

BAB II. TEORI VIDEO ANIMASI, NABI, DAN SEMIOTIKA SAUSSURE

II.1 Video Animasi

II.1.1 Pengertian Video Animasi

II.1.1.1 Pengertian Video

Video adalah alat atau teknologi yang menampilkan gambar bergerak. Gambar tersebut bisa berupa gambar animasi, maupun realis atau yang sering dikenal dengan *life action*. Seperti yang dikatakan (Mugnifar, 2015), video adalah salah satu teknologi yang bisa digunakan untuk menangkap gambar dengan merekam objek yang bergerak tersebut, lalu objek tersebut diproses dan ditransmisikan atau diubah yang hasilnya menjadi gambar bergerak yang telah ditata ulang. Sekarang ini sudah banyak media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, baik akademik maupun non-akademik. Media yang digunakan di antaranya yaitu media audio yang berupa suara, media visual yang berupa gambar, dan media audio visual yang merupakan perpaduan dari keduanya. 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.

Saat ini, media audio visual mulai sering digunakan dalam proses pembelajaran anak. Seperti yang dikatakan oleh (Kusuma, 2015), dalam mendidik anak-anak, media audio visual menjadi salah satu media yang sering digunakan. Media audio visual ini bisa berupa gambar diam ataupun 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 mendukungnya proses pendewasaan anak.

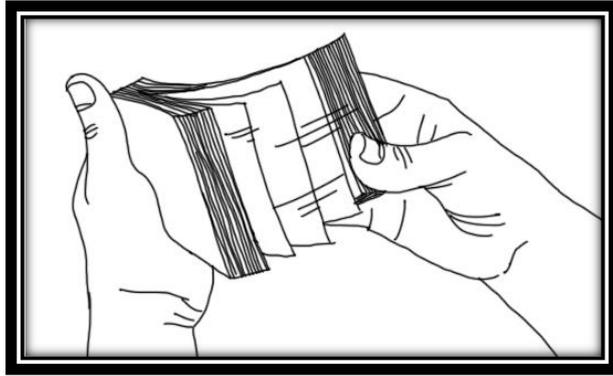
Keunggulan video adalah, masyarakat atau target *audience* dapat lebih mudah melihat atau mempelajari sesuatu dibandingkan dengan hanya membaca teks, khususnya bagi orang yang belajar dengan metode audio visual. Namun tentu saja

ada *plus* dan *minus*-nya. Di mana hal positif yang dapat diambil di antaranya adalah, masyarakat lebih mudah mempelajari sesuatu karena tidak perlu untuk membuka halaman per halaman. Cukup melihat dan menekan tombol *play* saja, semua informasi bisa dengan mudah diserap. Kedua, video juga memiliki audio. Sehingga jika kita malas untuk melihat, lewat audio pun informasi masih bisa tersampaikan. Disebutkan juga oleh Krishnani (2011) bahwa tingkat kemampuan mengingat manusia akan lebih cepat menggunakan audio dan visual. Hal ini tentu menjadi sesuatu yang sangat positif jika menggunakan media video.

Namun selain hal positif, video juga memiliki hal negatif. Salah satunya adalah, video umumnya memerlukan akses biaya yang lebih mahal jika dibandingkan dengan media buku. Zaman dahulu, setiap orang yang ingin melihat video harus memiliki *DVD* atau *CD player* terlebih dahulu sebelum bisa melihat video tersebut. Saat ini pun, orang-orang yang ingin melihat video, biasanya menggunakan kuota atau *Wi-Fi* yang tentu harganya tidak semurah buku. Saat membeli buku, seseorang hanya perlu membayarnya sekali untuk membeli buku. Sedangkan untuk kuota atau internet, orang perlu membayar tagihan setiap waktu yang diperlukan (Nugent 2005).

II.1.1.2 Pengertian Animasi

Animasi atau dalam bahasa Inggris *to animation* adalah gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan berbagai objek. Kumpulan objek tersebut kemudian disusun dan diolah teknik animasi sehingga dapat bergerak sesuai keinginan *creator*-nya (Fernandes, 2001). Objek tersebut bisa berupa gambar, tulisan, dan elemen-elemen visual lainnya yang dapat mendukung animasi tersebut. Pada awalnya, proses pembuatan animasi dapat terbilang cukup rumit jika dibandingkan sekarang. Dahulu para pembuat animasi harus menggambar satu persatu objek visual yang diinginkan pada setiap halaman atau lembar kertas, yang nantinya halaman-halaman tersebut dibuka dengan cepat sehingga menjadi gambar bergerak. Namun, seiring berkembangnya teknologi, animasi saat ini mulai dibuat menggunakan komputer.



Gambar II.1: Contoh Visual Animasi Zaman Dahulu
Sumber: <https://ngobrolanimasi.wordpress.com/2015/03/15/sejarah-singkat-animasi-bagian-1/> (Diakses pada tanggal 21 April 2020)

II.1.1.3 Pengertian Video Animasi

Video animasi adalah video yang bergerak dan dibuat secara digital dalam proses pembuatannya (Kusuma 2015). Dalam arti lain, video sendiri merupakan gambaran yang digabungkan sehingga menjadikan gambar-gambar tersebut terlihat bergerak saat dipadukan. Dengan begitu, video animasi juga bisa disebut sebagai video atau karya yang dibuat melalui proses digital, baik 3D (3 dimensi) maupun 2D (2 dimensi) yang menjadi kumpulan gambar yang biasa disebut film.

Video sendiri memiliki tujuan lain, yaitu memudahkan target *audience* atau konsumen agar lebih mudah dalam melihat atau mengambil informasi lewat gambar bergerak. Karena tanpa video, pada umumnya orang akan lebih melakukan banyak interaksi fisik, seperti membuka buku pada halaman selanjutnya, mendekatkan diri pada poster yang terpasang di jalanan, dan lain-lain. Namun dengan adanya video ini, masyarakat lebih mudah untuk mengambil tindakan. Biasanya orang hanya tinggal memilih konten yang diinginkan, dan kembali ke posisi duduknya untuk mendapat informasi.

II.1.1.4 Sejarah Video Animasi

Video animasi mulai dikenal sejak tahun 1920an. Saat itu yang mempopulerkannya adalah Walt Disney, salah satu perusahaan animasi terbesar yang ada saat ini. Walt Disney memperkenalkan video animasi pertamanya yaitu film *Mickey Mouse*



Gambar II.2: Walt Disney penemu *The Walt Disney Company*.
Sumber: <https://www.newsweek.com/disney-origins-walt-margaret-winkler-hungarian-immigrant-1478670/> (diakses pada tanggal 21 April 2020)

menggunakan gambar 2 dimensi (2D). Hal tersebut tentu termasuk ke dalam kategori animasi, sebagaimana Pikov (2012) mengatakan bahwa animasi telah hadir dalam bentuk bangun ruang dan waktu yang ditampilkan melalui gerakan, mulai dari medium dinding gua dan batu, sehingga menghasilkan nuansa alam. Nuansa tersebut akhirnya dapat membawa pesan berupa misi baik itu yang berupa pesan religius, sejarah, dokumentasi, ilmu pengetahuan, teknologi, pendidikan dan filosofi, atau sebagai hiburan.

Setiap video animasi 2D tersebut, pasti selalu menggunakan teknik 12 prinsip dasar film. Yang pertama ada *squash and stretch* yaitu teknik untuk mengkerut dan merenggangkan objek, kedua ada *anticipation* atau antisipasi, ketiga ada *staging* atau menempatkan objek sesuai posisinya, keempat ada *straight ahead action and pose to pose* untuk menentukan gerakan dan posisi pertama dan kedua, kelima ada *follow through and overlapping action* untuk mengikuti gerakan yang saling menyambung, keenam ada *slow in slow out* untuk membuat gerakan lambar pada bagian awal dan akhir, ketujuh ada *arcs* atau gerakan yang melingkar, kedelapan ada *secondary action* yang berfungsi sebagai gerakan pembantu, kesembilan ada *timing* atau waktu untuk menghitung gerakan, kesepuluh ada *exaggeration* yang berfungsi melebih-lebihkan gerakan, kesebelas ada *solid drawing* untuk membuat

gambar yang kokoh, dan terakhir ada *appeal* untuk menciptakan kesan yang ingin diciptakan dalam animasi tersebut (Johnston dan Thomas, 1981).

