

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Agama Islam adalah agama yang *rohmatan lil'alam*. Agama Islam berkembang di Nusantara, sehingga membuat Negara Indonesia menjadi penduduk Islam tertinggi di dunia. Berawal dari itu, banyak pula aliran yang mulai bermunculan di masa sekarang ini. Di mana mulai banyak orang yang melihat kelemahan dan kekurangan agama orang lain, yang kemudian membenarkan dirinya sendiri, tanpa melihat kekurangannya. Dari sinilah yang kemudian seseorang dapat menyalahkan, menganggap sesat dan mengkafirkan orang lain. Ini dikarenakan sedikitnya pemahaman seseorang tentang agama Islam itu sendiri, dan mudah di provokasi oleh pemikiran orang lain. Dengan adanya masalah tersebut, KH. Muhammad Nizam As-Shofa, Lc mulai merintis sebuah *syi'ir* yang sering disebut dengan *syi'ir tanpa waton*. *Syi'ir* ini bertujuan untuk mengajak orang-orang agar lebih mengenali agama Allah SWT, dan lebih berfikir positif sebagaimana sifat Rasulullah SAW.

*Syi'ir* tanpa waton ini adalah salah satu contoh *syi'ir* yang menggunakan bahasa Jawa dan bahasa Arab. Meskipun *syi'ir* ini terlihat sederhana, namun *syi'ir* ini mempunyai makna yang sangat dalam dan mengandung nilai tasawuf dan filosofis. *Syi'ir* ini sangat cepat menyebar di kalangan masyarakat. Dengan suara dan iringan musik yang khas, apabila

diresapi maknanya akan menyentuh di hati. Dan jika *syi'ir* ini dipahami dari awal hingga akhir, maka akan menemukan berbagai macam ajakan, nasehat dan ajaran yang terkandung di dalamnya. Mulai dari ajaran yang bersifat mendasar hingga ajaran yang lebih tinggi.

Pada awalnya, *syi'ir* ini menjadi kontroversi di kalangan masyarakat, yaitu tentang asal mula, pencipta dan pelantun *syi'ir tanpo waton* tersebut. Dimana masyarakat mengira bahwa pencipta dan pelantun *syi'ir* tersebut adalah KH. Abdurrahman Wachid atau yang biasa disapa Gus Dur. Ini dikarenakan suara khas dari *syi'ir* tersebut seperti suara Gus Dur. Namun, setelah diteliti kebenarannya ternyata *syi'ir tanpo waton* adalah karya dari KH. Muhammad Nizam As-Shofa, Lc yang biasa di panggil Gus Nizam. Gus Nizam adalah orang yang mengarang dan melantunkan *syi'ir tanpo waton* tersebut.

Beliau menciptakan *syi'ir* ini pada tahun 2004, dan yang melatar belakangi beliau untuk membuat *syi'ir* ini adalah karena semakin banyaknya golongan garis keras yang mengatasnamakan Islam dan kepekaan membaca kondisi umat Islam saat ini tidak sesuai dengan kualitas umat Islam pada jaman dulu. Bukan hanya itu, namun beliau juga senang akan budaya Jawa dan beliau menginginkan ada satu lagu yang bisa dilantunkan bersama, maka terciptalah *syi'ir tanpo waton* tersebut yang terdiri 17 bait, yang sekarang menjadi 13 bait.

Berdasarkan beberapa hal diatas maka peneliti melihat bahwa *syi'ir tanpo wathon* sangat komprehensif untuk dianalisis makna bahasanya. Yang

mana *syi'ir tanpo waton* menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Arab dan bahasa Jawa. Dalam hal ini bahasa merupakan suatu ungkapan realitas dunia manusia, yang memiliki kualifikasi sebagai ilmu yang bersifat empiris dan ilmiah. Di mana bahasa yang ilmiah hakikatnya bersumber pada makna.

Apabila dikaji lebih dalam tentang makna bahasa yang terkandung dalam *syi'ir tanpo waton*, akan menemukan berbagai macam pesan yang disampaikan oleh Gus Nizam. Yang mana *syi'ir* ini mengajak untuk mempelajari agama Islam secara menyeluruh, yaitu syari'at, thariqah, makrifat dan hakikat. Bukan hanya itu, pesan lain yang tersirat adalah mengajak seseorang untuk menjadi orang sholih, yang arif dan bijaksana karena ilmu agamanya yang mendalam.

