

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Landasan Teori

#### 1. Teori Dramatisme

##### a. Pengertian Teori Dramatisme

Dalam kajian komunikasi, Teori Dramatisme jarang digunakan oleh para peneliti dan akademisi Indonesia. Bahkan mungkin sebagian orang, sama sekali tidak mengetahui *Pentad Analysis* ini sebagai metode penelitian yang merupakan penjabaran langsung dari Teori Dramatisme yang merupakan bagian penting dari teori komunikasi (bukan Dramaturgi- Erving Goffman) yang dikemukakan oleh Kenneth Burke.<sup>1</sup>

Berbeda dengan metode penelitian lain seperti analisis wacana, analisis semiotik, etnografi, analisis isi dan etnometodologi. Meskipun metode penelitian tersebut begitu terkenal, tapi tampaknya populer dan umum di pasar penelitian yang ada. Bahkan ada duplikasi yang mengarah pada bentuk plagiat, tampilan statis yang tidak perlu terjadi.<sup>2</sup>

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teori yang dicetuskan oleh Kenneth Burke yaitu teori Dramatisme. Menurut Kenneth, "Dramatisme mengonseptualisasikan kehidupan sebagai sebuah drama".<sup>3</sup>

Dramatisme memberikan kepada kita bahwa adanya aktivitas sosial yang didalamnya ada sebuah metode untuk membahas tindakan komunikasi antara teks dan khalayak teks, serta tindakan untuk teks itu sendiri.<sup>4</sup>

Teori Dramatisme berdasarkan namanya hampir mirip dengan Teori Dramaturgi namun sebenarnya kedua teori tersebut memiliki penjelasannya masing-masing yang

---

<sup>1</sup> Melati, M. R., *Analisis Konsep Dramaturgi Erving Goffman Dalam Pola Penggunaan Ruang Publik Kafe Oleh Mahasiswa Di Kota Surakarta*, (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2016)

<sup>2</sup> Erving Goffman, "*The presentation Of Self In Everyday Life*;" (Garden City, New York: Doubledy, 1959) h. 240

<sup>3</sup> Turner, J.H, *The Structure of Sociological Theory*. (Thomson Learning, San Francisco, 1998) h. 20

<sup>4</sup> Lynn H. Turner, Richard L. West, *Perspectives on Family Communication*, (Mayfield Publishing Company, 1998) h. 26

mengarah pada konsep interaksionisme Simbolik.<sup>5</sup> Dramaturgi oleh Erving Goffman berbicara tentang konstruksi dalam front stage dan realitas sosial dalam *back stage*. Maksudnya adalah perilaku masyarakat di ibaratkan seperti di atas panggung, yang dimana masyarakat mempunyai latar belakang sebagai media mereka mempersiapkan segala sesuatu sebelum disebarkan atau diperlihatkan oleh masyarakat luas.<sup>6</sup> Kemudian ketika persiapan sudah cukup, masyarakat yang ingin mempublikasikannya kepada khalayak umum sebagai keadaan dimana wilayah *front stage* di munculkan. Dalam hal ini masyarakat selalu ingin menimbulkan kesan yang paling terbaik agar selalu diingat oleh masyarakat yang melihatnya.<sup>7</sup>

Studi dramatisme memberikan kepedulian terhadap simbolisme, yang memberi dasar dan pengetahuan yang luas tentang cara orang menggunakan drama. Manusia menciptakan simbol, menggunakannya dan bahkan menyalahgunakannya dengan melakukan representasi, seleksi, refleksi dan defleksi terhadap realitas. Seni drama menekankan pada penggunaan simbol tertentu, terutama dalam kaitannya dengan tema komunikasi, dan menyoroti asal-usul, kendala, dan paradoks penggunaan simbol tertentu.<sup>8</sup>

Teori ini melihat bahwa bahasa dan pemikiran adalah modus atas sebuah tindakan. Seperti dalam sebuah drama, setiap adegan sangat penting untuk menyingkap motivasi

---

<sup>5</sup> Sudirman Muhammadiyah, “Teori Dramaturgi (Erving Goffman 1959)” *bengkelnarasi.com*, 26 Mei 2021, diakses pada 9 November 2022 <https://bengkelnarasi.com/2021/05/26/catatan-politik-hari-ini-menudramaturgi-erving-goffman-pada-tahun-1959/>

<sup>6</sup> John J. Macionis, “*Sociology*”, (Pearson Prentice Hall; 11th edition, 2006) h. 97

<sup>7</sup> Michael Jibrael, “*The Presentation Of Self in Everyday Life: Studi Pustaka Dalam Memahami Realitas Dalam Perspektif Erving Goffman*”. *Jurnal Universitas Bung Karno Jakarta, Oratio Directa*, Vol.1, No.2, 2018

<sup>8</sup> Burke, “*Dramatism*” in D. L Sills (ed), 1968, *International Encyclopedia of the Social Sciences*, Vol 7 Macmillan, New York. h. 445, diakses pada 20 November 2022, [http://web.mit.edu/morrishalle/pubworks/papers/1979\\_Halle\\_Biographical\\_Supplement\\_Roman\\_Jakobson\\_International\\_Encyclopedia\\_of\\_the\\_Social\\_Sciences.pdf](http://web.mit.edu/morrishalle/pubworks/papers/1979_Halle_Biographical_Supplement_Roman_Jakobson_International_Encyclopedia_of_the_Social_Sciences.pdf)

manusia.<sup>9</sup> Teori dramatisme didasarkan atas beberapa asumsi dasar Brummett bahwa:<sup>10</sup>

- 1) ***Humans are animals who use symbols.*** Burke sampai pada kesimpulan bahwa segala sesuatu yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari mereka didorong sebagian oleh naluri hewan yang ada di dalam diri dan sebagian lagi oleh simbol-simbol yang mengelilingi mereka. Burke berpendapat bahwa dari semua simbol yang ada dalam keberadaan manusia, bahasa adalah yang paling diperlukan dan penting.
- 2) ***Language and symbols form a critically importance system for humans.*** Premis kedua sangat mirip dengan hipotesis Sapir-Whorf, yaitu teori relativitas linguistik yang mengklaim bahwa sangat sulit untuk mendeskripsikan suatu ide atau objek tanpa menggunakan kata-kata.<sup>11</sup> Hipotesis ini menyatakan bahwa sangat sulit untuk melakukannya. Akibatnya, batas-batas kemampuan pikiran manusia akan ditentukan oleh bahasa itu sendiri. Dengan kata lain, hal-hal yang dapat dipahami orang mau tidak mau dibatasi oleh kata-kata yang dapat diakses dalam bahasa yang mereka gunakan.<sup>12</sup>
- 3) ***Humans are choice maker.*** Jika diasumsi kedua menyatakan bahwa bahasa memiliki pengaruh yang sangat penting bagi manusia, namun di sisi lain manusia sendiri adalah pembuat keputusan. Artinya, meskipun dikelilingi oleh beragam bentuk simbol, manusia memiliki hak sepenuhnya dalam menentukan pilihan atas