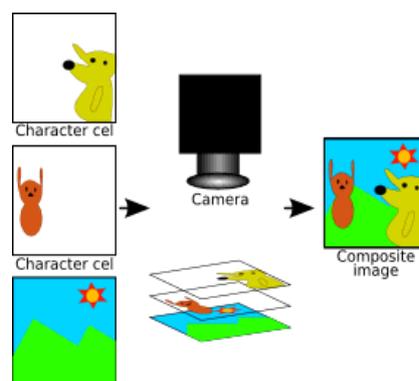
Di Indonesia sendiri, animasi mulai dibuat dengan kumpulan gambar yang berbeda (*frame by frame*) pada tahun 1990-an. Si Huma, Timun Mas, dan Si Kancil menjadi karya yang paling populer pada masanya (Sebastian, 2015). Walaupun saat ini kisah tersebut sudah jarang dikenal, ketiga film tersebut menjadi tonggak utama film animasi di Indonesia. Karena dengan begitu, Indonesia akhirnya memiliki salah satu film animasi pertama yang menceritakan kisah sejarah Indonesia. Film tersebut dibuat oleh anak-anak dari Universitas Amikom Yogyakarta.

II.1.2 Kategori Video Animasi

Berdasarkan tekniknya, video animasi terbagi menjadi 7 kategori. Ketujuh kategori tersebut bisa dilihat seperti di bawah ini.

II.1.2.1 Animasi *Cell*

Teknik yang pertama adalah animasi *cell*. Kata *cell* ini diambil dari kata “*Celluloid*” yang berarti plastik berbahan selulosa dan dilembutkan menggunakan kapur barus. Teknik ini merupakan teknik dalam pembuatan film yang cukup populer hingga saat ini. Teknik animasi *cell* biasa digunakan untuk membentuk animasi tunggal. Biasanya *output* dari teknik ini berbentuk lembaran-lembaran film. Sehingga pada



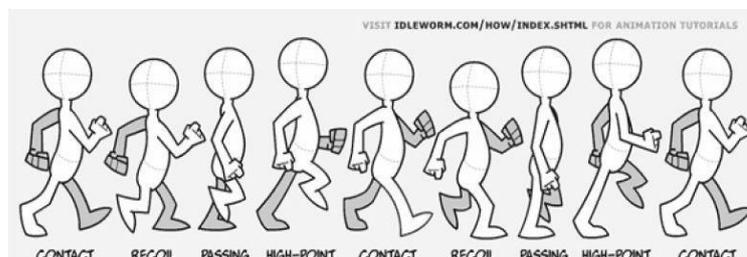
Gambar II.3: Animasi *Cell*

(Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/Animation_cells.png
(diakses pada tanggal 16 Januari 2020))

akhirnya, setiap *cell* yang dibuat merupakan bagian-bagian yang terpisah (Johnston dan Thomas, 1981). Contohnya, objek utama dan latar belakang dibuat terpisah, sehingga dari kedua objek tersebut dapat dibuat gambar yang saling bergerak.

II.1.2.2 Animasi *Frame*

Teknik yang kedua adalah animasi *frame*. Animasi *frame* adalah animasi yang ditampilkan dengan cara mengumpulkan serangkaian gambar dan ditampilkan dengan cara bergantian. Contohnya, saat seseorang membuat gambar dalam setiap halaman, lalu halaman tersebut dibuka secara cepat menggunakan jari, maka gambar tersebut akan terlihat seolah-olah bergerak. Masing-masing halaman yang digambar itulah yang disebut *frame*.



Gambar II.4: Animasi *Frame*

Sumber: <https://ccsvwikrama.files.wordpress.com/2016/12/1.jpg?w=784>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

II.1.2.3 Animasi *Sprite*

Teknik yang ketiga adalah teknik animasi *sprite*. Teknik ini menggunakan latar belakang yang diam, namun bagian *layer* depan dibuat bergerak (Johnston dan Thomas, 1981). Para *animator* menggunakan teknik *sprite* ini untuk memunculkan



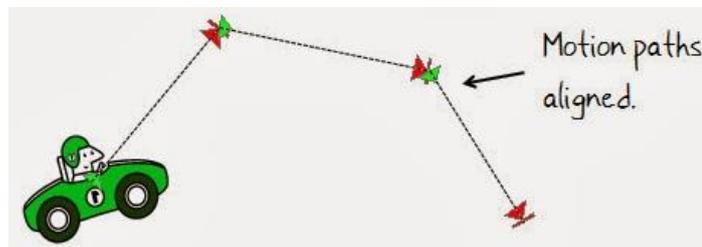
Gambar II.5: Animasi *Sprite*

Sumber: <https://passionoftech.files.wordpress.com/2014/07/animated1.png>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

animasi yang terlihat bergerak sendiri, seperti burung yang terbang, bola memantul, orang berjalan, dan lain-lain.

II.1.2.4 Animasi *Path*

Teknik yang keempat adalah teknik animasi *path*. Animasi *path* menggunakan *track* atau garis yang digunakan sebagai lintasan objek untuk bergerak. Objek ini tidak akan bergerak keluar dari garis yang telah ditentukan (Johnston dan Thomas, 1981). Teknik ini biasa digunakan dalam pembuatan animasi pesawat, perahu, mobil, dan kereta api. Salah satu aplikasi dalam membuat animasi ini adalah Adobe Flash.

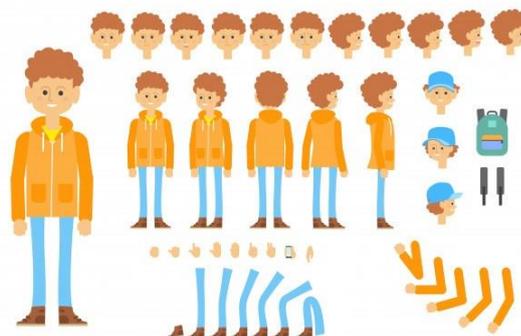


Gambar II.6: Animasi *Path*

Sumber: <https://3.bp.blogspot.com/-Y8AzznCnosc/WMqK1C6KbTI/AAAAAAAAADY/ctvffEuwSx03Bk0znBcXM1-6ZOqAA0XzACLcB/s1600/aligned.jpg> (diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

II.1.2.5 Animasi *Vector*

Teknik yang kelima yaitu adalah teknik animasi vektor (*vector*) yang mirip dengan animasi *sprite*. Bedanya, animasi *sprite* menggunakan *bitmap* yang disusun satu-persatu oleh aplikasi. Sedangkan animasi vektor perlu mempelajari rumus



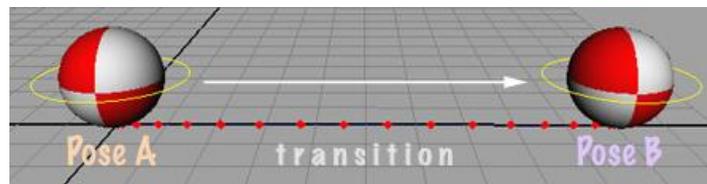
Gambar II.7: Animasi *Vector*

Sumber: https://img.freepik.com/free-vector/animated-character-teenager-modern-outfit_1262-16238.jpg?size=626&ext=jpg (diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

matematika dahulu sebelum membuat objek untuk menggambarkan *sprite*-nya (Johnston dan Thomas, 1981). Aplikasi yang digunakan dalam teknik ini di antaranya adalah *Adobe Premiere Pro*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *After Effect*.

II.1.2.6 Animasi *Spline*

Teknik yang keenam adalah animasi *Spline*. Animasi ini merupakan gambaran matematis yang dibuat dari kurva, sehingga gerakan objek yang dibuat dapat mengikuti garis yang lurus maupun berbentuk kurva (Johnston dan Thomas, 1981). Contoh animasi yang bisa dibuat dengan teknik ini adalah saat bola ditendang oleh pemain bola, atau *boomerang* yang dilempar dan kembali lagi pada yang melemparnya.



Gambar II.8: Animasi *Spline*

Sumber: <http://www.navone.org/Media/Tutorials/Splines/BallPrimer.jpg>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

II.1.2.7 Animasi Karakter (*Character*)

Teknik yang ketujuh atau yang terakhir adalah animasi karakter (*character*). Animasi ini umumnya dibuat untuk film kartun, baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi. Dalam animasi karakter, semua objek yang telah dibuat akan mengalami



Gambar II.9: Animasi *Character*

Sumber: https://image.freepik.com/free-vector/character-red-shirt_1196-326.jpg (diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

pergerakan secara bersamaan. Objek yang satu dan lainnya memiliki pergerakannya masing-masing, termasuk dengan latar belakang yang dibuat (Johnston dan Thomas, 1981). Contohnya adalah film kartun atau animasi 3 dimensi yang biasa ditayangkan di televisi.

