BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Film

a. Definisi Film

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton.

Film adalah serangkaian gambar diam yang bila ditampilkan pada layar, menciptakan ilusi gambar karena bergerak. Film sendiri merupakan jenis dari komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk bercerita atau memberikan informasi pada khalayak. Setiap orang di setiap belahan dunia melihat film salah satunya sebagai jenis hiburan, cara untuk bersenang-senang. Senang bagi sebagian orang dapat berarti tertawa, sementara yang lainnya dapat diartikan menangis, atau merasa takut. Kebanyakan film dibuat sehingga film tersebut dapat ditayangkan di bioskop. Setelah film diputar di layar lebar untuk beberapa waktu (mulai dari beberapa minggu sampai beberapa bulan).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sejarah dan Perkembangan Film

Para teoritikus film menyatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi.[1] Seiring perkembangan teknologi fotografi. Dan sejarah fotografi tidak bisa lepas dari peralatan pendukungnya, seperti kamera. Kamera pertama di dunia ditemukan oleh seorang ilmuwan Muslim, Ibnu Haitham. Fisikawan ini pertama kali menemukan Kamera Obscura dengan dasar kajian ilmu optik menggunakan bantuan energi cahaya matahari. Mengembangkan ide kamera sederhana tersebut, mulai ditemukan kamera-kamera yang lebih praktis, bahkan inovasinya demikian pesat berkembang sehingga kamera mulai bisa digunakan untuk merekam gambar gerak.

Ide dasar sebuah film sendiri, terfikir secara tidak sengaja. Pada tahun 1878 ketika beberapa orang pria Amerika berkumpul dan dari perbincangan ringan menimbulkan sebuah pertanyaan: “Apakah keempat kaki kuda berada pada posisi melayang pada saat bersamaan ketika kuda berlari?" Pertanyaan itu terjawab ketika Eadweard Muybridge membuat 16 frame gambar kuda yang sedang berlari. Dari 16 frame gambar kuda yang sedang berlari tersebut, dibuat rangkaian gerakan secara urut sehingga gambar kuda terkesan sedang berlari. Dan terbuktilah bahwa ada satu momen dimana kaki kuda tidak menyentuh tanah ketika kuda

[1] Marselli Sumarno. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. (Jakarta: PT Grasindo. 1996), h. 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tengah berlari kencang Konsepnya hampir sama dengan konsep film kartun.

Gambar gerak kuda tersebut menjadi gambar gerak pertama di dunia. Dimana pada masa itu belum diciptakan kamera yang bisa merekam gerakan dinamis. Setelah penemuan gambar bergerak Muybridge pertama kalinya, inovasi kamera mulai berkembang ketika Thomas Alfa Edison mengembangkan fungsi kamera gambar biasa menjadi kamera yang mampu merekam gambar gerak pada tahun 1988, sehingga kamera mulai bisa merekam objek yang bergerak dinamis. Maka dimulailah era baru sinematografi yang ditandai dengan diciptakannya sejenis film dokumenter singkat oleh Lumière Bersaudara. Film yang diakui sebagai sinema pertama di dunia tersebut diputar di Boulevard des Capucines, Paris, Prancis dengan judul Workers Leaving the Lumière's Factory pada tanggal 28 Desember 1895 yang kemudian ditetapkan sebagai hari lahirnya sinematografi.

Film inaudibel yang hanya berdurasi beberapa detik itu menggambarkan bagaimana pekerja pabrik meninggalkan tempat kerja mereka disaat waktu pulang. Pada awal lahirnya film, memang tampak belum ada tujuan dan alur cerita yang jelas. Namun ketika ide pembuatan film mulai tersentuh oleh ranah industri, mulailah film dibuat lebih terkonsep, memiliki alur dan cerita yang jelas. Meskipun pada era baru dunia film, gambarnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih tidak berwarna alias hitam-putih, dan belum didukung oleh efek audio. Ketika itu, saat orang-orang tengah menyaksikan pemutaran sebuah film, akan ada pemain musik yang mengiringi secara langsung gambar gerak yang ditampilkan di layar sebagai efek suara.[2]

Pada awal 1960-an, banyak teknik film yang dipamerkan, terutama teknik-teknik penyuntingan untuk menciptakan adegan-adegan yang menegangkan. Penekanan juga diberikan lewat berbagai gerak kamera serta tarian para pendekar yang sungguh-sungguh bisa bersilat. Juga menambahkan trik penggunaan tali temali, yang tak tertangkap oleh kamera, yang memungkinkan para pendekar itu terbang atau melenting-lenting dengan nyaman dari satu tempat ke tempat lain. Akhirnya, teknik-teknik mutakhir dilakukan dengan memanfaatkan sinar laser, seni memamerkan kembang api dan berbagai peralatan canggih yang lain.

