

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Representasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Representasi adalah perbuatan yang mewakili atau keadaan yang mewakili sesuatu.⁸ Baik itu benda nyata, orang, ide, atau bahkan sesuatu yang khayal, kita menggunakan representasi untuk menyampaikan makna. Misalnya, sebuah lukisan adalah representasi visual dari suatu pemandangan, sementara kata-kata adalah representasi dari pikiran dan perasaan kita. Representasi juga bisa berupa simbol-simbol atau tanda-tanda yang memiliki arti khusus dalam suatu budaya. Melalui representasi, kita dapat menghubungkan dunia nyata dengan imajinasi kita. Film, misalnya, adalah bentuk representasi yang kuat. Film menciptakan dunia sendiri

⁸ “4 Arti Kata Representasi di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” *lektur.id*, diakses dari <https://kbbi.lektur.id/representasi> pada 1 September 2024.

yang dipengaruhi oleh budaya dan nilai-nilai masyarakat. Dengan kata lain, film adalah cerminan dari masyarakat yang memproduksinya.

Dalam media massa, termasuk film, terdapat dua aspek penting terkait representasi. Pertama, bagaimana individu, kelompok, atau gagasan ditampilkan, apakah sesuai dengan realitas yang ada. Ini berarti apakah mereka ditampilkan secara faktual atau cenderung diburukkan sehingga memberikan kesan negatif atau hanya menonjolkan sisi buruk dari individu atau kelompok tertentu dalam pemberitaan. Kedua, bagaimana cara penyajian objek tersebut dieksekusi dalam media.

Representasi menurut Stuart Hall mengandung 2 pengertian yaitu, Pertama representasi mental, adalah konsep tentang sesuatu yang sedang dipikirkan atau disebut juga sebagai peta konseptual. Representasi mental ini membentuk sesuatu yang abstrak. Kedua, representasi bahasa, representasi bahasa berperan penting dalam konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala

kita harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep-konsep dan ide-ide kita tentang suatu tanda dan simbol-simbol tertentu agar mudah dipahami.⁹

Stuart Hall berpendapat bahwa representasi melibatkan konsep abstrak dalam pikiran kita yang disebut peta konseptual. Konsep ini harus diterjemahkan ke dalam bahasa untuk membentuk makna. Dengan kata lain, ide-ide abstrak dalam pikiran kita perlu diungkapkan melalui tanda dan simbol tertentu agar dapat dipahami. Hall berpendapat dalam bukunya *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, "*Representation connects meaning and language to culture. Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of culture*".¹⁰ Dari representasi inilah memungkinkan makna diproduksi dan

⁹ Gita Aprinta E.B, *Kajian Media Massa: Representasi Girl Power Wanita Modern dalam Media Online (Studi Framing Girl Power Dalam Rubrik Karir Dan Keuangan Femina Online)*, (*The Messenger*, 2011). hlm. 16.

¹⁰ Stuart Hall. «*The Work of Representation.*» *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. Ed. Stuart Hall. (London: Sage Publication, 2003), hlm. 17.

dipertukarkan di antara anggota masyarakat. Jadi, representasi adalah cara untuk menciptakan makna.

Konsep representasi kini telah mengalami perkembangan signifikan dalam kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam konteks pengaruh strukturalisme dan perspektif budaya. Representasi tidak hanya sekadar cerminan sederhana dari realitas, melainkan sebuah proses kompleks yang melibatkan hubungan antara konsep-konsep abstrak dan bahasa. Melalui representasi, kita berusaha untuk menunjuk, menandai, dan memberikan makna pada dunia nyata maupun imajiner. Seperti yang dijelaskan oleh Sunarto, representasi dapat merujuk pada objek, realitas, manusia, atau peristiwa yang nyata, maupun pada konstruksi imajiner yang diciptakan oleh manusia. Dengan demikian, representasi menjadi alat yang kuat dalam membentuk pemahaman kita tentang dunia dan realitas sosial.¹¹

¹¹ Sunarto dkk. *Mix Methodoly dalam Penelitian Komunikasi*, Yogyakarta: Mata Padi Pressindo (2011), hlm. 232.

2.2 Teori Semiotika John Fiske

Kata Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu semion yang berarti “tanda” atau seme yang artinya penafsiran tanda. Tanda pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain.¹²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori John Fiske yang terkenal dengan bukunya "*Television Culture*". Dalam buku tersebut, Fiske merumuskan teori yang dikenal sebagai "*The Codes of Television*". Teori ini menyatakan bahwa peristiwa-peristiwa yang kita lihat di televisi telah di-encode oleh kode-kode sosial tertentu. Fiske menjelaskan bahwa proses pengkodean ini terjadi pada tiga level yang berbeda. Pertama, ada level realitas, di mana peristiwa-peristiwa nyata diinterpretasikan melalui kode-kode sosial. Kedua, ada level representasi, di mana peristiwa-peristiwa tersebut diubah menjadi representasi visual dan naratif yang dapat dipahami oleh penonton. Terakhir, ada level ideologi, di mana representasi-

¹² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Penerbit Remaja Rosdakary, 2013), hlm. 17.

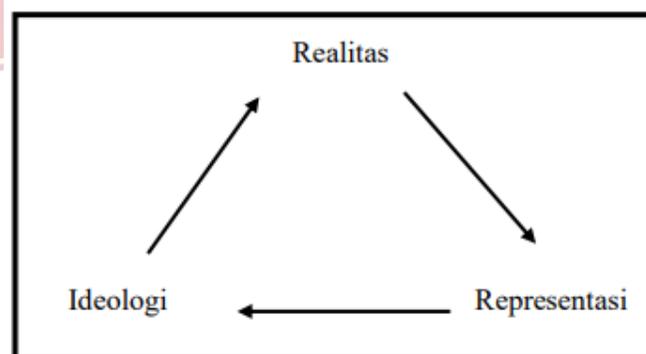
representasi tersebut mencerminkan dan memperkuat ideologi-ideologi tertentu yang ada dalam masyarakat. Dengan memahami ketiga level ini, peneliti dapat menganalisis bagaimana televisi sebagai media mempengaruhi persepsi dan pemahaman kita tentang realitas sosial.¹³

Oleh karena itu, teori pengkodean yang dikemukakan oleh Fiske dapat dijadikan sebagai alat analisis yang efektif bagi peneliti dalam mengungkap representasi nilai-nilai yang terdapat dalam film *Air Mata Di Ujung Sajadah*. Fiske menekankan pentingnya memahami elemen-elemen dasar dari fenomena sosial, seperti budaya, kondisi sosial, dan popularitas budaya, yang sangat mempengaruhi cara masyarakat menafsirkan makna yang telah di-encode. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat lebih mendalam dalam menganalisis bagaimana film tersebut mencerminkan dan memperkuat nilai-nilai tertentu yang ada dalam masyarakat. Pendekatan

¹³ John Fiske, *Television Culture* (London: Routledge, 1987), hlm. 14-16.

