

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sangatlah cepat. Indonesia sendiri yang merupakan Negara berkembang tidaklah ketinggalan zaman terkait perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi ini. Mondry (2016, v) menjelaskan bahwa media massa cetak telah ada sejak 1774, sejak terbitnya *Batavia Nowelles* di Batavia yang kini menjadi Ibu Kota Jakarta. Tidak hanya media massa cetak, media massa berupa suara dan gambar atau yang disebut dengan film juga masuk pada tahun 1900 ke kota Batavia.

Media Massa ini merupakan media komunikasi massa yang dimana proses komunikasinya harus melalui media, baik berupa cetak, suara, ataupun gambar. Media komunikasi massa sangatlah beragam, diantaranya adalah surat kabar/koran, majalah, buku, televisi, radio, dan film. Media massa memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang heterogen secara serempak (Wazis, 2018: 34). Oleh karenanya, media sangat berpengaruh dalam pembentukan pandangan masyarakat melalui produksi pesan media yang disalurkan.

Sebagaimana kita ketahui, film mempunyai efektivitas penyampaian pesan yang baik jika dibandingkan dengan media komunikasi lainnya, karena film merupakan representasi budaya dalam berbagai aspek realitas atau kenyataan,. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang – lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya (Mubasyaroh, 2014: 3).

Pesan dalam film dapat ditafsirkan sesuai pemikiran pemirsa itu sendiri, namun pada batas-batas kultural tertentu terkadang film sulit untuk ditafsirkan, sehingga John Vivian (2008: 16-17) menyebutkan perlunya analisa tersendiri untuk memahami unsur semiotik yang ditampilkan dalam film. Haryati (2021:

18) menjelaskan bahwa film lahir dari hasil reaksi dan persepsi pembuatnya dari peristiwa atau kenyataan yang terjadi disekelilingnya. Maka, film sebagai cerminan kehidupan dapat membentuk sudut pandang karena penikmat film dapat merasakan sesuai keadaan mereka saat itu.

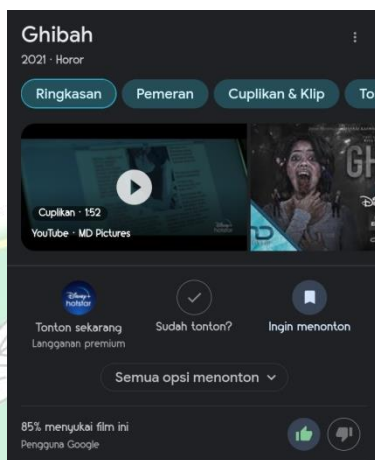
Oleh karena tema-tema dalam film diangkat dari apa yang terjadi ditengah-tengah masyarakat, film-film yang ada sangat lekat dengan realitas kehidupan bermasyarakat. Film yang menjadi perhatian penulis dalam penelitian ini adalah film *Ghibah*. Film ini merupakan garapan Monty Tiwa yang ditulis oleh Riza Pahlevi dan Vidya Ariestya, diproduksi oleh *Dee Company* dan *Blue Water Films* yang dirilis pada 30 Juli 2021 di *Disney Hotstar*.

Film *Ghibah* mengacu kepada perbuatan *ghibah* yang bukan merupakan hal asing dalam kehidupan sehari-hari. Sejak zaman dahulu sampai sekarang, perbuatan menggunjing selalu saja dilakukan oleh sebagian manusia, baik oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Perbuatan dosa itu mereka lakukan baik secara sadar dan sengaja maupun tidak dan dilakukan pada saat-saat mereka bertemu, berbicara, mengobrol, atau bersenda gurau. Terjadi di antara tetangga, antara kawan sekantor, dalam kegiatan perkumpulan, atau dimana saja, serta tidak tertutup kemungkinan di dalam kegiatan majlis taklim (Suharto, 2007: 78).