Jika diingat, setiap pembuat film hidup dalam masyarakat atau dalam lingkungan budaya tertentu, proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri.[3]

---

[2] LaRose,et.al. *media now*.(Boston, USA.2009). [Online] Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film di akses pada tanggal 2 April 2015.

[3] Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. (Jakarta: PT. Grasindo. 1996), h. 11-12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Jenis Film

Seiring perkembangan zaman, film pun semakin berkembang, tidak menutup kemungkinan berbagai variasi baik dari segi cerita, aksi para aktor dan aktris, dan segi pembuatan film semakin berkembang. Dengan berkembangnya teknologi perfilman, produksi film pun menjadi lebih mudah, film-film pun akhirnya dibedakan dalam berbagai macam menurut cara pembuatan, alur cerita dan aksi para tokohnya. Adapun jenis-jenis film yaitu:

1. Film Laga (*Action Movies*)

   Film Action memiliki banyak efek menarik seperti kejar-kejaran mobil dan perkelahian senjata, melibatkan stuntmen. Mereka biasanya melibatkan kebaikan dan kejahatan, jadi, perang dan kejahatan adalah bahasan yang umum di film jenis ini. Film action biasanya perlu sedikit usaha untuk menyimak, karena plotnya biasanya sederhana. Misalnya, dalam The Raid, teroris mengambil alih gedung dan meminta banyak uang dalam pertukaran untuk tidak membunuh prajurit yang sedang di sana. Satu orang entah bagaimana berhasil menyelamatkan semua orang dan menjadi pahlawan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Petualangan (*Adventure*)

Film ini biasanya menyangkut seorang pahlawan yang menetapkan pada tugas untuk menyelamatkan dunia atau orang-orang yang dicintai.

3. Animasi (*Animated*)

Film menggunakan gambar buatan, seperti babi yang berbicara untuk menceritakan sebuah cerita. Film ini menggunakan gambaran tangan, satu frame pada satu waktu, tetapi sekarang dibuat dengan komputer.

4. Komedi (*Comedies*)

Film lucu tentang orang-orang yang melakukan hal-hal konyol yang tidak biasa yang membuat penonton tertawa dengan dialog-dialog yang bersifat menghibur.

5. Dokumenter

Film jenis ini sedikit berbeda dengan film-film kebanyakan. Jika rata-rata film adalah fiksi, maka film ini termasuk film non fiksi, dimana film ini menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan.[4]

6. Horor

Menggunakan rasa takut untuk merangsang penonton. Musik, pencahayaan dan set (tempat buatan manusia di studio

[4] Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

film di mana film ini dibuat) yang semuanya dirancang untuk menambah perasaan takut para penonton. Film horor identik dengan penggunaan mitos atau roh-roh halus yang beredar dan dipahami oleh masyarakat secara umum.

7. Romantis

Film percintaan membuat kisah cinta romantis atau mencari cinta yang kuat dan murni dan asmara merupakan alur utama dari film ini. Kadang-kadang, tokoh dalam film ini menghadapi hambatan seperti keuangan, penyakit fisik, berbagai bentuk diskriminasi, hambatan psikologis atau keluarga yang mengancam untuk memutuskan hubungan cinta mereka.[5]

8. Drama Keluarga

Film drama keluarga adalah sebuah genre film yang dirancang dengan menarik untuk ditinton oleh semua orang dalam berbagai usia. Film drama keluarga kental dengan nilai-nilai pendidikan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas secara menarik dan tidak membosankan.[6]

Andai Seragam Bisa Bicara adalah film mengenai pergaulan remaja tentang kebidupan masa kini yang dimana masuk pada jenis film drama keluarga.

---

[5] Http://en.wikipedia.org/wiki/Romance_film di akses pada tanggal 2 April 2015.

[6] Http://id.wikipedia.org/wiki/Film_keluarga, Di Akses Pada Tanggal 2 Juni 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjang karakteristik film adalah layar yang luas / lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh, dan identifikasi psikologis.

1) Layar yang luas/lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Saat ini ada layar televisi yang berukuran jumbo, yang bisa digunakan pada saat-saat khusus dan biasanya diruang terbuka, seperti dalam pertunjukkan musik dan sebagainya. Layar film yang luas telah memberikan keleluasan pada penonton untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi, layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak[7].

