

BAB II

DESKRIPSI TENTANG DAKWAH DAN FILM

2.1. Deskripsi Tentang Dakwah

2.1.1. Pengertian Dakwah

Islam adalah agama dakwah, maksudnya sebagai *risalah* dari Allah yang diberikan kepada Nabi Muhammad SAW untuk mengajak seluruh umat manusia. Secara etimologis, kata dakwah merupakan bentuk *masdar* dari kata *yad'u* (*fiil mudhari'*) dan *da'a* (*fiil madhi*) yang artinya adalah memanggil (*to call*), mengundang, mengajak (*to invite*), mendorong (*to urge*) dan memohon (*to pray*) (Supena, 2007: 105).

Para ulama memberikan definisi berbeda-beda mengenai dakwah sebagai berikut:

- a. Achmad (1983: 17) memberikan definisi bahwa dakwah adalah mengadakan dan memberikan arah perubahan mengubah struktur masyarakat dan budaya dari kedhaliman kearah keadilan kebodohan kearah kemajuan atau kecerdasan, kemiskinan kearah kemakmuran, keterbelakangan kearah kemajuan, yang semuanya dalam rangka meningkatkan derajat manusia dan masyarakat kearah puncak kemanusiaan.

- b. Sanwar (1986: 34) memberikan definisi dakwah adalah suatu usaha manusia agar selalu berpegang teguh pada ajaran Allah guna memperoleh kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- c. Tasmara (1997: 31) memberikan definisi dakwah ialah suatu proses penyampaian pesan-pesan tertentu yang berupa ajakan atau seruan dengan tujuan orang lain memenuhi ajakan tersebut.
- d. Ya'qub (1981: 13) mendefinisikan dakwah adalah mengajak umat manusia dengan hikmah kebijaksanaan untuk mengikuti petunjuk Allah dan rasul-Nya.
- e. Bakhtiar (1997: 31) mengartikan dakwah yaitu upaya mengubah suatu situasi lain yang lebih baik sesuai ajaran islam, atau proses mengajak manusia ke jalan Allah yaitu Islam.
- f. Syukir (1983: 20) memberikan definisi bahwa dakwah adalah suatu usaha mempertahankan, melestarikan dan menyempurnakan umat manusia agar mereka tetap beriman kepada Allah, denggan menjalankan syariat-Nya sehingga mereka menjadi manusia yang hidup bahagia di dunia maupun akhirat.

Dari beberapa definisi dakwah tersebut dapat disimpulkan bahwa dakwah merupakan aktivitas pemberian arah perubahan, mengubah struktur masyarakat dan budaya dari kedhaliman kearah keadilan, kebodohan kearah kemajuan atau kecerdasan, kemiskinan kearah kemakmuran, keterbelakangan kearah kemajuan, yang semuanya dalam

rangka meningkatkan derajat manusia dan masyarakat kearah kemanusiaan.

2.1.2. Dasar Hukum Dakwah

Dakwah mempunyai dasar hukum yaitu Al-Qur'an dan Hadits. Dua sumber tersebut memuat dalil yang memiliki tafsiran sebagai perintah untuk berdakwah. Perintah Allah SWT agar manusia berdakwah pertama kali diberikan kepada Rasul-Nya. Para Rasul Allah mendapat perintah untuk berdakwah terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah (6) ayat 67:

يَا أَيُّهَا الرُّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ^ط وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ^ج وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ^ق إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Artinya: “Hai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. Dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu) berarti kamu tidak menyampaikan amanat-Nya” (Depag RI, 2006: 119).

Perintah dakwah dalam perkembangannya diberikan kepada seluruh umat Islam. Perintah tersebut terdapat dalam Hadits:

من رأى منكم منكراً فليغيره بيده فاء ن لم يستطع فبلسا نه فاء ن لم يستطع فبقالبه
وذ لك اضعف لاء يمان (رواه مسلم)

Artinya: “Barang siapa diantara kamu melihat kemungkaran, maka hendaklah ia merubah dengan tangannya, apabila tidak mampu mencegah dengan tangan, maka hendaklah ia merubah dengan lisannya, dan apabila dengan lisan tidak mampu, maka hendaklah ia merubah dengan hatinya, dan itu selemah-lemahnya iman” (Nawawi, 2002: 421).

