

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu perantara dalam komunikasi. Media juga terbagi menjadi media cetak, media massa atau pers, media elektronik, media film, dan media pendidikan. Sekarang ini media film sudah banyak digunakan sebagai bahan pembelajaran, baik akademik maupun non-akademik. Media yang digunakan untuk akademik diantaranya ada media audio, media visual, dan media audio visual. Dengan pemanfaatan berbagai media tersebut, suasana pembelajaran bisa terlihat lebih menarik. Banyak orang merasa lebih aktif, seru, dan semangat saat belajar menggunakan video dan musik (Kusuma, 2015). Media yang dijadikan bahan pembelajaran tersebut, salah satunya bisa bertemakan tentang pendidikan anak.

Dalam mendidik anak-anak, media audio visual menjadi salah satu media yang sering digunakan (Wijayanti, 2019). Media audio visual ini bisa berupa gambar diam atau gambar bergerak yang diberi suara. Gambar bergerak yang diberi suara biasa disebut dengan video animasi. Video animasi yang dikaitkan dengan pendidikan tentunya sangat menarik bagi anak-anak. Terlebih jika video dan konten-konten yang di dalamnya sangat mendukung proses pendewasaan anak.

Salah satu video animasi yang bertemakan pendidikan adalah video yang diunggah oleh Muffin Graphics. Muffin Graphics sendiri adalah salah satu penerbit komik anak yang berlokasi di Bandung. Tema karya yang dibuat oleh Muffin Graphic adalah tema edukasi Islami. Karya yang dibuatnya adalah komik, lagu anak Islami, *blog*, mainan anak seperti *creative blocks*, *unboxing*, konten untuk orang tua berupa edukasi untuk anak, dan tips memilih buku yang berkualitas.

Muffin Graphics sendiri memiliki berbagai macam video, salah satunya adalah video lagu animasi tentang 25 Nabi yang berjudul “Lagu Anak Islami – 25 Nabi (Annisa Cover). Lagu tersebut menyebutkan 25 nama nabi yang wajib diketahui. Nabi sendiri berarti seorang manusia yang telah mendapatkan wahyu dari Allah SWT. Wahyu tersebut merupakan pesan tentang agama dan misinya dalam menyebarkan agama Islam. Selain itu, ada juga yang disebut dengan rasul. Rasul

sendiri adalah seorang nabi, hanya saja yang membedakan adalah Rasul memiliki pesan yang harus disebarakan untuk umatnya. Jumlah Nabi dalam Islam ada 124.000 orang, sedangkan jumlah rasul ada 315 orang. Namun yang wajib dipelajari oleh pengikut agama Islam adalah 25 Nabi yang juga mendapat gelar Rasul. Empat diantaranya merupakan penerima kitab suci, yaitu Musa (*Taurat*), Daud (*Zabur*), Isa (*Injil*), dan Muhammad (*Al-Quran*).

Dalam video yang dibuat oleh Muffin Graphics tersebut, nama-nama 25 Nabi dinyanyikan oleh tokoh animasi yang diberi nama Annisa. Latar tempat yang digunakan cukup beragam, mulai dari Mesir di siang hari, malam hari, adanya objek yang menyerupai kapal, patung, dan lain-lain. Lirik dalam video tersebut juga berubah warna setiap baitnya sesuai irama yang dinyanyikan.



Gambar I.1: Salah Satu Adegan Video 25 Nabi Muffin Graphics.
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=c7v4jlzOk5M> (Diakses pada 25/4/2020)

Dalam video tersebut, tentu dibuat perancangan awal mengapa objek-objek tersebut dipilih. Pemilihan tempat dengan latar piramida dan perahu tentu memberikan kesan berbeda dengan hutan maupun gunung es. Hal itulah yang akan dikaji apakah visual tersebut ada pesan di dalamnya atau tidak.

Berdasarkan pencarian data awal, belum ditemukan kajian penelitian pada video lagu Islami 25 Nabi ini. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu konsep visual dan pesan apa saja yang ingin disampaikan dalam video tersebut melalui *visual background* dan lainnya. Seperti visual atau objek apa saja yang ada, dan mengapa bentuknya seperti itu. Oleh karena itu, video klip animasi 25 nabi tersebut sangat menarik untuk diteliti. Diharapkan dengan meneliti video tersebut, masyarakat dapat mengambil pesan yang terkandung di dalamnya, makna dari setiap objek visual, dan kaitannya dengan syair atau lirik lagu dalam video tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Latar tempat (*background*) dalam video klip terlalu didominasi oleh Mesir yang ditandai dengan bentuk piramida dan *Shpinx*.
- Terdapat visualisasi perahu atau bahtera yang berada di tengah-tengah padang pasir.
- Tokoh bernama Annisa menggunakan pakaian yang tampak kontras sehingga terlihat kurang sesuai dengan latar tempat yang ada.
- Tidak adanya visualisasi tokoh nabi dalam video yang berjudul “25 Nabi” tersebut.