---

<sup>9</sup> West, R. and Turner, L. H, *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010) h. 329

<sup>10</sup> Barry Brummett, "Landmark Essays on Kenneth Burke" Journal Article, Vol. 26, No. 1, Taylor & Francis, Ltd, 1996, diakses pada 20 November 2022 <https://www.jstor.org/stable/3886340>

<sup>11</sup> Richard West and Lynn H. Turner, *Introducing Communication Theory Analysis and Application*, (McGraw-Hill; 4th edition, 2010) h. 331

<sup>12</sup> T. Melia, "Drugs And Rhetorical Devils" Journal of Clinical Pharmacy and Therapeutics, no 2 (1989), diakses pada 21 November 2022 <https://doi.org/10.1111/j.1365-2710.1989.tb00266.x>

simbol-simbol yang digunakan dalam kehidupannya sehari-hari. Pilihan kata dan struktur bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan pemikiran setiap orang, bisa jadi akan berbeda antara satu orang dengan yang lainnya.<sup>13</sup>

Drama adalah metafora yang berguna bagi ide-ide Burke untuk tiga alasan:<sup>14</sup>

- 1) **Drama mencakup hal yang sangat luas.** Burke tidak membuat batasan tertentu dalam teorinya ini. Melalui teori dramatisme, Burke mencoba menjelaskan beragam pengalaman yang dirasakan satu orang dengan yang lainnya dalam kehidupan mereka masing-masing.
- 2) **Drama mengikuti tipe atau genre tertentu.** Seperti dalam pementasan drama, penggunaan struktur dan pilihan bahasa yang dimainkan oleh aktor-aktor akan selalu bergantung pada jenis atau genre drama yang dimainkan (melodrama, komedi, *musical* dan sebagainya).
- 3) **Drama selalu ditujukan untuk audiens.** Burke melihat bahwa drama adalah bentuk lain retorika, keduanya sama-sama ditujukan untuk khalayak luas.<sup>15</sup>

Tujuan dari Analisis Pentad ini adalah memberikan strategi untuk mencari tahu mengapa tiap-tiap individu dalam situasi yang berbeda menggunakan taktik komunikasi yang berbeda ketika menguraikan fakta tentang apa yang sedang mereka alami. Ketika sebuah pernyataan membandingkan satu komponen dengan empat komponen lainnya, misalnya ketika menyarankan sesuatu dalam konteks tertentu, pendekatan ini akan mengungkapkan tema atau motif komunikasi secara keseluruhan.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> West, R. and Turner, L. H, *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010) h. 330-332

<sup>14</sup> Richard West dan Lynn H. Turner, "Introduction Communication Theory : Analysis and Application," 3rd Edition, (Mc Graw-Hill, 2007) h. 27.

<sup>15</sup> West, R. and Turner, L. H, *Pengantar Teori Komunikasi*, h. 329

<sup>16</sup> Griffin, E. *A First Look of Communication Theory*, (McGraw-Hill, Boston, 2000) h. 288

## b. Unsur-Unsur Teori Dramatisme

Sebagai metode penelitian, teori Dramatisme melingkupi lima unsur, yakni: *Act, Scene, Agent, Agency* dan *Purpose*.. Berikut ini, uraian pengertian dan penafsiran tentang masing-masing unsur tersebut, upaya yang sangat ringkas digunakan untuk memaparkan dari masing-masing unsur tersebut.

### a. Scene

Dalam definisinya, *scene* mengacu pada berbagai pengertian berbeda yang terhubung ke latar belakang atau latar keseluruhan. Sebuah latar di mana seorang aktor memerankan sebuah peran adegan. Dengan artian lain bahwa *scene* adalah tindakan yang diperankan oleh aktor/agen.

Eksistensi manusia sebagai tubuh materi tidak dapat terlepas dari *nature of world* sebagai komponen pelengkap yang menyelimuti keberadaan manusia. Manusia adalah komponen dari banyak item yang sudah ada, bagian dari objek-objek yang ada sehingga keberadaannya terikat sebagai latar di mana ia berada.<sup>17</sup>

Gagasan *scene* menekankan pada posisi manusia atau benda lain sebagai sumber motivasi untuk melakukan tindakan dan berusaha menjelaskan keadaan internal dalam kaitannya dengan kondisi eksternal.<sup>18</sup> Menurutnya, gagasan ini bisa diperbesar atau dikecilkan tergantung keadaan, misalnya untuk membedakan motif para pemain dari tindakan yang dilakukannya.

Upaya apa pun semacam ini akan bertanggung jawab atas penyimpanan beberapa jenis referensi dalam berbagai jenis pemandangan latar belakang yang berbeda, yang menggambarkan keterkaitan antara berbagai tindakan. Dengan cara yang sama, hal-hal yang bertindak sebagai objek-objek *agency* dapat beralih ke dalam bentuk *scene*. Misalnya, mesin

---

<sup>17</sup> Suparno, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2010), h. 163.