2.1.3. Unsur-Unsur Dakwah

Unsur-unsur dakwah adalah komponen-komponen yang terdapat dalam setiap kegiatan dakwah. Unsur-unsur tersebut adalah: *da'i* (subyek dakwah), *mad'u* (obyek dakwah), *maddah* (materi dakwah), *wasilah* (media dakwah), *thariqah* (metode dakwah), dan *atsar* (efek dakwah).

a. *Da'i* (Subyek Dakwah)

Da'i adalah orang yang melakukan dakwah, baik secara lisan atau tulisan ataupun perbuatan dan baik secara individu, kelompok atau berbentuk organisasi atau lembaga (Aziz, 2004: 75). Dalam menyampaikan pesan dakwah, seorang *da'i* harus memiliki bakat pengetahuan keagamaan yang baik serta memiliki sifat-sifat kepemimpinan (*qudwah*). Selain itu, *da'i* juga dituntut memahami situasi sosial yang sedang berlangsung. Ia harus memahami transformasi sosial baik secara kultural maupun keagamaan (Supena, 2007: 110).

Sifat-sifat yang harus dimiliki seorang *da'i* secara umum, yaitu:

- 1) Mendalami Al-Qur'an dan Sunnah serta sejarah kehidupan Rasulullah serta *Khulafaur Rasyidin*.
- 2) Memahami keadaan masyarakat yang akan dihadapi.
- 3) Berani dalam mengungkapkan kebenaran kapanpun dan dimanapun.

- 4) Ikhlas dalam melaksanakan tugas dakwah tanpa tergiur oleh nikmat materi yang hanya sementara.
- 5) Satu kata dengan perbuatan.
- 6) Terjauh dari hal-hal yang menjatuhkan harga diri.

Sebagai seorang yang menjadi penentu dan pengendali sasaran dakwah *da'i* juga harus mempunyai kepribadian yang baik secara jasmani maupun rohani. Kepribadian yang bersifat jasmani mencakup sifat, sikap, dan kemampuan diri. Ketiga masalah tersebut mencakup keseluruhan kepribadian yang harus dimiliki (Faizah, 2006: 90). Sedangkan yang dimaksud dengan kepribadian yang bersifat rohani yaitu *da'i* harus mempunyai kepribadian sopan, rapi, dan pantas yang bisa mendorong rasa simpati *mad'u*.

b. *Mad'u* (Obyek Dakwah)

Mad'u atau penerima dakwah terdiri dari seluruh umat manusia tanpa terkecuali. *Mad'u* adalah manusia yang menjadi sasaran dakwah yang senantiasa berubah karena perubahan aspek sosial kultural. Perubahan ini mengharuskan *da'i* untuk selalu memahami dan memperhatikan obyek dakwah (Supena, 2007: 111). Berikut ini adalah penggolongan *mad'u* atau obyek dakwah menurut Ali Aziz (Aziz, 2004: 91-93):

- 1) Dari segi sosiologis; masyarakat terasing, pedesaan, perkotaan, kota kecil, kota besar, masyarakat marginal.
- 2) Dari segi dustur kelembagaan; priyayi, abangan dan santri.

- 3) Dari segi tingkatan usia; anak-anak, remaja dan orang tua.
 - 4) Dari segi profesi; petani, pedagang, seniman, buruh, pegawai negeri.
 - 5) Dari segi sosial ekonomi; kaya, menengah, miskin.
 - 6) Dari segi kelamin; pria dan wanita.
 - 7) Dari segi khusus; masyarakat tunawisma, tunasusila, tunakarya, narapidana dan lainnya.
 - 8) Dari segi pemikiran; kritis, mudah dipengaruhi atau fanatik.
- c. *Maddah* (Materi Dakwah)

Maddah adalah pesan dakwah yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits, yaitu meliputi: akidah, syariah, dan akhlak.

1) Masalah Akidah

Akidah secara etimologis adalah ikatan, sangkutan. Dalam pengertian teknisnya iman atau keyakinan. Karena itu akidah Islam ditautkan dengan rukun iman yang menjadi azas seluruh ajaran Islam.

2) Masalah Syariah

Syariah berasal dari kata *syari'* yang berarti jalan yang harus dilalui setiap muslim. Dalam pengertian sehari-hari syariah diartikan sebagai hukum atau peraturan-peraturan yang bersumber dari wahyu. Syariah dibagi menjadi dua bidang yaitu ibadah dan muamalah. Ibadah adalah cara manusia berhubungan dengan Tuhan, sedangkan muamalah adalah ketetapan Allah yang langsung berhubungan dengan kehidupan sosial manusia seperti hukum

warisan, berumah tangga, jual beli, kepemimpinan, dan silaturrahim.