Fiske ini memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana berbagai aspek budaya dan sosial diintegrasikan ke dalam narasi film, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi persepsi penonton terhadap realitas sosial yang dihadirkan. Dengan demikian, teori pengkodean Fiske tidak hanya membantu dalam memahami representasi nilai-nilai dalam film, tetapi juga memberikan wawasan tentang bagaimana media secara umum dapat membentuk dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya.

Fiske menuturkan bahwa semiotika mempunyai tiga bidang studi utama. Hubungan antara realitas, representasi dan ideologi bisa dilihat sebagai bentuk segitiga dibawah ini yang saling berkaitan satu sama lain.



Gambar 2.1

Kode-kode yang digunakan dalam tayangan televisi saling berhubungan dan bekerja sama untuk membentuk makna yang dapat dipahami oleh penonton. Teori ini juga menyatakan bahwa realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode tersebut, melainkan diolah melalui proses penginderaan yang dipengaruhi oleh referensi dan pengalaman yang dimiliki oleh penonton televisi. Dengan kata lain, setiap individu membawa latar belakang dan pemahaman yang berbeda saat menonton televisi, yang kemudian mempengaruhi cara mereka menafsirkan dan memahami kode-kode yang disajikan. Akibatnya, makna yang dihasilkan dari tayangan televisi dapat bervariasi antara satu penonton dengan penonton lainnya, tergantung pada perspektif dan pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan bahwa interpretasi terhadap kode-kode televisi bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya masing-masing individu.

Fiske menganalisis bahwa suatu peristiwa dapat disebut sebagai "peristiwa televisi" jika telah di-encode

oleh kode-kode sosial melalui tiga tahap. Pada gambar (2.2) tahap pertama, yaitu tahap realitas, peristiwa tersebut di-enkode sebagai realitas melalui berbagai elemen seperti tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, dan percakapan. Jika ada peristiwa tragedi Kanjuruhan (Malang 2022) dianggap sebagai sebuah kejadian realita, maka di lokasi kejadian akan ditemukan tanda-tanda peristiwa tersebut, misalnya bekas kerusuhan, serpihan benda-benda yang rusak, dan sebagainya. Selanjutnya, arah panah menuju ke tahap kedua yang disebut representasi (*representation*). Elemen-elemen ini membantu membentuk persepsi penonton tentang apa yang dianggap sebagai realitas dalam konteks televisi.

Dalam proses pengkodean yang dijelaskan oleh Fiske, elemen-elemen teknis seperti penggunaan kamera, pencahayaan, musik, konflik, dan karakter harus di-enkode dengan tepat. Kode-kode teknis ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional, yang memungkinkan elemen-elemen seperti karakter, aksi, dan

konflik untuk diaktualisasikan dalam narasi televisi. Hasil dari proses ini adalah sebuah representasi yang tampak sebagai realitas televisi bagi penonton. Setelah tahap representasi, proses pengkodean berlanjut ke tahap ketiga, yaitu ideologi. Pada tahap ini, semua kode yang telah di-enkode dan di-representasikan digabungkan dan dikategorikan ke dalam kode ideologi. Kode ideologi mencakup konsep-konsep seperti patriarki, individualisme, ras, dan kelas sosial. Kode-kode ini membantu membentuk dan memperkuat ideologi yang ada dalam masyarakat. Setelah melalui tahap ideologi, arah panah kembali ke tahap realitas, menunjukkan bagaimana proses pengkodean ini adalah siklus yang berkelanjutan. Dengan demikian, Fiske menjelaskan bahwa setiap peristiwa televisi melalui tiga tahap pengkodean ini—realitas, representasi, dan ideologi—yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain dalam membentuk makna yang diterima oleh penonton. Ketika kita melakukan representasi atas suatu realita menurut Fiske tidak dapat dihindari adanya

kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas¹⁴.

Dalam konteks pemaknaan tahap "peristiwa televisi" yang telah dibahas sebelumnya, teori Fiske mengidentifikasi tiga bidang studi utama dalam semiotika¹⁵.

Pertama, adalah studi tentang tanda itu sendiri. Ini mencakup analisis berbagai jenis tanda dan bagaimana tanda-tanda tersebut berhubungan dengan manusia yang menggunakannya. Tanda-tanda ini bisa berupa simbol, gambar, atau kata-kata yang memiliki makna tertentu bagi individu atau kelompok.

Kedua, adalah kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda-tanda tersebut. Ini melibatkan cara berbagai kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya tertentu. Kode-kode ini juga dieksploitasi untuk memanfaatkan saluran komunikasi yang tersedia guna mentransmisikan pesan. Misalnya,

¹⁴ Vera, *Representasi dan Ideologi dalam Media Televisi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014). Hlm. 36

¹⁵ John Fiske, *Television Culture* (London: Routledge, 2007), hlm. 60.

dalam media televisi, kode-kode ini bisa berupa aturan-aturan tentang bagaimana gambar, suara, dan teks digabungkan untuk menciptakan narasi yang kohesif dan dapat dipahami oleh penonton.

Ketiga, adalah kebudayaan di mana kode dan tanda tersebut beroperasi. Kebudayaan ini sangat bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. Artinya, budaya mempengaruhi dan dibentuk oleh cara tanda-tanda dan kode-kode digunakan dan dipahami. Dalam konteks ini, kebudayaan tidak hanya menjadi latar belakang bagi penggunaan tanda dan kode, tetapi juga menjadi elemen aktif yang membentuk makna dan interpretasi yang dihasilkan.