<sup>18</sup> Burke, *A Rhetoric of Motives*, (California: University of California Press, 1969), h. 133.

ialah alat yang diperlukan untuk memperoleh tujuan tertentu. Tetapi kumpulan mesin-mesin bisa menjadi konteks dan *scene* sebagai tindakan tertentu. Gagasan dapat dicirikan sebagai tanggapan. Namun, ketika ide-ide baru berkembang dalam jumlah yang berlebihan sekaligus, hal yang dihasilkan dapat disebut sebagai *scene*. Karena pandangan dan tanggapan tersebut telah *membentuk climate of ideas*.<sup>19</sup>

Koneksi seperti "*act-scene*", "*scene-agent*", "*scene-agency*", dan "*scene-purpose*" dapat membantu membentuk keadaan yang menghubungkan konteks atau situasi dengan karakteristik dan pemikiran aktor, tujuan-tujuan atau motif, medium yang diperlukan oleh kualitas tindakan itu sendiri. *Scene* adalah semacam panggung di mana pemain melakukan suatu adegan yang dirancang untuk ditampilkan dengan memperlihatkan kondisi masyarakat, pengaruh sosial, historis dan peristiwa alamiah. Oleh karena itu, *scene* dapat terjadi sebagai akibat dari berbagai keadaan yang tidak selalu disebabkan oleh degenerasi fisik seseorang, melainkan kondisi dalam berbagai latar, motivasi, sejarah, dan konteks yang luas.<sup>20</sup>

b. *Agent*

Agen merupakan seseorang atau orang-orang yang menggambarkan tindakan.<sup>21</sup> Dari segi agen bisa didapati atribut personal yang mengiringi nilai-nilai motivasi seperti ide, ketakutan, keinginan, intuisi, iri hati, imajinasi dan ekspresi personal lainnya. Semua sifat-sifat perbuatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari karakter aktor atau orang sebagai pelaku. Dari

---

<sup>19</sup> Kasumi Mikami, dkk. "*Thought Processes of Nurses in Nursing Assessment: Analysis of Nursing Problems and Patient Strengths, Patient Information*" *Open Journal of Nursing*, Vol.4 No.13, 2014

<sup>20</sup> Hart, Harold, Leslie E Crame. David J. Hart, *Kimia Organik*, (Terjemahan Seminar Setiadi Achmadi. Jakarta : Erlangga, 1990) h. 365

<sup>21</sup> Griffin, W, Ricky dan Ronald J Ebert, *Management*, (Erlangga, Jakarta, 2002) h. 288

definisi ini, Burke menganalisis ciri-ciri yang umum bagi agen dengan menggunakan deskripsi yang meliputi ego, hasrat, subjektivitas, pikiran, jiwa, dan ekspresi. Bagian ini aspek yang berkaitan dengan agen.

Penelitian yang lebih lugas memungkinkan agen berkonsentrasi pada komponen paling signifikan dari identitas seseorang, seperti struktur dan status yang dimilikinya. Dalam kasus seseorang yang memutuskan untuk berperang, misalnya, seseorang mungkin dapat memahami alasan mereka melakukannya dengan menganalisis atribut dan karakteristik yang mereka miliki sebagai pembuat keputusan. Ambil contoh individu misalnya mereka memiliki karakter yang kuat, cerdas, dan tidak kenal kompromi.

Karakter dan pemikiran adalah dua komponen kunci yang berperan dalam menentukan perilaku dalam diri seseorang. Karakter manusia (*agent*) tidak hanya cenderung berperilaku tertentu, tetapi juga secara aktif dan intelektual bereaksi terhadap perubahan lingkungan sekitar (*scene*). Perasaan kita secara emosional dibentuk oleh cara kita berhubungan dengan orang lain dan lingkungan di sekitar kita, begitulah cara kita melihat karakter. Aktor meningkatkan intensitas adegan. Aktor menentukan tindakan. Demikian kebalikannya tindakan menentukan karakteristik aktor.

c. *Act*

Seperti yang telah ditunjukkan, kerangka konseptual di balik suatu tindakan (*act*) dapat bersumber dari dua hal yakni karakter dan pemikiran.<sup>22</sup> "Bentuk" bisa diterjemahkan sebagai "pencapaian" atau "manifestasi" dalam bahasa mereka yang berpikir secara realistis.

---

<sup>22</sup> Fergusson, Francis, Aristotle's Poetics with An Introductory Essay, (The Colonial Press, Massachusetts, 1961) h. 8

Dalam pandangan Thomas Aquinas, eksistensi dapat dilihat sebagai "*act of essence*".<sup>23</sup>

Dalam konteks teori dramatisme, tindakan (*act*) tidak berhubungan dengan tindakan atau kejadian fisik, melainkan mengacu pada sumber inspirasi dari aksi tersebut, yang diambil dari motif. Semua efek yang dihasilkan oleh aspek linguistik tersebut dimanifestasikan dalam representasi tindakan itu sendiri atau bisa disebut dengan *the art of delivery*. Sudah dapat dipastikan bahwa tindakan tersebut direpresentasikan sebagai representasi pemikiran. Beberapa efek ini termasuk persuasi, bukti, penerimaan, ketakutan, rasa malu, kemarahan, kekaguman, saran, dan oposisi. Tidak diragukan lagi bahwa untuk setiap tindakan, ada orang yang melakukannya, dan orang ini ditempatkan dalam lingkungan atau konteks tertentu. Selain itu, tidak diragukan lagi bahwa orang ini sadar bahwa mereka sedang melakukannya.

d. *Agency-Purpose*

Menurut teori dramatis, istilah *agency* mengacu pada sarana yang digunakan individu untuk mencapai tujuan mereka. Sehubungan dengan tujuan (*purpose*), maka *agency* adalah fungsi dari tujuan itu.<sup>24</sup> Penjelasan ini membuat jelas bahwa konsep dasar yang mendasarkan pada hubungan antara keinginan dan kegunaan. Pemakaian prinsip kegunaan memungkinkan kita untuk melihat bahasa sebagai *agency* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan.<sup>25</sup>

Di dalam semua relasi yang mungkin terjadi di antara unsur-unsur *Pentad Analysis* yang telah dibahas sebelumnya memungkinkan munculnya pola dan interpretasi baru.

---

<sup>23</sup> Burke, A *Rhetoric of Motives*, (California: University of California Press, 1969) h. 227.

<sup>24</sup> Burke, A *Rhetoric of Motives*, (California: University of California Press, 1969) h. 278.

<sup>25</sup> Charles Conrad, Elizabeth A. Macom. "Re-visiting Kenneth Burke: Dramatism/Logology and the problem of agency", *The Southern Communication Journal*, 61(1):11-28, doi:10.1080/10417949509372996.



Untuk melihat sarana dalam mencapai tujuan, *agency* dapat digunakan sebagai alat. Namun, perang juga dapat dianggap sebagai tindakan (*act*) karena merupakan sesuatu yang dilakukan oleh sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai sesuatu. Bagi mereka yang berdinis sebagai tentara, perang adalah *scene* yang menjadi sumber inspirasi untuk pelatihan mereka.