2) Pengambilan Gambar

Sebagai Konsekuaensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau *shot* dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*, dan

[7] Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti karlinah, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Bandung : Simbiosa Rekatama Media, 2009) hh. 145-146

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

panoramic shot, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. Shot tersebut dipakai untuk memberikan kesan artistik dan suasana yang sesunguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Sebaliknya, pengambilan gambar pada televisi lebih sering dari jarak dekat.

3) Konsentrasi Penuh

Dari pengalaman para penikmat film, disaat menonton film di bioskop, bila tempat duduk sudah penuh atau waktu pemutaran film sudah tiba, pintu di tutup, lampu dimatikan, dan tampak didepan kita layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut. Penonton terbebas dari gangguan hiruk pikuknya suara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran dan perasaan tertuju pada alur cerita. Dengan demikian emosi penonton juga akan terbawa suasana.

4) Identifikasi Psikologis

Penghayatan penonton dalam menonton film, seringkali tanpa disadari penonton akan menyamakan (mengidentifikasi) pribadinya dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah kita yang sedang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis[8].

Pengaruh film terhadap jiwa manusia (penonton) tidak hanya ketika menonton film tersebut, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama. Kategori penonton yang mudah terpengaruh biasanya anak-anak dan generasi muda, meski kadang-kadang orang dewasa pun ada. Seperti ketika film Indonesia Ada Apa Dengan Cinta (AADC) sedang *booming*, gadis-gadis SMA banyak yang menggunakan bandana sebagai penghias rambutnya. Bahkan anak-anak balita beramai-ramai memotong rambut dengan model bob pendek agar bisa berpenampilan sama seperti tokoh kartun *Dora*. Apabila hanya cara berpakaian yang banyak ditiru, tentu belum menjadi masalah besar. Tetapi bila yang ditiru adalah gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma budaya bangsa Indonesia, tentu akan menimbulkan masalah. maka dari itu menonton film yang dapat merusak moral generasi muda Indonesia harus dihindari.

2. Definisi Pesan Moral

Untuk mendeskripsikan pesan moral peneliti perlu untuk mengkaji satu persatu antara pesan dan moral. Karena penggolangan tersebut dangat perlu dilakukan untuk

[8] Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1993) h. 192

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan pengertian dari pesan moral secara menyeluruh dan terperinci.

Pesan adalah seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai gagasan atau maksud sumber tadi.[9] Pengertian lain mengenai pesan adalah sesuatu yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui proses komunikasi.[10]

Sebuah pesan dapat memiliki lebih dari satu makna, dan beberapa pesan dapat mempunyai makna yang sama. Dalam media massa, seperti dalam seni, khususnya lebih sering berupa beberapa lapis makna yang terbangun dari pesan yang sama. Maknanya hanya dapat ditentukan atau diuraikan dengan merujuk pada makna lainnya. Perfilman telah menjadi bentuk pembuatan pesan yang ada di segala tempat di tengah kebudayaan global saat ini berarti mengecilkan kenyataan.[11]

Dalam komunikasi, perfilman tidak hanya menggunakan bahasa sebagai alatnya, tetapi juga alat komunikasi lainnya, seperti gambar, warna, bunyi dan lain-lain. Oleh sebab itu, komunikasi pesan yang ada di dalam film

---

[9] Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengatar*, (Jakarta: Rosdakarya, 2005), h. 63.

[10] Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), h. 14.

[11] Marcel Danesi, *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenal Semiotika dan Teori Komunikasi*,terjemahan Evi setyarini dan Lusi Lian Piantari (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), h. 293.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat mempunyai beberapa bentuk, antara lain berupa verbal (ucapan/ tulisan) dan nonverbal (lambang/ simbol).[12]

Menurut Hanafi ada 3 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu:

a. Kode pesan adalah sekumpulan simbol yang dapat disusun sedemikian rupa sehingga bermakna bagi seseorang.

b. Isi pesan adalah bahan atau material yang dipilih sumber untuk menyatakan maksud.

c. Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana cara sebaiknya menyampaikan maksud-maksud dalam bentuk pesan.[13]

Menurut Devito, pesan adalah pernyataan tentang pikiran dan perasaan seseorang yang dikirim kepada orang lain agar orang tersebut diharapkan bisa mengerti dan memahami apa yang diinginkan oleh si pengirim pesan. Dan agar pesan yang disampaikan mengena pada sasarannya, maka suatu pesan harus memenuhi syarat-syarat :

a. Pesan harus direncanakan secara baik-baik, serta sesuai dengan kebutuhan seseorang.