Dengan memahami ketiga bidang studi ini—tanda, kode, dan kebudayaan—kita dapat lebih baik menganalisis bagaimana makna dibentuk dan disebarkan melalui media, khususnya televisi. Teori Fiske ini memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami kompleksitas komunikasi dan representasi dalam media massa.

John Fiske berpendapat bahwa apa yang ditampilkan di layar televisi atau film bukanlah sekadar refleksi pasif dari realitas, melainkan sebuah konstruksi aktif dari realitas sosial. Dengan kata lain, realitas yang kita lihat di media adalah produk yang dihasilkan oleh manusia melalui berbagai proses pengkodean. Fiske membagi proses pengkodean ini menjadi tiga level utama yang berlaku tidak hanya untuk tayangan televisi, tetapi juga untuk film dan drama¹⁶.

Pertama, ada level realitas, di mana peristiwa nyata diinterpretasikan dan di-enkode melalui berbagai elemen seperti tampilan visual, pakaian, lingkungan, perilaku, dan percakapan. Elemen-elemen ini membantu membentuk persepsi penonton tentang apa yang dianggap sebagai realitas dalam konteks media.

Kedua, ada level representasi, di mana elemen-elemen yang telah di-enkode pada level realitas diubah

¹⁶ Vera, *Representasi dan Ideologi dalam Media Televisi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014). Hlm. 113-119.

menjadi representasi visual dan naratif yang dapat dipahami oleh penonton. Pada tahap ini, teknik-teknik seperti penggunaan kamera, pencahayaan, musik, dan editing memainkan peran penting dalam membentuk narasi yang kohesif dan menarik.

Ketiga, ada level ideologi, di mana representasi-representasi tersebut mencerminkan dan memperkuat ideologi-ideologi tertentu yang ada dalam masyarakat. Kode-kode ideologi ini mencakup konsep-konsep sebagai berikut:

1. Ideologi Patriarki

Ideologi patriarki merujuk pada sistem kepercayaan atau pandangan dunia yang menempatkan laki-laki sebagai pihak yang lebih dominan, superior, dan berkuasa dalam struktur sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Dalam ideologi ini, peran dan hak perempuan seringkali dibatasi, dan peran tradisional gender yang menempatkan laki-laki sebagai pemimpin

dan perempuan sebagai pengikut atau pengasuh dianggap sebagai norma yang diterima.

2. Ideologi Humanisme

Ideologi humanisme adalah sebuah pandangan hidup yang menekankan pada pentingnya nilai-nilai kemanusiaan, martabat individu, dan kebebasan berpikir. Humanisme menempatkan manusia sebagai pusat dari segala pertimbangan moral, sosial, dan filosofis, dengan menekankan pada potensi manusia untuk berkembang secara rasional dan etis. Ideologi ini berfokus pada pencapaian kebahagiaan, keadilan, dan kesejahteraan bersama, serta mempromosikan penghormatan terhadap hak asasi manusia, kebebasan berpendapat, dan toleransi terhadap perbedaan.

3. Ideologi Spiritualisme

Spiritualisme adalah ideologi yang mengutamakan dimensi spiritual atau roh sebagai inti dari kehidupan manusia, melebihi aspek materi dan fisik. Ideologi ini berfokus pada keyakinan bahwa ada dimensi non-fisik

yang lebih tinggi, seperti jiwa atau roh, yang mempengaruhi dan mengarahkan kehidupan manusia. Dalam pandangan spiritualisme, alam semesta tidak hanya terdiri dari benda-benda fisik, tetapi juga dari energi, kekuatan, atau entitas yang tidak tampak.

4. Ideologi Individualisme

Ideologi individualisme adalah paham atau pandangan hidup yang menekankan pentingnya kebebasan individu dalam membuat keputusan, bertindak, dan menentukan nasibnya sendiri tanpa bergantung pada kelompok atau otoritas eksternal. Dalam ideologi ini, individu dianggap sebagai entitas yang otonom, dengan hak dan kewajiban yang bersifat pribadi, dan lebih mengutamakan kepentingan pribadi daripada kepentingan kelompok atau masyarakat.

5. Ideologi Nasionalisme

Ideologi nasionalisme adalah paham atau ideologi yang menekankan pentingnya kesatuan dan identitas suatu bangsa atau negara, serta rasa cinta dan

kebanggaan terhadap tanah air, budaya, sejarah, dan tradisi suatu bangsa. Nasionalisme mendorong rakyat suatu negara untuk bersatu, menjaga kedaulatan, dan memperjuangkan kemajuan negara tersebut. Dalam konteks ini, nasionalisme sering kali berfokus pada pencapaian kemerdekaan, persatuan, serta penghormatan terhadap nilai-nilai yang membentuk identitas nasional.

6. Ideologi Ras

Ideologi ras merujuk pada sistem pemikiran atau pandangan yang menyusun dan memperkuat gagasan bahwa ras tertentu memiliki ciri-ciri biologis, budaya, atau sosial yang mendasari superioritas atau inferioritas di antara kelompok ras. Ideologi ini sering digunakan untuk membenarkan diskriminasi rasial, ketidaksetaraan, dan pembagian sosial berdasarkan ras.

7. Ideologi Kelas

Ideologi kelas adalah seperangkat keyakinan, nilai, dan pandangan hidup yang dikembangkan oleh

kelompok sosial atau kelas tertentu, yang digunakan untuk mempertahankan posisi sosial, ekonomi, dan politik mereka. Ideologi ini sering kali berfungsi untuk membenarkan dan memlegitimasi struktur kekuasaan yang ada dalam masyarakat, yang cenderung menguntungkan kelas penguasa dan mengekalkan ketidaksetaraan antara kelas-kelas sosial.

8. Ideologi Materialisme

Ideologi materialisme adalah pandangan atau aliran pemikiran yang menekankan bahwa realitas atau eksistensi manusia dan dunia ini sepenuhnya bergantung pada materi atau benda fisik. Dalam materialisme, segala fenomena, baik itu pemikiran, kesadaran, ataupun budaya, dianggap sebagai hasil dari interaksi dan perkembangan materi, bukan berasal dari kekuatan non-material atau supernatural.