Dalam kerangka-kerangka seperti itu, yakni *scene*, *agent*, *act*, *agency* dan *purpose* adalah elemen-elemen fundamental dari *Pentad Analysis*. Dramatisme dapat dipakai untuk melihat eksistensi, tindakan, gerakan, perkembangan dan pengalaman secara umum. Burke mengatakan: "*The titular word for our own method is Dramatism*"

Dramatisme adalah label yang diberikan Burke pada metodenya sendiri. Konsep Dramatisme mendorong pembaca untuk menelaah teks dramatik melalui lensa bahasa dan pemikiran agar lebih memahami ide-ide yang disajikan dan digunakan sebagai mode-mode tindakan (*modes of action*).

Pendekatan untuk memahami teori dramatisme ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemikiran-pemikiran bagaimana kita memahami dunia di sekitar kita dalam kaitannya dengan realitas sosial. Pertama-tama, dramatisme telah menyoroti nilai bahasa sebagai semacam tindakan sosial, yang merupakan langkah awal yang penting. Kedua, perilaku simbolik apa pun dalam interaksi sosial disebut drama. Ketiga, dalam contoh tindakan simbolik, penggunaan retorika telah disempurnakan untuk mengatasi situasi-situasi yang dihadapi individu-individu sebagai pelaku sosial.<sup>26</sup> Penggunaan kata-kata diindikasikan untuk melakukan argumentasi, persuasi, melegitimasi sesuatu, membela diri, menyalahkan, memuji atau mencaci. Setiap orang berusaha dengan harapan dapat mencapai posisi *state*

---

<sup>26</sup> Norman K. Denzin, "*Symbolic Interactionism and Cultural Studies: The Politics of Interpretation*," *Scholarly Journal, Humanity and Society*; Wichita. K.S., Vol. 20, Iss. 1, <http://search.proquest.com/openview/3959a9839f5a9eb8edafaa51d8196d06/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1817348>

*of perfection*. Keempat, dramatisme adalah sarana untuk mengkaji perilaku manusia yang bersifat pluralistik dan dialektis.<sup>27</sup>

## 2. Pelaksanaan Ibadah Salat

### a. Pengertian Salat

Salat merupakan salah satu kewajiban umat Islam, dan harus dilakukan setiap saat, bahkan saat bepergian. Salat merupakan rukun Islam kedua setelah syahadat. Islam didirikan atas lima sendi (tiang) salah satunya adalah salat, sehingga barang siapa mendirikan salat, maka ia mendirikan agama (Islam), dan barang siapa meninggalkan salat, maka ia meruntuhkan agama (Islam). Salat ini wajib bagi setiap muslim yang menjalankannya baik dalam keadaan sehat maupun sakit.

Salat adalah bentuk ibadah yang diarahkan kepada Tuhan melalui kata-kata dan tindakan, dimulai dengan pernyataan iman (takbir) dan diakhiri dengan ungkapan syukur (salam), yang semuanya mengikuti syarat-syarat yang ditetapkan oleh syara'.<sup>28</sup>

Menurut A. Nawai Abd. Djalil salat merupakan doa, sedangkan secara agama ialah ibadah yang terdiri dari beberapa ucapan dan gerakan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam.<sup>29</sup>

Menurut Amir Syarifuddin salat secara lughawi mempunyai beberapa arti, yang arti beragam itu ada dan bisa ditemukan contohnya dalam alquran. Ada yang berarti doa.<sup>30</sup>

Salat dalam bentuknya yang paling awal, sebagaimana dijelaskan oleh Husain bin Audah Al-Awaisyah, adalah pendekatan yang dilakukan secara langsung oleh seorang hamba kepada Tuhannya tanpa perantara.<sup>31</sup> Ini termasuk bacaan doa, dzikir, serta ayat-ayat dari Al-Qur'an. Pada hari

---

<sup>27</sup> Gusfield, Joseph R. *The Culture of Public Problems. Drinking, Driving and the Symbolic Order*. (Chicago: The University of Chicago Press, 1981), h. 30.

<sup>28</sup> Muhammad Ali, *Fiqih*, (Metro: Anugrah Utama Raharja, 2013), h. 15.

<sup>29</sup> Muhammad Ali, *Fiqih*, h. 15.

<sup>30</sup> Muhammad Ali, *Fiqih*, h. 15.

<sup>31</sup> Husain bin Audah Al-Awaisyah, *Mutiara Hikmah Doa dan Bacaan Shalat, diterjemahkan oleh Imam Ghazali Masikur, dari judul asli Fathul Alim fi Syarhi Ad 'iyyah wa Adzkarish-Shalah Min at-Takbir Ila-Taslim*, (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2008), h. 1.

pembalasan kelak, salat merupakan amal utama yang diperhitungkan. Tanpa salat, hidup menjadi tanpa harapan, dan hampir tidak mungkin menemukan kedamaian batin.

Dalam pengertian ini, salat dalam Islam seperti kepala bagi badan. Salat adalah tiang dan penyangga agama, rukun dan syiarnya, pemisah antara orang-orang kafir dengan orang-orang muslim, syarat keselamatan, penjaga keimanan, media penghubung antara hamba dan Tuhannya, dan penjaga perdamaian seta penjaga kewarasan.<sup>32</sup>

Menurut bahasa, salat berarti الدعاء (doa) atau rahmat.<sup>33</sup> Salat dalam arti doa juga bisa ditemukan dalam Alquran. Allah Swt berfirman:

إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ ۗ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

“Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui”.<sup>34</sup>

Tindakan ibadah yang dimulai dan diakhiri dengan kalimat "Dengan nama Allah" (takbir) dan "Dengan berkah Allah" (salam) adalah arti salat secara harfiah.<sup>35</sup>

## b. Tujuan Salat

Di dalam ajaran Islam, salat menempati kedudukan yang sangat agung.<sup>36</sup> Ia adalah salah satu dari lima rukun Islam yang menjadi tonggak berdirinya agama ini. Rasulullah bersabda:

عَنْ أَبِي عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ بْنِ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: (بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ: شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَإِقَامِ الصَّلَاةِ، وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ، وَحَجِّ الْبَيْتِ، وَصَوْمِ رَمَضَانَ) رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ

<sup>32</sup> Syaikh Mushtahafa Masyhur, *Fiqh Dakwah*, diterjemahkan oleh Abu Ridho, et.al., dari judul asli *Min Fiqhi Ad-Da'wah*, (Jakarta: Al-I'tishom, 2008), Jilid 2, h. 160.