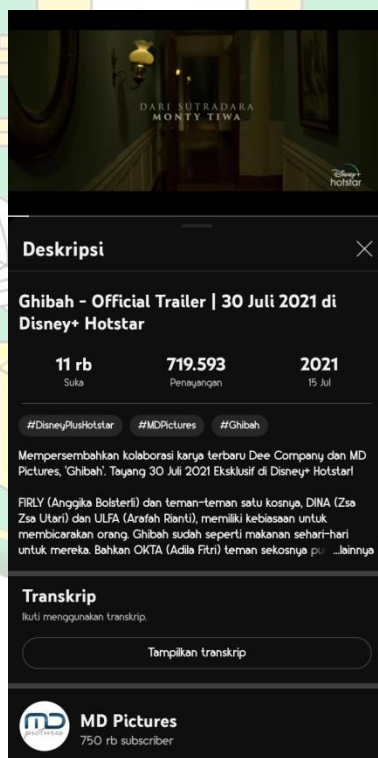
Meurut Khan (2011: 11) perbuatan *ghibah* seharusnya tidak kita lakukan, karena bahaya dan dosa dari perbuatan tersebut sangat besar. Meskipun demikian, banyak orang sesuka hati saling bergunjing dan menikmatinya tanpa keraguan, padahal bertentangan dengan hukum *syari'ah*.

Sesuai dengan fenomena diatas, Film *Ghibah* yang penulis teliti tentunya mengisahkan kebiasaan orang yang bergunjing. Film ini sangat menarik karena memberikan nasihat yang baik kepada penonton agar tidak ber*ghibah*, dengan dibalut nuansa horor menjadikan film ini terlihat seram dan membuat penonton takut akan perilaku *ghibah*. Film ini adalah satu-satunya film produksi *Dee Company* yang tidak tayang di bioskop. Meskipun tidak ditayangkan di bioskop, film yang berdurasi 93 menit ini lumayan mendapatkan banyak perhatian dengan

mendapatkan rating suka 85% dari pengguna *Google* dan mendapatkan 719.539 penayangan dan 11 ribu suka pada *trailer* film *Ghibah* di *channel Youtube* MD Pictures per 3 April 2023.



Gambar 1.1 Rating Suka Pengguna Google



Gambar 1.2 Jumlah Penayangan dan Suka pada *Trailer* Film *Ghibah*

Film ini mengisahkan para mahasiswi yang senang bergunjing atau ber*ghibah*, karena kebiasaannya itu mendapatkan sejumlah peristiwa janggal yang mengganggu kehidupan mereka, yakni berupa teror yang dilakukan oleh Jin yang bernama Ifrit. Secara tidak langsung, hal tersebut mengajarkan kita untuk tidak melakukan *ghibah*, karena perilaku *ghibah* termasuk kedalam dosa dan perilaku tersebut tidak baik bahkan mendatangkan bahaya. Dikatakan bahaya karena dapat menyebabkan sakitnya hati orang yang di*ghibahkan*. Jika gunjingan yang dilontarkan tidak benar dengan kenyataannya itu menjadi fitnah, dan celaka bagi pelaku *ghibah* karena ia bisa saja diganggu oleh jin sehingga menyebabkan depresi karena halusinasi berkepanjangan.

Dalam hal ini, apa yang dipaparkan diatas memberikan penjelasan hukuman bagi pelaku *ghibah* itu sangatlah berat. Dengan ini, maka film *Ghibah* menarik untuk di analisis representasinya. Representasi merujuk pada bagaimana seseorang, suatu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan dalam suatu pesan media, baik dalam bentuk pemberitaan maupun wacana lainnya (Eriyanto, 2001: 113).

Dengan menggunakan metode semiotik untuk dapat dikaji tandanya, penulis memilih model analisis semiotika John Fiske yang mana pendekatannya menggunakan tiga level yakni level realitas, representasi dan ideologi agar dapat memahami seluruh tanda yang ada pada film tersebut. Pada level pertama dalam cakupan realitas meliputi penampilan, kostum, riasan, lingkungan, perilaku, cara bicara, gerakan dan ekspresi yang ditunjukkan dalam sebuah film. Selanjutnya, di level representasi berkaitan dengan kode-kode teknis yang berupa kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara yang mentransmisikan kode-kode representasi konvensional yang membentuk narasi, konflik, setting dan casting. Level terakhir adalah Level ideologi dimana meliputi individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan kapitalisme.