II.1.3 Keefektifan Pesan dari Video Animasi

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, keefektifan video sangatlah mendukung pembelajaran di era perkembangan ini. Dengan video, masyarakat akan lebih mudah mempelajari suatu hal karena menggunakan kedua indranya sekaligus, yaitu mata dan telinga. Pada video animasi, tentu akan lebih menarik dan mudah diingat lagi, khususnya untuk anak-anak. Pada usia dini, anak-anak masih belum familiar dengan objek yang terlalu rumit. Anak lebih mudah mengingat, jika objek atau visual yang dilihat terlihat *simple* (Clara, 2018).

Contoh kasus adalah, saat anak kecil melihat beruang madu, tentu banyak yang lebih mudah memvisualisasikan tokoh kartun Winnie the Pooh, dibanding mengilustrasikan beruang aslinya. Karena beruang yang asli memiliki bulu-bulu yang tebal dan rumit. Contoh lainnya adalah Hello Kitty. Seseorang akan lebih mudah menggambar Hello Kitty yang dominan memiliki bentuk bulat, dibanding menggambar singa yang sesungguhnya.



Gambar II.10: *Hello Kitty*
Sumber: <https://wallpaperplay.com>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2020)



Gambar II.11: *Puss in Boots*
Sumber: <https://2.bp.blogspot.com>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2020)

Animasi sendiri bisa dibuat oleh *creator*-nya sesuai apa yang diinginkan target khalayak. Oleh karena itu, dengan menggunakan video, target *audience* atau

khalayak akan lebih mudah dalam mengingat informasi, baik dari bentuk visual maupun audionya.

II.2 Video Klip

II.2.1 Pengertian Video Klip

Video klip adalah media singkat yang berisi tentang musik atau lagu, serta visual yang mendukung musik tersebut. Visual yang ditampilkan juga biasanya berupa cerita yang sesuai dengan isi pesan yang ada pada lagu tersebut. Seperti yang dikatakan Moller, pada umumnya video klip adalah media film pendek yang menampilkan visual sebagai pendamping musik. Fungsi dari video klip ini pada umumnya dijadikan sebagai alat pemasaran dan promo sebuah lagu atau rekaman (2011). Hal tersebut juga ditegaskan bahwa video klip adalah kumpulan dari potongan-potongan unsur visual yang disesuaikan berdasarkan ketukan irama, lirik, dan instrumen yang terdengar dari band atau musik tersebut, kemudian hasil dari produksi itu dikenalkan dan dipasarkan ke masyarakat dalam bentuk kaset, CD, atau DVD.

II.2.2 Unsur Dasar Video Klip

Dalam video klip, terdapat beberapa konten atau unsur untuk pembuatannya, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Musik Video

Sebagai komponen utama dalam video klip, yang menjadi pondasi dan paling utama dalam media tersebut adalah musik. Musik yang dipilih untuk produksi video klip akan menjadi acuan untuk membuat ketukan dan irama bagi unsur-unsur yang lainnya. Aspek musik ini juga diselarkan dengan ketukan *beat* dan jenis-jenisnya, seperti *rhythm*, *harmony*, *melody*, dan lainnya. Perlu diketahui, bahwa gambar yang akan ditampilkan tidak harus selalu sesuai dengan musik atau liriknya, karena aspek musiklah yang menjadi unsur penguat bagi *audience* atau pendengernya (Aryanto, 2014).

b. Lirik Video

Dalam video klip, komponen lirik saling berinteraksi dengan gambar atau visual sehingga menampilkan makna tertentu. Pada umumnya, lirik dari lagu tersebut diperkuat dengan adanya visual dari video klip. Teknik yang dipilih untuk memperkuat visual tersebut sering menggunakan majas metafor atau kiasan. Jika berhasil bekerjasama, lirik dan gambar tersebut akan memperkaya makna dari video klip yang akan dibuat. Hasil karya tersebut pada akhirnya bisa menjadi sebuah “puisi audio visual” (Aryanto 2014)..

Namun, jika mengolah hubungan lirik dan gambar dengan metafor, semakin jauh makna visual yang dibuat dengan lirik, maka *audience* akan semakin berat pula untuk memaknai artinya. Sebaliknya, jika terjadi hubungan yang sangat dekat antara lirik dengan visual, maka fungsi gambar dalam video klip tersebut hanya sebagai pemanis atau hiasan saja.

c. Image Video

Tentunya dalam video klip, tampilan visual lebih diutamakan sebagai makna dari isi lagu tersebut. Makna yang diharapkan biasanya berupa cerita atau pesan yang ada pada setiap liriknya. *Image* dalam video klip ini secara tidak langsung akan membuat musik yang terdengar menjadi pendukung atau kesan dari cerita yang digambarkan (Aryanto, 2014).

II.2.3 Tradisi Visual dalam Video Klip

Dalam video klip, terdapat tiga jenis tradisi visual yang menjadi ciri khas setiap gayanya, diantaranya sebagai berikut:

a. *Filmed Performance*

Gaya *film performance* biasa juga disebut dengan *concert clip*, yaitu menampilkan artis-artis yang bermain di atas panggung atau teater, yang nantinya dijadikan objek visual utama dalam pembuatan video klip. Konsep ini sudah terbilang cukup tua. Latar tempat yang dibuat haruslah diatur sedemikian rupa agar dapat berkaitan

dengan isi atau warna dari musik yang terdengar. *Filmed performance* ini akhirnya berkembang dengan tiga aspek utama, yaitu pertunjukan musik (*song performance*), pertunjukan tari (*dance performance*), dan pertunjukan instrumen (*instrumental performance*) (Vernallis dikutip Aryanto, 2014).

b. *Traditional Visual Narration*

Video klip jenis ini biasa disebut sebagai *narrative clip*. Pada dasarnya video klip ini mengambil konsep dari gaya film yang bercerita tentang zaman dahulu. Video klip *tradinional* ini pada umumnya mengangkat cerita sederhana sehingga lebih mudah dipahami dalam waktu yang sangat terbatas, walau tidak terdapat dialog. Bahan cerita yang diambil akan dipilih berdasarkan pesan dan esensi dari lagu yang akan dibuat dan disesuaikan dengan instrumen musiknya. Terkadang, video klip jenis inilah yang tidak menampilkan penyanyi atau band yang menggunakan *lip-synchronized* (Aryanto, 2014).

c. *Experimental Visual Narration*

Konsep yang terakhir ini bisa juga disebut *art clip*. *Art clip* ini sangat berlawanan dengan tradisi visual yang ada. Hal tersebut karena adanya pengambilan konsep dari tradisi seni rupa modern, sehingga pada akhirnya rancangan visual tidak bertujuan untuk menampilkan pesan atau isi dari lagu tersebut. Hal ini biasa disebut sebagai *non-perception* atau tidak adanya persepsi, sehingga *audience* tidak dapat menebak dengan mudah isi pesan lagu tersebut hanya dari visualnya saja. Terkadang, tujuan dari pembuatan konsep ini yaitu untuk menjelajahi irama dan komposisi lagu agar menjadi kepuasan estetika (Aryanto, 2014).

II.3 Latar Tempat

Dalam pembuatan video klip, baik animasi maupun realis (*life action*), penentuan latar tempat (*background*) tentu sangat mempengaruhi kesan yang akan didapat oleh penonton. Kejadian tempat atau *setting* tersebut juga berfungsi sebagai latar cerita yang sekaligus memberikan informasi berupa waktu, tempat, maupun suasana yang terjadi pada cerita tersebut (Wiyanto, 2002:28). Contohnya seperti lokasi, iklim atau cuaca, lingkungan sosial maupun budaya, biasanya digambarkan dalam cerita berupa wujud fisik seperti rumah, bangunan, dengan kondisi yang hujan atau panas, dan juga lingkungan yang sepi maupun ramai. Berikut adalah tiga aspek yang mempengaruhi pembuatan visual latar tempat.

II.3.1 Dimensi *Setting*

Wiyanto (2002) mengatakan bahwa *setting* atau latar tempat dibagi ke dalam empat dimensi, diantaranya ada *setting* tempat, yaitu tempat yang menjadi cerita yang dipilih, biasanya tidak berdiri sendiri dan didukung oleh waktu seperti di Bandung, zaman kerajaan, di luar angkasa, dan sebagainya. Lalu ada *setting* waktu yang berfungsi sebagai alur dari cerita tersebut seperti pagi, siang, hari, tanggal, dan sebagainya. Setelah itu ada *setting* peristiwa, yang biasanya berupa peristiwa sejarah, hari-hari besar atau hari nasional. Terakhir adalah *setting* suasana, biasanya berupa kesan inti yang akan disampaikan seperti keadaan tegang, ramai, sepi, gembira, dan sebagainya. Semua komponen *setting* tersebut tentu didukung oleh tata letak (*layout*), suara, dan pencahayaan yang tepat agar hasil yang diinginkan dapat tersampaikan kepada target khalayak dengan maksimal.