9. Ideologi Kapitalisme

Ideologi kapitalisme adalah suatu sistem perekonomian dan pandangan sosial yang menekankan

pentingnya kepemilikan pribadi atas alat produksi dan kebebasan pasar. Dalam ideologi ini, individu atau perusahaan memiliki kebebasan untuk berkompetisi, menghasilkan barang dan jasa, serta menentukan harga berdasarkan permintaan dan penawaran di pasar.

10. Ideologi Religiusitas

Ideologi religiusitas adalah system pemikiran atau kepercayaan yang menjadikan agama sebagai landasan utama dalam memahami dan menginterpretasikan realitas, nilai-nilai dan norma-norma sosial.

Dengan memahami ketiga level pengkodean ini, kita dapat menganalisis bagaimana media tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi juga membentuk dan dipengaruhi oleh ideologi yang ada.

Dengan demikian, teori Fiske memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami bagaimana makna dibentuk dan disebarkan melalui media, serta bagaimana media mempengaruhi dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya.

Level-level yang dijelaskan oleh John Fiske di atas menggambarkan cara dia mengurutkan kedalaman makna dari setiap tanda yang diwakili oleh kode-kode televisi dalam konteks realitas sosial. Dengan demikian, suatu peristiwa dapat menjadi "peristiwa televisi" karena adanya proses pengkodean melalui kode-kode sosial. Model pengkodean Fiske ini tidak hanya terbatas pada televisi, tetapi juga dapat diterapkan dalam analisis teks media lainnya, seperti film, iklan, dan berbagai bentuk media lainnya. Hal ini menunjukkan fleksibilitas dan luasnya aplikasi teori Fiske dalam memahami bagaimana makna dibentuk dan disampaikan melalui berbagai media.

Secara sederhana, semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda dalam film tentu berbeda dengan tanda-tanda yang hanya bersifat tekstual atau visual saja. Kompleksitas tanda dalam film lebih tinggi karena berbagai tanda seperti visual, audio, dan teks dapat muncul secara bersamaan. Hal ini juga berlaku untuk tanda-tanda dalam film *Air Mata Di Ujung Sajadah*. Untuk

mendukung penelitian yang sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Pendekatan ini mencakup sistem penandaan yang meliputi realitas, representasi, dan ideologi. Sistem penandaan ini digunakan untuk menganalisis tanda-tanda dalam nilai-nilai Islam yang terkandung dalam film Air Mata Di Ujung Sajadah.

2.3 Tinjauan Umum Tentang Film

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonym.¹⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) selaput yang dibuat seluloid untuk tempat gambar negatif (untuk foto) atau gambar positif (untuk diputar di bioskop)

¹⁷ Vera Nawiroh, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 9.

dan lakon (cerita) gambar hidup seperti film dokumenter, horor, laga dan lain – lain.¹⁸

Film memiliki kemampuan untuk menampilkan visual dan audio, atau kombinasi keduanya, serta menceritakan banyak hal dalam satu waktu. Ada banyak perdebatan, baik yang mendukung maupun yang menentang, mengenai apakah film adalah karya seni yang kreatif dan indah. Jika diamati lebih mendalam, saat ini film tidak hanya mengutamakan keindahan seni, tetapi juga menjadi lahan bisnis dan alat politik bagi para pelaku bisnis.

Film juga berdampak kuat bagi psikologis dan sosial yang mana dapat mengubah cara pandang dan pemikiran seseorang terhadap suatu masalah dari film tersebut. Film yang ditujukan untuk publik membawa pesan tertentu sesuai dengan isi dan target penontonnya. Secara umum, pesan film cenderung berfokus pada edukasi, hiburan, dan informasi.

¹⁸ “2 Arti Kata Film di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” *lektur.id*, diakses dari <https://kbbi.lektur.id/film>, pada 2 September 2024.

Jadi dapat disimpulkan bahwa film adalah media komunikasi massa yang memiliki sifat menghibur, edukasi, dan informasi yang dapat berpengaruh pada penontonnya.

2.3.1 Jenis – Jenis Film

1. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang menggambarkan kejadian nyata atau realitas tertentu. Film ini bisa menceritakan tentang manusia, hewan, tumbuhan, perkembangan ilmiah, teknologi, dan berbagai topik lainnya. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki alur cerita yang terstruktur dengan plot, tetapi lebih berfokus pada tema atau argumen yang ingin disampaikan. Film dokumenter tidak memiliki tokoh antagonis, protagonis, konflik serta penyelesaian seperti halnya film fiksi.¹⁹ Di Indonesia, film dokumenter pertama kali dipelopori oleh TVRI dan kemudian berkembang

¹⁹ Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2017), hlm. 4

dengan munculnya stasiun-stasiun televisi swasta.²⁰

2. Film Berita

Film berita adalah jenis film yang menayangkan berita-berita nyata. Film ini sudah ada sejak lama, bahkan lebih tua dari film cerita. Film berita sering kali menjadi dasar bagi pembuatan film cerita. Seiring waktu, film berita berkembang menjadi film cerita yang kita kenal saat ini.

3. Film Cerita

Film cerita adalah jenis film yang biasa ditayangkan di bioskop. Film ini memiliki durasi yang cukup panjang, biasanya antara 80 hingga 90 menit, dan sering kali menjadi film utama dalam sebuah acara pemutaran film. Film cerita memiliki

²⁰ Ivan Masdudin, *Mengenal Dunia Film*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), hlm.15

alur cerita yang terstruktur dengan plot, karakter, konflik, dan penyelesaian.²¹

4. Film Kartun

Film kartun adalah jenis film animasi yang biasanya ditujukan untuk anak-anak. Film ini dirancang untuk menjadi lucu dan menarik. Film kartun pertama kali diperkenalkan oleh Emile Cohl dari Prancis pada tahun 1908. Saat ini, banyak film kartun yang diproduksi oleh tokoh-tokoh terkenal dari Amerika Serikat seperti Walt Disney, dengan karakter-karakter populer seperti Mickey Mouse dan Donald Duck.

