BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi semakin canggih dikarenakan tuntutan kebutuhan yang serba instan sehingga para ilmuwan berpikir keras untuk menemukan hal-hal yang baru. Seperti contohnya, Al-Qur'an yang dulu hanya berupa media cetak, sekarang sudah berupa AL-Qur'an digital yang bisa didapatkan melalui handphone, internet, video streaming yang mengajarkan cara membaca alqur'an dengan benar makhroj dan tajwidnya.Teknologi juga diibaratkan sebuah lidah, ia tergantung pemiliknya, jika digunakan untuk berkata dengan jujur dengan landasan *amar ma`ruf* maka ia akan berguna, namun apabila lidah tersebut di gunakan untuk menghujat, menghasut atau berkata *nahi munkar* maka lidah tersebut pasti menjadi malapetaka bagi si pemilik. Begitu juga dengan teknologi, jika kita bisa menggunakannya ke dalam hal-hal yang bermanfaat maka begitu besar kegunaan dan keuntungan menguasai teknologi, akan tetapi jika kita sudah terpesona dengan kesenangan-kesenangan yang di berikan teknologi maka dapat di pastikan masa depan kita akan hancur jika kita belum bertaubat.

Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi yang berdasarkan agama bisa dikategorikan juga teknologi yang didasari oleh aturan agama atau disebut juga The Rules Technology sama juga lidah yang beraturan agama.

Media Elektronik pada saat ini mempunyai suatu peran yang besar dan jangkauan yang cukup luas sebagai suatu alat pesan yang bisa menyampaikan informasi ataupun bisa

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

juga digunakan sebagai media komunikasi dan secara tidak langsung manusia sangat membutuhkannya tersebut dalam kehidupan setiap manusia. Bahkan dalam Negara kita sendiri, media elektronika sangat dibutuhkan terkadang menjadi suatu kebutuhan pokok, semisal Televisi, Internet, Radio, Handphone kini sudah tersebar hampir ke segala penjuru Indonesia.

Maka dari itu, dibutuhkan lembaga untuk mengawasi penyiaran media elektronik yang biasa disebut lembaga sensor. Agar setiap siaran terkelompok dan tepat sasaran usia dan nilai positifnya sehingga tidak sampai merusak akhlak manusia di dalam Negara itu.

Dakwah tidak sekedar menyampaikan sesuatu kepada orang lain, tapi sesungguhnya dakwah itu mempunyai metode dan tatacara tersendiri yang harus di ketahui dan di mengerti oleh setiap orang, agar dakwah itu sendiri bisa tertata dengan rapi dan apik, sehingga apa yang disampaikan oleh dai dapat dimengerti dan di pahami oleh orang lain, dan untuk selanjutnya agar dakwah itu sendiri bisa berhasil secara maksimal.

Dakwah bisa dikatakan suatu proses mengubah atau menyeru dari satu keadaan pindah ke tempat keadaan yang lebih baik sesuai ajaran agama islam, atau bisa juga suatu proses mengajak manusia ke jalan Allah yang tersusun sistematis dan logis. Sistematis artinya urut – urutan tersusun dari tingkat yang paling bawah hingga tingkatan paling atas, sebaliknya logis yaitu suatu yang dapat difikirkan dengan jalan pikiran manusia ahli pikir[1]. Da'i adalah setiap orang yang hendak menyampaikan, mengajak orang ke jalan Allah[2]. Dan seorang da`i haruslah efektif dan efesiensi dalam mengorganisir unsur dakwah secara baik dan salah satu komponennya adalah media dakwah[3].

---

[1]Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta ;Logos, 1997). h. 31.

[2] Syukir*Dasar-dasar Strategi Dakwah Islam*(Surabaya ; Al-Ikhlas 1983). h. 34.

[3]Asmuni Syukir, *Dasar – dasar Strategi Dakwah Islam* (Surabaya ; Al-Ikhlas, 1983). h. 165

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

Dakwah virtual adalah kegiatan dakwah yang dilakukan melalui media digital atau media teknologi. Informasi berupa tv, radio, internet dan lainnya. Manfaatnya adalah para da'I akan menguasai teknologi sehingga dakwah akan menyebar dengan cepat dan pesat.