<sup>33</sup> Syakir Jamaluddin, *Shalat Sesuai Tuntutan Nabi Saw: Mengupas Kontroversi hadis Sekitar Shalat*, (Yogyakarta: LPPI UMY, 2009), h. 41.

<sup>34</sup> QS. At-Taubah (9): 103.

<sup>35</sup> Syakir Jamaluddin, *Shalat Sesuai*, h. 41.

<sup>36</sup> Hasan bin Ahmad Hammam, *Terapi dengan Ibadah, diterjemahkan oleh Tim Aqwam, dari judul asli At-Tadawi bil istighfari, du'a, shalat, Al-Qur'an, shaum, shadakah*, (Solo: Aqwam, 2010), h. 187

Dari Abdullah bin Umar radhiyallahu ‘anhuma dia berkata: “Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: Islam itu dibangun di atas lima dasar: persaksian (syahadat) bahwa tidak ada sesembahan yang berhak disembah kecuali Allah subhanahu wa ta’ala dan Muhammad adalah utusan Allah, menegakkan salat, menunaikan zakat, haji (ke Baitullah) dan puasa di bulan Ramadhan” (HR. Al Bukhari dan Muslim)<sup>37</sup>

Salat laksana puncak piramida tertinggi di antara ibadah-ibadah lainnya. Hal ini disebabkan malaikat Jibril menurunkan setiap ibadah dan perintah agama kepada Nabi Muhammad, kecuali ibadah salat. Ibadah ini merupakan petunjuk yang diberikan kepada beliau langsung oleh Allah Swt. Tepatnya, ketika beliau melakukan perjalanan dari Masjidil Haram di Mekkah ke Masjid Al-Aqsa di Palestina dan seterusnya sampai ke Sidratul Muntaha. Perjalanan ini dikenal dengan Isra Mi'raj. Kejadian ini terjadi setelah meninggalnya istri tercinta Rasulullah Ummul Mukminin Khadijah serta paman beliau, Abu Thalib. Peristiwa yang menerpa Nabi Muhammad Saw disebut dengan amul-huzni (tahun kesedihan).

Hingga beliau menembus langit yang ketujuh dan tiba di Sidratul Muntaha. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya ibadah salat sehingga Allah sendirilah yang memerintahkan Rasulullah untuk melaksanakan salat tanpa ada perantara lain.<sup>38</sup>

Jika dilihat dari sudut pandang ini, tujuan mendasar seseorang melaksanakan salat adalah untuk menjadi lebih dekat dengan Allah (Swt). Landasannya bertumpu pada individu yang membina hubungan baik dengan Allah, sebuah proses yang sering kita sebut sebagai "*hablun minalloh*", yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "interaksi dengan Allah". Sedangkan tujuan kedua lebih berkaitan langsung dengan kontak manusia dengan manusia

---

<sup>37</sup> Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, *Kumpulan Hadits Shahih Bukhari Muslim, diterjemahkan oleh Arif Rahman Hakim, dari judul asli Al Lu'lu wal Marjan*, (Solo: Insan Kamil, 2010), h. 13.

<sup>38</sup> Hasan bin Ahmad Hammam, *Terapi dengan ibadah : istighfar, sedekah, doa, al-qur'an, shalat, puasa*; alih bahasa, Tim Aqwam, dari judul asli *At-tadawi bil istighfari, bis shadaqati, bid du'&apos;ai, bil qur'&apos;ani, bis shalati, bis shaumi* (Solo, Aqwam, 2008) h. 187

lain, atau yang sering kita sebut sebagai “*hablun minannas*”. Karena itu, ketika seorang hamba mencapai dua tujuan ini, maka ia bisa berubah menjadi pribadi yang shalih karena berhasil terhubung baik dengan Allah dan sesamanya.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa sejauh mana seseorang mengabdikan diri pada ibadah keagamaan yang mereka ikuti dapat berfungsi sebagai barometer kebahagiaan atau ketidak bahagiaan mereka secara keseluruhan. Ketika seseorang berhenti berdoa, mereka cenderung tidak memikirkan Allah dan cenderung melakukan tindakan yang tidak baik kepada orang lain. Sebaliknya, semakin hati-hati seorang Muslim menjaga dan menjalankan shalatnya, maka semakin shalih hubungannya dengan Allah dan orang lain.

### c. Manfaat Salat

Adapun manfaat salat ialah sebagaimana berikut ini:

- 1) Salat adalah sarana yang paling tepat untuk mendekatkan diri kepada Allah.
- 2) Salat bisa mencegah perbuatan maksiat.
- 3) Salat bisa menghapus dosa.
- 4) Salat bisa mencegah penyakit dengki.
- 5) Salat adalah sarana paling utama dalam meninggikan derajat seseorang.
- 6) Salat mampu mencegah perbuatan keji dan mungkar.
- 7) Salat adalah obat dari berbagai penyakit yang menempel dalam jiwa manusia, seperti kikir, bakhil, cemas, hasad, takut, dan sebagainya.<sup>39</sup>
- 8) Salat mampu meningkatkan aktivitas anggota tubuh dan mental seseorang.
- 9) Salat adalah bahan makanan bagi hati dan ruh.
- 10) Salat sebagai jalan untuk memohon bantuan kepada Allah baik di dunia maupun di akhirat.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Hasan bin Ahmad Hammam, *Terapi dengan ibadah : istighfar, sedekah, doa, al-qur'an, shalat, puasa*; alih bahasa, Tim Aqwam, (Solo, Aqwam, 2008) h. 195-198.

<sup>40</sup> Jamal Muhammad Az Zaki, *Hidup Sehat Tanpa Obat Manfaat Medis dalam Ibadah Shalat, Puasa, Zakat dan Haji*, diterjemahkan oleh Shalahuddin, dari judul asli *Tibbul Ibadat*, (Jakarta: Cakrawala Publising, 2013), h. 10-11.