II.3.1.1 *Setting* Tempat

Setting tempat berfungsi untuk menentukan wilayah atau lokasi yang digunakan dalam drama, video, film, gambar, dan lainnya. Menurut Aristoteles seperti yang dikutip Wiyanto (2002), latar tempat yang dipilih dapat berupa tiruan maupun kreatifitas sang *creator* dalam memilih tempatnya. Hal tersebut tentu harus ditentukan sebagaimana pesan yang akan disampaikan kepada target khalayak. Ambil contoh, jika ingin mengidentifikasi lautan, maka *creator* akan membuat

ombak, atau air yang sangat luas yang dipadukan dengan langit yang terbentang luas juga, sehingga tampak mencirikan gambar tersebut berupa lautan.

II.3.1.2 *Setting Waktu*

Pada *setting waktu*, *creator* harus bisa membedakan ciri-ciri waktu di siang hari maupun malam hari. Tantangan dari *setting waktu* ini biasanya terjadi pada ruangan *indoor*, karena dalam ruangan, cahaya alami yang menjadi sumber penentu waktu akan digantikan dengan cahaya buatan seperti lampu. Biasanya dalam film, kartun, atau komik, *creator* akan menjelaskan *setting waktu* ini dengan jam, efek suara, atau dialog yang terjadi dalam adegan tersebut.

II.3.1.3 *Setting Peristiwa*

Setting peristiwa biasanya digambarkan melalui perilaku atau kehidupan sosial dari tokoh dalam adegan tersebut. Bisa juga berupa kebiasaan hidup, cara berfikir, sikap, yang digambarkan secara langsung, lewat dialog, maupun interaksi tanpa dialog dari tokoh yang berperan tersebut. Jika dihubungkan dengan *setting waktu* yang cukup jauh, biasanya akan langsung terhubung kepada *setting peristiwa* penting. Contohnya seperti peristiwa kemerdekaan, zaman purba, perang dunia, dan sebagainya, sehingga *setting peristiwa* secara tidak dapat juga mengangkat tentang sejarah. Sebagaimana yang disebutkan Weststeijin (1982) bahwa peristiwa bisa menjadi peralihan dari suatu keadaan yang satu pada keadaan yang lainnya sehingga sangat mempengaruhi alur cerita.

II.3.1.4 *Setting Suasana*

Menurut Adiwardoyo (1990), *setting* berjumlah empat, dan yang keempatnya adalah suasana. Fungsi dari *setting suasana* ini yaitu untuk membangun *mood* yang terdapat dalam suatu peristiwa yang sangat erat hubungannya dengan keseluruhan cerita. Suasana yang ditampilkan bisa berupa suasana benci, senang, simpati, dan suasana tertentu lainnya. Dapat juga berupa suasana batin maupun suasana lahir.

Setting suasana ini sering diaplikasikan pada kondisi perkotaan sehingga membuat sepi atau ramainya kota tersebut, atau membuat kegersangan di daerah padang pasir, dan juga suasana yang dingin saat hujan lebat di hutan.

II.3.2 Latar Tempat Mesir

Mesir merupakan salah satu tempat yang menjadi sejarah dan memiliki banyak kisah menarik. Awal mula sejak pemukiman zaman prawangsa, mulailah didirikan lembah sungai Nil di kawasan utara. Peristiwa tersebut berakhir dengan adanya penaklukan Mesir oleh bangsa Romawi pada tahun 30 SM. Pada saat itu masa pemerintahan masih dikuasai oleh Firaun, yang kejadian tersebut diperkirakan terjadi sekitar 3200 SM. Peristiwa tersebut ditandai dengan adanya persatuan wilayah Mesir Hulu dan Mesir Hilir, hingga akhirnya tanah Mesir berhasil ditaklukan oleh bangsa Makedonia di tahun 332 SM (Barich, 1998). Mesir sendiri terbagi menjadi beberapa zaman, diantaranya adalah zaman Batu Muda, zaman Prawangsa, dan zaman Wangsa.

II.3.2.1 Zaman Batu Muda

Di zaman ini, masyarakat pemburu dan peramu mulai hidup berpindah-pindah di sepanjang sungai Nil. Saat itu masyarakat mengartikan bahwa sungai Nil ini menandakan kehidupan, sedangkan gurun diartikan dengan kematian. Kemarau panjang sering terjadi dalam waktu yang cukup lama, hingga akhirnya banyak yang terpaksa untuk menetap lebih lama di sepanjang sungai Nil (Barich, 1998).

II.3.2.2 Zaman Prawangsa

Pada zaman ini, masyarakat mulai melakukan pengairan lahan di sekitar lembah sungai Nil. Kejadian penerokaan dan pengairan lahan tersebut dilakukan pada tahun 6000 SM. Saat itu masyarakat sudah biasa dan mulai teratur untuk bercocok tanam dan melakukan pembangunan besar di daerah lembah. Masyarakat juga mulai membiakan kambing, lembu, babi, dan menenun kain linen untuk dibuat keranjang (Barich, 1998).

II.3.2.3 Zaman Wangsa

Zaman Wangsa atau zaman awal ini merupakan tanda di mana Mesir disebut sebagai negara kesatuan yang terwujud pada tahun 3150 SM. Pada zaman ini, yang berhasil menyatukan wilayah Mesir Hulu dan Mesir Hilir adalah raja pertama yang bernama Menes. Di zaman ini juga mulai terjadi ikatan yang sangat erat antara agama, budaya, adat-istiadat, hingga bangunan yang disusun oleh masyarakat Mesir mengalami perubahan dalam kurun waktu sekitar 3000 tahun (Barich, 1998).

II.4 Risalah Nabi untuk Anak

Dalam mempelajari Nabi, seseorang harus mengetahui dahulu pondasi mengapa hal tersebut menjadi penting untuk dipelajari, khususnya bagi umat beragama Islam.

II.4.1 Pengertian Nabi dan Rasul

Kata “nabi” menurut etimologi diambil dari kata “naba” yang berarti “tempat yang tinggi”, atau dalam bahasa arab أنبأ و نبأ (naba wa naba) yang berarti “mengabarkan”. Sementara itu, secara umum pengertian nabi adalah hamba Allah yang berwujud manusia, dan diberikan kepercayaan oleh Allah untuk menerima wahyu untuk diamalkan pada dirinya sendiri. Sedangkan pengertian rasul menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang memiliki amanat atau pesan, untuk disampaikan kepada seluruh umat manusia. Kata “rasul” sendiri diambil dari kata “risala” atau yang berarti “penyampaian” (Yunisda, 2019).

Jumlah rasul dan nabi pun sangatlah banyak, jumlah nabi ada 124.000 orang, sedangkan jumlah rasul ada 312 orang. Namun dalam kitab suci Al-Qur’an, jumlah nabi dan rasul hanya sedikit, seperti yang disebutkan dalam surah Al-Ghafir ayat 787 yang memiliki arti “Dan sesungguhnya, Kami telah mengutus beberapa orang rasul kepada kamu, di antaranya ada yang Kami ceritakan kepadamu dan ada yang tidak Kami ceritakan” (QS. Al-Ghafir: 787).

Jadi pada kesimpulannya, semua orang yang mendapat julukan nabi belum tentu mendapat gelar rasul dari Allah SWT. Namun setiap orang yang memiliki gelar rasul, sudah pasti ia adalah seorang nabi.

II.4.2 Rukun Iman kepada Rasul

Dalam agama Islam, terdapat yang namanya rukun iman. Rukun iman adalah salah satu tonggak atau pondasi yang wajib diyakini dan diamalkan oleh umat beragama Islam (Wahyoeni, 2019). Rasul merupakan salah satu rukun iman yang wajib diketahui. Ia menempati posisi keempat dalam urutan rukun iman. Rukun iman sendiri di antaranya adalah iman kepada Allah, iman kepada Malaikat Allah, iman kepada kitab Allah, iman kepada Rasul, iman kepada hari akhir, dan yang keeman adalah iman kepada *qada* dan *qadar*, atau takdir yang sudah tetap dan yang bisa diubah (Ali Muhammad, 2014).