---

[12] Djuarsa Sendjaja, *Materi Pokok: Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1994), h. 227

[13] Http://id.shvoong.com/Social-Sciences/Communication-Media-Studies/2205221-Pengertian-Pesan-Dalam-Komunikasi/.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pesan tersebut dapat menggunakan bahasa yang dapat dimengerti kedua belah pihak.

c. Pesan harus menarik minat dan kebutuhan pribadi penerima serta menimbulkan kepuasan. Dalam bentuknya pesan merupakan sebuah gagasan-gagasan yang telah diterjemahkan ke dalam simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyatakan suatu maksud tertentu.

Pesan adalah serangkaian isyarat yang diciptakan oleh seseorang untuk saluran tertentu dengan harapan bahwa serangkaian isyarat atau simbol itu akan mengutarakan atau menimbulkan suatu makna tertentu dalam diri orang lain yang hendak diajak berkomunikasi. Dalam penyampaian pesan, pesan dapat disampaikan dengan :

a. Lisan / *face to face* / langsung
b. Menggunakan media / saluran

Kedua model penyampaian pesan diatas merupakan bentuk penyampaian pesan yang secara umum di dalam komunikasi. Dan bentuk pesan sendiri dapat bersifat :

a. Informasi: Memberi keterangan-keterangan dan kemudian komunikan dapat mengambil kesimpulan sendiri, dalam situasi tertentu pesan informatif lebih berhasil dari pada pesan persuasif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Persuasif: Bujukan, yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran seseorang bahwa apa yang seseorang sampaikan akan memberikan rupa pendapat atau sikap sehingga ada perubahan.

c. Koersif: Memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi

Tidak selamanya komunikasi dapat berjalan lancar pasti ada hambatan-hambatan yang antara lain :

a. Hambatan Bahasa (*Language Factor*)

Pesan akan salah diartikan sehingga tidak mencapai apa yang diinginkan, juga bahasa yang seseorang gunakan tidak dipahami oleh komunikan termasuk dalam pengertian ini ialah penggunaan istilah-istilah yang mungkin diartikan berbeda.

b. Hambatan Teknis

Pesan dapat tidak utuh diterima komunikan, gangguan teknis ini sering terjadi pada komunikasi yang menggunakan media.

c. Hambatan Bola Salju

Pesan dianggap sesuai dengan selera komunikan-komunikan, akibatnya semakin jauh menyimpang dari pesan semula, hal ini karena:

1) Daya mampu manusia menerima dan menghayati pesan terbatas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pengaruh kepribadian dan yang bersangkutan.

Kata moral berasal dari bahasa latin "mores" jama‟ dari "mos" yang berarti adat kebiasan, dalam bahasa Indonesia moral diterjemahkan dengan arti susila, maksudnya adalah sesuai dengan ide-ide yang umum dan diterima tentang tindakan manusia yang baik dan wajar serta sesuai dengan ukuran-ukuran tindakan oleh umum diterima dengan melihat kesatuan sosial atau lingkungan tertentu.[14]

Istilah sosial sendiri dalam kehidupan sehari-hari sering disamakan dengan istilah budi pekerti, sopan santun, etika, susila, tata karma, dan sebagainya. Etimologi kata moral sama dengan estimologi kata etika, tetapi dalam kehidupan sehari-hari ada sedikit perbedaan. Moral atau moralitas dipakai untuk perbuatan yang sedang dimulai, sedangkan etika dipakai untuk pengkajian system nilai-nilai yang ada.[15]

Antara moral dan etika mempunyai arti yang sama yaitu merupakan sebentuk penilaian dan norma yang menjadi pegangan seseorang atau kelompok dalam mengatur tingkah laku.[16]

---

[14] Hamzah Ya‟kub. *Etika Islam Suatu Pengantar, h.* 14.
[15] Poespoprodjo, *filsafat moral kesusilaan dalam teori dan praktek,* (Bandung: Remadja karya. 1998), h. 102.
[16] Ahmad Charis Zubair, *kuliah etika.* (Jakarta: rajawali pers, 1990), h. 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Moral menurut Drs. J. Haf Maiyor Polak dalam bukunya yang berjudul “Sosiologi” menerangkan bahwa moral itu bersandarkan kepada sesuatu yaitu nilai budaya.[17]

Moral bersifat praktis, berbicara bagaimana adanya menyatakan ukuran baik dan buruk tentang tindakan manusia dalam kesatuan sosial, memandang tingkah laku perbuatan manusia secara lokal serta menyatakan tolak ukurnya, sesuai dengan ukuran yang ada pada kelompok sosialnya.