3) Masalah Akhlak

Akhlak adalah bentuk jama' dari *khuluk* yang secara etimologis berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Akhlak bisa berarti positif dan bisa pula negatif yang termasuk positif adalah akhlak yang sifatnya benar, amanah, sabar, dan sifat baik lainnya, yang disebut sebagai akhlak *mahmudah*. Sedang akhlak yang negatif adalah akhlak yang sifatnya buruk, seperti sombong, dendam, dengki, dan khianat, yang disebut sebagai akhlak *madmumah*.

Materi dakwah yang disampaikan oleh *da'i* harus cocok dengan bidang keahliannya. Materi juga harus cocok dengan metode, media, serta obyek dakwahnya (Bakhtiar, 1997: 34).

d. *Wasilah* (Media Dakwah)

Media dakwah adalah peralatan yang dipergunakan untuk menyampaikan materi dakwah. Alat-alat tersebut antara lain:

1) Dakwah melalui lisan

Dakwah melalui lisan merupakan dakwah secara langsung dimana *da'i* menyampaikan dakwah kepada *mad'u*. Misalnya, dakwah dengan ceramah atau diskusi.

2) Dakwah melalui tulisan

Dakwah melalui tulisan adalah kegiatan dakwah yang dilakukan melalui tulisan-tulisan, seperti dakwah dengan menggunakan buku bacaan, surat kabar, artikel, dan lain-lain.

3) Dakwah melalui alat-alat *audio*

Alat-alat *audio* adalah alat-alat yang dapat dinikmati melalui indra pendengaran, diantaranya: radio, *casset tape recorder*, dan lain sebagainya.

4) Dakwah melalui alat-alat *audiovisual*

Audiovisual adalah peralatan untuk menyampaikan pesan dakwah yang dapat dinikmati dengan pendengaran dan penglihatan. Diantaranya yaitu: TV, film, dan lain sebagainya. Jadi kegiatan dakwah melalui *audiovisual* yaitu berupa penerapan materi dakwah yang ditujukan kepada *mad'u* tanpa langsung bertatap muka (Bakhtiar, 1997: 35).

5) Dakwah melalui akhlak

Akhlak yaitu media dakwah melalui perbuatan-perbuatan nyata yang mencerminkan ajaran Islam secara langsung yang dapat dilihat dan didengarkan oleh *mad'u*.

6) Dakwah melalui lukisan

Lukisan adalah media dakwah melalui gambar, karikatur, dan sebagainya.

e. *Thariqah* (Metode Dakwah)

Metode dakwah adalah cara-cara yang digunakan oleh seorang *da'i* untuk menyampaikan materi dakwah Islam atau serentetan kegiatan untuk mencapai tujuan dakwah (Bakhtiar, 1997: 34).

Metode dakwah yang digunakan oleh *da'i* harus sesuai dengan keadaan mad'u yang akan dijadikan sasaran. Menurut Abdullah (1998: 19) ada beberapa metode yang telah digunakan oleh *da'i*, yaitu:

1) Metode ceramah

Metode ceramah yaitu suatu teknik atau metode dakwah yang banyak diwarnai karakteristik bicara oleh *da'i* pada suatu aktifitas dakwah.

2) Metode tanya jawab

Metode tanya jawab yaitu penyampaian materi dakwah dengan cara mendorong sasarannya untuk menyatakan suatu masalah yang dirasa belum dimengerti dan subyek (*da'i*) fungsinya sebagai penjawab (Muhyidin dan Safe'i, 2002: 95).

3) Metode debat (*mujadalah*)

Metode debat yaitu mempertahankan pendapat dan ideologinya agar pendapat dan ideologinya itu diakui kebenaran dan kehebatannya oleh musuh.

4) Metode pendidikan dan pengajaran agama

Metode ini pada dasarnya membina dan melestarikan fitrah anak yang dibawa sejak lahir, yakni fitrah beragama (perasaan ber-Tuhan).

5) Metode sisipan (*infiltrasi*)

Metode *infiltrasi* yaitu metode dakwah yang dilaksanakan dengan menyisipkan pesan-pesan dakwah melalui kegiatan diluar aktifitas dakwah.