II.4.3 25 Nabi yang Wajib Diketahui

Iman kepada nabi merupakan salah satu kewajiban bagi umat muslim, oleh karena itu orang yang beragama Islam dianjurkan untuk menghafal nama-nama 25 Nabi yang wajib diketahui. Ke 25 Nabi tersebut yaitu ada Nabi Adam, Idris, Nuh, Hud, Saleh, Ibrahim, Luth, Ismail, Ishaq, Yakub, Yusuf, Ayub, Syu'aib, Musa, Harun, Zulkifli, Daud, Sulaiman, Ilyas, Ilyasa, Yunus, Zakaria, Yahya, Isa, dan Muhammad saw.

Dalam Al-Quran yang digunakan sebagai kitab bagi agama Islam, ke 25 nabi tersebut disebutkan dalam Al-Quran. Beberapa kisah dari setiap nabi yang dilalui diceritakan kembali dalam kitab tersebut sebagai pembelajaran bagi umat manusia agar bisa mengambil hikmahnya (Wahyoeni, 2019). Oleh karena itu, selain menjadi perintah bagi kaum muslim untuk mengetahui nama-nama nabi, mempelajari kisah nabi juga bisa menjadi pedoman hidup bagi manusia agar bisa terus menjadi manusia yang lebih baik dari hari ke hari.

II.4.3.1 Nabi Adam as

Singkatnya, Nabi Adam merupakan nabi pertama yang diciptakan oleh Allah SWT dari segumpal tanah. Kemudian ditiupkanlah ruh ke dalam tanah tersebut sehingga menjadi manusia sempurna. Nabi Adam awalnya tinggal di surga bersama istrinya yang bernama Hawa. Sebagaimana yang difirmankan oleh Allah dalam surah Al-

Baqarah: 35, bahwa Nabi Adam dan Siti Hawa diperintahkan untuk tinggal di surga (Alvin, 2011).

Nabi Adam kemudian digoda oleh iblis untuk melakukan larangan yang telah diperintahkan Allah untuk menjauhinya. Karena Nabi Adam lalai dan menuruti perihan iblis, Nabi Adam akhirnya diturunkan dari surga ke bumi. Daerah tempat diturunkannya Nabi Adam tersebut diberi nama Dujjana, yaitu tempat yang terletak antara Mekah dan Thaif. Menurut Imam Ibnu Sa'ad, Nabi Adam diturunkan di Shafa, sementara Hawa diturunkan di Marwah. Kedua daerah tersebut adalah lokasi yang sama-sama merupakan tanah India (Alvin, 2011).

II.4.3.2 Nabi Idris as

Nabi Idris as adalah keturunan ke-6 dari Nabi Adam. Nabi Idris as dilahirkan di kota Manaf, Mesir. Menurut pendapat lain, dilahirkan dan dibesarkan di Babylon, atau yang dikenal dalam Bahasa Surnani "Babil" yang berarti sungai. Nabi Idris as memiliki berbagai keahlian, diantaranya pandai menjahit, dan juga orang pertama yang menulis menggunakan pena. Pada jaman Nabi Idris, masyarakat mulai bisa berbicara dengan 72 bahasa, pada saat itu pula kota-kota yang dibangun sudah sangat mewah (Alvin, 2011).

II.4.3.3 Nabi Nuh as

Nabi Nuh adalah nabi ketiga setelah Adam dan Idris. Nabi Nuh berusia 950 tahun dan memiliki 4 orang anak yang bernama Yafit, Sam, Ham, dan Kan'an. Nabi Nuh dibesarkan di Irak dan diberi perintah oleh Allah untuk berdakwan kepada kaum paganism yang saat itu menyembah berhala. Dakwah yang dilakukan bersifat terang-terangan dan sembunyi-sembunyi. Menurut Syakir, perpindahan tempat tinggal dari selatan ke utara terjadi karena penduduk yang berada di kapal Nabi Nuh. Banjir yang terjadi saat itu adalah jawaban dari Allah atas doa-doa Nabi Nuh terhadap kaumnya yang telah zalim dan berbuat kerusakan di muka bumi (Alvin, 2011).

II.4.3.4 Nabi Hud as

Nabi Hud adalah salah satu utusan Allah yang tinggal bersama kaum Ad di bagian selatan Jazirah Arab. Kaum Ad adalah orang-orang beriman yang telah selamat setelah kejadian banjir besar yang menimpa kaum Nabi Nuh. Kaum Ad adalah penduduk yang sangat maju, ahli membuat rumah-rumah dan perindustrian, namun tenggelam dengan kenikmatan duniawi hingga menyembah berhala. Wilayah kaum Ad berada di daerah Al-Ahqaf atau yang berarti padang pasir (Alvin, 2011).

II.4.3.5 Nabi Saleh as

Nabi Saleh atau Shalih bin Ubaid adalah nabi yang tinggal di daerah Al-Hijr bersama kaum Tsamud. Salah satu mukjizat Nabi Saleh yang cukup terkenal adalah Nabi Saleh dapat mendatangkannya unta betina. Namun karena kaum Tsamud khawatir akan bahaya dan kekuasaannya terancam, kaum Tsamud akhirnya membunuh unta betina tersebut. Lantas Allah pun menghukum kaum tersebut dengan meruntuhkan rumah-rumah kaum tersebut seperti yang difirmankan dalam surah ke-27 An-Naml ayat 48 sampai 52 (Alvin, 2011).

II.4.3.6. Nabi Ibrahim as

Nabi Ibrahim berusia 175 tahun dan dilahirkan di Ur, bagian selatan Irak. Nabi Ibrahim memiliki 13 anak yang salah satunya bernama Ismail. Kaum Nabi Ibrahim pun terkenal dengan kaum yang membuat patung di zaman Raja Namrud bin Kan'an. Nabi Ibrahim pun berdakwah dengan menggunakan logika bahwa patung yang dibuat oleh kaumnya, tidak mampu berbicara. Pada zaman inilah Ka'bah mulai dibangun (Alvin, 2011).

II.4.3.7 Nabi Luth as

Nabi Luth as tinggal di daerah Sodom dan Amurah, yang saat ini dikenal dengan Laut Mati. Kaum Sodom adalah kaum yang terkenal dengan akhlak dan moralnya

yang rusak, serta sering merampas harta orang lain. Nabi Luth pun menyuruh kaumnya untuk meninggalkan perbuatan keji tersebut. Namun karena keangkuhan kaum Sodom, Allah pun memberikan bencana berupa gempa yang menimpa kaum Sodom (Alvin, 2011).

II.4.3.8 Nabi Ismail as

Nabi Ismail adalah putra dari Nabi Ibrahim, kisahnya terkenal dengan kakinya yang mampu mengeluarkan air di bawah tungku kaki lewat perantara malaikat Jibril. Dalam buku Abu Syuhbah (sesuai yang dikutip Alvin), Jibril datang kepada Nabi Ismail menyerupai seekor burung, lantas burung itu mengepakkan sayapnya sehingga Nabi Ismail senang menggerakkan kakinya hingga keluar air. Lantas ibu Ismail bernama Hajar langsung mengumpulkan air itu sambil berkata “zami, zami” yang artinya berkumpulah (2011).

II.4.3.9 Nabi Ishaq as

Nabi Ishaq adalah anak kedua Nabi Ibrahim setelah Nabi Ismail yang berumur 180 tahun. Ishaq menikah dengan Rafqah pada usia 10 tahun, dan diberi keturunan 2 anak kembar. Dari situlah nabi-nabi Bani Israil lahir dan kemudian berdakwah di kota Hebron. Nama Ishaq sendiri berasal dari kata Yishaq dalam bahasa Yahudi yang berarti tersenyum. Nama Ishaq disebutkan 17 kali dalam Al-Quran (Alvin, 2011)

II.4.3.10 Nabi Yaqub as

Yaqub adalah nabi yang berusia 147 tahun dan tinggal di Irak bagian utara, lebih tepatnya di Harran. Nabi Yaqub memiliki 12 orang anak bersama Putri Laban, dua diantaranya bernama Yusuf dan Bunyamin. Nabi Yaqub akhirnya mendakwahkan agama Islam dari Iraq hingga ke Mesir. Wasiat Nabi Yaqub sebelum dimakamkan di Gua Al-Makfilah Palestina adalah memerintahkan kaumnya untuk menyembah Allah dan berserah diri kepada-Nya (Alvin, 2011).