Singkatnya moral mengajarkan secara langsung bagaimana orang harus hidup dan inilah yang membedakannya dari etika, ajaran moral adalah rumusan sistematik terhadap anggapan-anggapan apa yang bernilai serta kewajiban manusia.

Dengan demikian jelaslah bahwa moral itu sangat penting bagi orang dan tiap bangsa., karena moral dapat menjadi suatu ukuran atau nilai wajar baik dalam kehidupan manusia khususnya bagi individu dan masyarakat pada umumnya.

Suatu perbuatan itu dinilai bermoral jika perbuatan itu dilakukan dengan kesadaran dan sengaja sehingga menghasilkan penilaian baik dan buruk. Suatu tingkah laku yang dilakukan dengan dorongan kebiasaan tidak dapat

[17] J. Baf. Maiyor Polak. *Sosiologi Suatu Pengantar Ringkas*. (Jakarta: ikhtiar baru van hoeve, 1982) hal 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikatakan sebagai perbuatan moral, sebab perbuatan aktifitas sehari-hari yang dikerjakannya tanpa kehendak dan kontrol dari manusia, misalnya makan, minum, berjalan dan sebagainya. Semua itu tidak memiliki arti moral.

Poespoprodjo dalam bukunya filsafat moral membagi perbuatan moral ada dua macam: yaitu perbuatan manusiawi dan perbuatan manusia. Perbuatan manusiawi adalah perbuatan yang dikuasai oleh manusia yang secara sadar dibagi pengontrolannya dan dengan sengaja dikehendakinya.

Maka pelaku harus bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya tersebut, perbuatan ini masuk pada perbuatan moral sedangkan perbuatan manusia adalah aktifitas manusia yang tidak dikuasai secara sadar dan tidak menghendakinya secara sengaja serta tidak dituntut tanggung jawab atas hal tersebu, perbuatan semacam ini tidak termasuk perbuatan moral.

Menurut aliran Ortonomus Al Qamanu Adz-Dzaty menyatakan bahwa ukuran moral itu ada pada diri kita sendiri, ia adalah suatu batin yang ada pada diri kita sendiri, memberi kabar pada diri kita, bagaimana antara ysng hak dan yang bathil.

Sedangkan undang-undang moral diambil dari jiwa kita dan dijadikan kekuatan pada kita dan berada pada pedalaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jiwa kita yang dapat melenyapkan beberapa tabir. Sehingga sampai pada mengetahui kewajiban-kewajiban. Ukuran moral itu memberi petunjuk kepada kita dalam perbuatan-perbuatan dan mempunyai kekuasan yang baik.[18]

Dari teori Utiletarisme, ukuran yang adalah berguna dan bermanfaat, artinya faham ini menilai baik buruknya suatu perbuatan atas dasar besar dan kecilnya manfaat yang ditimbulkan bagi manusia.[19] Suatu perbuatan itu baik atau buruk tergantung manfaat yang diperolehnya bagi manusia.

Sedangkan menurut faham Naturalisme, ukuran baik dan buruk adalah perbuatan yang sesuai dengan fitrah (naluri) manusia itu sendiri baik melalui fitrah lahir maupun batin.[20] Menurut faham ini naluri manusia bisa dijadikan dalam mengukur baik dan buruknya perbuatan itu, baik apabila sesuai dengan fitrah sehari manusia dan sebaliknya.

Dalam faham Hedonisme, ukuran yang baik adalah apa yang memuaskan keinginan kita, apa yang meningkatkan kuantitas kesenangan dalam diri kita, bahagia dalam ukuran hedonisme adalah kenikmatan yang jauh dari kesedihan,

---

[18] Rahmad Djatmika: *Sistematika Islam,* (Bandung: Pustaka Islam, 1987) h. 70.

[19] Poedjawinyatno, *Etika Filsafat Tingkah Laku.* (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 45.

[20] Hamzah Ya"kub. *Etika Islam Suatu Pengantar, h.* 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perbuatan itu mengandung kenikmatan itu baik dan mengandung kesedihan ialah buruk.[21]

Sedangkan faham Nasionalisme, yang menjadi ukuran yang baik dan buruk adalah menurut pandangan masyarakat, sebuah masyarakat penentu baik dan buruk dalam kelompoknya sendiri.[22] Karena itu ukuran baik dan buruk dalam faham nasionalisme adalah bersifat relatif.