5. Film Horror

Film horror adalah jenis film yang berkaitan dengan hal-hal mistis dan sering menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan. Film ini bertujuan untuk memberikan nuansa yang berbeda dan menakutkan bagi penontonnya. Karakter

²¹ Onong Uchajana Effendi, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 212.

antagonis dalam film horor biasanya bukan manusia dan memiliki wujud yang menyeramkan, seperti hantu, monster, atau makhluk asing. Film horor sering kali menggunakan efek khusus, animasi, atau karakter langsung untuk menciptakan suasana yang menakutkan.²²

6. Film Religius

Film religius adalah jenis film yang berkaitan dengan agama, baik berupa dakwah maupun hal-hal yang mengandung unsur agama.²³ Film ini memiliki pengaruh besar pada jiwa manusia, karena penonton sering kali mengidentifikasi diri dengan tokoh dalam film tersebut. Film religius dapat memberikan pesan

²² Onong Uchajana Effendi, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 215.

²³ Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), hlm. 16-17.

moral dan spiritual yang mendalam kepada penontonnya.²⁴

2.3.2 Unsur – Unsur dalam Film

Unsur-unsur film sangat terkait dengan karakteristik utamanya, yaitu audiovisual. Unsur-unsur audiovisual ini dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu sebagai berikut²⁵:

1. Unsur naratif; yaitu materi atau bahan olahan, dalam film cerita.
2. Unsur deskriptif adalah penceritaannya Unsur sinematik; yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap.

Kedua unsur ini tidak dapat dipisahkan dan saling terikat, sehingga menghasilkan sebuah karya yang menyatu dan dapat dinikmati oleh penonton.

Unsur sinematik terdiri dari beberapa aspek penting, yaitu *mise en scene*, sinematografi, editing, dan

²⁴ Aep Kusnawan, *Komunikasi dan Penyiaran Islam, Mengembangkan Tabligh Melalui Gambar Media Cetak Radio, Televisi, Film dan Media Digital*. (Bandung: Benang Merah Press, 2004), hlm 93-94.

²⁵ Vera, *Representasi dan Ideologi dalam Media Televisi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017). Hlm. 92.

suara. *Mise en scene*, yang berasal dari bahasa Perancis, secara sederhana dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di depan kamera. Elemen-elemen penting dari *mise en scene* meliputi setting, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain.

Sinematografi mengungkap hubungan esensial tentang bagaimana perlakuan terhadap bahan baku yang digunakan, serta bagaimana kamera digunakan untuk memenuhi kebutuhan yang berhubungan dengan objek yang akan direkam. Editing, secara teknis, merupakan aktivitas dari proses pemilihan dan penyambungan gambar-gambar (shots). Melalui editing, struktur, ritme, serta penekanan dramatik dibangun dan diciptakan.

Suara dalam film mencakup seluruh unsur bunyi yang berhubungan dengan gambar. Elemen-elemen suara ini bisa berasal dari dialog, musik, ataupun efek suara. Semua aspek ini bekerja sama

untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang kohesif dan memikat bagi penonton.

Pembuatan film adalah sebuah proses kolaboratif yang melibatkan berbagai keahlian dari tenaga kreatif untuk menciptakan sebuah karya yang utuh dan saling melengkapi. Kombinasi yang harmonis antara berbagai keahlian ini merupakan syarat utama untuk menghasilkan film yang berkualitas. Penting untuk diketahui bahwa dalam pembuatan film terdapat berbagai unsur yang berkontribusi pada terciptanya sebuah film. Adapun unsur-unsurnya antara lain²⁶ :

a. Sutradara

Sutradara memegang peran tertinggi dalam aspek artistik pembuatan film. Ia bertanggung jawab atas bagaimana film ditampilkan kepada penonton, mencakup aspek kreatif baik interpretatif maupun teknis.

²⁶ Arif Budi Prasetya, *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*, (Malang: Intrans Publishing, 2019), hlm. 27.

b. Penulis Skenario

Skenario yang baik dinilai dari efektivitasnya sebagai cetak biru untuk film, bukan dari kenyamanan membacanya.

Menurut Sutrisno, ada berbagai model naskah seperti skenario, screenplay, script, scene, dan sequence, masing-masing dengan karakteristik dan fungsi spesifik dalam pembuatan film.

c. Penata Fotografi

Penata fotografi atau juru kamera adalah asisten utama sutradara di lapangan, bekerja sama untuk menentukan jenis-jenis pengambilan gambar dan lensa yang digunakan.

d. Penyunting

Editor bertugas menyusun hasil pengambilan gambar hingga membentuk cerita yang utuh.

e. Penata Artistik

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, termasuk pemikiran setting.

f. Penata Suara

Mengolah suara dengan memadukan dialog, narasi, musik, dan efek suara, serta mengatur kekerasan, frekuensi, dan warna bunyi.

g. Penata Musik

Pemusik yang memainkan alat musik saat adegan tertentu ditampilkan.

h. Pemeran

Aktor yang berperan sebagai karakter lain, menampilkan tingkah laku, ekspresi emosi, dan dialog sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Unsur-unsur di atas menunjukkan bahwa film yang kaya akan elemen kehidupan

dihasilkan melalui berbagai unsur pendukung yang bekerja sama. Setiap unsur berkontribusi untuk menghasilkan karya yang bermanfaat dan menjadi media yang baik bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi, edukasi, dan hiburan.

2.3.3 Genre Film

1. Komedie, genre ini tidak harus diperankan oleh komedian, tetapi aktor film biasa juga dapat bermain di film ini. Tema komedi selalu menawarkan sesuatu yang membuat penonton tersenyum bahkan tertawa.
2. Drama, genre yang menggambarkan realita kehidupan manusia. Dalam film ber-genre drama, alur ceritanya terkadang dapat memainkan rasa emosional penonton. Tema ini mengetengahkan aspek aspek human interest sehingga yang dituju adalah perasaan atau emosi penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya.

3. Horror, film yang bertema mistis, gaib dan supranatural. Alur ceritanya dapat membuat jantung penonton berdegup kencang, menegangkan, dan berteriak histeris. Film ini biasa dibuat dengan cara animasi, special efek, atau langsung oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut.