### 3. Film Sebagai Media Komunikasi

#### a. Definisi Film

Film sering disebut sebagai gambar bergerak dalam bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Film adalah karya seni yang dibuat secara kreatif yang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan penonton yang mencari pengalaman yang memuaskan secara estetis atau keindahan yang sempurna. Film digunakan tidak hanya sebagai bentuk dari karya seni tetapi juga sebagai tempat bisnis yang bermanfaat pada saat ini.<sup>41</sup>

Dalam arti yang mendasar film dapat dianggap sebagai semacam media komunikasi massa. Komunikasi massa mengacu pada segala bentuk komunikasi yang terjadi melalui media massa, seperti media massa cetak dan elektronik. Film merupakan media komunikasi massa, dimana film dikomunikasikan melalui penggunaan pesan atau isyarat yang biasa disebut simbol, simbol dapat berupa gambar yang ada pada setiap *scene* dalam film.

Karena pembuatan film adalah industri (*an industry*) yang berkontribusi pada hasil ekonomi masyarakat secara keseluruhan, statusnya dalam kaitannya dengan industri lain perlu dipantau secara ketat. Film adalah komponen penting dari sistem komunikasi yang digunakan individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan satu sama lain.<sup>42</sup>

Film, selain fungsinya sebagai media hiburan, juga memiliki potensi untuk memainkan peran instruksional yang penting. Melalui tayangannya yang berbentuk audiovisual dan beragam hal lainnya, membuatnya menarik bagi hampir semua orang.

Film berkembang menjadi media yang berfokus pada manusia, berfungsi sebagai metode komunikasi dan penceritaan. Di tahun-tahun berikutnya, orang mulai melihat film tersebut sebagai representasi dunia

---

<sup>41</sup> Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017) h. 143.

<sup>42</sup> Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer Sebagai Komunikasi : Dinamika Popscape dan Mediaspace di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta : Jalasutra, 2011) h. 190.

nyata. Film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan membentuk masyarakat tergantung pada pesan (*message*) yang mereka sampaikan, dan tidak pernah ada kasus di mana yang sebaliknya terjadi. Film selalu secara akurat merekam realitas sosial yang selalu berubah dalam masyarakat, yang kemudian ditampilkan secara visual di layar.<sup>43</sup>

Film sendiri adalah produk retorika karena berfungsi sebagai media yang komunikasinya disampaikan melalui pesan dari (sutradara) komunikator ke penonton (komunikan). Produksi sebuah film tidak hanya menarik perhatian penonton melalui estetika, alur cerita, maupun penokohan, tetapi juga retorika dan propaganda yang terkandung di dalamnya. Ini adalah salah satu tujuan utama pembuatan film. Setiap orang yang menonton film memiliki beberapa jenis tanggapan terhadapnya, apakah tanggapan itu baik atau buruk. Pesan-pesan yang disampaikan dalam film dapat memberikan pengaruh bahkan membentuk kepribadian orang yang menontonnya.<sup>44</sup>

Film terdiri dari berbagai bagian, yang paling menonjol adalah gambar, suara, dan teks. Film ini memiliki struktur plot dan alur naratif yang cukup jelas untuk dipahami oleh rata-rata penonton. Film saat ini digunakan untuk berbagai tujuan tidak hanya hiburan saja yang ditampilkan, tetapi berbagai fungsi informasi dan edukasi juga disajikan. Film dikategorikan menurut jenis-jenis dan *genre* yang disesuaikan dengan batasan usia supaya dapat diterima karena film dianggap sebagai bentuk seni dan komponen peradaban manusia yang tidak terpisahkan. Informasi tersebut disajikan dalam format audiovisual yang dapat dipahami oleh penonton, dan pemahaman ini merupakan pemaknaan dari tanda.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya 2016) h. 127.

<sup>44</sup> Medhurst, M. J., & Benson, T. W. (1981). *the city: the rhetoric of Rhythm. Communication Monographs*, 48(1), h. 54-72. <https://doi.org/10.1080/036377581093760>

<sup>45</sup> Kress, G., & Van Leeuwen, T, *The Grammar of Visual Design*. (London/ New York: Routledge, 2006) h. 18

Film secara umum dibentuk dari dua unsur yaitu, unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua sumber yang berbeda ini saling terkait erat satu sama lain, dan tidak ada satu pun dari mereka yang dapat membuat film jika hanya berdiri sendiri karena unsur tersebut tidak dapat dipisahkan, berkesinambungan dan saling berinteraksi. Orang, konflik, tempat, dan kerangka waktu adalah unsur naratif. Sedangkan unsur sinematik meliputi *mise-en-scene*, yang mengacu pada segala sesuatu yang terlihat oleh kamera, sinematografi, editing, dan suara yang dapat ditangkap melalui penggunaan indra pendengar. Untuk membentuk satu rangkaian film yang utuh, perlunya seluruh unsur tersebut bergabung menjadi satu.<sup>46</sup>

#### **b. Jenis-Jenis Film**

Pada dasarnya jenis film dapat dikelompokkan sebagai film cerita, film berita, film dokumenter, dan film animasi.<sup>47</sup>

##### **1) Film Cerita**

Film cerita adalah jenis film yang menceritakan kisah atau didasarkan pada kisah fiktif; mereka sering diputar di bioskop dan didistribusikan untuk alasan komersial. Film cerita juga terkadang disebut sebagai film fiksi. Struktur cerita dalam film fiksi senantiasa terikat dengan hukum sebab akibat. Di sebagian besar film fiksi, protagonis dan antagonis memainkan peran penting dalam perkembangan cerita. Selain itu, ada beragam masalah, konflik, penutupan, serta memiliki perkembangan cerita yang berbeda dalam film fiksi. Untuk proses sebuah film terdapat pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang menuntut tingkat kerumitan lebih tinggi. Hal yang sama dapat dikatakan tentang manajemen produksi. Dikarenakan produksi film fiksi

---

<sup>46</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017) h. 23.

<sup>47</sup> Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosia Rekatama Media, 2017) h. 148-149



mebutuhkan pemain dan kru dalam jumlah yang cukup banyak. Cerita dalam film fiksi ada berbagai macam tema, seperti yang berkaitan dengan kehidupan sosial, budaya, romansa, dan banyak lagi.<sup>48</sup>

Film fiksi ini terdiri dari dua bagian, yaitu film pendek dan film panjang. Durasi setiap bagian inilah yang membedakannya satu sama lain. Waktu tayang untuk film pendek biasanya kurang dari 60 menit, sedangkan waktu tayang untuk film panjang biasanya 90 menit atau lebih.