II.4.3.11 Nabi Yusuf as

Nabi Yusuf dilahirkan di kota Kan'an dan berusia 110 tahun. Nabi Yusuf disebutkan dalam Al-Quran sebanyak 58 kali, dan pernah bermimpi tentang matahari dan 11 planet yang bersujud kepadanya. Sebelas planet dalam mimpi itu menandakan saudara-saudaranya yang cemburu dengan Nabi Yusuf, sedangkan matahari itu adalah Nabi Yusuf itu sendiri (Avlin, 2011).

II.4.3.12 Nabi Ayub as

Nabi Ayub adalah nabi yang memiliki tingkat kesabaran paling tinggi. Nabi Ayub mendakwah di Damaskus dan diuji kesabarannya dengan berbagai penyakit yang menimpanya, hingga kehilangan anak, dan harta. Sebagaimana yang disebutkan dalam Al-Quran Al-Anbiya 83-84 dan As-Shad 44, Nabi Ayub pernah ditimpa berbagai penyakit hingga akhirnya ia berdoa, dan Allah mengabulkan doa Nabi Ayub (Alvin, 2011).

II.4.3.13 Nabi Syu'aib as

Nabi Syuaib berusia 110 tahun dan tinggal di Gunung Sinai dekat pesisir Laut Merah untuk mendakwahi kaum Madyan. Masyarakat dari kaum Madyan banyak yang tidak jujur dalam timbang-menimbang dan masih menyembah berhala. Namun dengan kesabaran Nabi Ayub, beberapa dari kaum Madyan perlahan-lahan mulai menerima ajaran Nabi Ayub as (Alvin, 2011).

II.4.3.14 Nabi Musa as

Nabi Musa berasal dari kelompok Bani Israil yang bertempat di daerah Mesir. Musa berusia 120 tahun dan memiliki 2 orang anak yang bernama Azir dan Jarsyun dari istrinya bernama Shafura. Kisah Musa yang paling terkenal adalah saat melawan Fir'aun. Saat itu Nabi Musa bersama Harun datang ke tempat Fir'aun sebagai perintah dari Allah untuk berdakwah. Namun karena Fira'aun dan pasukannya yang

enggan mengikuti ajaran Islam, akhirnya Fir'aun dan bala tentaranya tetap menyerang Musa dan kaumnya hingga ke Laut Merah (Alvin, 2011).

II.4.3.15 Nabi Harun as

Nabi Harun berusia 123 tahun dan hidupnya tidak terpisahkan dengan Nabi Musa. Tempat dakwahnya pun sama yaitu di Mesir, tepatnya di Sinai. Nabi Harun dan Nabi Musa pergi untuk menyebarkan agama Islam dan kebenaran pada Raja Fir'aun. Kejadian tersebut sesuai dengan firman Allah yang memberikan anugrah dan rahmat untuk berdakwah bersama Nabi Musa, yaitu Harun (Alvin 2011).

II.4.3.16 Nabi Zulkifli as

Basyar atau yang lebih dikenal dengan Nabi Zulkifli adalah putra Nabi Ayub yang hidup hingga berusia 75 tahun. Nabi Zulkifli adalah orang yang paling rajin beribadah dan sering melaksanakan sholat hingga seratus kali dalam sehari. Basyar pun besar dan menjadi raja yang adil dan berdakwah di negeri Rom (Jarir sesuai yang dikutip Alvin, 2011)

II.4.3.17 Nabi Daud as

Nabi Daud yang berdakwah di Palestina, terkenal dengan kisahnya yang melawan Jalut atau *goliath*, yaitu orang yang berbadan besar. Nabi Daud berusia 100 tahun dan tinggal bersama kaum Bani Israil. Daud pun mendapat kitab Zabur setelah menjadi raja dan mengalahkan Jalut. Beberapa mukzizat Nabi Daud adalah mampu melunakan besi dengan tangan, mengerti bahasa burung, dan memiliki akal yang cerdas. Kisah tersebut diceritakan dalam quran surah As-Saba (Alvin, 2011).

II.4.3.18 Nabi Sulaiman as

Nabi Sulaiman yang lahir dan meninggal di Palestina, terkenal dengan kisahnya yang mampu memindahkan singgasana Ratu Balqis dengan bantuan hewan, manusia, dan jin Ifrit. Kisah tersebut diceritakan dalam firman Allah yaitu surah

An-Naml 38-41. Nabi Sulaiman pun dijuluki sebagai raja segala makhluk dan nama Sulaiman disebutkan sebanyak 27 kali dalam Al-Quran (Alvin 2011).

II.4.3.19 Nabi Ilyas as

Nabi Ilyas adalah utusan Allah yang diperintahkan untuk berdakwah di daerah Ba'labak sebelah Damaskus, Suriah. Nabi Ilyas adalah keturunan ke-4 dari Nabi Harun dan berusia 60 tahun. Kaum Bani Israil yang berada di daerah Damaskus masih menyembah berhala yang bernama Baal. Karena itu Nabi Ilyas diutus untuk mengajak kaumnya menyembah Allah sebagaimana yang difirmankan dalam surah ke 37 Ash-Shaaffaat ayat 124-128 (Hafil, 2020)

II.4.3.20 Nabi Ilyasa as

Nabi Ilyasa adalah anak dari Akhthub dan berusia 90 tahun. Nabi Ilyasa merupakan keturunan ke-4 dari Nabi Yusuf, nama Yusuf disebutkan 2 kali dalam Al-Quran, dan wafat di Palestina. Salah satu kisah Nabi Yusuf yang paling dikenal adalah Nabi Ilyasa mampu menyembuhkan Nabi Ilyas yang sedang sakit. Dari situ, Ilyasa diangkat oleh Nabi Ilyas sebagai anak angkatnya dan memiliki derajat yang tinggi sebagaimana yang telah disebutkan dalam quran Al-An'am 6:86-87 (Alvin, 2011)

II.4.3.21 Nabi Yunus as

Nabi Yunus hidup hingga usia 70 tahun dan berdakwah di daerah Ninawa, Irak. Nabi Yunus menyebarkan agama tauhid kepada bangsa Assyria, namun karena sifat bangsa Assyria yang angkuh, Nabi Yunus pun pergi dan meninggalkan Ninawa. Lalu Nabi Yunus menumpang ke kapal yang sedang berlabuh. Di tengah perjalanan, ombak besar dan angin kencang menghampiri kapal tersebut. Dilakukanlah undian untuk mengurangi muatan. Singkat cerita, nama Nabi Yunus keluar tiga kali dan akhirnya menjadi korban dari undian tersebut. Saat melawan guncangan ombak yang besar, Nabi Yunus ditelan oleh paus hingga akhirnya memohon ampun kepada Allah. Kisah Nabi Yunus tersebut dikisahkan dalam quran surah Yunus ayat 98 (Alvin, 2011)

II.4.3.22 Nabi Zakariya as

Nabi Zakariya berusia hingga 122 tahun dan berdakwah di Palestina. Saat itu penguasa Palestina bernama Herodes memimpin kaum Bani Israil yang tinggal di sana, namun para kaum berada dalam kemungkaran, zalim, dan sering berbuat maksiat. Dalam dakwahnya Nabi Zakariya memohon kepada Allah agar diberikan keturunan, padahal usianya telah lanjut usia. Allah pun akhirnya memberikan anak pada Zakariya yang bernama Yahya, sebagaimana yang disebutkan dalam quran surah ke-19 Maryam 4-6 (Alvin, 2011)

II.4.3.23 Nabi Yahya as

Nabi Yahya lahir 3 bulan sebelum kelahiran Nabi Isa dan berusia hingga 32 tahun. Nabi Yahya merupakan anak Nabi Zakariya yang dikenal dengan ahli dan hafalan Taurat. Dalam dakwahnya, Nabi Yahya dibunuh oleh Raja Herodes yang ingin menikahi saudara kandungnya bernama Herodia. Lantas Allah pun berfirman dalam quran Ali-Imran ayat 21 tentang siksaan yang pedih bagi orang-orang yang ingin membunuh nabi (Alvin, 2011).

II.4.3.24 Nabi Isa as

Nabi Isa yang hidup hingga usia 33 tahun, yang tinggal di Palestina, dikenal dengan kisahnya yang lahir tanpa seorang Ayah. Nabi Isa. Nabi Isa lahir lewat ibunya Maryam yang diberi salam langsung oleh Allah saat keluar dari mihrabnya untuk menyiram tanaman. Peristiwa itu dikisahkan dalam surah Ali-Imran ayat 42 yang menyebutkan bahwa Maryam adalah anak perempuan suci yang disebut langsung oleh Allah (Alvin, 2011).