Paparan level dalam analisis semiotika John Fiske tersebut dapat menginterpretasikan apa yang penulis teliti. Oleh karena itu, berdasarkan latar

belakang di atas maka judul dari penelitian ini adalah “**Representasi Dosa *Ghibah* Pada Film *Ghibah* Karya Monty Tiwa (Analisis Semiotika John Fiske)**”.

B. Identifikasi Masalah

Untuk memudahkan penelitian, penulis telah mengidentifikasi permasalahan penelitian pada latar belakang, yakni:

- a. *Ghibah* sudah dianggap sebagai hal biasa.
- b. Kurangnya pemahaman pelaku *ghibah* terhadap dosa *ghibah*.
- c. Kurangnya kesadaran pelaku *ghibah* sehingga cenderung menyepelekan akibat atau dampak dari perbuatan *ghibah*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah ini pada “**Representasi Dosa *Ghibah* Pada Film *Ghibah* Karya Monty Tiwa (Analisis Semiotika John Fiske)**”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana Representasi Dosa *Ghibah* Pada Film *Ghibah* Karya Monty Tiwa (Analisis Semiotika John Fiske)?
- b. Bagaimana Representasi Dampak *Ghibah* Pada Film *Ghibah* Karya Monty Tiwa (Analisis Semiotika John Fiske)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Representasi Dosa *Ghibah* Pada Film *Ghibah* Karya Monty Tiwa (Analisis Semiotika John Fiske).
2. Untuk Memahami Representasi Dampak *Ghibah* Pada Film *Ghibah* Karya Monty Tiwa (Analisis Semiotika John Fiske).

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini menghantarkan penulis kepada penelitian skripsi lebih lanjut sehingga mendapatkan gelar sarjana, namun bukan hanya itu, dari penelitian ini penulis dapat merepresentasikan dosa *ghibah* yang terdapat dalam film *ghibah* karya dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman kepada pembaca bahwa film *ghibah* mengajarkan kepada kita untuk tidak ber*ghibah* karena *ghibah* merupakan sebuah dosa.

c. Bagi Dai

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan evaluasi da'i untuk berdakwah agar lebih tepat sasaran dalam menyebarkan dakwahnya khususnya pada pembahasan materi mengenai *ghibah*.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

- 1) Memberikan kontribusi bagi khazanah keilmuan dan dalam pengembangan kajian Komunikasi di jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam terutama mengenai dosa *ghibah* pada film *Ghibah*

karya Monty Tiwa dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.

2) Menjadi sumber rujukan untuk penelitian mendatang, terutama penelitian terkait analisis semiotika John Fiske.

b. Bagi Lembaga Sensor Film

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi lembaga sensor film agar dapat menayangkan tontonan yang lebih banyak mengandung pesan yang bermanfaat, khususnya film-film yang mengangkat tema yang sangat dekat dengan realitas kehidupan masyarakat seperti pada film *Ghibah*.

G. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dengan pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif, dimana bertujuan untuk menganalisa atau menggambarkan sebuah fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Pada penelitian ini akan diuraikan mengenai dosa dan dampak *ghibah* yang terdapat dalam film *Ghibah*.

1. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah representasi dosa dan dampak *ghibah*. Sedangkan subjek penelitian adalah sumber data dari penelitian tempat data tersebut diperoleh (Erzakia, 2013: 48). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh pemain dalam film *Ghibah*.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian terbagi menjadi dua, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber utama penelitian, dalam penelitian ini yang menjadi sumber primer adalah film *Ghibah* Karya Monty Tiwa. Dan sumber sekunder atau sumber kedua dalam

penelitian ini adalah buku, artikel, jurnal dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan suatu proses pengamatan yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang film *Ghibah*. Sementara itu, dokumentasi merupakan pengumpulan data dalam format film, DVD, buku dan lain-lain.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika John Fiske. Pada analisis semiotika John Fiske ini, objek penelitian akan dianalisis dalam tiga level, yakni level realitas, level representasi dan level ideologi (Syayekti, 2021: 16).