Lebih jelasnya penulis meneliti sebuah *language game* yang terdapat pada *syi'ir tanpo waton*. Di mana seorang pencipta *syi'ir*, mampu memberikan makna pada lirik *syi'ir* tersebut dan bagaimana struktur bahasa yang digunakan oleh Gus Nizam. Karena makna sebuah bahasa dan strukturnya akan mempengaruhi sebuah kehidupan, karena adanya pesan yang tersurat atau tersirat pada *syi'ir* tersebut. Untuk mengetahui makna dibalik bahasa-bahasa tersebut, maka dari itu *syi'ir tanpo waton* akan dikaji menggunakan teori *language game* menurut Wittgenstein. Di mana *syi'ir tanpo waton* ini, memiliki suatu permainan bahasa atau struktur bahasa tersendiri, dan dari struktur bahasa tersebutlah yang akan menjelaskan makna yang terkandung dalam *syi'ir tanpo waton*.

Istilah *language game* (tata permainan bahasa) dipakai oleh Wittgenstein bahwa menurut kenyataan penggunaannya, bahasa merupakan

sebagian dari suatu kegiatan atau merupakan suatu bentuk kehidupan. Karena bahasa digunakan untuk berinteraksi atau komunikasi dengan orang lain, dapat pula digunakan dalam menyampaikan suatu perasaan seseorang. Setiap ragam permainan bahasa mengandung aturan permainan bahasa tertentu yang mencerminkan ciri atau corak khas dari permainan bahasa itu sendiri. Oleh karena itu perhatian dalam masalah ini diarahkan untuk membandingkan keanekaragaman alat-alat dalam bahasa dan cara penggunaannya yang meliputi jenis-jenis kata dan kalimat.

Makna sebuah kata sangat tergantung penggunaannya dalam suatu kalimat, demikian pula makna sebuah kalimat pada hakikatnya sangat tergantung penggunaannya dalam bahasa, dan pada akhirnya makna bahasa itu sangat tergantung pada penggunaannya dalam hidup manusia.<sup>1</sup>

Permainan bahasa dalam sebuah karya sastra adalah suatu elemen yang memiliki peranan penting untuk mendapatkan sebuah makna yang terkandung di dalam *syi'ir* tersebut. Dengan permainan bahasa yang indah dapat menjadikan sebuah karya sastra sangat menarik dan mudah dikenal orang. Namun dalam *language game*, kekacauan akan timbul ketika menerapkan aturan permainan bahasa yang satu ke dalam bentuk permainan bahasa yang lain.

Dengan demikian apabila mengerti struktur dan permainan bahasa yang digunakan, seseorang akan mengerti maksud dan tujuan yang disampaikan oleh pencipta serta pelantun *syi'ir* tersebut. Dengan begitu

---

<sup>1</sup> Kaelan, *Pembahasan Filsafat bahasa*, (Yogyakarta : Paradigma, 2013), 149.

ajaran-ajaran yang terkandung di dalam *syi'ir* tersebut, dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini lebih mengarah pada teori *language game*, karena pengkajian suatu bahasa tidak hanya berdasarkan pada sistem tanda. Karena sistem tanda tidak akan mengungkapkan apa-apa, selain hanya mendapatkan *perbedaan tanda-tanda*. Jika tanda-tanda itu ingin dianggap sebagai sesuatu yang *bermakna* (memiliki kehidupan), maka tanda-tanda itu harus digunakan. Dan pengkajian bahasa yang tepat adalah dengan mendeskripsikan penggunaan tanda - tanda yang terdapat di dalam suatu ungkapan bahasa.

*Syi'ir* ini menarik untuk diteliti dengan menggunakan teori *language game*, karena *syi'ir* ini memiliki keistimewaan tersendiri. Di mana *syi'ir* ini banyak mengandung ajakan dalam memahami Islam secara menyeluruh. Dengan mengetahui makna dari *syi'ir* tersebut, maka masyarakat dapat mengerti apa gunanya mempelajari Al-Qur'an dan Hadist. Bukan hanya mengerti arti tapi juga melaksanakan apa yang di ajarkan dalam Al-Qur'an dan Hadist itu sendiri. Hal inilah yang menjadi motivasi utama penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang nilai-nilai Islam dalam sebuah karya sastra.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada dasarnya perumusan masalah dimaksudkan untuk membatasi masalah yang akan dibahas, sehingga dapat tersusun secara sistematis. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apa *syi'ir tanpo waton* ?
2. Bagaimana analisis makna *syi'ir tanpo waton* dalam perspektif *language game* dan pengaruhnya di masyarakat ?