Penyampaian dakwah ditekankan dengan cara yang baik, cara penuh kasih sayang (cinta), tidak memunculkan rasa kebencian atau tidak marah dan menakut-nakuti. Karena hakikat dakwah adalah bagaimana mengarahkan dan membimbing manusia-manusia dalam menemukan dan mengajari fitrahnya sehingga sasaran utamanya adalah jiwa nurani sebagai mata hatinya (Muhyidin dan Safe'i, 2002: 74). Firman Allah dalam surat An-Nahl (14) ayat 125 menyatakan:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ

بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu 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 mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Depag RI, 2006: 281).

Ayat tersebut memerintahkan kaum muslimin untuk berdakwah sekaligus memberi tuntunan bagaimana cara pelaksanaan

dakwah yakni dengan cara yang baik sesuai petunjuk agama (Aziz, 2004: 38).

f. *Atsar* (Efek Dakwah)

Dalam setiap aktivitas dakwah akan menimbulkan reaksi. Demikian jika dakwah dilakukan oleh seorang *da'i* dengan materi dakwah, *wasilah*, *thariqah* tertentu maka akan menimbulkan respon dan efek pada *mad'u* (Aziz, 2004: 138). Efek dakwah menjadi ukuran berhasil tidaknya sebuah proses dakwah. Evaluasi dan koreksi terhadap efek dakwah harus dilakukan secara menyeluruh. Sebab dalam upaya mencapai tujuan efek dakwah harus diperhatikan.

Dalam upaya mencapai tujuan dakwah, kegiatan dakwah selalu diarahkan untuk mempengaruhi tiga aspek perubahan diri obyeknya, yakni perubahan pada aspek pengetahuan (*knowledge*), aspek sikap (*attitude*), aspek perilaku (*behavioral*).

Efek *kognitif* terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami atau dipresepsi khalayak. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, ketrampilan, kepercayaan, atau informasi. Efek *afektif* timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, apa yang disenangi, atau yang dibenci khalayak, meliputi segala yang berhubungan dengan emosi, sikap, serta nilai. Efek *behavioral* merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan berperilaku (Aziz, 2004: 139).

2.2. Deskripsi tentang Film

2.2.1. Pengertian Film

Film adalah cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing, dan skenario yang ada. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang berkelanjutan. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media film pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Ia dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2005: 49).

Film yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film treatikal (*theatrical film*), yaitu film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop (*cinema*) (Effendy, 2000: 201). Film treatikal berbeda dengan film televisi atau sinetron yang dibuat secara khusus untuk siaran televisi. Meskipun kemudian banyak film treatikal diputar di televisi. Sedang sinetron merupakan media komunikasi pandang dengar yang dibuat berdasarkan sinematografi yang

direkam pada pita video melalui proses elektronik kemudian ditayangkan melalui siaran televisi yang ceritanya bersambung.

2.2.2. Sejarah Film

Hubungan masyarakat dengan film memiliki sejarah yang cukup panjang. Hal ini dibuktikan oleh seorang ahli komunikasi Oey Hong Lee, yang menyatakan bahwa film merupakan alat komunikasi massa yang muncul kedua di dunia setelah surat kabar, mempunyai masa pertumbuhan akhir abad ke-19. Pada awal perkembangannya, film tidak seperti surat kabar yang memiliki unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial, dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya pada abad ke-18 dan permulaan abad ke-19 (Sobur, 2003: 126).

Film yang pertama kali diputar dan mendapat pengakuan dari banyak orang adalah film karya Edwin S. Porter yang berjudul “*The Great Train Robbery*” pada tahun 1902. Film tersebut diputar di depan publik Amerika, yang Berdurasi 11 menit (Effendi, 1993: 126).

Sedangkan perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Ladi Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Pada tahun 1927 Krueger Corporation memproduksi film *Eulis Atjih*, dan sampai pada tahun 1930, masyarakat disuguhi film *Lutung Kasarung*, *Si Comat* dan *Pareh* (Elvinaro dan Lukiati, 2004: 135).

2.2.3. Jenis-Jenis Film

Dalam perkembangannya film digolongkan dalam jenis-jenis tertentu, yaitu sebagai berikut (Effendi, 1993: 211-216)

a. Film Cerita

Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim dalam pertunjukan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukkan semua publik di mana saja. Sifatnya yang merupakan barang dagangan membuat film cerita berkembang dalam persaingan pasar. Kompetisi yang terjadi membuat film cerita selalu berinovasi diri menyesuaikan perkembangan maka tidak mengherankan, kalau dalam usaha pembuatan film cerita dilakukan riset yang cukup panjang.

Film cerita adalah film yang menyajikan kepada publik sebuah cerita, sebagai sebuah cerita maka harus mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa manusia.