4. Musikal, genre yang penuh dengan nuansa musik. Alur ceritanya sama seperti drama. Hanya saja di beberapa bagian adegan dalam film para pemain bernyanyi, berdansa, bahkan berdialog menggunakan musik.

5. Laga (action). Film yang dipenuhi aksi, perkelahian, tembak-menembak, kejar-kejaran, kebut-kebutan dan adegan adegan berbahaya yang mendebarkan. Bisa dikatakan film yang berisi "pertarungan" secara fisik antara protagonis dengan antagonis. Alur ceritanya sederhana, hanya saja dapat menjadi luar biasa

setelah dibumbui aksi aksi yang membuat penonton tidak beranjak dari kursi.

Dilihat dari segi pengambilan gambar untuk jurnalistik televisi²⁷, ada lima hal teknis yang perlu diperhatikan, yang juga berlaku untuk pengambilan gambar film, yaitu: *Camera Angle* Posisi kamera saat pengambilan gambar. Setiap angle memiliki makna tersendiri. Berikut lima teknik camera angle:

1. *Bird Eye View*: Teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Hasilnya memperlihatkan lingkungan yang luas dengan benda-benda di bawah yang tampak kecil dan tersebar tanpa makna.
2. *High Angle*: Teknik pengambilan gambar dari atas objek. Selama kamera berada di atas objek, maka sudah dianggap high angle. Teknik ini membuat objek tampak lebih kecil.

²⁷ Askurifai Baksin, *Jurnalistik Televisi Teori Dan Praktek*, (Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2006). Hlm. 120.

3. *Low Angle*: Teknik ini dilakukan dengan pengambilan gambar yang diawali dengan tilt up. Teknik ini menunjukkan bahwa orang yang direkam memiliki dominasi, kuasa, atau kekuatan dengan menonjolkan wibawanya.

4. *Eye Level*: Teknik pengambilan gambar yang sejajar dengan objek. Posisi kamera dan objek lurus sejajar sehingga gambar yang diperoleh tidak mengarah ke atas atau ke bawah.

5. *Frog Eye*: Teknik pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek atau lebih rendah dari dasar kedudukan objek. Teknik ini menghasilkan gambar yang terlihat besar, mengerikan, dan bisa penuh misteri.

Ukuran *Frame* adalah ukuran shot yang digunakan untuk memperlihatkan situasi objek yang bersangkutan. Teknik ini dibagi menjadi 12 jenis²⁸ :

1. *Extreme Close-Up*: Pengambilan gambar sangat dekat dengan objek, seperti mata atau hidung, untuk menunjukkan detail-detail kecil dari objek tersebut.
2. *Big Close-Up*: Pengambilan gambar dari batas kepala hingga dagu objek, menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
3. *Close-Up*: Pengambilan gambar dari batas kepala sampai leher bagian bawah, memberikan gambaran objek secara jelas.
4. *Medium Close-Up*: Pengambilan gambar dari atas kepala hingga bagian dada atas, menegaskan profil seseorang.

²⁸ Askurifai Baksin, *Jurnalistik Televisi Teori Dan Praktek*, (Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2006). Hlm. 128

5. *Mid Shot*: Pengambilan gambar dari kepala hingga pinggang, memperlihatkan objek dengan sosoknya secara lebih lengkap.
6. *Knee Shot*: Pengambilan gambar dari batas kepala hingga lutut, memperlihatkan sosok objek secara keseluruhan (mirip dengan *mid shot*).
7. *Full Shot*: Pengambilan gambar dari batas kepala hingga kaki, memperlihatkan objek beserta lingkungan sekitarnya.
8. *Long Shot*: Pengambilan gambar objek penuh dengan latar belakang, memperlihatkan objek dalam konteks latar belakangnya.
9. *One Shot*: Pengambilan gambar satu objek untuk memperlihatkan seseorang di dalam frame.
10. *Two Shot*: Pengambilan gambar dua objek untuk memperlihatkan dua orang yang sedang berinteraksi.

11. *Three Shot*: Pengambilan gambar tiga objek untuk memperlihatkan tiga orang yang sedang berinteraksi.

12. *Group Shot*: Pengambilan gambar yang memperlihatkan lebih dari tiga orang dalam satu frame.

Pergerakan kamera dapat dilakukan oleh juru kamera dalam pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera secara vertikal atau horizontal. Pergerakan kamera juga bisa dilakukan dengan mengubah ukuran objek menjadi lebih kecil atau besar menggunakan zoom pada kamera. Berikut beberapa istilah teknis dalam pergerakan kamera²⁹:

1. *Pan*: Pergerakan kamera secara horizontal, menggerakkan kamera dari kanan ke kiri atau sebaliknya.

²⁹ Askurifai Baksin, *Jurnalistik Televisi Teori Dan Praktek*, (Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2006). Hlm. 12.

2. *Tilt*: Pergerakan kamera secara vertikal, di mana kamera digerakkan dari atas ke bawah atau sebaliknya.
3. *Zoom Out*: Teknik pengambilan gambar yang dimulai dari close-up pada satu objek, kemudian objek terlihat bergerak menjauh dari kamera, secara bertahap memperlihatkan lingkungan di sekitar subjek.
4. *Zoom In*: Teknik pengambilan gambar yang dimulai dengan sudut pengambilan yang lebar, kemudian bergerak mendekati subjek. Teknik zoom in dan zoom out dilakukan dengan mengatur ring zoom pada kamera.
5. *Track*: Gerakan kamera secara konstan, dilakukan dengan meletakkan kamera pada benda yang bergerak, seperti kendaraan (mobil, kereta api, dll.).

Gerakan objek mengacu pada teknik di mana kamera tetap diam atau statis, sementara objek yang

dibidik bergerak. Teknik ini dibagi menjadi tiga jenis utama:

1. Objek sejajar dengan kamera: Objek bergerak sejajar dengan kamera, baik ke depan, belakang, kiri, atau kanan. Dalam teknik ini, kamera harus mengikuti gerakan objek. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, sering kali diperlukan alat bantu seperti kendaraan, rel, atau crane untuk pengambilan gambar.
2. *Walk-in/walk-away*: Objek bergerak mendekati atau menjauhi kamera. Jika objek bergerak mendekati kamera, ini disebut "*walk-in*", sedangkan jika objek bergerak menjauhi kamera, ini disebut "*walk-away*".
3. *Framing*: Ini adalah teknik di mana objek masuk ke dalam frame film yang awalnya kosong. Ketika objek muncul dalam frame, ini disebut "*in frame*", dan sebaliknya, ketika

objek keluar dari frame, ini disebut "*out of frame*".

