

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era sekarang, di mana arus informasi tidak dapat dibendung lagi, didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin menuju puncaknya, juga kemudahan untuk mengakses dunia digital yang bisa diakses oleh siapapun dan kapanpun termasuk anak-anak, menjadi problema tersendiri yang harus dihadapi. Begitupun dengan tontonan yang akhir-akhir ini semakin bermacam-macam model dan bentuknya, hal ini menjadi kekhawatiran para orang tua terhadap pembentukan karakter pada anak dimasa keemasannya.

Kominfo telah melakukan penelitian pada tahun 2014 tentang penggunaan internet pada anak-anak dan remaja di Indonesia dan mendapatkan hasil bahwa ada sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang menggunakan gawai dan internet. Tercatat bahwasanya di daerah perkotaan, tinggal 13 persen dari seluruh anak-anak dan remaja yang tidak menggunakan HP. Pun juga di Desa, terdapat 87 persen anak-anak dan remaja yang belum menggunakan HP. Dengan jumlah yang cukup fantastis tersebut dapat kita lihat dampaknya pada tahun akhir-akhir ini. Riset berjudul “*Digital Citizenship Safety Among Children and Adolescents in Indonesia*” ini dilakukan oleh Kementerian PPPA, UNICEF, badan PBB untuk anak-anak, bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Harvard University di Amerika Serikat.¹

Dari hasil di atas, perlu kiranya sebuah solusi yang tepat guna mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satunya adalah dengan menyelipkan pesan dakwah pada setiap tontonan guna menjadi tuntunan.

Pesan Dakwah dapat kita temukan di manapun dan kapanpun. Dari sabda Tuhan yang tertera dalam Al-Qur’an, hadits-hadits nabi yang diriwayatkan, dari tingkah laku ulama’

¹ Data Kominfo RI (2014) tentang “*Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet*”. Diakses dari <https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-risetkominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakaninternet/0/> siaran_pers pada 16 Januari 2019, jam 12.31 WIB 19

yang menjadi panutan, dan juga tak terkecuali dari sebuah film animasi kartun yang digemari oleh anak-anak. Yang mana pada era sekarang ini, hampir semua kalangan memiliki gadget dan internet yang sangat mudah diakses, pun juga termasuk dengan anak-anak. Oleh sebab itulah, harus ada konten yang positif untuk menjadi dakwah kepada semua pengguna aktif dunia maya sebagai pesan dakwah yang harus terus disebar luaskan.

Dakwah adalah sebuah bentuk proses dalam menyampaikan nilai-nilai ajaran agama Islam. Sedangkan Dakwah Islam merupakan dakwah keselamatan atau dakwah yang menjurus kepada kualitas tertinggi dari nilai-nilai kemanusiaan dengan bertujuan mewujudkan kebahagiaan dan kesejahteraan di dunia dan di akhirat yang diridloi Allah SWT.

Jika ditinjau dari segi bahasa, dakwah memiliki arti panggilan, ajakan dan seruan. Kalau dalam bahasa arab, bentuk kata dakwah tersebut merupakan mashdar atau isim masdar. Bentuk fi'il atau kata kerjanya berarti da'a, yad'u, da'watan yang memiliki arti memanggil, menyeru dan atau mengajak. Seseorang yang melakukan dakwah disebut juga dengan da'i dan seseorang yang menerima dakwah atau orang yang didakwahi disebut dengan mad'u. Seorang tokoh agama islam, Prof. Toha Yahya Oemar, mendefinisikan dakwah islam ialah sebagai sebuah upaya menyeru kepada ummat dengan cara yang bijaksana untuk menuju ke jalan yang benar untuk kemaslahatan di dunia dan juga di akhirat yang sesuai dengan perintah Allah SWT.²

Allah SWT berfirman dalam AL-Qur'an surat an-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih*

² Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah* (Jakarta : Rajawali Pers, 2012) 1-2

mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.
(Q.S An-Nahl, 125)

Dari ayat di atas, dapat kita lihat bahwa dakwah atau mengajak dan menyeru kepada kebaikan itu ada dasar dan syaratnya. Dasar dari dakwah adalah perintah Allah SWT secara langsung melalui firman-Nya, dan syarat dari berdakwah adalah dengan cara yang baik dan bijaksana. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa dakwah boleh dilakukan oleh siapapun dan dengan media apapun asalkan dengan cara yang baik dan bijaksana, salah satunya adalah melalui media serial kartun nussa dan rara yang ada di kanal Youtube.

Media dakwah (*Wasilah al-Dakwah*) merupakan media atau instrumen yang dipakai sebagai alat guna memudahkan tersampainya pesan dakwah kepada mad'u atau orang yang didakwahi. Media dakwah dapat dimanfaatkan oleh pendakwah untuk menyerukan dakwahnya.³ Hamzah Ya'qub membagi media atau wasilah dalam dakwah menjadi lima jenis, yaitu; tulisan, lisan, lukisan, audiovisual dan akhlak.⁴ Dalam hal ini, film termasuk media dakwah dari jenis audiovisual.