Banyaknya film cerita yang diproduksi menyebabkan banyak varian dalam film cerita. Berdasarkan waktu penayangannya film cerita dibagi menjadi dua klasifikasi, yaitu:

1) Film Cerita Pendek

Film cerita pendek biasanya berdurasi di bawah 60 menit.

Jenis film ini banyak diproduksi oleh mahasiswa jurusan film atau

orang yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film. Karena itu di beberapa Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Namun ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film cerita pendek.

2) Film cerita Panjang

Film cerita panjang berdurasi lebih dari 60 menit, umumnya antara 60-90 menit. Beberapa film ada yang berdurasi lebih dari 120 menit, seperti film *Dances with Wolves*. Bahkan film-film India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

b. Film Berita

Film berita adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita. Meski jika dibandingkan dengan media lainnya seperti surat kabar dan radio sifat aktual beritanya film tidak ada. Ini disebabkan proses pembuatannya dan penyajiannya kepada publik yang memakan waktu cukup lama. Akan tetapi dengan adanya TV film berita dapat dihidangkan kepada publik lebih cepat daripada kalau dipertunjukkan di gedung bioskop mengawali film utama yang berupa film cerita. Meski awalnya film berita muncul lebih dahulu sebelum film cerita. Bahkan film cerita

yang pertama-tama dipertunjukkan kepada publik kebanyakan berdasarkan film berita.

c. Film Dokumenter

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang bercerita tentang sebuah perjalanan yang dibuat sekitar pada tahun 1890. Tiga puluh enam tahun kemudian kata dokumenter kembali digunakan John Grierson, seorang sutradara asal Inggris, untuk menggambarkan suatu jenis film yang dipelopori Robert Flaherty, seorang seniman film besar Amerika.

Grierson menyebut film karya Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan”. Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan-kenyataan, film buatan Flaherty merupakan interpretasi yang puitis yang bersifat pribadi dari kenyataan-kenyataan. Filmnya pertama dan sangat terkenal adalah “*Nanook of the North*” (1922). Film itu menggambarkan perjuangan sehari-hari sebuah keluarga Eskimo yang mempertahankan hidupnya di kutub utara. John Grierson pada tahun 1929 menceritakan kehidupan para nelayan Skotlandia dalam film “*Drifters*”. Film tersebut dianggap sebagai film dokumenter Inggris yang pertama.

Film dokumenter memiliki titik berat pada fakta atau peristiwa yang terjadi. Namun untuk membuat film dokumenter perlu dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang, hal yang membedakan film dokumenter dengan film berita. Film berita lebih

menitik beratkan pada nilai berita dan diproduksi sesingkat-singkatnya agar cepat disaksikan penonton.

Film dokumenter juga berbeda dengan film cerita karena film cerita dapat dibumbui dengan unsur seks dan kejahatan sedang film dokumenter tidak bisa.

d. Film Kartun

Film kartun timbul dari gagasan para pelukis. Ditemukannya *cinematography* memunculkan ide para pelukis untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Keunggulan film kartun dari film lainnya adalah peranan yang diperankan tokoh kartun. Film kartun bisa menghadirkan peranan apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Tokoh dalam film kartun bisa dibuat terbakar, terbang, menjadi tipis seperti kertas dan peranan apapun yang diinginkan sutradara. Hal yang terpenting dalam pembuatan film kartun adalah seni lukis. Setiap lukisan di dalamnya memerlukan ketelitian yang luar biasa. Satu persatu dilukis secara seksama untuk kemudian disusun menjadi sebuah rangkaian gambar yang bergerak. Karena itu sebuah film kartun tidak dilukis hanya oleh satu orang, tetapi oleh beberapa pelukis.

Film kartun pertama kali diperkenalkan pada tahun 1908 oleh orang Perancis bernama Emile Cohl. Film tersebut berjudul “*Phantasmagora*”. Pada tahun 1909 seorang Amerika bernama Winsor McCay, memperkenalkan Gertie, tokoh kartun berupa seekor

dinosaurus. Pada tahun 1913 Ladislav Starevitch dari Uni Soviet memperkenalkan film kartun dengan judul “Si Belang dan Si Semut”.

Sedangkan untuk sekarang, tokoh-tokoh kartun dari Walt Disney, perusahaan film Amerika, banyak mendominasi pemutaran film-film kartun. Tokoh-tokoh kartun seperti *Mickey Mouse* dan *Donald Duck* begitu terkenal hingga seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia.