## 2) Film Berita

Film yang didasarkan pada kehidupan nyata dan peristiwa yang terjadi disebut berita. Film yang menarik, berkualitas tinggi, dan diceritakan dengan baik, dan layak ditayangkan kepada khalayak umum.

## 3) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang menggambarkan tindakan mendokumentasikan suatu kejadian, baik di alam, flora, fauna maupun manusia. Film dokumenter didasarkan pada realitas dan memiliki hubungan yang erat dengan orang, objek, momen, dan peristiwa yang mereka gambarkan serta lingkungan tempat terjadinya.

Tidak ada pembuat film dokumenter yang akan mengarang sesuatu hanya untuk kepentingan pembuatan film.<sup>49</sup> Namun demikian, proses pembuatan film dokumenter melibatkan pendokumentasian suatu peristiwa yang benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata. Pembuatan film dokumenter tidak membutuhkan pengembangan plot, melainkan berpusat pada konsep yang dikandung oleh

---

<sup>48</sup> Muhammad Ali Mursid dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 50-51.

<sup>49</sup> Depdikbud, 2005, h. 242

pembuatnya. Film dokumenter tidak memiliki kerangka kerja yang sama dengan film fiksi, yang seringkali memiliki karakter utama dan elemen plot lainnya. Film dokumenter seringkali mengikuti format sederhana dalam bertutur yang memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta yang ditampilkan secara visual.<sup>50</sup>

#### 4) Film Kartun

Film kartun dibuat untuk tujuan menghibur anak-anak. Dalam film kartun, benda mati seperti meja, kursi, dan senjata pendukung dihidupkan melalui penggunaan teknik animasi. Tujuan utama film kartun adalah untuk memberikan hiburan. Menonton film kartun mungkin juga memberikan unsur pendidikan. Misalnya, dalam film kartun menayangkan tokoh yang memiliki karakter baik dan jahat, maka ditayangkan bahwa orang baik pada akhirnya akan menang.<sup>51</sup>

Wilburr Schramm percaya bahwa agar sebuah film dapat dengan mudah dijangkau oleh audiens, maka pesan yang akan dikirim oleh film tersebut harus dirangkai dengan istilah yang mudah dipahami oleh audiens dan harus menggunakan logika dan bahasa yang lugas serta mudah dipahami.<sup>52</sup>

Penonton film selalu mencari momen menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai hiburan ketika mereka mencari film. Seperti memberikan fungsi informasi, pendidikan, dan persuasif.<sup>53</sup> Adapun pengertian dari fungsi tersebut, antara lain:

---

<sup>50</sup> Muhammad Ali Mursid dan Dani Manesah, “*Pengantar Teori Film,*” (Yogyakarta: Deepublish, 2020) h. 49

<sup>51</sup> Gotot Prakosa, *Pengetahuan Dasar Film Animasi,* (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, 2010) h. 102

<sup>52</sup> Asep Saiful Muhtadi, *Komunikasi Dakwah* (Bandung: Simbiosis Rekatama, 2012), h. 112–13.

<sup>53</sup> Elvinaro Ardianto, Lukiati Komara, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa* (Bandung: Simbiosis Rekatama, 2017), h. 145.

- 1) Fungsi Informasi, juga dikenal sebagai kemampuan penonton untuk mentransfer informasi apa pun yang disajikan dalam film yang sedang dibahas. Karena memiliki potensi untuk bertindak sebagai penghubung antara pemerintah dan rakyat, fungsi ini sangatlah penting.
- 2) Fungsi Edukasi, yaitu film yang berfungsi sebagai pembelajaran, atau biasa disebut fungsi pendidikan. Pendekatan terpenting untuk mencapai tujuan ini adalah mendidik penonton mengenai etika, nilai, dan aturan-aturan yang berlaku.
- 3) Fungsi Hiburan. Tujuan dari fungsi ini adalah untuk menayangkan hiburan, memberikan relaksasi, pengalihan perhatian guna meredakan ketegangan sosial di kalangan masyarakat umum.
- 4) Fungsi Persuasi. Bagi khalayak, tujuan dari fungsi ini adalah untuk memberikan pengaruh kepada masyarakat umum tentang berbagai bentuk media massa, khususnya film. Hal ini penting agar film tersebut dapat menarik perhatian penonton secara efektif. DeVito membahas mengenai beberapa pendekatan yang dapat mempengaruhi, di antaranya ialah:
  - a) Tindakan meneguhkan atau memperkuat keyakinan, atau cita-cita yang sudah dimiliki seseorang.
  - b) Memodifikasi nilai, sikap, atau keyakinan seseorang.
  - c) Menginspirasi orang lain untuk melakukan sesuatu.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Sebelum mencoba melakukan analisis dramatisme terhadap film *Cinta Subuh*, peneliti terlebih dahulu harus melakukan tinjauan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki topik yang sama atau terkait. Berikut ini adalah beberapa contoh pilihan dari banyak jenis penelitian yang digunakan para akademisi sebagai acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian di antaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian dengan judul “Representasi Identitas Agama Anak Muda Islam Dalam Film Cinta Subuh 2” disusun oleh Azif Fattahilla Erlangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghadirkan kembali simbol-simbol dan bentuk problematika realitas identitas agama anak muda islam. Simbol dan bentuk tersebut menunjukkan perilaku anak muda dalam merespon ta'aruf dalam rangka mencapai tujuan kitab, proses identitas mengalami gejala yang direpresentasikan dalam ideologi pragmatis yang berusaha mempertahankan ajaran Islam, namun dalam kondisi sosial yang berbeda. Kajian ini menggunakan analisis teks media dengan pendekatan kritis karena bermanfaat untuk menghasilkan fakta dan data, lalu kemudian dianalisis dengan menggunakan kerangka tiga tahap yang didirikan oleh Jhon Fiske yaitu Realitas, Representasi, dan Ideologi.<sup>54</sup>