### C. Tujuan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian antara lain adalah :

1. Untuk mengetahui *syi'ir tanpo waton*.
2. Untuk menjelaskan analisis makna *syi'ir tanpo waton* dalam perspektif *language game* dalam kehidupan masyarakat

### D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dikatakan penting, karena diharapkan dapat menghasilkan informasi yang akan memberikan jawaban permasalahan, baik secara teoritis maupun secara praktis. Yang mana kegunaan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan nilai - nilai tasawuf dan filosofi yang terkandung dalam *syi'ir tanpo waton* dengan menggunakan teori *language game*. Dengan memahami setiap struktur bahasa yang digunakan oleh sebuah *syi'ir*, maka dapat dikenali pula arti dan makna yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat dijadikan pedoman bagi masyarakat dalam menjalani hidup di jaman modern seperti sekarang ini. Yang mana seseorang dapat memahami agama Islam secara menyeluruh, dan dapat toleransi terhadap aliran lain. Hasil pemahasan ini dapat dijadikan sebagai sumbangan untuk menambah pengetahuan mahasiswa ataupun masyarakat dalam memahami bahasa *syi'ir tanpo waton* tersebut.

## E. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini, terlebih dahulu penulis memaparkan hasil laporan penelitian yang telah ada. Penelitian ini penulis lakukan untuk menghindari adanya kesamaan-kesamaan dari laporan penelitian sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang telah ditemukan oleh penulis, sebagaimana berikut :

1. Skripsi yang disusun oleh Nikken Derek Saputri Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang tahun 2013 yang berjudul *Syi'ir Tanpo Waton (Kajian Semiotik)*. Skripsi ini membahas dan mengungkap simbol dan makna yang terdapat dalam *Syi'ir Tanpo Waton* berdasarkan kode bahasa, kode sastra, dan kode budaya. Dimana didasarkan pada tokoh Teeuw dengan teori Semiotik.
2. Skripsi yang disusun oleh Ridwan Nur Kholis Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang berjudul Nilai – Nilai Karakter dalam *Syi'ir Tanpo Waton* ( Studi terhadap teks *Syi'ir Tanpo Waton*) tahun 2013. Skripsi ini membahas nilai – nilai karakter yang terdapat pada *Syi'ir Tanpo Waton* dalam upaya pengembangan keilmuan Agama islam serta mengaplikasikan nilai-nilai karakter baik dalam lingkup pendidikan maupun masyarakat luas.

Dari beberapa penelitian sebelumnya, kesamaan yang terdapat pada skripsi ini adalah objek materialnya, yaitu sama-sama membahas *syi'ir tanpa*

waton. Namun perbedaannya terdapat pada objek formalnya. Dalam skripsi ini membahas tentang analisis bahasa dimana menggunakan *language game* dari Wittgeinstein. Skripsi ini menjelaskan makna yang terkandung dalam *syi'ir* tersebut.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian itu penting, dalam meneliti suatu objek untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sehingga peneliti dituntut untuk memilih metode yang tepat, dalam melakukan penelitian. Metode penelitian adalah suatu peraturan dan tata cara dalam memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah, dengan tujuan menemukan sebuah prinsip-prinsip baru dan proses pemecahan masalah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif. Sedangkan model pemaparan data menggunakan metode deskriptif analisis. Peneliti memilih pendekatan kualitatif karena pendekatan kualitatif membahas secara mendalam untuk lebih mengetahui fenomena-fenomena tentang aspek kejiwaan, perilaku, sikap, tanggapan, opini, perasaan, keinginan dan kemauan seseorang atau kelompok.<sup>2</sup>

Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, “Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.”<sup>3</sup> Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu

<sup>2</sup> Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2000), 6.

<sup>3</sup>Ibid, 4.



bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia. Data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata dan gambar, bukan angka-angka.<sup>4</sup> Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu.

Metode analisis adalah untuk mendiskripsikan, membahas, dan menjelaskan secara objektif konsep-konsep Wittgeinstein berdasarkan ciri-ciri, kategori serta kekhususannya. Sedangkan penelitian bahasa adalah penelitian yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis terhadap objek sasaran yang berupa bunyi tutur (bahasa).<sup>5</sup>

## **G. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Pesantren Darul Shofa Wal Wafa Desa Simoketawang Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Pertimbangan ilmiah yang mendasari adalah nilai-nilai tasawuf dan filosofi yang terkandung dalam *syi'ir tanpo waton* karya KH. Nizam As-Shofa Lc.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga bulan.

---

<sup>4</sup>Ibid, 11.

<sup>5</sup> Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa "Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya"*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 2.