2.2.4. Unsur-Unsur Film

Unsur-unsur film adalah komponen-komponen yang terdapat dalam setiap kegiatan pembuatan film. Unsur-unsur film dilihat dari segi non teknis sebagai berikut:

a. Sutradara

Sutradara merupakan pemimpin pengambilan gambar, menentukan apa saja yang akan dilihat oleh penonton, mengatur laku di depan kamera, mengarahkan *acting* dan dialog, menentukan posisi dan gerak kamera, suara, pencahayaan, dan turut melakukan *editing*.

b. Skenario

Skenario merupakan naskah cerita yang digunakan sebagai landasan bagi penggarapan sebuah produksi film, isi dari skenario adalah dialog dan istilah teknis sebagai perintah kepada *crew* atau tim produksi. Skenario juga memuat informasi tentang suara dan gambar ruang, waktu, peran, dan aksi.

c. Penata Fotografi

Penata fotografi atau juru kamera adalah orang yang bertugas mengambil gambar dan bekerjasama dengan sutradara menentukan jenis-jenis *shoot*, jenis lensa, diafragma kamera, mengatur lampu untuk efek cahaya dan melakukan pemingkaiian serta menentukan susunan dari subyek yang akan direkam.

d. Penata Artistik

Penata artistik bertugas menyusun segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita sebuah film, melakukan *setting* tempat-tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. Penata artistik juga bertugas menterjemahkan konsep visual dan segala hal yang meliputi aksi di depan kamera (*setting* peristiwa).

e. Penata Suara

Penata suara adalah tenaga ahli dibantu tenaga perekam lapangan yang bertugas merekam suara baik di lapangan maupun di studio. Serta memadukan unsur-unsur suara yang nantinya akan menjadi jalur suara yang letaknya bersebelahan dengan jalur gambar dalam hasil akhir film yang diputar di bioskop.

f. Penata Musik

Penata musik bertugas menata paduan musik yang tepat. Fungsinya menambah nilai dramatik seluruh cerita film.

g. Pemeran

Pemeran atau aktor yaitu orang yang memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita film. Pemeran membawakan tingkah laku seperti yang telah ada dalam skenario.

h. Penyunting

Penyunting disebut juga *editor* yaitu orang yang bertugas menyusun hasil *shooting* sehingga membentuk rangkaian cerita sesuai konsep yang diberikan oleh sutradara.

Sedangkan unsur-unsur film dari segi teknis sebagai berikut:

a. Audio; Dialog dan *Sound Effect*.

1) Dialog

Dialog berisi kata-kata. Dialog dapat digunakan untuk menjelaskan perihal tokoh atau peran, menggerakkan plot maju dan membuka fakta.

2) *Sound effect*

Sound effect adalah bunyi-bunyian yang digunakan untuk melatarbelakangi adegan yang berfungsi sebagai penunjang sebuah gambar untuk membentuk nilai dramatik dan estetika sebuah adegan.

b. Visual; *Angle*, *Lighting*, Teknik pengambilan gambar, dan *Setting*.

1) *Angle*

Angle kamera dibedakan menurut karakteristik dari gambar yang dihasilkan ada 3 yaitu:

- a) *Straight Angle*, yaitu sudut pengambilan gambar yang normal, biasanya ketinggian kamera setinggi dada dan sering digunakan pada acara yang gambarnya tetap. Mengesankan situasi yang normal, bila pengambilan *straight angle* secara *zoom in* menggambarkan ekspresi wajah obyek atau pemain dalam memainkan karakternya, sedangkan pengambilan *straight angle* secara *zoom out* menggambarkan secara menyeluruh ekspresi gerak tubuh dari obyek atau pemain.
- b) *Low Angle*, yaitu sudut pengambilan gambar dari tempat yang letaknya lebih rendah dari obyek. Hal ini membuat seseorang nampak kelihatan mempunyai kekuatan yang menonjol dan akan kelihatan kekuasaannya.
- c) *High Angle*, yaitu sudut pengambilan gambar dari tempat yang lebih tinggi dari obyek. Hal ini akan memberikan kesan kepada penonton sesuatu kekuatan atau rasa superioritas.

2) Pencahayaan/ *Lighting*

Pencahayaan adalah tata lampu dalam film. Ada dua macam pencahayaan yang dipakai dalam produksi yaitu *natural light* (matahari) dan *artificial light* (buatan), misalnya lampu. Jenis pencahayaan antara lain:

- a) Pencahayaan *Front lighting*/ Cahaya Depan.