II.4.3.25 Nabi Muhammad saw

Nabi Muhammad lahir pada tahun 570 hingga 623 Masehi, berusia 62 tahun dan dilahirkan di Mekah oleh ibunya bernama Aminah. Nabi Muhammad menjadi nabi terakhir sekaligus penyempurna dari nabi-nabi sebelumnya. Hal tersebut dituliskan

dalam firman Allah surah Al-Ahzab ayat 40. Nama Muhammad sendiri disebutkan 25 kali di dalam Al-Quran (Alvin, 2011).

II.4.4 Hukum Membuat Visualisasi Nabi

Dalam membuat visual atau karya berbentuk nabi, tentu banyak kontroversi yang terjadi di zaman ini. Untuk itu, perlu diketahui lebih lanjut alasan-alasan mengapa visual nabi boleh dibuat atau tidak, dan apakah ada penjelasan secara rinci mengenai penggambaran visual nabi. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai hukum membuat visualisasi nabi.

II.3.4.1 Menurut Pendapat Ulama Fikih

Fikih sendiri diambil dari bahasa Arab (*Al-Fiqh*) yang berarti hukum atau tata cara yang mengatur tentang hubungan manusia dengan Tuhannya, mulai dari yang sifatnya pribadi, maupun masyarakat. Adapun fikih yang membahas tentang menggambar atau membuat ilustrasi, dibahas dalam hadis Bukhari dan Muslim yang mengatakan bahwa setiap orang yang menggambar makhluk bernyawa, maka akan diazab pada hari kiamat, dan setiap orang akan diperintahkan untuk menghidupkan apa yang telah digambarnya (Purnama, 2015).

Yang menjadikan sebuah pertanyaan adalah bagaimana bentuk atau makhluk yang bernyawa dapat dikategorikan boleh digambar. Tentu jika dihubungkan dengan tubuh manusia, makhluk bernyawa adalah manusia maupun hewan, yang memiliki hidung atau alat untuk bernapas. Bahkan tumbuhan juga termasuk ke dalam makhluk hidup. Menurut Yahya (2017) menggambar makhluk hidup yang setengah badan ataupun hanya berupa wajah saja, itu diperbolehkan. Hal itu karena orang yang memiliki setengah badan, pada umumnya tidak akan bisa hidup. Walaupun dalam kondisi tertentu, ada seseorang yang terlahir dengan kondisi demikian. Begitu pula dengan gambar yang hanya berupa wajah, tentu jika hanya sesosok wajah dalam kenyataannya tidak akan bisa hidup tanpa badan. Oleh karena itu, gambar-gambar tersebut tidak disebut gambar yang memiliki nyawa.

II.3.4.2 Menurut Pendapat Ulama Hadis

Adapun ulama hadis berpendapat, saat Rasulullah pulang dari perjalanan jauh (*safar*), Rasul melihat tirai rumahnya terdapat gambar yang bernyawa. Lantas Rasul pun memanggil Aisyah dan memberi tahu bahwa, sesungguhnya orang-orang yang paling keras siksaannya di hari kiamat adalah orang yang menandingi ciptaan Allah (HR. Bukhari dan Muslim, dikutip Purnama, 2015). Oleh karena itu, ulama hadis menyepakati bahwa alangkah lebih baik setiap makhluk yang bernyawa sebaiknya tidak diperlihatkan maupun dibuat.



Gambar II.12: Ilustrasi Siksa Paling Berat pada Hari Kiamat

Sumber: <https://muslimobsession.com/wp-content/uploads/2019/06/Siksa.jpeg>
(diakses pada tanggal 6 Agustus 2020)

Dalam beberapa surah di Al-Quran ada yang mengartikan bahwa hanya wujud yang bernyawa seperti patung atau lukisan yang tidak boleh dibuat. Sebagaimana Munawar (seperti yang dikutip Najichah) mengatakan bahwa haram hukumnya menggambar suatu makhluk yang bernyawa. Perkataan tersebut ditulis secara tekstual dengan maksud memberi peringatan kepada para pelukis akan bahaya azab yang didapatkan. Para Imam pun menyepakati bahwa hukum (*mazhab*) tersebut berlaku untuk siapapun yang memajang dan menjual gambar (h.39, 2016).

Dalam akidah atau yang menjadi dasar kepercayaan umat Muslim, hukum membuat visualisasi nabi sama saja dengan menjelek ciptaan Tuhannya. Hal itu karena wujud dan sosok nabi adalah orang-orang yang paling mulia sehingga kriteria atau rupa nabi, biasanya hanya tergambar lewat perkataan saja. Seperti contoh sosok Nabi Muhammad dikatakan memiliki kulit yang bercahaya, mata hitam dan rambut yang tersisir rapi. Hal tersebut tentu akan menjadi kontroversi jika sosok tersebut

digambar. Karena setiap orang memiliki pendapat yang berbeda dengan mata yang hitam dan kulit bercahaya. Terlepas dari itu, sosok nabi adalah makhluk yang mulia dan agung, sehingga alangkah baiknya jika sosok-sosok tersebut tidak diperlihatkan secara langsung.

II.5 Anak Usia Dini

Berikut adalah beberapa teori dan penjelasan terkait tentang anak usia dini.

II.5.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 sampai 8 tahun (Aisyah 2014). Dalam masanya, anak berusia 0 hingga 5 tahun dapat juga disebut balita atau bawah lima tahun. Sedangkan usia 0 hingga 1 tahun, orang menganggapnya masih dalam usia bayi. Tidak hanya itu, anak yang sudah masuk SD (Sekolah Dasar), walaupun ia masih berusia 6 atau 7 tahun, ada juga orang tua yang bilang pada anaknya bahwa anak tersebut sudah dewasa, atau sudah menjadi anak besar. Tujuannya tentu agar sang anak jadi lebih termotivasi dan semangat. Oleh karena itu, rata-rata anggapan orang saat mendengar kata anak usia dini adalah anak kecil yang rentang usianya 1-5 tahun.

II.5.2 Kebiasaan Anak Usia Dini

Kebiasaan anak usia dini selalu mengikuti apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Anak-anak belum mengetahui mana yang baik dan buruk, benar atau salah, jika sang orang tua atau yang mendampingi tidak memberikan petunjuk mengenai hal tersebut (Aisyah 2014). Anak usia dini biasanya senang dengan hal baru, mulai dari menonton tayangan televisi, bermain permainan baru, dan mencoba hal-hal baru lainnya. Termasuk pendidikan, anak usia dini juga senang jika pendidikan atau ajaran yang diberikan oleh orang tuanya dianggap menarik bagi sang anak.

II.6 Pendidikan Agama Islam untuk Usia Dini

Berikut adalah beberapa penjelasan dan teori mengenai pendidikan agama Islam.

II.6.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan secara etimologi berasal dari kata “Pais” dan “Again”. Asal mula negara yang membuat kata tersebut adalah negara Yunani. Arti dari kata tersebut adalah bimbingan yang diberikan kepada seseorang (Ahmadi, 1991). Sedangkan secara umum, pendidikan yaitu proses bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap didikannya untuk meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani.

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sangat beragam. Mulai dari menulis, membaca, maupun melihat atau menonton video. Lewat tayangan video, biasanya sang anak akan lebih semangat dalam belajar karena video yang disajikan dapat terlihat jelas kapan durasinya akan berhenti. Dengan begitu, sang anak akan tahu kapan ia akan selesai belajar. Pendidikan juga dapat berarti proses terencana dengan usaha sadar dalam mewujudkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pengendalian diri, keagamaan, spiritual, akhlak, dan bersosialisasi dengan suasana yang nyaman (Efendi 2015).

II.6.2 Pendidikan Agama Islam Usia Dini

Dalam pengertiannya, pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang mempelajari seluk beluk tentang agama Islam, mulai dari sejarahnya, ajarannya, dan tujuan hidup menurut agama Islam. Pendidikan agama Islam sendiri juga dibagi 3, yaitu ada *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. Namun, yang sering disebut oleh masyarakat saat ini adalah *tarbiyah* (Aly 1999).

Pengertian *tarbiyah* sendiri berarti bertambah atau tumbuh. Dapat dimaknai bahwa pendidikan Islam secara *tarbiyah* yaitu mendidik peserta didik dengan menambahkan ilmunya dan memelihara agama atau akhlaknya sesuai ajaran agama Islam.

