

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Komunikasi sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia yang sulit untuk kita lepaskan. "Orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia bisa dikatakan 'tersesat', karena ia tidak bisa menaruh dirinya dalam lingkungan sosial".¹ Proses komunikasi yang terus dilakukan, karena adanya interaksi antar individu maupun kelompok mampu melahirkan sebuah nilai-nilai yang menjadi panduan maupun identitas tersendiri dari sebuah kelompok tersebut atau yang biasa dikenal dengan budaya.² Budaya dalam perspektif semiotika merupakan sebuah kumpulan praktik sosial yang melaluinya makna diproduksi, disirkulasikan, dan dipertukarkan.³ Proses pemaknaan ini akan terus berkembang dan bertukar satu sama lain, karena adanya pengaruh dari aspek-aspek sosial yang terus berkembang seiring dengan kecanggihan teknologi yang ada di masyarakat itu sendiri. Sementara itu, Raymond Williams juga menambahkan bahwa hakikatnya kebudayaan akan terus berkembang mengacu pada intelektual, spiritual, dan estetis⁴ dari individu itu sendiri.⁵ Dalam penelitian ini perkembangan pemikiran Islam dari segi spiritual sejak turunnya wahyu kepada Nabi Muhammad saw, terus

¹Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya di era budaya siber*, (Jakarta : Kencana, 2012) , 1

²Ibid., 15

³Ibid., 17

⁴Estetis menurut KBBI merupakan penilaian dari segi keindahan bisa dari seni, alam dan sastra. Salah satu cabang filsafat yang membahas, menelaah seni di dalamnya.

⁵Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya di era budaya siber*, (Jakarta : Kencana, 2012) , 18

mengalami kemajuan membentuk khasanah kebudayaan yang beragam dari setiap daerah.

Televisi sebagai media massa yang memiliki ciri bersifat satu arah dan muran. Semakin memudahkan pemilik media massa dalam mengkonstruksi pesan kepada massa dengan tujuan pendidikan maupun agama. Pengkonstruksian pesan yang disampaikan dalam bentuk *visual* melalui media televisi, sebagian besar berisi hiburan dan informasi. Di era ini, televisi pada umumnya termasuk kategori media hiburan, karena besarnya persentase program acara hiburan di televisi namun hanya sedikit televisi yang berisi informasi semata.⁶ Salah satu media hiburan yang sering di gunakan untuk menggabungkan antara hiburan dan informasi adalah film animasi. Film animasi mampu menyajikan sebuah simbol yang merepresentasikan tentang apa-apa yang memang disepakati (tujuan dari film tersebut). Salah satu keunggulan dari film animasi adalah adanya kebebasan untuk menyajikan gambar *visual* secara bebas tanpa terikat oleh waktu dan batasan imajinasi dari pemuat film itu sendiri. Penyesuaian yang lunak dalam menyajikan *script*⁷ yang direncanakan semakin memudahkan para animator dalam membuat dan mengekspresikan karyanya dalam ranah *visual*.

Salah satu yang menarik dari sebuah film animasi adalah adanya pemanfaatan budaya lokal sebagai latar utama dalam film tersebut. Dalam hal ini yang menjadi objek peneliti adalah "*Film Animasi Upin-Ipin Seri*

⁶Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya di era budaya siber*, (Jakarta : Kencana, 2012) , 43

⁷*Script* Skenario atau biasa disebut dengan *screen play* merupakan isi dari cerita yang di tulis oleh peneliti skenario yang berdasarkan tulisan tersebut sutradara bisa mengarahkan tokoh agar bisa dilihat, didengar dan dirasakan. Zak sorga 5 terobosan menjadi artis majelis budaya rakyat jakarta 2007 hal 51.

Berpuasa", dimana dalam film ini latar kebudayaan Islam Melayu di Malaysia menjadi kunci keberhasilan perkembangan film ini hingga kini. Karakter lokalitas yang disajikan tidak banyak lari dari karakter asli bangsa Malaysia yang mayoritas memeluk Islam. Khasanah kebudayaan Islam yang sejak dulu masih dipegang sebagai identitas bangsa Malaysia, menjadi ujung tombak dalam pembuatan film ini, terlepas dari isi cerita dan penokohan dari setiap karakter dalam film. Kebudayaan Islam sendiri merupakan sebuah hasil karya, rasa, dan cipta yang berdasarkan nilai-nilai tauhid yang bersumber dari Alquran dan sunnah nabi. Kebudayaan Islam sudah menjadi identitas tersendiri dan mengalami proses adaptasi dengan kebudayaan lokal sebelumnya sehingga menghasilkan khasanah baru dalam kebudayaan Islam di seluruh dunia. Beberapa contoh kebudayaan Islam yang ditonjolkan dalam tema berpuasa, yang menjadi karakter bangsa Melayu Malaysia, sedikit banyak memiliki kesamaan dengan karakter kebudayaan Islam di Indonesia. Karena pada dasarnya Melayu sendiri memang berasal dari wilayah Indonesia, pada zaman dahulu wilayah ini bernama kerajaan Malaka dan berkembang sekarang di Malaysia karena perkembangan perdagangan pada dahulunya. Jalur Malaka sendiri dahulunya merupakan jalur perdagangan yang cukup padat, karena letaknya cukup strategis di titik pertemuan antara samudra Hindia dan Laut Cina Selatan yang sejak dulu menjadi jalur perdagangan bangsa-bangsa di dunia. Adanya perkembangan perdagangan membuat para ulama-lama muslim pada zaman dahulu menjadikan Malaka sebagai tempat penyebaran agama Islam yang sangat baik. Melalui dakwah