Cahaya merata dan tampak natural/ alami.

- b) *Side Lighting*/ Cahaya Samping.

Subyek lebih terlihat memiliki dimensi. Biasanya banyak dipakai untuk menonjolkan suatu benda karakter seseorang.

c) *Back Lighthing*/ Cahaya Belakang.

Menghasilkan bayangan dan dimensi.

d) *Mix lighthing*/ Cahaya campuran.

Merupakan gabungan dari tiga pencahayaan sebelumnya. Efek yang dihasilkan lebih merata dan meliputi *setting* yang mengelilingi obyek.

3) Teknik Pengambilan gambar

Pengambilan atau perlakuan kamera juga merupakan salah satu hal yang penting dalam proses penciptaan visualisasi simbolik yang terdapat dalam film. Proses tersebut akan dapat mempengaruhi hasil gambar yang diinginkan, apakah ingin menampilkan karakter tokoh, ekspresi wajah dan *setting* yang ada dalam sebuah film . oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan beberapa kerangka dalam perlakuan kamera yang ada, yakni:

a) *Full Shot* (seluruh tubuh). Subyek pertama berinteraksi dengan subyek lain, interaksi tersebut menimbulkan aktivitas sosial tertentu.

b) *Long Shot Setting* dan karakter lingkup dan jarak. *Audience* diajak oleh sang kameramen untuk melihat keseluruhan obyek.

- c) *Medium Shot* (bagian pinggang ke atas). *Audience* diajak untuk sekedar menganal obyek dengan menggambarkan sedikit suasana dari arah tujuan kameramen.
- d) *Close Up* (hanya bagian wajah). Gambar memiliki efek yang kuat sehingga menimbulkan perasaan emosional karena *audience* melihat hanya pada satu titik interest. Pembaca dituntut untuk memahami kondisi subyek.
- e) *Pan up / Frog Eye* (kamera diarahkan ke atas). Film dengan teknik ini menunjukkan kesan bahwa obyek lemah dan kecil.
- f) *Pan down / Bird Eye* (kamera diarahkan ke bawah). Teknik ini menunjukkan kesan obyek sangat agung, berkuasa, kokoh dan berwibawa. Namun bisa juga menimbulkan kesan bahwa subyek dieksploitasi karena hal tertentu.
- g) *Zoom In / Out Focallength* ditarik ke dalam observasi / fokus. *Audience* diarahkan dan diputuskan pada obyek utama. Unsur lain di sekeliling subyek berfungsi sebagai pelengkap makna.

4) Setting

Setting yaitu tempat atau lokasi untuk pengambilan sebuah *visual* dalam film.

2.2.5. Film Sebagai Media Dakwah

Film dan dakwah adalah dua hal yang berbeda namun film dan dakwah adalah dua hal yang berkaitan. Upaya penyebaran pesan-pesan keagamaan (dakwah) tersebut mampu menawarkan satu alternatif dalam

membangun dinamika masa depan umat dengan menempuh cara dan strategi yang bijak. Pesan-pesan keagamaan akan dikonsumsi oleh masyarakat dengan jumlah banyak, maka dalam prosesnya memerlukan media dan salah satunya adalah film. Film sebagai salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis, status, umur dan tempat tinggal dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia, termasuk pesan-pesan keagamaan yang lazimnya disebut dakwah. Dengan melihat film, kita dapat memperoleh informasi dan gambaran realitas tertentu, realitas yang sudah diseleksi (Muhtadi dan Handayani, 2000: 94-95). Dalam penyampaian pesan keagamaan, film mengekspresikannya dalam berbagai macam cara dan strategi, sehingga tujuan dakwah tercapai dengan baik.

Salah satu kelebihan film sebagai media dakwah adalah *da'i* dalam menyampaikan pesan dakwahnya dapat diperankan sebagai seorang tokoh pemain dalam produksi film, tanpa harus ceramah dan *berkhotbah* seperti halnya dalam majelis taklim. Sehingga secara tidak langsung para penonton tidak sedang merasa diceramahi atau digurui.

Dengan media film pesan dakwah dapat menjangkau berbagai kalangan. Pesan-pesan *da'i* sebagai pemain dalam dialog-dialog adegan film dapat mengalir secara lugas. Sehingga penonton (*mad'u*) dapat menerima pesan yang disampaikan *da'i* tanpa paksaan. Pesan dakwah

dalam film juga lebih mudah disampaikan pada masyarakat karena pesan *verbal* diimbangi dengan pesan *visual* memiliki efek yang sangat kuat terhadap pendapat, sikap, dan perilaku *mad'u*. Hal ini terjadi karena dalam film selain pikiran, perasaan pemirsa pun dilibatkan.