II.6.3 Tujuan Pendidikan Agama Islam untuk Anak Usia Dini

Tujuan dari pendidikan agama Islam usia dini, tidak lain untuk membimbing para terdidik khususnya anak-anak agar dapat mempelajari ilmu dan ajaran Islam serta mampu mengamalkannya sejak usia dini. Seperti yang diketahui, bahwa saat ini banyak masyarakat yang masih kurang dalam pembelajaran agama Islam. Hal itu bisa didasari karena kurangnya pendidikan agama Islam pada usia dini. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam pun dibuat untuk membantu anak dan orang tua yang ingin mempelajari tentang Islam lebih dalam.

II.6.4 Manfaat Pendidikan Agama Islam untuk Anak Usia Dini

Dibalik mempelajari agama Islam, orang yang benar-benar mengamalkannya akan mendapat banyak manfaat. Beberapa manfaat yang bisa diambil dari pendidikan agama Islam yaitu:

- Hidup menjadi lebih tenang bagi orang-orang yang mengamalkan.
- Tidak merasa khawatir walaupun ditimpa musibah.
- Selalu berprasangka baik apapun yang terjadi di hadapannya.

Selain ketiga manfaat di atas, masih banyak lagi jika diteliti lebih lanjut tentang agama Islam (Suryadi, 2018).

II.7 Semiotika

II.7.1 Pengertian Semiotika

Semiotika secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *semion*. *Semion* sendiri berarti tanda yang dianggap mewakili suatu hal dan disahkan berdasarkan keputusan bersama atau sosial. Tanda ini dimaknai sebagai pengganti suatu objek, hal maupun kebudayaan. Ilmu yang mempelajari tanda juga secara terminologis disebut semiotika. Semiotika juga bisa berhubungan dengan ilmu tanda, mulai dari proses, perancangan, dan kesepakatan akhir bersama (Wibowo, 2013).

Umberto (seperti yang dikutip Wibowo, 2013), mengatakan bahwa segala hal yang berhubungan dengan tanda bisa menjadi definisi dari semiotika itu sendiri. Tidak hanya membahas tentang tanda, tapi dari percakapan dan singkatan pun hal tersebut termasuk ke dalam tanda dan memiliki arti tertentu. Dalam pembuatannya sendiri, semiotik mengambil dari berbagai macam bentuk, suara, gerak tubuh atau objek, dan kata. Untuk itu, pemecahan objek-objek visual harus dapat dipisah atau dipotong-potong agar dapat menghitung tanda-tanda visual sehingga bisa didapatkan makna tertentu berdasarkan jumlah frekuensi kemunculannya (Kurniawan, 2018, h.46).

Saussure dan Pierce (sesuai yang dikutip Wibowo, 2013) mengatakan bahwa semiotika adalah ilmu untuk mengkaji suatu sistem tanda dari makna denotatif dan konotatif. Kemudian, Ferdinand de Saussure membagi sistem tanda tersebut ke dalam dua bagian, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda sendiri didefinisikan sebagai wujud asli atau yang nampak dan diubah ke dalam bentuk karya sastra. Sedangkan petanda, adalah makna yang berada dibalik sastra tersebut. Hubungan semiotik dan linguistik, harus dihubungkan dan menjadi dasar untuk mengkaji suatu tanda tersebut (Wibowo, 2013).

II.7.2 Semiotika Saussure

Ferdinand de Saussure atau yang biasa dipanggil Saussure adalah salah satu pakar sekaligus bapak dari ilmu semiotik yang mempelajari ilmu linguistik. Semiotika Saussure juga menjadi gerakan awal pencetus strukturalisme yang berada di Perancis pada abad ke 20 (Fanani, 2013). Strukturalisme ini kemudian berkembang menjadi ilmu-ilmu lainnya seperti antropologi, psikologi, sosiologi, dan lain-lain.

Dalam sehari-hari, penggunaan makna sering dilupakan oleh masyarakat, baik fungsi maupun maknanya. Contohnya ketika seseorang yang masuk ke dalam sebuah ruangan, orang tersebut akan langsung melihat berbagai makna yang ada di dalamnya. Seseorang yang sedang duduk di tengah taman dengan keadaan mata tertutup, bisa diartikan sebagai orang yang tertidur atau sedang lelah. Akhirnya perlu dikaji lebih lanjut apakah orang tersebut benar-benar tertidur, lelah, atau

bahkan pingsan. Lantas orang tersebut perlu didekati, jika orang tersebut bergerak, satu informasi yang didapatkan adalah orang itu tidak mati. Namun makna tidak semudah itu didapatkan. Perlu penggalian lebih dalam karena setiap kondisi sosial dan masyarakat setiap tempat selalu berbeda (Tinarbuko, 2003).

Menurut Saussure, makna tanda sendiri tidak dapat ditemukan pada satu unsur, karena setiap unsur pasti ada keterkaitannya dengan unsur yang lain. Semua itu mengacu pada budaya yang diciptakan melalui simbol-simbol. Jika mengacu pada pendapat James P. Spradley, simbol berarti menunjukkan sebuah peristiwa atau perilaku yang ada di masyarakat pada kondisi tertentu. Simbol merujuk pada tiga aspek, yang pertama simbol itu sendiri, kedua simbol dengan satu rujukan atau lebih, ketiga adalah hubungan antara simbol dengan rujukannya. Semua itu merupakan dasar untuk memahami wujud simbolik. Sementara itu, simbol sendiri juga meliputi segala sesuatu yang dirasakan atau dialami (Tinarbuko, 2003).

Contoh penelitian yang menggunakan analisis semiotika Saussure adalah penelitian dari Octora (2017) yang meneliti tentang visual pada iklan televisi kartu AS. Pada penelitian tersebut, setiap *scene* dipisah dan mengkaji unsur visualnya dengan mengidentifikasi di mana bagian yang merupakan *sign*, *signifier*, dan *signified*. *Sign* adalah tanda yang dapat berupa visual maupun dialog. *Signifier* adalah penjelasan atau deskripsi dari visual dan dialog tersebut. Sedangkan *signified*, merupakan artinya atau pesan dari visual yang terlihat atau dialog yang terdengar.

Berikut adalah contoh dalam pemecahan tabel analisis semiotika Saussure:

Tabel II.1: Contoh Analisis Semiotika Saussure
Sumber: Octora (2017)

<i>Sign</i>	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>
	Mengilustrasikan jendela tertutup yang terlihat dalam wujud 2 dimensi	Fungsi dari jendela adalah sebagai tempat sirkulasi udara agar terlihat sejuk dan segar, sekaligus sebagai arah masuknya cahaya.

Tabel tersebut digunakan untuk memudahkan proses penguraian dengan analisis semiotika Saussure. Dalam proses analisisnya, pengambilan tanda yang diteliti dapat berupa potongan objek atau visual yang utuh dari media yang digunakan. Jika mengambil contoh pada penelitian Octora tersebut, objek yang diambil adalah sebuah jendela yang dipotong dari salah satu *scene* iklan Kartu AS versi Gulai Otak.

Kemudian setelah melakukan pemotongan (*cropping*) objek yang akan diteliti, peneliti mengidentifikasi secara umum atau yang terlihat dan dideskripsikan pada tabel *signifier*. Penjelasan yang ditulis haruslah sesuai dengan apa adanya sebagaimana objek yang telah dipotong atau diambil tersebut. Pada tahap ketiga, peneliti menjelaskan arti atau pesan yang ingin disampaikan dengan kemunculan objek tersebut, yang hasilnya akan dijelaskan pada tabel *signified*. Pada bagian ini, peneliti harus menghubungkan arti dari denotasi atau arti yang sebenarnya, dengan arti konotasi atau pesan yang ada dibalik objek visual tersebut. Referensi yang dipilih pada bagian *signified* juga diperlukan untuk mendukung objek visual dan penelitian agar hasil yang didapatkan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Setelah melakukan pembagian analisis *signifier* dan *signified*, kemudian analisis tersebut bisa diperdalam kembali lewat makna konotatif dan denotatif, sehingga interpretasi yang didapatkan dapat lebih maksimal dan pesan yang ditemukan menjadi sangat luas maknanya. Sebagai contoh bahwa tanda bulan dan bintang merupakan penanda dari malam hari. Kemudian malam hari tersebut jika dikaitkan kepada suatu hal sebagai contoh agama Islam, maka interpretasi dari malam

tersebut adalah sebagai hari kebangkitan, yang di mana Islam memiliki pergantian di malam hari, dan juga malam hari menurut Islam itu sangat dekat hubungannya dengan malam Ramadhan, malam Lailatul Qadr, dan hari besar lainnya yang menjadi pengingat peristiwa tertentu dalam agama Islam.