari susunan objek secara beraturan dan mengikuti pola pergerakan sesuai yang ditentukan dalam setiap hitungan waktu yang berjalan. Objek atau gambar tersebut bisa berupa gambar hewan, manusia, ataupun tulisan. Dalam proses membuatnya, animator harus bisa menentukan alur gerakan dari objek awal hingga keadaan objek akhir. Tentunya animasi harus dibuat se kreatif mungkin dengan mengedepankan unsur pesan yang akan disampaikan dari setiap gerakan agar terlihat menarik.

(Firmansyah & Kurniawan, 2013) “Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau spesial efek”.

Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur

pergerakkan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi (Silitonga & Rosyida, 2015).

Menurut Hofstetter, ada beberapa jenis animasi, diantaranya:

a. *Frame Animation*

Frame animation yaitu animasi yang objeknya diubah dalam setiap *frame* sehingga menghasilkan objek dengan lokasi yang berbeda-beda. Sehingga objek tersebut seakan bergerak karena posisinya berbeda.

b. *Vector Animation*

Vector merupakan jenis gambar yang terbuat dari susunan titik-titik. Cara ini digunakan untuk mengubah bentuk-bentuk objek dalam animasi. Biasanya gambar vector dibuat menggunakan rumus sehingga menghasilkan vector animasi.

c. *Computational animation*

Computational animation merupakan Animasi yang dibuat dengan memindahkan objeknya pada koordinat X dan Y. horizontal untuk posisi X dan vertikal untuk posisi Y. *Computational* berfungsi sebagai peralihan dari bentuk objek satu ke objek lainnya.

d. *Morphing*

Morphing yaitu cara untuk memanipulasi suatu peralihan dari objek satu ke objek yang berikutnya di dalam satu frame.

Sehingga menghasilkan peralihan gerakan atau transisi yang halus dari perubahan bentuk satu ke bentuk yang lainnya.

Dari beberapa pengertian diatas, penulis memahami bahwa film animasi merupakan film yang dibuat dari susunan objek gambar secara berurut sehingga menghasilkan gerakan tertentu.

3. Animasi Si Aa

Animasi Si Aa merupakan animasi garapan Rans Entertainment yang menceritakan keseharian anaknya Raffi Ahmad dan Nagita Slavina yang bernama Rafathar Malik Ahmad dan kemudian dikemas dalam tayangan animasi anak dengan tujuan hiburan dan pembelajaran.

G. Langkah-langkah Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini yaitu Animasi Si Aa Episode pengorbanan demi anak jalanan yang tayang di youtube Rans Entertainment dan akan berfokus pada pesan dakwah dalam film animasi yang menceritakan keseharian Rafathar Malik Ahmad (Si Aa) yang memberikan pesan baik untuk kalangan masyarakat saat ini. Dengan berbagai pesan yang dikemas sangat baik melalui film animasi yang berjudul “Si Aa” ini, penulis ingin membuat signifikansi dari pesan moral yang ada dalam animasi ini.

2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis isi konten (*Content Analysis*) untuk melihat dan mengamati lebih dalam permasalahan secara sistematis serta akurat mengenai fakta dan sifat objek. Penggunaan metode penelitian Kualitatif dimaksudkan untuk menafsirkan tujuan penelitian sebagaimana diuraikan sebelumnya.

Metode Penelitian Kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017; 9).

H. Jenis Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif yaitu pendekatan yang digunakan penelitian jika data yang dipakai berbentuk kata-kata ataupun kalimat (M. Subana, 2001; 17). Semua data yang diperoleh berbentuk audio visual sehingga dapat menjawab permasalahan yang akan diteliti secara logis dan sistematis.

2. Sumber Data

Peneliti membagi Sumber data yang dihimpun dan dikumpulkan menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer adalah sumber data utama atau pokok yang digunakan sebagai bahan analisis atau penelitian. Sumber data Primer pada penelitian ini adalah Animasi Si Aa episode pengorbanan demi anak jalanan yang ada di channel youtube Rans Entertainment. Adapun sumber data sekunder atau sumber data pendukung dalam penelitian ini terdapat dalam TV yaitu di saluran ANTV dan Instagram Rans Entertainment yang menayangkan animasi Si Aa.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa data yang erat kaitannya terhadap pembahasan penelitian ini. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan data primer dan sekunder mengenai film animasi Si Aa dan teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan kemudian akan digunakan sebagai tinjauan pustaka dan bahan analisis kedepannya.

b. Kepustakaan

Dilakukan dengan membaca dari buku, artikel, jurnal, dan sumber lainnya yang erat kaitannya dengan pesan dakwah, film animasi, sinematografis, analisis isi, komunikasi massa, metodologi penelitian, serta hasil penelitian yang menggunakan analisis isi lainnya.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu analisis isi konten (*content analysis*) merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data

yang diperoleh sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Dengan Banyak dan beragamnya data yang diperoleh maka dari itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu dirasa perlu dilakukannya reduksi data atau merangkum, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan kepada hal yang penting. Dengan demikian maka data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jauh lebih jelas dan mempermudah bagi peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

b. Penyajian Data

Setelah data di reduksi, maka langkah peneliti selanjutnya yaitu penyajian data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan dilakukannya penyajian data, maka peneliti dapat dengan mudah untuk mengetahui dan memahami apa permasalahan yang terjadi, kemudian merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti nampak menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal

atau interaktif, hipotesis atau teori. Langkah yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan kesimpulan yaitu dengan menarik hasil dari dataobservasi yang sudah diperoleh dari reduksi data dan penyajian data sehingga diperoleh jawaban atas apa yang diteliti kemudian peneliti dapat menyimpulkan fokus penelitian.