Film bisa kita gunakan sebagai media dakwah. Tidak sedikit peneliti yang telah melakukan penelitian tentang dampak dari film terhadap pola sosial masyarakat, pun antara masyarakat dan film selalu dipahami secara linear. Yang artinya film dapat membentuk dan mempengaruhi masyarakat berdasarkan pesan yang terkandung di dalamnya.⁵ Dalam bukunya *Psychology of Communication*, Jalaluddin Rakhmat menegaskan bahwa film memiliki pengaruh yang signifikan terhadap jiwa manusia. Ini berkaitan dengan psikologi sosial dan tanda-tanda identifikasi psikologis, di mana penonton menjadi terlibat secara emosional dalam karakter dan mengalami perasaan mereka.⁶ Saat sekarang ini dakwah dihadapkan dengan banyak sekali problematika dan juga tantangan yang semakin menyeluruh atau kompleks. Dan

³ Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah* 8

⁴ M.Munir, Wahyu Ilahi, *Manajemen Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2006) 32

⁵ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2016) 126

⁶ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Edisi Revisi (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005) 236

film menjadi media yang tepat bila digunakan untuk meng-*influence* penonton yang notabene masyarakat umum. Akhirnya penonton menjadi terpengaruh dan lebih cenderung untuk mengikuti bagaimana peran yang mereka tonoton. Dari hal tersebut bisa menjadi peluang yang bagus untuk dimasuki oleh pelaku dakwah dengan cara tampil dalam film dengan menampilkan konten-konten berbau agama.

Film sebagai media komunikasi sangat dapat dijadikan sebuah hiburan yang bisa ditonton, apabila dibumbui dengan sedikit kreatifitas dengan kesadaran berdakwah, maka bisa juga dijadikan sebagai sarana untuk berdakwah dan mengajak kepada kebaikan melalui sebuah tontonan yang bisa dipakai untuk tuntunan.⁷ Karena film populer di kalangan orang-orang dari segala usia, termasuk anak-anak, ada banyak kartun dan animasi yang tersedia saat ini. Salah satunya adalah film kartun Nussa dan Rara, yang mana film kartun tersebut memang dibuat dengan tujuan untuk berdakwah terlebih kepada anak-anak. Dalam hal ini, penulis mengambil angel dari serial kartun Nussa dan Rara ketika episode lomba traktir, karena pada saat itu penulis melihat ada seorang anak yang membagi uang sakunya untuk dibelikan jajan kepada teman sekelasnya yang tidak dapat uang saku dari orang tuanya. Akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan observasi di TBQ Darut Tauhid, Sale-Rembang.

Pemaparan latar belakang tersebut di atas, mendorong penulis dalam melakukan penelitian dengan judul “**ANALISIS ISI PESAN DAKWAH DALAM FILM KARTUN NUSSA DAN RARA EPISODE LOMBA TRAKTIR (Studi Kasus TPQ Darut Tauhid Sale-Rembang)**”.

B. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah peneliti supaya tidak melebar jauh dari tema penelitian, peneliti membatasi fokus penelitian dalam skripsi ini berfokus pada analisis isi pesan dakwah yang terkandung dalam serial kartun Nussa dan Rara pada episode; Lomba Traktir dengan studi kasus pada anak-anak TPQ Darut Tauhid, Sale-Rembang.

⁷ Alamsyah, “Perspektif Dakwah melalui Film” *Jurnal Dakwah Tabligh, Volume 13, No.2* (April 2012) 210

C. Rumusan Masalah

Penelitian dengan judul “Analisis Isi Pesan Dakwah Dalam Serial Kartun Nussa dan Rara Episode Lomba Traktir” ini, penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana Pesan Dakwah dalam Serial Kartun Nussa dan Rara Edisi Lomba Traktir?
2. Bagaimanakah Dampak Positif dari Pesan Dakwah dalam Serial Kartun Nussa dan Rara Edisi Lomba Traktir Terhadap Kepribadian Murid TPQ Darut Tauhid?

D. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah penelitian seperti tersebut di atas, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut;

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Pesan Dakwah dalam Serial Kartun Nussa dan Rara Edisi Lomba Traktir.
2. Untuk Mengetahui Dampak Positif Dakwah Melalui Serial Kartun Nussa dan Rara Edisi Lomba Traktir Terhadap Kepribadian Murid TPQ Darut Tauhid.

E. Manfaat Penelitian**1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini bisa dipakai untuk masukan pada khasanah ilmu dakwah dan komunikasi melalui media film, terkhusus guna pengembangan Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam.
- b. Penelitian ini juga bisa dipakai untuk bahan pertimbangan pada penelitian yang sama yakni penelitian yang berkaitan dengan analisis isi pesan dakwah melalui film.

1. Manfaat Praktis

- a. penyampaian gagasan dalam bentuk dokumen untuk membantu mahasiswa atau pembaca mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, khususnya informasi mengenai analisis isi.
- b. Mencoba memberikan kontribusi positif bagi siapa saja yang ingin memanfaatkan hasil penulisan dalam penelitian ini untuk kebermanfaatannya yang lebih besar.

F. Sistematika Kepenulisan

Upaya agar isi penelitian ini lebih mudah dipahami, struktur penelitian ini memiliki kerangka. Pendahuluan Bab I menyajikan kerangka sistematika penulisan; meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, bagaimana masalah dirumuskan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Hal tersebut menjelaskan banyaknya faktor yang menyebabkan penulis mengangkat judul “**Analisis Isi Pesan Dakwah Dalam Film Kartun Nussa dan Rara Episode Lomba Traktir (Studi Kasus TPQ Darut Tauhid Salembang)**”.

Bab II memaparkan tinjauan literatur, disertai dengan analisis teoritis terhadap pesan dakwah Islam dalam kartun tersebut, penelitian terdahulu yang relevan dengan judul, kerangka penelitian, dan mengajukan pertanyaan penelitian sesuai dengan subjek dan tujuan penelitian.

Metode penelitian dibahas dalam Bab III, meliputi berbagai pendekatan dan jenis yang digunakan dalam penelitian, serta latar penelitian, subjek penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, uji validitas data, dan metode analisis data. Uraian objek penelitian, uraian data penelitian, dan analisis data penelitian. Bab IV memaparkan hasil penelitian dan pembahasan. Bab V adalah kesimpulan, dan menawarkan saran untuk pihak terkait berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan.