BAB II

MAKNA, PESAN, TAUBAT DAN SINETRON

A. Makna

Dalam buku Sobur (2012:19) yang berjudul Analisis Teks Media, Fisher menjelaskan makna merupakan konsep yang abstrak, yang telah menarik perhatian para ahli filsafat dan para teoritisi ilmu sosial selama 2000 tahun silam. Menurut De Vito, makna tidak terletak pada kata-kata melainkan ada dalam diri manusia. Masyarakat umum menganggap makna adalah arti dari sebuah tanda. Dalam penjelasan Umberto Eco (Sobur, 2004:255), makna dari sebuah wahana tanda adalah satuan kultural yang diperagakan oleh wahana-wahana tanda yang lainnya serta, dengan begitu, secara semantik mempertunjukkan pula ketidak tergantungannya pada wahana tanda yang sebelumnya. Selain itu, para filsuf dan linguis mencoba untuk menjelaskan istilah makna dengan tiga hal menurut Kempson yang dikutip oleh Sobur (2004:256), yakni: 1) menjelaskan makna kata secara alamiah, 2) mendeskripsikan kalimat secara alamiah, 3) menjelaskan makna dalam proses komunikasi.

Memberikan makna merupakan upaya lebih jauh dari penafsiran, dan mempunyai kesejajaran dengan ekstrapolasi yang lebih menekankan pada kemampuan daya pikir manusia untuk menangkap hal di balik yang tersajikan. Pemaknaan lebih menuntut kemampuan integratif manusia seperti indrawinya,

daya pikirnya, dan akal budinya. Konsep makna dalam sistem tanda menurut Ferdinand de Saussure (Sobur, 2012: 125) terdiri atas:

1) *Signifier*, adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca.
2) *Signified*, adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa.
3) *Signification*, adalah hubungan antara keberadaan fisik tanda dan konsep mental yang berupaya dalam memberi makna terhadap dunia.

Hubungan antara keduanya bersifat arbitrer (manasuka) dan hanya berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau peraturan dari kultur pemakai bahasa tersebut. karena hubungan yang terjadi antara signifier dan signified bersifat arbitrer, maka makna signifier harus dipelajari, yang berarti ada struktur yang pasti atau kode yang membantu menafsirkan makna. Salah satu cara yang digunakan para ahli untuk membahas lingkup makna yang lebih besar ini adalah dengan membedakan antara makna denotatif dan makna konotatif (Sobur, 2004:262).

1) Makna Denotatif

Makna denotatif pada dasarnya meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata (yang disebut sebagai makna referensial). Makna denotatif suatu kata ialah makna yang biasa kita temukan dalam kamus. Denotasi adalah hubungan

yang digunakan di dalam tingkat pertama pada sebuah kata yang secara bebas memegang peranan penting di dalam ujaran. Makna denotasi bersifat langsung atau objektif, yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah tanda, dan pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah pertanda (Berger, dalam Sobur, 2004:263). Makna denotatif disebut juga dengan beberapa istilah lain seperti makna denotasional, makna kognitif, makna konseptual, makna ideasional, makna referensial, atau makna proposisional (Keraf, dalam Sobur 2004:265). Disebut beberapa makna tersebut karena makna itu menunjuk kepada suatu referen, konsep, atau ide tertentu dari suatu referen. Disebut makna kognitif karena makna itu bertalian dengan kesadaran atau pengetahuan. Makna ini merupakan makna yang paling dasar pada sebuah kata.

2) Makna Konotatif

Makna konotatif ialah makna denotatif ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan oleh kata. Kata konotasi itu sendiri berasal dari bahasa Latin connotare, “menjadi tanda” dan mengarah kepada makna-makna kultural yang terpisah/berbeda dengan kata (dan bentuk-bentuk lain dari komunikasi). Makna konotasi diartikan sebagai aspek makna yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul pada pembicara dan pendengar. Jika denotasi bersifat objektif, maka konotasi

bersifat subjektif dalam pengertian bahwa ada pergeseran dari makna umum karena sudah ada penambahan rasa dan nilai tertentu. Menurut pendapat Berger (dalam Sobur 2004:263), kata konotasi melibatkan simbol-simbol historis, dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional. Konotasi atau makna konotatif disebut juga makna konotasional, makna emotif, atau makna evaluatif (Keraf, dalam Sobur, 2004:266). Makna konotatif sebagian terjadi karena pembicara ingin menimbulkan perasaan setuju-tidak setuju, senang-tidak senang, dan sebagainya pada pihak pembicara dan pendengar.

Ada beberapa pandangan yang menjelaskan teori atau konsep makna, seperti model proses makna yang dikutip Wendell Johnsosn (dalam Sobur, 2004:258) berikut diantaranya:

1) Makna ada dalam diri manusia. Makna tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia. Makna yang didapat pendengar dari pesan-pesan akan sangat berbeda dengan makna yang ingin kita komunikasikan.
2) Makna berubah. Banyak dari kata-kata yang kita gunakan 200 atau 300 tahun yang lalu. Tetapi makna dari kata-kata tersebut terus berubah, khususnya terjadi pada dimensi emosional dari makna.
3) Makna membutuhkan acuan. Walaupun tidak semua komunikasi mengacu pada dunia nyata, komunikasi hanya

masuk akal bila ia mempunyai kaitan dengan dunia atau lingkungan eksternal.

4) Penyingkatan yang berlebihan akan mengubah makna. Makna membutuhkan acuan adalah masalah komunikasi yang timbul akibat penyingkatan berlebihan tanpa mengaitkannya dengan acuan yang kongkret dan dapat diamati.
5) Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada suatu saat tertentu, jumlah kata pada suatu bahasa terbatas, tetapi maknanya tidak terbatas. Karena itu, kebanyakan kata mempunyai banyak makna.
6) Makna dikomunikasikan hanya sebagian. Makna yang kita peroleh dari suatu kejadian bersifat multi aspek dan sangat kompleks, tetapi hanya sebagian saja dari makna-makna yang dapat dijelaskan.

B. Pesan

Pesan adalah suatu gagasan atau ide yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk tujuan tertentu (Sari, 1993:25). Pesan merupakan seperangkat lambang (verbal/kata-kata atau non verbal/gerak gambar dan isyarat) yang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Romli, 2013:10). Proses penyampaian pesan disebut dengan komunikasi yang didefinisikan sebagai proses penyampaian oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat, perilaku, baik secara lisan atau tertulis.

Adapun komponen dalam melakukan komunikasi yaitu (Effendi, 1992:18).

a. Komunikator (*Sender*), adalah orang yang menyampaikan pesan.
b. Komunikan (*Receiver*), adalah sejumlah orang yang menerima pesan dalam waktu yang sama meskipun berada di tempat yang berbeda.
c. Media (*Channel*), merupakan sarana bagi komunikator untuk menyampaikan pesan kepada *audience.* Media dapat dibedakan ke dalam media cetak, media elektronik (audio dan visual) dan internet.
d. Pesan (*Message*), adalah gagasan yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk tujuan tertentu.
e. Efek (*Effect*), efek pesan komunikasi terjadi dengan adanya perubahan tingkat pengetahuan, perubahan sikap, perubahan perilaku dan perubahan sosial.

Tetapi untuk menjadikan proses komunikasi itu berhasil, pesan memiliki beberapa syarat berikut (Effendi, 1993:41-42).

a. Pesan harus menarik perhatian komunikan.
b. Pesan harus menggunakan lambang-lambang.
c. Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi komunikan dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut (kepuasan).

Adapun unsur-unsur pesan terdiri dari dua aspek yaitu isi pesan *(the content of massage)* dan lambang (*symbol*) untuk

mengekspresikannya (Effendy, 2000:312). Sedangkan bahasa dalam pesannya mempunyai kekuatan yang mampu menggerakkan tingkah laku orang, kekuatan bahasa, kekuatan kata- kata, karena *the power of words* ini yang membedakan manusia dengan binatang. Manusia diajarkan untuk pandai berbicara, padahal berbicara menggunakan bahasa. Sedangkan bahasa pada dasarnya adalah sebuah pesan yang terangkum dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Selain unsur-unsur, pesan juga menggunakan struktur pesan. Struktur pesan adalah pola susunan yang pada prinsipnya merupakan rangkaian dari prolog-contain-epilog (Sari, 1993:25). Untuk mengetahui struktur pesan ini, dapat dilihat dari pola penyimpulannya (tersirat ataukah tersurat) dan dari penyimpulannya (mana yang lebih dahulu disenangi dan tidak disenangi) argumentasinya (Rahmat, 2003: 63).

Isi pesan adalah bahan untuk atau materi yang dipilih yang ditentukan oleh komunikator untuk menyampaikan maksudnya. Pesan dapat menyampaikan isi berupa dakwah dengan tujuan untuk mengajak kepada kebaikan. Pesan dakwah merupakan piranti lunak yang disampaikan oleh komunikator dakwah melalui ceramah atau tablig. Pesan komunikasi dakwah berupa nilai-nilai keagamaan yang bersumber dari ajaran Islam, baik yang diambil dari Al-Qur’an maupun Sunnah Rasul (Ma’arif, 2010: 43). Contohnya seperti pesan dakwah yang ada dalam sinetron Preman Pensiun 3, dimana penulis meneliti nilai

ajaran agama islam yaitu mengenai taubat.

Sedangkan untuk lambang atau simbol yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi memiliki berbagai macam baik yang diciptakan oleh manusia maupun yang bersifat alami, yaitu:

1) Pesan Verbal

   Pesan Verbal adalah jenis pesan yang penyampaiannya menggunakan kata-kata, dan dapat dipahami isinya oleh penerima berdasarkan apa yang didengarnya.

2) Pesan Non Verbal

   Pesan nonverbal adalah jenis pesan yang penyampaiannya tidak menggunakan kata-kata secara langsung, dan dapat dipahami isinya oleh penerima berdasarkan gerak-gerik, tingkah laku, mimik wajah atau ekspresi wajah pengirim pesan.

Pesan juga dapat dilihat dari segi bentuknya. Menurut A.W. Widjaja dan M. Arsyik Wahab terdapat tiga bentuk pesan yaitu:

1) Informatif

   Untuk memberikan keterangan fakta dan data kemudian komunikan mengambil kesimpulan dan keputusan sendiri, dalam situasi tertentu pesan informatif tentu lebih berhasil dibandingkan persuasif.

2) Persuasif

Berisi bujukan yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran manusia bahwa apa yang kita sampaikan akan memberikan sikap berubah. Tetapi perubahan atas diri sendiri bukan karena dipaksakan.

3) Koersif

Menyampaikan pesan yang bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi bentuk yang terkenal dari penyampaian secara inti. Koersif berbentuk perintah-perintah, instruksi untuk penyampaian suatu target.

C. Taubat

1. Pengertian Taubat

Secara bahasa taubat berasal bahasa Arab *taaba–yatuubu–taubatan* yang berarti kembali. Maksudnya, kembali dari segala yang tercela menurut agama Islam, menuju semua hal yang terpuji. Sedangkan menurut istilah taubat adalah kembalinya seorang hamba kepada Allah dari segala perbuatan dosa yang pernah dilakukan, baik secara sengaja atau tidak sengaja, dahulu, sekarang dan yang akan datang (Bagir, 2003:20).

Kata taubat disebut dalam Al-Qur'an tidak kurang dari tujuh kali yang tersebar dalam beberapa surat. Jumlah tersebut belum termasuk kata-kata yang diungkap dalam bentuk kata kerja (*fi'il*) *madi*, *mudhori* dan *amar*. Dalam

ayat-ayat tersebut, Allah SWT menjelaskan bagaimana orang-orang terdahulu bertaubat, serta balasan dan pahala yang diberikan kepada orang yang bertaubat, dan siksa-siksa yang diberikan kepada orang yang tidak bertaubat di dunia (Al-Qur'an dan Tafsirnya, 2015: 130).

Taubat adalah suatu makna berurutan yang terdiri dari tiga variabel, yaitu ilmu, keadaan, dan amal. Ilmu akan menghasilkan keadaan dan keadaan akan menghasilkan amal. Semua merupakan *sunatullah* yang tidak bisa diubah, berikut penjelasannya (Hidayat, 2009:14).

1. Pengetahuan dan kesadaran (*'ilm*)

   Timbulnya pengetahuan dan kesadaran akan besarnya bahaya perbuatan dosa yang menimbulkan adanya *hijab* (tabir penutup) antara seseorang dan sesuatu yang dicintainya.

2. Penyesalan *(nadam)*

   Dari kesadaran dan keyakinan yang menguasai hati akan timbul rasa sakit yang pedih dalam hati akibat akan kehilangan sesuatu yang ia cintai, niscaya ia akan merasakan penyesalan (*nadam*).

3. Tindakan *(iradah)*

   Setelah merasakan kondisi hati yang tidak karuan lalu ia akan muncul kehendak atau tindakan (*iradah*) yaitu keinginan melakukan perbuatan tertentu yang ada kaitannya dengan masa sekarang, masa

lampau dan masa mendatang. Yang berkaitan dengan masa sekarang adalah segera meninggalkan perbuatan dosa yang ada pada dirinya. Dan yang berkaitan dengan masa mendatang adalah *'azam* (tekad kuat)-nya untuk meninggalkan selamanya perbuatan dosa yang telah mengakibatkan ia kehilangan sesuatu yang dicintainya. Sedangkan pada masa lampau adalah dengan cepat-cepat mengerjakan kembali kebaikan yang telah pernah ditinggalkan, atau memperbaikinya kembali sepanjang masih bisa diperbaiki.

2. Alasan Melakukan Taubat

Berikut beberapa alasan mengapa kita harus bertaubat (Jauziyyah, 2012: 6).

a. Suatu bentuk ketaatan kepada Rabb-Mu, karena Dia telah memerintahkanmu untuk melakukannya. Allah berfirman:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ تُوبُوٓاْ إِلَى ٱللَّهِ تَوۡبَةً نَّصُوحًا عَسَىٰ رَبُّكُمۡ أَن يُكَفِّرَ عَنكُمۡ سَيِّـَٔاتِكُمۡ وَيُدۡخِلَكُمۡ جَنَّٰتٖ تَجۡرِي مِن تَحۡتِهَا ٱلۡأَنۡهَٰرُ يَوۡمَ لَا يُخۡزِي ٱللَّهُ ٱلنَّبِيَّ وَٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مَعَهُۥۖ نُورُهُمۡ يَسۡعَىٰ بَيۡنَ أَيۡدِيهِمۡ وَبِأَيۡمَٰنِهِمۡ يَقُولُونَ رَبَّنَآ أَتۡمِمۡ لَنَا نُورَنَا وَٱغۡفِرۡ لَنَآۖ إِنَّكَ عَلَىٰ كُلِّ شَيۡءٖ قَدِيرٞ ٨

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertaubatlah kepada Allah dengan taubatan nasuhaa (taubat yang semurni-murninya). Mudah-mudahan Rabbmu akan menutupi kesalahan-kesalahanmu dan memasukkanmu ke dalam jannah yang mengalir di bawahnya sungai-sungai, pada hari ketika Allah tidak menghinakan Nabi dan orang-orang mukmin yang bersama dia; sedang cahaya mereka memancar di hadapan dan di sebelah kanan mereka, sambil mereka mengatakan: "Ya Rabb kami, sempurnakanlah bagi kami cahaya kami dan ampunilah kami; Sesungguhnya Engkau Maha Kuasa atas segala sesuatu."” (QS. At Tahrim : 8)

b. Sebab untuk mendapatkan ampunan dari Allah swt.

وَإِنِّي لَغَفَّارٌ لِّمَن تَابَ وَءَامَنَ وَعَمِلَ صَٰلِحًا ثُمَّ ٱهۡتَدَىٰ ٨٢

Artinya: “Dan sesungguhnya Aku Maha Pengampun bagi orang yang bertobat, beriman, beramal sholeh, kemudian tetap di jalan yang benar.”(QS. Thaha: 82)

c. Sebab bagi keberuntungan dunia dan akhirat. Allah berfirman:

وَتُوبُوٓاْ إِلَى ٱللَّهِ جَمِيعًا أَيُّهَ ٱلۡمُؤۡمِنُونَ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٣١

Artinya: “Dan bertaubatlah kamu sekalian kepada Allah, Hai orang-orang yang beriman supaya kamu beruntung.” (QS. An-Nur: 31)

3. Jenis Taubat

Menurut beberapa Imam sebagaimana yang dikutip oleh Abdul Manan dalam buku Rajab & Sya'ban, taubat terbagi atas tiga macam, yaitu (Manan, 2006:14).

a. *Taubat*, yaitu kembali dari kejahatan pada ketaatan karena takut akan murka dan siksa Allah swt.
b. *Inabat*, yaitu kembali dari yang baik kepada yang lebih baik karena mengharap pahala.
c. *Awbah*, yaitu orang-orang yang bertaubat bukan karena takut siksaan dan tidak pula karena mengharap tambahan pahala, tetapi karena mengikuti perintah Allah swt.

Imam Ghazali juga menyebutkan terdapat 4 tingkatan orang yang bertaubat, sebagaimana dikutip oleh Abdul Manan, yaitu (Manan, 2006:14).

a. Orang yang bertaubat dengan taubat yang sebenar-benarnya atau disebut *taubat nasuha*. *Taubat nasuha* yaitu semua perbuatan dosa yang telah dilakukan sebelumnya dan sudah tidak pernah dilakukan lagi selama hidupnya. Orang semacam ini mempunyai jiwa yang tenang yang disebut *nafsu mutmainnah*.
b. Orang yang bertaubat dan meninggalkan semua dosa-dosa besar seperti khamr, zina, fitnah, syirik, dll dan tidak mengulanginya lagi, akan tetapi terkadang masih juga melakukan perbuatan dosa. Untuk menghindari

perbuatan dosa tersebut ia selalu mawas diri dan berjaga-jaga agar tidak berbuat dosa lagi. Orang ini memiliki jiwa yang disebut *nafsu lawwamah*.

c. Orang yang bertaubat disertai dengan niat untuk tidak mengulangi perbuatan dosa tersebut. Akan tetapi, dia tidak berdaya atau tidak dapat melawan hawa nafsunya yang lebih besar untuk berbuat dosa. Sehingga ia melakukan dosa lagi dan bertaubat kembali dan seterusnya. Orang ini memiliki jiwa yang disebut *nafsu musawalah*.

d. Orang yang bertaubat tetapi kemudian ia melakukan perbuatan dosa dan tidak ada rasa bersalah atau penyesalan dalam hatinya. Orang ni dikuasai oleh nafsu jahat yang disebut *nafsu amarah*.

Pada analisis ini, peneliti mengkategorikan pesan taubat yang ada dalam sinetron Preman Pensiun 3 termasuk ke dalam jenis taubat yang nasuha. Taubat nasuha merupakan berhenti melakukan semua perbuatan dosa yang telah dilakukan sebelumnya dan tidak pernah dilakukan lagi selama hidupnya. Beberapa *scene* telah memperlihatkan bahwa saat mereka melakukan taubat maka mereka sudah benar-benar tidak akan kembali lagi ke pekerjaannya yang dulu.

4. Syarat Taubat

Tidaklah sekali-kali taubat seorang hamba itu benar dan diterima oleh Allah swt, kecuali setelah dia memenuhi syarat-syarat taubat, yang di antaranya sebagai berikut (Sadlani, 2006: 38).

a. Taubat itu harus dilakukan benar-benar dengan niat yang tulus dan ikhlas, karena Allah yang telah menyerukan semua hamba-Nya untuk segera bertaubat.
b. Meninggalkan segala macam maksiat serta bertekad tidak akan mengulanginya.
c. Menyesali semua perbuatan dosa yang pernah dikerjakan.
d. Tidak mengulangi lagi dosa dan perbuatan maksiat yang pernah dilakukan.
e. Harus dikerjakan pada waktunya, yaitu sebelum ajal tiba dan sebelum terbit matahari dari barat.

5. Tanda Orang Yang Bertaubat

Adapun tanda seseorang yang hendak bertaubat antara lain adalah sebagai berikut (Jauziyyah, 2012: 9).

a. Bergaul dengan orang-orang saleh, dan menghindari dari teman-teman yang buruk.
b. Berperilaku lebih baik dari pada sebelumnya
c. Menerima dengan tangan terbuka terhadap segala kebajikan.
d. Takut kepada Allah, hati dan dirinya cenderung bertaubat.

e. Hatinya terjaga dari kelalaian meninggalkan Allah.
f. Hatinya selalu aktif dan tersadar karena penyesalan dan rasa cemas yang terus membayangi. Hal ini tergantung pada seberapa besar pelanggaran yang dilakukan.
g. Melakukan *amar ma'ruf nahi munkar*, serta mempengaruhi orang lain untuk mencintai kebaikan.
h. Mengingat mati dan mengingatkan teman-temannya akan kematian tersebut, ke mana mereka berada dan hendak ke mana mereka akan kembali.

D. Kajian Tentang Sinetron

1. Pengertian Sinetron

Dunia film di Indonesia sempat turun dan nyaris tanpa produksi di penghujung tahun 80-an. Saat itulah muncul sinetron yang memiliki kepanjangan sinema elektronik atau sandiwara bersambung yang disiarkan oleh media televisi. Istilah ini pertama kali dicetuskan oleh Arswendo Atmowiloto, wartawan dan penulis. Dalam bahasa Inggris, sinetron disebut *soap opera* (opera sabun), sedangkan dalam bahasa Spanyol dikenal dengan sebutan *telenovela* (Dennis, 2010: 10). Sinetron adalah sebuah sinema elektronik tentang sebuah cerita yang di dalamnya membawa misi tertentu diasumsikan sangat digemari pemirsa. Setiap rating yang dikeluarkan *Survey Research*

Indonesia (SRI) selalu menunjukkan bahwa sinetron adalah mata acara yang paling banyak penontonnya dan layak dikatakan sebagai primadona acara televisi (Kuswandi, 2008:119). Sinetron juga memberikan fungsi yang sama dengan televisi sebagai media penyalur pesan, yaitu informasi, mendidik, menghibur dan membujuk (Ardianto, 2004:128).

Sinetron pada umumnya bercerita tentang kehidupan manusia sehari-hari yang diwarnai dengan konflik. Seperti layaknya drama atau sandiwara, sinetron diawali dengan perkenalan tokoh-tokoh yang memiliki karakter khas masing-masing. Berbagai karakter yang berbeda menimbulkan konflik yang makin lama makin besar sehingga sampai pada titik klimaks. Di akhir sebuah sinetron, kita akan menemukan kebahagiaan maupun kesedihan, tergantung dari jalan cerita yang ditentukan oleh penulis skenario (Dennis, 2010: 10).

Sinetron biasanya dibuat puluhan bahkan ratusan episode yang bertujuan untuk komersial semata. Kondisi ini dikhawatirkan menurunkan kualitas cerita dan akhirnya sinetron menjadi tidak lagi mendidik tetapi hanya menyajikan hal-hal yang bersifat menghibur. Namun, sebenarnya tidak semua sinetron Indonesia bermutu rendah, ada juga sinetron yang mengedepankan unsur budaya dan pendidikan yang justru digemari (Dennis, 2010: 10).

Meskipun sinetron memiliki konsep dasar yang sama dengan film layar lebar, tetapi masing-masing memiliki prinsip dasar yang berbeda. Yang pertama dalam ukuran layar, film layar yang dipancarkan oleh proyektor lalu tergambar pada sebuah layar yang besar. Sementara gambar sinetron yang direkam langsung dalam pita kaset ditayangkan melalui televisi yang layarnya relatif kecil. Kedua, dari segi penonton/pemirsa, penonton film adalah mereka yang sejak awal benar-benar memiliki niat untuk menonton. Adapun penonton sinetron karena tak pernah langsung memilih (dari jenis sinema, judul, hingga jadwal waktu), jenis penontonnya lebih beragam dari tingkat ekonomi, intelektualitasnya, dan lainnya (Saefudin, 2010:23).

2. Unsur Sinetron

Meskipun media penayangan film dan sinetron berbeda, namun pada dasarnya film dan sinetron mempunyai unsur dan teknik yang sama. Unsur dalam film yang juga digunakan dalam sinetron antara lain:

a. Produser

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap perencanaan suatu program siaran dan harus memiliki kemampuan berpikir dan menuangkan ide untuk suatu program. (Fachruddin, 2016:151)

b. Sutradara

Kerja sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam konsep pengambilan gambar. Selanjutnya sutradara bekerja sebagai pemimpin pengambilan gambar, menentukan apa saja yang akan dilihat oleh penonton, mengatur laku di depan kamera, mengarahkan akting dan dialog, menentukan posisi dan gerak kamera, suara, pencahayaan, dan turut melakukan editing (Effendy, 2009: 42).

c. Kameramen

Kamerawan merupakan orang yang diandalkan mampu mengoperasikan kamera sehingga didapatkan hasil gambar yang baik (Widjaja, 2008: 14).

d. Skenario

Skenario adalah naskah cerita yang berisi informasi lebih detil mulai dari suasana lingkungan, durasi, dialog, *shot* hingga efek lain seperti suara dan lain-lain (Widjaja, 2008: 9).

e. Penata Fotografi

Penata fotografi sering disebut juru kamera adalah tangan kanan sutradara dalam kerja di lapangan. Ia bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shot. termasuk menentukan jenis lensa (apakah lensa normal, tele, lensa sudut lebar, atau *zoom*) maupun filter lensa yang hendak digunakan. Ia juga menentukan

bukaan diafragma kamera dan mengatur lampu untuk mendapatkan efek pencahayaan yang diinginkan. Ia juga bertanggung jawab memeriksa hasil shooting dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar hasil akhirnya bagus (Sumarno, 1996: 50).

f. Penyunting

Penyunting atau editor adalah orang yang bertugas menyusun hasil shooting hingga membentuk pengertian cerita. Ia bekerja di bawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreativitas sebab pekerjaan editor berdasarkan suatu konsepsi (Sumarno, 1996: 59).

g. Penata Artistik

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting*. *Setting* adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. Ia bertugas menerjemahkan konsep visual sutradara kepada pengertian-pengertian visual: segala hal yang mengelilingi aksi di depan kamera, di latar depan sebagaimana di latar belakang. Penata artistik harus merancang sesuai pertimbangan termasuk soal biaya dan teknis pembuatan (Sumarno, 1996: 66)

h. Penata Suara

Produksi film atau sinetron tidak dapat hanya menggunakan aspek visual saja, sebab suara juga

merupakan aspek kenyataan hidup. Maka dari itu perekaman suara untuk film tidak bisa diabaikan. Proses pengolahan suara berarti memadukan antara dialog dan narasi, musik serta efek-efek suara. Tata suara dikerjakan di studio suara. Fungsi suara adalah memberikan informasi lewat dialog dan narasi, juga untuk menjaga kesinambungan gambar (Sumarno, 1996: 71).

i. Penata Musik

Penata musik adalah orang yang menata musik dalam suatu film. Musik dipandang sangat penting untuk mendampingi suatu film. Musik diberikan atau dimainkan pada saat adegan-adegan tertentu (Sumarno, 1996: 75).

j. Pemeran

Pemeran adalah seseorang yang bermain memerankan objek dalam suatu film. Seorang pemeran mempunyai peralatan kerja berupa tubuhnya sendiri yang harus memiliki kecerdasan untuk menguasai diri, termasuk menguasai ritme permainan, dan jenis-jenis film yang diikuti. dengan demikian, tekanan akting bisa berlain-lainan (Sumarno, 1996: 79).

k. Tata Busana (*Costum*) dan Rias (*Wardrobe*)

Pemeran atau artis dalm proses produksi harus dijaga penampilannya sesuai dengan karakter yang diharapkan oleh penulis skenario, selain itu agar

menghasilkan gambar yang berkualitas (Widjaja, 2008: 16).

l. Propertis

Propertis adalah bidang yang bertanggung jawab menyediakan peralatan pendukung dalam produksi (Widjaja, 2008: 16).

m. Dramatisasi

Cerita drama adalah jenis cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari. Drama merupakan pertunjukan yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa tokoh yang diperankan oleh artis yang melibatkan konflik dan emosi (Fachruddin, 2015: 69).

n. *Shot*

Shot adalah dipotretnya sebuah subyek, saat tombol kamera dipijit dan dilepaskan, sebagaimana yang ditentukan dalam skenario. Setiap *shot* berhubungan dengan pembingkaian agar memberi makna harfiah dan makna simbolik tentang apa, siapa dan bagaimana maksud cerita yang dituturkan (Sumarno, 1996: 37).

o. *Scene*

Scene adalah satu atau gabungan dari beberapa *shot* pada satu lokasi dan waktu yang sama dimana unsur-unsur gambarnya berkesinambungan atau disebut *picture continuity*.

Sedangkan unsur film yang sama dengan sinetron dari segi teknik yang juga sangat berpengaruh dalam pembuatan film dan sinetron yaitu teknik pengambilan gambar. Kamera merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan video/film, karena fungsi kamera adalah mengambil/merekam momen atau adegan-adegan tertentu. Teknik-teknik yang terdapat pada pengambilan gambar sangat bervariasi dan memiliki macam-macam sudut pandang pengambilan gambar. Berikut ini teknik-teknik yang ada dalam pengambilan gambar (Rajaq & Ispantoro, 2011: 4).

a. Sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*)

1. *Bird Eye View*

   Pengambilan gambar ini dilakukan dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperhatikan lingkungan sedemikian luas dan benda-benda di bawah terlihat kecil.

2. *High Angle*

   Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek dan memiliki arti dramatik, yaitu kecil atau kerdil.

3. *Low Angle*

   Pengambilan gambar diambil dari bawah objek.

4. *Eye Level*

   Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan mata objek, yang memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.

5. *Frog Level*

   Sudut pengambilan gambar diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-oleh memperlihatkan objek menjadi sangat besar.

b. Ukuran Gambar (*Frame Size*)

1. *Extreme Close Up*

   Pengambilan gambar sangat dekat, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek.

2. *Big Close Up*

   Pengambilan gambar sebatas kepala hingga dagu objek. Berfungsi menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek.

3. *Close Up*

   Ukuran gambar hanya dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas terhadap objek.

4. *Medium Close Up*

   Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang.

5. *Mid Shot*

   Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas.

6. *Knee Shot*

   Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan Mid Shot.

7. *Full Shot*

   Pengambilan gambar lebih luas dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

8. *Long Shot*

   Pengambilan gambar lebih luas dari pada Full Shot. Fungsinya menunjukkan obejk dengan latar belakang.

9. *Extreme Long Shot*

   Pengambilan gambar melebihi Long Shoot, yang menampilkan lingkungan objek dengan latar belakangnya.

10. *One Shot*

    Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya memperlihatkan seseorang dalam frame.

11. *Two Shot*

    Pengambilan gambar dua objek. Fungsinya memperlihatkan adegan dua orang yang sedang berkomunikasi.

12. *Three Shot*

    Pengambilan gambar tiga objek. Fungsinya memperlihatkan adegan tiga orang sedang berkomunikasi.

13. *Group Shot*

    Pengambilan gambar sekumpulan objek. Fungsinya memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan suatu aktivitas.

c. Gerakan Kamera (*Moving Camera*)

1. *Zooming (In/Out)*

   Gerakan yang dilakukan lensa kamera mendekat maupun menjauhi objek yang sudah disediakan fasilitasnya oleh kamera dan tinggal mengoperasikannya.

2. *Panning (Left/Right)*

   Gerakan dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri. Bukan kameranya yang bergerak tapi tripodnya yang bergerak sesuai arah yang diinginkan.

3. *Tilting (Up/Down)*

   Gerakan tilting yaitu gerakan ke atas dan ke bawah. Masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang didapat bagus dan stabil.

4. *Dolly (In/Out)*

   Gerakan maju mundur. Hampir sama dengan *Zooming* tetapi yang bergerak adalah tripod yang diberi roda dengan mendorong maju atau menarik mundur.

5. *Follow*

   Pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

6. *Framing (In/Out)*

   Gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (*in*) atau keluar (*out*) framing shot.

7. *Fading (In/Out)*

   Pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut *fade in*. Sedangkan gambar yang ada perlahan menghilang dan digantikan gambar baru disebut *fade out*.

8. *Crane Shot*

   Gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersama kameramen, baik mendekati maupun melebihi objek.

Adapun unsur yang mendukung dalam pembuatan film dan sinetron dari segi audio seperti dialog, musik dan *sound effect*.

a. Dialog berisi kata-kata yang dapat digunakan untuk menjelaskan perihal tokoh atau peran. Proses perekaman dialog bisa dilakukan dengan dua cara, langsung (*direct sound*) atau tidak langsung (*after recording*). Biasanya, penata suara bertugas merancang

tata suara sehingga mampu menghasilkan suasana yang diinginkan oleh sutradara dan digariskan oleh skenario (Effendy, 2009: 67). Dialog yang digunakan dalam sinetron Preman Pensiun 3 ini menggunakan bahasa Indonesia.

b. Elemen musik dimaksudkan untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya. apabila musik dimaksudkan hanya untuk latar belakang, maka termasuk kategori elemen efek suara. Musik pun dibagi dua, ilustrasi musik dan *theme song*. Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana. *Theme song* adalah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa lagu khusus atau lagu yang telah populer (Effendy, 2009: 68).

c. *Sound effect* (efek suara) adalah suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Efek suara perlu untuk memanjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan memasukkan semua bunyi yang berkesinambungan dengan cerita (Effendy, 2009: 69).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah film tidak akan sukses dan berhasil tanpa adanya campur tangan orang-orang di atas yang melibatkan sejumlah keahlian tenaga kreatif dan harus menghasilkan

suatu keutuhan yaitu saling mendukung dan saling mengisi. Perpaduan yang baik antara sejumlah keahlian ini merupakan syarat utama bagi lahirnya film yang baik.

3. Jenis-jenis Drama dalam Sinetron

Dalam membuat sebuah sinetron perlu menentukan jenis drama yang akan digunakan dalam menggambarkan cerita yang akan disampaikan. Drama merupakan pertunjukan yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa tokoh yang diperankan oleh artis yang melibatkan konflik dan emosi, seperti dalam sinetron, film, FTV, miniseri, kartun (Fachruddin, 2015: 69). Berikut beberapa jenis drama (Lutters, 2010: 35)

a. Drama Tragedi

Adalah cerita yang berakhir dengan duka lara atau kematian. Contohnya seperti film Romeo & Juliet, Titanic, Ghost. Sementara contoh dalam TV seperti FTV Misteri Makhluk Tengah Malam.

b. Drama Komedi

1) Komedi Situasi, cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemainnya, melainkan karena situasinya. Misalnya seperti sinetron Bajaj Bajuri.
2) Komedi Slapstic, cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya. Misalnya seperti saat pemain A menggoda pemain B.

3) Komedi Satire, cerita yang penuh sindiran tajam. Misalnya seperti sinetron Wong Cilik.
4) Komedi Farce, cerita lucu yang bersifat dagelan, sengaja menciptakan kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu. Misalnya seperti Srimulat, Opera Van Java.

c. Drama Misteri
   1) Kriminal, misteri yang sangat terasa unsur ketegangannya atau suspense, dan biasanya menceritakan seputar kasus pembunuhan atau pemerkosaan.
   2) Horor, misteri yang bercerita tentang hal yang berkaitan dengan roh halus atau makhluk ghaib. Contoh sinetron jenis ini, antara lain Di Sini Ada Setan, FTV Misteri, dll.
   3) Mistik, misteri yang bercerita tentang hal-hal yang bersifat klenik, perdukunan, atau unsur ghaib. Contoh tayangan TV jenis ini, antara lain Dunia Lain, FTV Babi Ngepet, dll.

d. Drama Laga/Action
   1) Modern, cerita drama yang lebih banyak menampilkan adegan perkelahian atau pertempuran yang dikemas dalam setting modern. Contoh jenis sinetron ini, misalnya Deru Debu, Darah dan Cinta, Raja Jalanan.

2) Tradisional, cerita yang juga menampilkan adegan laga namun dikemas secara tradisional, seperti Misteri Gunung Berapi, Wali Songo, dan Jaka Tingkir.

e. Melodrama

Skenarionya bersifat sentimental dan melankolis. Ceritanya terkesan mendayu-dayu dan mendramatisir kesedihan. Emosi penonton dipancing untuk merasa iba pada tokoh protagonis dengan menampilkannya sedemikian rupa. Contoh sinetron jenis ini, antara lain Tersanjung, Sephia, Bidadari dan Menggapai Bintang.

f. Drama Sejarah

Adalah cerita jenis drama yang menampilkan kisah-kisah sejarah masa lalu, baik tokoh maupun peristiwanya. Contohnya antara lain G-30-S/PKI, Soerabaya ’45, dll.

Pada penelitian ini, penulis mengkategorikan sinetron Preman Pensiun 3 termasuk dalam jenis drama komedi situasi. Drama komedi situasi yaitu cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemainnya, melainkan karena situasinya. Sinetron Preman Pensiun 3 ini memiliki cerita yang lucu sehingga membuat penikmatnya tertawa karena situasi pengambilan gambarnya dan tokoh dalam skenario yang diperankan dengan baik dan benar oleh para pemain.

Dalam buku Komunikasi Massa, Wawan Kuswandi menyebutkan sinetron memiliki 2 misi yaitu (Kuswandi, 2008:120):

a. Sinetron yang membawa pesan moral, yaitu mengangkat setting cerita lewat karakter tokoh berwatak bijaksana dan ideal perilakunya. Sinetron ini menarik tetapi hanya sebagai hiburan dan gagal untuk mengubah perilaku masyarakat seperti yang diharapkan.
b. Sinetron yang mengangkat realitas moral dalam kehidupan masyarakat, yaitu setting ceritanya menggambarkan yang sedang terjadi atau memperlihatkan watak dari karakter tokoh dalam cerita itu ketika mengalami atau menangani sebuah kasus moral di masyarakat. Sinetron ini menarik karena tidak menggurui dan objektif ceritanya sesuai dengan realitas empiris.

Dalam membuat sinetron, terdapat dua hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu (Kuswandi, 2008:80).

a. Terkandung permasalahan sosial dalam cerita sinetron mewakili realitas sosial.
b. Menyelesaikan permasalahan (kasus cerita) yang terjadi dalam sinetron secara positif.

Berbicara mengenai isi pesan sinetron televisi, bukan hanya melihat dari segi budaya, tetapi juga berhubungan erat dengan ideologi, ekonomi maupun politik. Tayangan sinetron merupakan cerminan kehidupan nyata dari masyarakat sehari-

hari. Paket sinetron yang tampil di televisi adalah salah satu bentuk untuk mendidik masyarakat dalam bersikap dan berperilaku yang sesuai dengan tatanan norma dan nilai budaya masyarakat. Isi pesan yang terungkap secara simbolis, dalam paket sinetron berbentuk kritik sosial dan kontrol sosial terhadap penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam masyarakat (Kuswandi, 2008:80). Beragam jenis sinetron yang menampilkan pesan seperti pesan moral, pesan dakwah, dan pesan lainnya.

Dalam buku Komunikasi Massa karya Wawan Kuswandi, DR. Sasa Djuasa Sendjaya, menyebutkan, sebuah sinetron seyogianya memiliki karakteristik, yaitu:

a. Mempunyai gaya atau *style* sendiri dari aspek artistiknya, orisinalitas, penggunaan bahasa film dan simbol-simbol yang tepat, penataan artistik seperti cahaya, *screen directing* dan *art directing*, fotografi yang bagus, penyampaian sajian dramatik yang harmonis, adanya unsur suspense dan teaser.
b. Memiliki isi cerita termasuk di dalamnya hubungan logis dalam alur cerita, irama dramatik, visi dan orientasi, karakteristik tokoh, permasalahan/tema yang aktual dan kontekstual.
c. Memiliki karakter dan format medium, penguasaan teknik peralatan dengan kemungkinannya, manajemen produksi (Kuswandi, 2008:119).

E. Sinetron Sebagai Media Dakwah

Dakwah secara etimologis yaitu *da'a - yad'u - da'watan*, artinya mengajak, menyeru, memanggil. Menurut Prof. H.M. Arifin M. Ed yang dikutip oleh Samsul Munir, dakwah merupakan suatu kegiatan ajakan baik dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku dan sebagainya yang dilakukan secara sadar dan berencana dalam usaha mengajak orang lain secara individu maupun kelompok agar terjadi kesadaran kepada hal yang lebih baik tanpa adanya pemaksaan (Munir, 2009:3). Dari pengertiannya, dakwah memiliki 3 bentuk yaitu dakwah *bil lisan* (berbicara), dakwah *bil qalam* (tulisan) dan dakwah *bil hal* (perbuatan). Sinetron dapat dikatakan sebagai kegiatan berbentuk lisan, tulisan dan tingkah laku yang menyampaikan pesan kepada pemirsa sebagai penerima pesan.

Dakwah melalui sinetron terjadi karena komunikasi dakwah yang memiliki unsur yang sama yaitu komunikator (*da'i)*, komunikan (*mad'u)*, pesan (*maddah)*, media (*wasilah)* dan efek (perubahan). Dakwah dalam sinetron digambarkan dengan perbuatan nyata yang meliputi tindakan saat para pemain melakukan adegan untuk menyampaikan maksud dari jalan cerita. Dari adegan tersebut akan ada pesan dakwah yang ditujukan kepada penonton, mulai dari alur cerita, adegan, dialog, kostum dan setting (waktu, tempat dan suasana). Sinetron yang mengandung pesan dakwah tidak harus bertemakan religi yang menampakkan ritual Islam (wudlu, adzan, sholat, dll) juga tidak

harus menggunakan latar masjid dan pondok pesantren, baju koko dan peci.

Sinetron disebut sebagai media dakwah dengan melihat fungsinya yang membujuk atau mengajak. Media adalah saluran bisa berupa cetak, elektronik, tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan (Romli, 2013:10). Dakwah adalah mengajak manusia dengan cara bijaksana kepada jalan yang benar sesuai dengan perintah Tuhan, untuk keselamatan dan kebahagiaan mereka di dunia dan akhirat (Amin, 2009:3). Sedangkan media dakwah atau *wasilah* yaitu segala hal yang dapat menghantarkan tercapainya kepada sesuatu yang dimaksud. Media dakwah adalah alat objektif yang menjadi saluran yang dapat menghubungkan ide atau pesan dengan umat yaitu antara komunikator (*da'i*) dengan komunikan (*mad'u*) (Enjang, 2009:73).