Komposisi dalam sebuah frame ditentukan oleh tiga faktor utama:

1. *Headroom*: Ini adalah komposisi di mana objek dalam *mid shot* harus proporsional.

Kepala objek harus diatur agar tidak terlalu tinggi atau rendah dalam batas frame. Jika headroom terlalu tinggi, objek akan terlihat menggantung. Sebaliknya, jika terlalu rendah, bagian atas kepala objek akan terpotong oleh frame.

2. *Noseroom*: Ini mengacu pada jarak pandang seseorang terhadap objek lain, baik ke kiri atau kanan. Komposisi ini penting untuk menciptakan gambar yang menarik, karena menunjukkan interaksi seseorang dengan objek atau orang lain di sekitarnya.

3. *Looking Space*: Ini adalah ruang yang disisakan di depan atau belakang seseorang yang sedang berjalan atau berlari. Ruang di depan orang yang sedang bergerak disebut *looking space*, sementara ruang di belakangnya disebut *back space*³⁰.

2.4 Film Sebagai Media Dakwah

Di era digital saat ini, media untuk menyampaikan dakwah telah berkembang pesat dan menjadi semakin beragam. Salah satu media yang semakin populer dan efektif adalah film. Menggunakan film sebagai media dakwah merupakan inovasi signifikan dalam metode penyampaian pesan agama. Film memiliki kemampuan unik untuk menjangkau audiens yang luas dan beragam, serta menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Film sebagai media dakwah memungkinkan penyampaian isu-isu penting dalam agama Islam melalui

³⁰ Askurifai Baksin, *Jurnalistik Televisi Teori Dan Praktek*, (Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2006). Hlm. 136.

narasi yang kuat dan visual yang memukau. Misalnya, film-film yang mengangkat tema-tema seperti toleransi, keadilan, dan kasih sayang dalam Islam dapat memberikan dampak mendalam bagi penontonnya. Selain itu, film juga dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari umat Muslim, menunjukkan bagaimana nilai-nilai Islami diterapkan dalam berbagai situasi.³¹

Dengan perkembangan teknologi, produksi film juga menjadi lebih mudah dan terjangkau. Hal ini membuka peluang bagi para pembuat film untuk menciptakan karya-karya berkualitas dan sarat dengan pesan-pesan Islami. Selain itu, platform distribusi digital seperti YouTube, Netflix, dan layanan streaming lainnya memungkinkan film-film dakwah diakses oleh jutaan orang di seluruh dunia, tanpa batasan geografis.³²

³¹ Andi Fikra Pratiwi Arifuddin, "Film Sebagai Media Dakwah Islam," *Jurnal Dakwah Islam*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, 2024, 45 -60.

³² "Manajemen Produksi Film Pendek Keling: dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi," *Jurnal Audiens*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2023, 36-45.

Secara keseluruhan, penggunaan film sebagai media dakwah tidak hanya memperkaya metode penyampaian pesan agama, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai Islam di kalangan masyarakat luas. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, film dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menyebarkan dakwah dan membangun kesadaran akan pentingnya menjalankan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

2.5 Konsep Nilai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Nilai mempunyai banyak arti salah satunya nilai merupakan sifat – sifat atau hal – hal yang penting yang berguna bagi kemanusiaan.³³ Nilai adalah sesuatu yang diyakini oleh seseorang atau masyarakat sebagai pedoman dalam bertindak. Nilai bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik secara fisik maupun mental. Dengan adanya nilai

³³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 690.

kehidupan manusia mempunyai dasar, alasan, atau motivasi dalam bersikap dan berperilaku, baik secara sadar ataupun tidak.

Nilai merupakan sesuatu yang berhubungan dan diyakini oleh seseorang atau masyarakat sebagai acuan dalam bertindak. Nilai bermanfaat bagi kehidupan manusia baik lahir maupun batin jika difungsikan dengan baik dan benar. Nilai adalah kualitas dari suatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, nilai dijadikan landasan, alasan, atau motivasi dalam bersikap dan bertindak laku baik disadari maupun tidak. Berdasarkan pendapat Kaelan di atas, pada prinsipnya nilai adalah kualitas dari suatu yang bermanfaat dalam kehidupan. Sehingga manusia dapat mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, nilai juga dapat dijadikan landasan serta motivasi untuk bertindak laku baik itu secara sadar atau sebaliknya, jadi dengan adanya sikap seperti ini maka manusia ada alasan untuk bersikap baik

atau buruk terhadap orang lain tergantung bagaimana manusia itu sendiri yang menjalankannya³⁴

Spranger menyatakan bahwa nilai adalah panduan yang digunakan individu untuk mempertimbangkan dan memilih keputusan dalam situasi sosial tertentu. Nilai dianggap sebagai sesuatu yang benar dan memotivasi individu untuk mewujudkannya. Nilai membantu individu atau kelompok sosial dalam membuat keputusan tentang apa yang dibutuhkan atau diinginkan. Nilai dipelajari dari interaksi sosial dan secara bertahap diinternalisasi oleh individu, serta diterima sebagai bagian dari kelompoknya. Nilai adalah standar konseptual yang stabil yang secara eksplisit atau implisit membimbing individu dalam menentukan tujuan dan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan psikologis mereka.

³⁴ M I M Hidayat, "Representasi Nilai-Nilai Islam dalam Film Surga yang Tak Dirindukan 2" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018): 27–28.