Dalam sebuah film terdapat kekuatan dramatik dan hubungan logis bagian cerita yang tersaji dalam alur cerita. Kekuatan pesan yang dibangun akan diterima *mad'u* secara penghayatan, sedangkan hubungan logis diterima *mad'u* secara pengetahuan. Namun film sebagai media dakwah juga mempunyai kelemahan yaitu penonton film cukup bersikap pasif. Hal ini dikarenakan film merupakan sajian yang siap dinikmati.

2.2.6. Teknik Penyampaian Pesan dalam Film

Teknik merupakan oprasionalisasi metode kegiatan yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Oprasionalisasi merupakan sebuah pengolahan serta penyajian materi dakwah, sebagai apapun materi dakwah jika pengolahan dan penyajian yang disampaikan *da'i* kurang tepat maka *mad'u* kurang mudah menerima materi yang disampaikan.

Penerapan teknik berhubungan dengan adanya alat atau media dakwah yang merupakan salah satu aspek dakwah yang diperlukan dalam pelaksanaan dakwah. Alat atau media dakwah adalah seluruh media komunikasi yang digunakan dalam melakukan hubungan dengan orang

lain, maka dalam kegiatan dakwah terdapat kegiatan dakwah yang bermedia maupun tidak bermedia.

Pemahaman di atas, dapat dikemukakan bahwa teknik dakwah adalah oprasionalisasi dakwah dengan media atau non media. Yang perlu diperhatikan adalah metode apa yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan dakwah, maka dapat ditetapkan bagaimana teknik pelaksanaannya. Jadi teknik merupakan tindak lanjut operasionalisasi kegiatan dakwah yang diperlukan guna tercapainya tujuan dakwah (Ghazali, 1997: 26).

Teknik penyampaian pesan dakwah dalam film Sang Pemimpi akan ditinjau dari dua aspek yaitu dengan melihat audio dan visualnya.

Ditinjau dari segi audionya, penelitian ini akan dikaji dengan melihat beberapa aspek diantaranya:

a. Percakapan (Dialog)

Percakapan (Dialog) menentukan apa yang diucapkan atau dikatakan karakter yang akan bergabung dan membentuk. Dialog dalam sebuah skenario film tidak boleh ditinggalkan karena dalam dialog mempunyai elemen yang penting dalam skenario film diantaranya:

- 1) Dialog menampakkan karakter dan memperkaya plot.
- 2) Dialog menciptakan konflik.
- 3) Dialog menghubungkan fakta-fakta.

- 4) Dialog menyamarkan kejadian-kejadian yang akan datang.
- 5) Dialog menghubungkan adegan-adegan dan gambar-gambar sekaligus (Suban, 2009: 142).

b. Musik

Elemen musik yang dimaksud untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya. Musik sendiri dibagi menjadi dua yaitu:

1) Ilustrasi Musik (*Music Illustration*)

Ilustrasi Musik (*Music Illustration*) adalah suara, baik dihasilkan melalui instrument musik atau bukan yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana.

2) *Themesong*

Themesong adalah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut ataupun lagu yang telah populer sebelumnya (biasanya dipilih sendiri oleh sutradara atau produser).

3) *Sound Effect* (Efek Suara)

Sound Effect (Efek Suara) adalah suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film. Efek suara perlu untuk membenjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan

memasukkan semua bunyi yang masuk akal dengan cerita dan menghilangkan semua yang tidak perlu (Effendy, 2002: 95-96).

Sedangkan ditinjau dari segi visualnya, penelitian ini akan dikaji dengan melihat beberapa aspek, diantaranya adalah:

a. Adegan (*scene*)

Adegan (*scene*) adalah suatu unit yang menggerak majukan sebuah cerita. Teknik dari sebuah adegan adalah tempat dan waktunya dilihat dari dalam ruangan (*interior*) atau dari luar ruangan (*exterior*) (Suban, 2009: 146).

b. Lokasi (Tempat)

Lokasi (tempat) menentukan gambar yang akan dibuat. Penulis skenario yang baik menggunakan lokasi yang menarik dan unik dimana dapat menciptakan *visual* yang bagus (Suban, 2009: 137).