## H. Sumber Data

Dalam suatu penelitian data harus dikumpulkan dari jenis sumber data yang relevan, di mana bersifat tidak kaku, dan menggunakan ketepatan kepustakaan atau keterbatasan kuesioner. Menurut Lofland dan Lofland sebagaimana yang telah dikutip oleh Lexy. J. Moleong bahwa, “Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.” Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistic.<sup>6</sup> Sumber-sumber data yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Data Primer

Informan merupakan individu yang dapat memberikan data untuk keperluan penelitian yang bersifat lisan, kemudian dicatat secara tertulis. Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah orang yang bersangkutan yang menciptakan dan melantunkan *syi'ir tanpo waton* tersebut, dan tokoh masyarakat, yaitu kepala desa dan ketua yayasan pesantren ahlus shofa wal wafa. Ketiga informan ini merupakan bagian terpenting yang dapat memberikan informasi karena terlibat langsung dalam lingkungan pesantren. dimana dapat menjelaskan tentang asal mula *syi'ir tanpo waton*, kegiatan yang ada di pesantren dan pengaruh *syi'ir tanpo waton*. Sebagaimana berikut informan pada penelitian ini :

---

<sup>6</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 112.

**a) Pencipta dan pelantun *syi'ir tanpo waton***

Salah satu informan yang dapat memberikan informasi yang lebih *factual* adalah KH. Nizam As-Shofa Lc. Karena beliau adalah pencipta dan pelantun *syi'ir tanpo waton*, serta pengasuh Pesantren Darul Shofa Wal Wafa. Beliau merupakan sumber utama dalam penelitian ini.

**b) Ketua Yayasan Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa**

Informan kedua adalah dari ketua yayasan Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa. Ketua yayasan adalah wakil dari Gus Nizam dalam melaksanakan kegiatan Pesantren. Yang mana beliau bernama H. Adul Wahab Machfudz, S. E. Ust. Wahab adalah orang yang mengatur, mengelolah dan membuat jadwal kegiatan dari Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa.

**c) Kepala Desa Simoketawang**

Salah satu infroman yang dapat memberikan informasi adalah Kepala Desa Simoketawang. Seorang Kepala Desa dapat memberikan informasi tentang data monografi desa, data warga yang mengikuti kegiatan pesantren, dan pengaruh *syi'ir tanpo waton* terhadap kehidupan yang terjadi pada warga masyarakat Simoketawang. Karena pesantren Darul Shofa Wal Wafa terletak di desa Simoketawang.

## 2. Data Sekunder

Dokumen merupakan sumber data di luar manusia, yang mempunyai kegunaan sama besar dengan sumber data lainnya. Menurut H. B. Sutopo, “Keduanya dapat dinyatakan sebagai rekaman atau sesuatu yang berkaitan dengan suatu peristiwa tertentu, dan dapat dimanfaatkan secara baik sebagai sumber data dalam penelitian.”<sup>7</sup> Melalui dokumen dan arsip, peneliti mencatat, menggali dan menangkap makna yang tersirat. Dokumen berguna untuk memahami aktivitas yang dilakukan oleh sekelompok manusia tertentu, yang faktanya tersimpan di dalam berbagai dokumen, seperti foto, sarana prasarana, arsip dan lainnya. Dalam penelitian ini mengambil dua dokumen yaitu yang berasal dari data monografi desa dan administrasi pesantren. Sebagaimana berikut :

### a) Monografi Desa

Salah satu data sekunder yang dapat menunjang penelitian ini adalah data dari desa Simoketawang. Di mana data ini menjelaskan tentang keadaan sosial, geografis, pendidikan, perekonomian, pekerjaan, dan agama warga. Dari data tersebut dapat disimpulkan tentang kondisi warga Simoketawang dan hubungan warga terhadap Pesantren.

---

<sup>7</sup>H. B. Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2002), 54.

## b) Profil Pesantren Darul Sofa Wal Wafa

Profil pesantren sebagai pelengkap data dalam menunjang keadaan sosial yang terjadi dalam pesantren itu sendiri. Bukan hanya itu kegiatan santri dalam mengikuti aktifitas Gus Nizam. Dan ketertarikan santri terhadap pesantren yang didirikan Gus Nizam.

### I. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto, pengertian teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya.<sup>8</sup> Dalam hal ini teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa:

#### 1. Wawancara

Sumber data yang sangat diperlukan dalam suatu penelitian adalah manusia sebagai informan. Yang mana wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.<sup>9</sup>

<sup>8</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), 134.

<sup>9</sup>Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 135.

## 2. Observasi

Observasi adalah mengikuti kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata, telinga, penciuman, mulut, dan kulit. Observasi menjadi salah satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sebagaimana dikatakan oleh seorang ahli, bahwa “Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja panca indera mata serta dibantu dengan panca indera lainnya.”<sup>10</sup> Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi dan benda serta rekaman gambar.

## 3. Dokumen

Dokumen yang dimaksud disini mengenai dokumen *syi'ir* tanpo waton yang telah diarsipkan dan hak cipta dari *syi'ir* tersebut. Yang kedua adalah data monografi dari desa Simoketawang serta profil Pesantren Ahlus Shofa Wal Wafa.

---

<sup>10</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, ( Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada, 2007), 115.