Secara ringkas dikatakan bahwa ukuran baik dan buruk perbuatan moral adalah umum dan relatif tergantung dari kelompok masyarakat sesuai dengan faham yang dianutnya. Namun perlu ditegaskan adalah bahwa ukuran baik dan buruk itu ada dan manusia mengakui keberadaannya sebagai nilai yang bersifat universal dan menjadi kodrat dari manusia.

Kesadaran manusia akan dinilai baik dan buruk ini menunjukkan bahwa moral adalah berlaku secara umum yaitu diakui keberadaannya sehingga menimbulkan suatu sanksi bagi pelanggarnya dan kewajibannya untuk menjalankannya.

Dengan demikian maka moral telah menjadi nyata dalam aktifitas. Nilai ini akan selalu melekat dalam berbagai aktifitas sehingga tidak ada perbuatan manusia yang disengaja dan dikehendaki lepas dari nilai moral.

---

[21] K. Bertens. *Etika*, (Jakarta: gramedia pustaka utama, 1993), h. 45.
[22] Poedjawiyatno, *Etika Filsafat Tingkah Laku*, hal 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi dapat disimpulakan bahwa pesan moral adalah sesuatu yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui proses komunikasi dimana pesan-pesan yang disampaikan mengandung unsur moral. Moral dapat diartikan sebagai budi pekerti, sopan santun, etika, susila, tata krama, dan sebagainya. Moral dipandang sebagi suatau hal yang positif dari segi verbal maupun non verbal. Dapat berupa perkataan maupun perbuatan baik yang dilakukan oleh manusia dimana perbuatan baik itu dipahami dan dimengerti oleh masyarakat secara umum dalam bentuk budaya, peraturan secara tertulis, maupun adat istiadat.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang dapat dijadikan pedoman dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Sinetron Religi dan Gaya Hidup Islami Analisis Semiotik Sinetron Para Pencari Tuhan Jilid 7 episode 19* oleh Abdul Kosim. Mahasiswa program study komunikasi penyiaran islam UINSA Surabaya. Peneliti ini membahas tentang gaya hidup islami yang di impretasikan dalam sinetron para pencari tuhan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif.
2. *Pesan Moral dalam Film 5 Elang (Sebuah Analisis Semiotik Roland Barthes Pada Film 5 Elang,* oleh Muhammad

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nurudin Cahaya. Mahasiswa jurusan komunikasi penyiaran islam UINSA Surabaya. Peneliti ini meneliti tentang pesan, penokohan, yang terkandung dibalik penampilan yang terkandung dalam film 5 Elang.

3. *Kontruksi kejujuran Dalam Film Sebelum Pagi Terulang Kembali (Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani).* Oleh Yuni Supria Pratiwi mahasiswi jurusan komunikasi penyiaran islam UINSA Surabaya. penelitian ini ditemukan bahwa Film Sebelum Pagi Terulang Kembali merupakan suatu media dakwah yang memberi konstruksi kejujuran dalam niat, sikap, dan perbuatan sebagai pesan dakwah dalam kategori akhlak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Tabel 2.2 Tabel Kajian Penelitian Terdahulu**

No	Skripsi Karya	Persamaan	Perbedaan
1	*Sinetron Religi dan Gaya Hidup Islami Analisis Semiotik Sinetron Para Pencari Tuhan Jilid 7 episode 19* oleh Abdul Kosim.	Dari sisi penelitian sama-sama menggunakan kualitatif menggunakan analisis semiotic	penelitian yang pertama membahas tentang gaya hidup islami yang di impretasikan pada kehidupan sehari-hari.
2	*Pesan Moral dalam Film 5 Elang (Sebuah Analisis Semiotik Roland Barthes Pada Film 5 Elang,* oleh Muhammad Nurudin Cahaya.	Peneliti sama-sama menggunakan media film dan menggunakan pendekatan roland barthes.	Dari penelitian ini memberikan pesan moral edukasi kepada anak-anak selain itu juga mengajarkan sikap tolong-menolong dan juga menghargai pandangan hidup orang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	*Kontruksi kejujuran Dalam Film Sebelum Pagi Terulang Kembali (Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani).*	Peneliti sama-sama menggunakan media film layar lebar	Membangun kembali nilai-nilai kejujuran dan perbuatan dalam film tersebut, serta menggunakan analisis model gamson.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id