Film Maker Muslim adalah salah satu ph yang memproduksi film pendek yang hanya dipublikasikan di media virtual yakni youtube. Dan lebih menariknya ph ini memberikan nilai-nilai islami didalamnya yang begitu menyentuh dan menginspirasi penontonnya. Sehingga penulis tertarik untuk menganalisisnya secara mendalam melalui analisis teks media. Dilihat dari segi berdakwahnya melalui film pendek di media virtual yang sedikit langka ini, sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana proses produksi Film Anti Qur'an, serta melihat sejauh mana peluang dakwah melalui media virtual, sehingga cara ini bisa dijadikan sarana berdakwah yang lebih modern di media virtual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- ✓ Bagaimanakah proses produksi film Anti Qur'an pada "Film Maker Muslim"?

C. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Untuk mengetahui proses produksi film Anti Qur'an pada Film Maker Muslim

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan berdaya guna sebagai berikut:

a. Secara teoritis

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan Komunikasi Penyiaran Islam.

b. Secara praktis

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu informasi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam penyampaian pesan dakwah melalui media virtual

2) Untuk membantu masyarakat demi menghindari kesalahpahaman persepsi dari sebuah pesan yang disampaikankomunikanmelalui media virtual.

E. Definisi Konsep

Konsep pada hakikatnya merupakan istilah, yaitu satu kata atau lebih yang menggambarkan suatu gejala atau menyatakan suatu ide (gagasan) tertentu.[4]Untuk memperoleh pemahaman mengenai Penelitian yang akan diteliti, maka penulis perlu menjelaskan definisi konsep sesuai dengan judul. Hal itu dikarenakan untuk menghindari kesalah fahaman dalam penelitian ini.

1. Dakwah Virtual

Dakwah virtual adalah kegiatan dakwah yang dilakukan melalui media digital atau media teknologi. Informasi berupa tv, radio, internet dan film. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dakwah virtual berupa film yang di upload di youtube.

2. Film

[4] Irawan Soeharto, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002). h. 4

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 (pengucapan bahasa Indonesia [filem]) adalah gambar hidup, juga sering disebut movie (semula plesetan untuk gambar bergerak). Film secara kolektif, sering disebut sinema. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis. Film menghasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi,dan figure palsu) dengan kamera, dan atau oleh animasi.

Film mempunyai banyak jenis genre, seperti Horor, Action, Drama, Thriller, Komedi, Animasi, Fantasi, dan Romansa.[5]

3. Produksi Film (pembuatan film)

Pembuatan film (dalam konteks akademis sering disebut produksi film) adalah proses pembuatan suatu film, mulai dari cerita, ide, atau komisi awal, melalui penulisan naskah, perekaman, penyutingan, pengarahan dan pemutaran produk akhir di hadapan penonton yang akan menghasilkan sebuah program televisi. Pembuatan film terjadi di seluruh dunia dalam berbagai konteks ekonomi, sosial, dan politik, dan menggunakan berbagai teknologi dan teknik sinema. Biasanya pembuatan film melibatkan sejumlah besar orang, dan memakan waktu mulai dari beberapa bulan hingga beberapa tahun untuk menyelesaikannya, meski bisa lebih lama lagi jika muncul masalah produksi. Produksi film besar terlama terjadi pada *The Thief and The Cobbler* selama 28 tahun.[6]

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan urutan sekaligus kerangka berpikir dalam penulisan skripsi, untuk lebih mudah memahami penulisan skripsi ini, maka disusunlah sistematika pembahasan, antara lain:

[5] https://id.wikipedia.org/wiki/Film
[6] https://id.wikipedia.org/wiki/Pembuatan_film

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, penelitian berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual dan sistematika pembahasan.

BAB II : KERANGKA TEORITIK

Pada bab ini penelitian berisikan tentang kajian kepustakaan konseptual yang meliputi pengertian dakwah virtual, film islami dan ruang lingkup penelitian terdahulu

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini penelitian berisikan tentang metode penelitian yang menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dipakai, objek penelitian, jenis dan sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik validitas data.

BAB IV : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang nantinya akan memuat kesimpulan serta saran.

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