2.6 Islam

Islam Menurut KBBI ialah agama yang diajarkan Nabi Muhammad SAW, dengan kitab suci yang diwahyukan oleh Allah SWT. Kata Islam berasal dari bahasa arab "SLM" (*sin, lam, mim*) yang artinya damai, suci, path dan taat (tidak pernah membantah).³⁵ Secara etimologis kata Islam berasal dari Bahasa Arab yaitu *Salima* yang artinya selamat. Dan kata itu terbentuk *Aslama* yang artinya menyerahkan diri atau tunduk dan patuh. Dari kata *aslama* itulah terbentuk kata Islam. Pemeluknya disebut muslim. Orang yang memeluk Islam berarti menyerahkan diri kepada Allah dan siap patuh pada ajarannya.³⁶ Berdasarkan firman Allah SWT:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ الْقَدِيمِ الَّذِي أَنزَلْنَا بِكَ مِنْ قَبْلِهِ أَنْ تَأْتِيَنَّهُ يَوْمَ لَأَ مَرَدًّا لَهُ مِنَ اللَّهِ يَوْمَئِذٍ

يَصَّدَّعُونَ

Oleh karena itu, hadapkanlah wajahmu kepada agama yang lurus (Islam) sebelum datang dari Allah suatu hari yang

³⁵ Hamuddah Abdalati, *Islam Suatu Kepastian* (Jakarta: Media Dawah, 1983), hlm. 13.

³⁶ Nasruddin Razak, *Dienul Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 1989), hlm. 57.

tidak dapat ditolak (kedatangannya): pada hari itu mereka terpisah-pisah. (Q.S. Ar-Ruum: 43)³⁷

Menurut tafsir Kemenag (Kementerian Agama Republik Indonesia) supaya kebinasaan seperti itu tidak terjadi lagi pada manusia, Allah meminta Nabi Muhammad dan siapa saja yang ingin selamat agar menghadapkan wajah kepada "agama yang lurus". Maksud "agama yang lurus" di sini adalah Islam karena agama ini membawa ajaran-ajaran yang lurus dan pasti membawa kepada kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Perintah menghadapkan wajah maksudnya adalah melaksanakan ajaran-ajaran itu sepenuhnya. Penyebutan wajah dalam ayat ini karena merupakan jati diri dari seseorang. Mengarahkan wajah artinya menghadapkan seluruh segi manusia, yaitu jasmani, rohani, dan akal pikirannya. Menghadapkan wajah kepada agama yang lurus artinya melaksanakan perintah agama dengan seluruh totalitas.

³⁷ Q.S. Ar-Ruum/21: 43, Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, Jakarta: Raja Qur'any, 2012, hlm. 409.

Pelaksanaan ajaran-ajaran itu harus sesegera mungkin supaya masyarakat semakin baik, aman, dan berkembang. Mereka yang bersalah harus segera sadar dan tobat. Hal itu karena usia manusia dan alam ini terbatas. Bila ajal datang bagi seseorang atau Kiamat terjadi bagi umat manusia, maka tidak ada seorang pun yang dapat menolaknya, sebagaimana firman Allah: Dan setiap umat mempunyai ajal (batas waktu). Apabila ajalnya tiba, mereka tidak dapat meminta penundaan atau percepatan sesaat pun³⁸

Di akhir ayat ini dilukiskan bahwa pada hari kebangkitan, dimana semua dibangkitkan kembali, semua manusia gempar dan berlarian tidak tentu arah. Masing-masing sibuk dengan persoalan sendiri-sendiri, sebagaimana dilukiskan ayat-ayat berikut: Pada hari itu manusia lari dari saudaranya, dan dari ibu dan bapaknya, dan dari istri dan anak-anaknya. Setiap orang dari mereka pada hari itu mempunyai urusan yang menyibukkannya³⁹.

³⁸ Q.S. Al-A'raf/7: 34, Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, Jakarta: Raja Qur'any, 2012, hlm. 154.

³⁹ Q.S. 'Abasa/80: 34-37, Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, Jakarta: Raja Qur'any, 2012, hlm. 585.

Manusia hanya dituntun oleh amalnya. Oleh karena itu, manusia pada waktu itu akan terpolo menjadi dua kelompok, sebagaimana dinyatakan ayat berikutnya.⁴⁰

2.7 Nilai – Nilai Islam

Menurut Hakim aspek nilai-nilai ajaran Islam dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu ⁴¹ :

1. Nilai-nilai aqidah, mengajarkan manusia untuk percaya akan adanya Allah Yang Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai Sang Pencipta alam semesta, yang akan senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di dunia. Dengan merasa sepenuh hati bahwa Allah itu ada dan Maha Kuasa, maka manusia akan lebih taat untuk menjalankan segala sesuatu yang telah diperintahkan oleh Allah dan takut untuk berbuat dhalim atau kerusakan di muka bumi ini.

Esensi:

⁴¹ Kinung Nurul Hidayah, “Representasi Nilai-Nilai Islam Dalam Film Sang Murabbi,” *Commonline Departemen Komunikasi* 4, no. 1 (2012): 85–99.

- a. Percaya kepada Allah yang maha esa dan kuasa.
- b. Pengawasan dan pertanggungjawaban atas amal perbuatan.
- c. Ketaatan dan takut berbuat zalim.

Contoh dan sifat:

- a. Contoh: Keimanan kepada Allah, malaikat, kitab-kitab, rasul, harikiamat dan takdir.
 - b. Sifat: Kuat, teguh dan konsisten.
2. Nilai-nilai ibadah, mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yang ikhlas guna mencapai rido Allah. Pengamalan konsep nilai-nilai ibadah akan melahirkan manusia-manusia yang adil, jujur, dan suka membantu sesamanya.

Esensi:

- a. Ikhlas dalam beramal.
- b. Pembentukan karakter yang adil dan jujur.
- c. Mencapai ridho Allah.

Contoh dan sifat:

- a. Contoh: Shalat, puasa, zakat, haji, bekerja, menolong sesama.
 - b. Sifat: Ikhlas, taat, patuh, dan konsisten
3. Nilai-nilai akhlak, mengajarkan kepada manusia untuk bersikap dan berperilaku yang baik sesuai norma atau adab yang benar dan baik, sehingga akan membawa pada kehidupan manusia yang tenteram, damai, harmonis, dan seimbang.

Esensi:

- a. Sikap dan perilaku yang baik.
- b. Norma dan adab yang benar.
- c. Kehidupan tentram dan damai.

Contoh dan sifat:

- a. Contoh: Berkata jujur, menepati janji, sopan santun, tolong menolong.
- b. Sifat: rendah hati, sabar, adil, dan empati.