Kedua, penelitian dengan judul “Representasi Nilai Akhlak dalam Film Pendek Cinta Subuh 3” disusun oleh Nenden Aryanti. Dalam penelitian ini, menggunakan makna denotasi bahwa nilai akhlak memusatkan perhatian pada bahasa, mengekspresikan kesenangan, dan menunjukkan emosi. Keyakinan akan ridho Allah atas pernikahan sebagai penyatuan dua insan merupakan indikasi dari kejujuran dan akhlak seseorang merupakan makna konotasi. Ada urutan-urutan yang melibatkan moralitas akhlak terhadap diri sendiri, terhadap keluarga (seperti memperingatkan saudaranya untuk tidak bepergian dengan non-muhrim), terhadap masyarakat (seperti menghimbau umat Islam untuk membantu sesamanya), dan terhadap lingkungannya. Teori semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes digunakan dalam konteks ini dalam bentuk analisis data. Lebih khusus lagi, analisis ini menetapkan keunikan adegan, menginterpretasikan keunikan adegan, menyangkutkan dengan yang dianggap masyarakat bernilai dengan makna semiotika berupa makna denotasi, makna konotasi, dan makna mitos.<sup>55</sup>

Ketiga, penelitian ini berjudul “Pesan Dakwah Dalam Film Cinta Subuh 2 Maha Cinta.” Disusun oleh Febriyanto Dwi Hadi Priyono. Untuk melakukan penelitian mendalam tentang makna dakwah yang terkandung dalam film tersebut, penelitian ini menggunakan analisis semiotik yang dikembangkan oleh Ferdinand

---

<sup>54</sup> Azif Fattahilla Erlangga, *Representasi Identitas Agama Anak Muda Islam Dalam Film Cinta Subuh 2 (Analisis Semiotik Jhon Fiske)*, (Universitas Sunan Ampel Surabaya, 2018) <http://digilib.uinsby.ac.id/24628/>

<sup>55</sup> Nenden Aryanti, *Representasi Nilai Akhlak dalam Film Pendek Cinta Subuh 3* (UIN Sunan Gunung Djati, 2017) <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/23387>

de Saussure. Sebelum melakukan analisis apa pun, jenis studi ini terlebih dahulu harus melakukan pengumpulan data mendalam dari sumber primer tentang hal yang dimaksud. Penelitian ini mengkaji berbagai ajaran dakwah yang termuat dalam film tersebut, khususnya yang berkaitan dengan akidah, syariah, dan akhlak.<sup>56</sup>

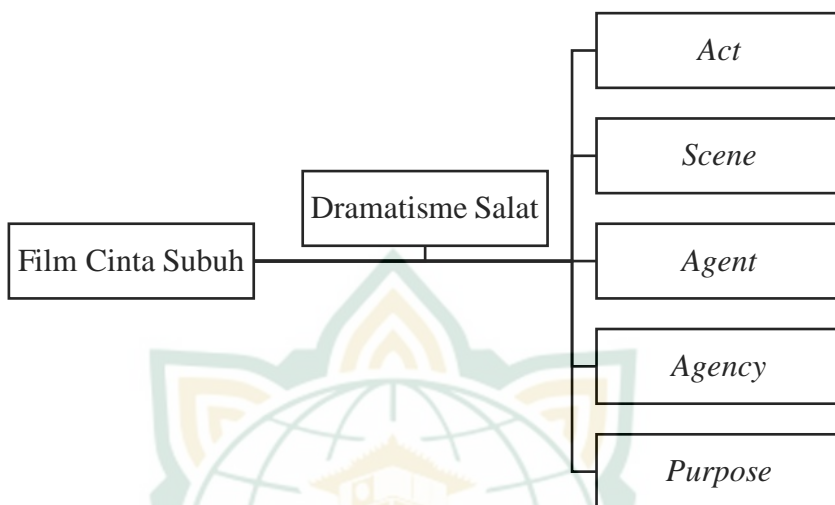
Persamaan dan perbedaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah yaitu sama-sama mengangkat Film Cinta Subuh, sedangkan untuk perbedaannya ialah peneliti menggunakan Teori Dramatisme serta penggunaan Metode Dramatisme Pentad. Teori ini merupakan gagasan yang jarang digunakan oleh praktisi komunikasi. Sedangkan jurnal yang di *review* sebelumnya menggunakan analisis semiotika dengan strategi *framing*. Tujuan dari analisis semiotik adalah untuk melakukan upaya menguraikan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Sedangkan dramatisme adalah teori pemikiran yang mendekati studi tentang perilaku manusia dengan membayangkannya sebagai sebuah drama.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir berfungsi untuk menghindari kerancuan penafsiran tentang dramatisme salat dalam film Cinta Subuh Karya Ali Farighi mulai dirilis pada tahun 2022. Kerangka berpikir dalam penelitian ini berisi tentang suatu konsep yang akan menjelaskan tentang dramatisme apa saja yang terdapat didalam film Cinta Subuh.

---

<sup>56</sup> Febriyanto Dwi Hadi Priyono, *Pesan Dakwah Dalam Film Cinta Subuh 2 Maha Cinta*, (Institut Agama Islam Bengkulu, 2021) <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5757/>



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

Dilihat dari bagan kerangka berfikir yang telah dibahas sebelumnya memperjelas bahwa *Cinta Subuh* adalah film yang digunakan sebagai objek atau bahan penelitian. Dramatisme salat yang terlihat dalam film *Cinta Subuh* menjadi fokus utama penelitian ini. Setelah ditemukan bahwa film tersebut mengandung unsur dramatisme salat, selanjutnya film dikategorikan menurut jenis *Pentad Analysis* yang disampaikan, sehingga dapat ditemukan dramatisme salat yang sesuai dengan fokus penelitian. *Pentad Analysis* yang disampaikan dalam film *Cinta Subuh* diklasifikasikan sebagai berikut:

1. *The Act*: Apa tindakan yang dilakukan?  
Adalah memperlihatkan tindakan dan pola yang dilakukan oleh tokoh.
2. *The Scene*: Kapan tindakan tersebut dilakukan?  
Menunjukkan konteks yang mengantarkan terjadinya tindakan tersebut.
3. *The Agent*: Siapa yang melakukan tindakan tersebut?  
Merupakan seseorang yang menyuguhkan tindakan tersebut.
4. *The Agency*: Bagaimana *Agent* melakukan tindakan tersebut?  
Merujuk pada suatu tindakan selanjutnya yang mungkin dilakukan agen seperti strategi penyampaian pesan.
5. *Purpose*: Mengapa tindakan tersebut harus dilakukan?

Membidik pada *goals* dari apa yang diinginkan oleh *agent* dalam perbuatannya.