akulturatif Islam di tanah Melayu mengalami akulturasi dengan budaya lokal dan budaya Islam. Baik dalam hal berpakaian, beribadah, hingga pada nilai-nilai keIslaman, banyak mengalami kemajuan. Seiring dengan waktu tradisi Islam ini berkembang seiring dengan kemajuan intelektual Islam. Penggunaan film sebagai media pengenalan kebudayaan Islam merupakan salah satu contoh kemajuan intelektual Islam di zaman ini.

Salah satu rumah produksi di negara Malaysia telah membuat terobosan baru di dunia perfilman animasi didunia. Ia adalah *Last Coupaque*⁸ sebuah rumah produksi yang melahirkan tokoh Upin-Ipin. Film animasi Upin-Ipin ini sendiri menceritakan tentang dua orang anak kembar yang yatim piatu diasuh oleh neneknya dan kakaknya. Mereka hidup disebuah desa yang bernama Kampung Durian Runtuh. Dalam film seri berpuasa ini mereka lebih difokuskan untuk menggali makna puasa ataupun merepresentasikan tentang kegiatan mereka dalam bulan Ramadhan.⁹ Tujuan dari dibuatnya film animasi ini memang pada awalnya hanya untuk bulan ramadhan, namun seiring dengan berjalannya waktu, film ini mulai berkembang dan semakin diminati.

Beberapa orang tua juga menyatakan film ini sangat membantu dalam pengenalan budaya Melayu kepada anak-anak beberapa *scene* memang diciptakan untuk membentuk interaksi antara orang tua dan anak-anak. Simbol-simbol kebudayaan Islam yang terpresentasikan dalam film ini

⁸ *Last Coupaque* merupakan sebuah rumah produksi Film animasi Malaysia yang didirikan Oleh H Burhanuddin pada desember 2005 dan menghasilkan beberapa film animasi seperti Upin -ipin dll. Last Coupaque mendapatkan pendapatan terbesar dalam sejarah perfilman malaysia pada tahun 2009 dengan pendapatan hampir 6,3 Juta RM .(Wikipedia.diakses pada tgl 14 -2-2014)

⁹Wikipedia, *Upin ipin* , id.wikipedia.org di akses pada tanggal 17 Maret 2014

banyak dipengaruhi kebudayaan Melayu asli yang memang sengaja animator sajikan. Penggunaan film animasi dalam pengenalan budaya lokal untuk saat ini memang jarang sekali terjadi, namun film animasi ini mampu menjawab semua itu dengan prestasinya. Upin-Ipin meraih puncak kejayaannya pada tahun 2011 oleh *Malaysia book of record* dengan menjadi animasi paling terkenal¹⁰. Konten budaya yang menjadi tujuan utama terlihat mendukung dari kedekatan antara penonton dan film. Meski film ini sangat kental dengan keIslaman, namun semua orang masih bisa menikmatinya karena di dalamnya juga terdapat beberapa adegan yang menggambarkan kehidupan antar umat beragama yang berjalan baik. Kebudayaan Islam sendiri merupakan warisan yang harus dikenalkan kepada generasi muda kita. Peneliti melihat dengan melakukan riset ini kita bisa lebih memahami apa itu kebudayaan Islam dan bagaimana bentuk representasi yang menarik di dalamnya. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk memilih judul "Representasi Kebudayaan Islam Dalam Film Animasi Upin-Ipin Seri Berpuasa" (*Studi Semiotika Charles Sanders Peirce*).

¹⁰Ibid.,

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil fokus penelitian, bagaimanakah representasi kebudayaan Islam dalam film animasi Upin-Ipin seri berpuasa.

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada fokus penelitian tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk representasi kebudayaan Islam dalam film animasi Upin-Ipin seri berpuasa.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan manfaat praktis dan akademis berikut uraiannya ;

a. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat bagi penonton film animasi dalam mengkaji atau mengetahui pemaknaan kebudayaan Islam yang terkandung dalam film Upin-Ipin seri berpuasa.

b. Manfaat Akademis

Penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat akademis dalam penelitian film animasi dengan menggunakan studi semiotika dan memberikan masukan kepada industri film di Indonesia, bagaimana hendaknya membuat film dengan nuansa Islam dengan di kemas secara ringan dan sesuai dengan kajian Islam, serta bagi media penyiaran atau TV mampu menambahkan tayangan-tayangan yang lebih bermutu dan cukup mendidik seperti Upin-Ipin.