I.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah:

“Mengapa latar tempat dan tanda visual dalam video klip 25 Nabi karya Muffin Graphics tersebut dipilih?”

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat agar proses penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas sehingga dapat memfokuskan peneliti terhadap proses penelitian. Dalam penelitian ini, batasan masalah yang dibuat yaitu:

- Difokuskan pada video klip animasi berjudul Lagu Anak Islami - 25 Nabi karya Muffin Graphics tahun 2018.
- Difokuskan pada latar tempat dan tokoh Annisa yang berada dalam video klip 25 Nabi karya Muffin Graphics.
- Dibatasi dengan penggunaan analisis semiotika versi Saussure pada objek visual yang ada di dalam video 25 Nabi karya Muffin Graphics.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Meneliti pesan visual apa yang terdapat dalam video lagu animasi berjudul 25 Nabi karya Muffin Graphics dan kaitannya terhadap 25 nabi yang tidak tampak dalam video tersebut agar mengetahui sejarah dan latar belakangnya.
- Mengetahui konsep video klip yang digunakan dalam pembuatan video klip lagu animasi 25 Nabi karya Muffin Graphics dalam menyampaikan tokoh dan kisah 25 Nabi.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagi masyarakat, dapat memberikan informasi secara umum mengenai penyampaian pesan tentang keilmuan desain dalam penggunaan video, serta pemahaman mengenai tanda visual yang ada dalam setiap media sehingga mampu berpikir kritis, khususnya objek-objek visual yang ada dalam video klip animasi.

- Bagi peneliti, menambah wawasan dan memperkaya ilmu tentang pemaknaan objek-objek visual dan cara menginterpretasinya. Selain itu juga melatih peneliti untuk menggunakan beberapa teori yang telah dipelajari di perkuliahan dan mempraktikannya dengan apa yang ada di lapangan.
- Bagi keilmuan, memberikan informasi, pemahaman, dan pengetahuan mengenai objek visual yang ada di masyarakat, serta menambah khasanah penelitian di bidang desain komunikasi dan visual mengenai kajian visual dalam video musik menggunakan analisis semiotika versi Saussure, khususnya dalam penggunaan video klip animasi.

I.7 Metode Penelitian

I.7.1 Metode Analisis

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan kalimat deskriptif dalam penyajiannya dan cenderung menggunakan analisis dalam pengumpulan data (Basri, 2014). Metode ini mengacu pada teori dan data yang ada sebagai bahan pendukung. Metode kualitatif juga dipilih karena dapat menampilkan objek-objek visual yang diteliti secara mendalam.

Untuk penelitian lebih dalam terkait objeknya, peneliti menggunakan analisis semiotika versi Ferdinand de Saussure. Karena metode Saussure merupakan analisis semiotika yang menghubungkan objek, dan mengkaji maknanya. Saussure (seperti yang dikutip Piliang, 2004) merumuskan setiap kata mempunyai makna tertentu. Makna tersebut diambil dari kesepakatan sosial antara pengguna bahasa dengan arti atau makna dari kata tersebut. Sehingga jika dikaitkan dengan objek penelitian ini, video 25 nabi Muffin Graphics juga memiliki objek visual yang terdapat makna atau pesan tertentu dalam mengilustrasikannya, sehingga dengan pemilihan analisis semiotika Saussure ini, diharapkan dapat menggali secara dalam makna dibalik setiap objek visual yang dibuat lewat interpretasi yang akan diteliti.

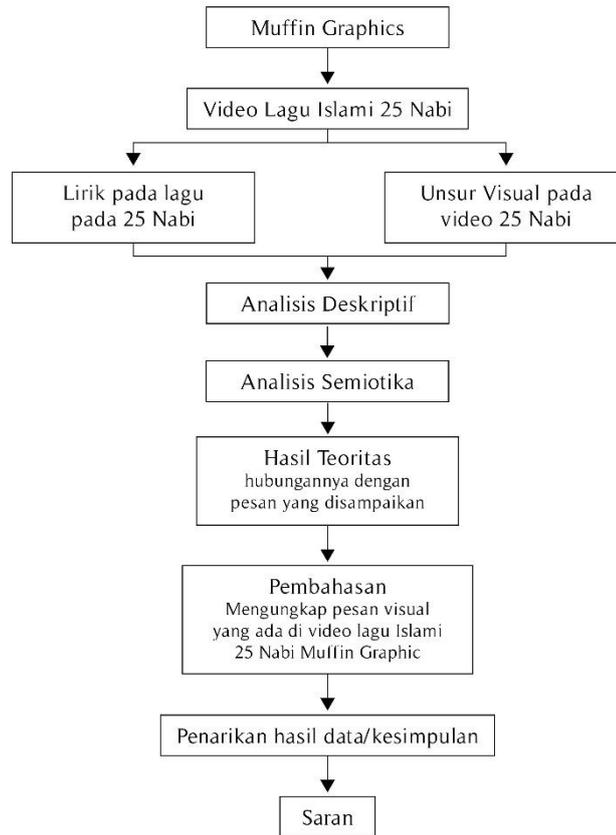
Beberapa contoh yang menjadi rujukan atau referensi peneliti dalam menggunakan analisis semiotika versi Saussure adalah “Semiotika Analisis Tanda pada Karya Desain Komunikasi Visual” (Tinarbuko, 2003) yang membahas tentang pesan visual dan verbal dibalik ikon. Lalu ada jurnal komunikasi tentang “Gaya Berkendara dalam Iklan” (Kurniawan, 2018) yang memisahkan objek-objek dari visual iklan tersebut. Serta “Semiotika Strukturalisme Saussure” (Fanani, 2013) yang membahas tentang Ferdinand de Saussure dan metode penelitiannya.

I.7.1 Metode Penarikan Kesimpulan

Metode yang dilakukan dalam pencarian data ini menggunakan metode observasi dengan melihat video tersebut, mengunduh, dan memotong berdasarkan *scene* atau adegan dengan pembagian setiap latar tempat yang berbeda. Setelah itu peneliti mengkaji objek visual dengan pendekatan semiotika menggunakan teori dari Ferdinand de Saussure sebagai pakar utama, yang dipelajari lewat buku, jurnal, Google Scholar, dan internet. Observasi mulai dilakukan pada tahap pemilihan judul dan objek penelitian sebelum penelitian ini dimulai. Observasi tersebut dilanjutkan ke tempat lokasi pembuatan video animasi Muffin Graphics dan sekaligus wawancara mendalam bersama Dudi Suwardi, sebagai bagian promosi dari Muffin Graphic. Peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan menggunakan *email* terkait video klip tersebut, pembuatannya, objek visual yang terlihat, dan data-data Muffin Graphics yang mendukung penelitian ini. Jawaban yang diberikan oleh sumber wawancara kemudian diolah menjadi narasi atau kalimat deskriptif.

I.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah gambaran bagan atau kerangka berpikir kreatif yang dibuat:



Gambar I.2: Bagan Berfikir Kreatif
Sumber: Data Pribadi (2 April 2020)

I.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulisan yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah dari video lagu Islami 25 Nabi karya Muffin Graphics. Pada bab ini juga dibahas objek penelitian berupa media, edukasi Islami, dan Nabi. Konten visual dalam video tersebut juga dibahas secara ringkas. Dari latar belakang masalah yang telah didapat, maka masalah dapat dirumuskan melalui pendekatan deskriptif dengan analisis semiotika

- **BAB II TEORI VIDEO ANIMASI, NABI, DAN SEMIOTIKA SAUSSURE**

Menjelaskan secara rinci dan detail mengenai teori utama dan teori pendukung yang terkait dengan penelitian video klip 25 Nabi karya Muffin Graphics menggunakan analisis semiotika. Adapun pembahasan di dalamnya membahas tentang teori dan sejarah video animasi, risalah nabi-nabi, semiotika secara umum, semiotika versi Saussure, sekilas tentang video animasi 25 Nabi karya Muffin Graphics, dan teori pendukung. Teori pendukung tersebut membahas anak usia dini dan pendidikan agama Islam untuk anak usia dini. Adapun hasil penelitian yang sejenis dibahas secara ringkas dalam bab ini.

- **BAB III VIDEO LAGU ISLAMI 25 NABI – MUFFIN GRAPHICS**

Menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diantaranya ada pembedahan adegan (*scene*), penghitungan jumlah kemunculan objek visual, dan pembedahan bait lagu pada setiap adegan.

- **BAB IV ANALISIS SEMIOTIKA SAUSSURE VIDEO LAGU ISLAMI 25 NABI KARYA MUFFIN GRAPHICS**

Berisi tentang analisis deskriptif dari video yang sudah diteliti dengan analisis semiotika, mencari hubungan dan keterkaitannya pada masyarakat, serta menggali pesan yang ingin disampaikan lewat video lagu Islami 25 Nabi karya Muffin Graphics. Bab ini juga memberikan jawaban dari permasalahan yang ada pada rumusan masalah dengan memberikan solusinya.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Membahas tentang hasil yang didapatkan selama penelitian berupa kesimpulan, saran dan masukan dari peneliti untuk penelitian selanjutnya terkait video klip 25 Nabi karya Muffin Graphics.