

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agama atau religi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya kepercayaan pada Tuhan, atau kepercayaan pada sesuatu adikodrati. Kata “Agama” berasal dari bahasa Sanskerta dari kata “A” berarti tidak dan “Gama” berarti kacau. Kedua kata itu jika dihubungkan berarti sesuatu yang tidak kacau (Abbas, 1957:19). Jadi fungsi agama dalam pengertian ini adalah untuk memelihara integritas dari seorang atau sekelompok orang agar hubungannya dengan Tuhan, sesamanya, dan alam sekitarnya tidak kacau.

Pengertian itu juga yang terdapat dalam kata *Religion* (bahasa Inggris) yang berasal dari kata *Religio* (bahasa Latin), yang berakar pada kata *Religare* yang berarti mengikat. Dalam pengertian *Religio* termuat peraturan tentang kebaktian bagaimana manusia mengutuhkannya hubungannya dengan realitas tertinggi (vertikal) dalam penyembahan dan hubungannya secara horizontal (Sumardi, 1982:71).

Agama memegang peranan penting dengan menjadi salah satu bagian yang tak terpisahkan dan secara tidak langsung mempengaruhi kondisi masyarakat pada suatu tempat. Oleh karena itu, agama memiliki daya tarik tersendiri sebagai objek dalam bidang tertentu yang mampu menarik perhatian khalayak. Penerapan tema bernuansa religi atau agamis dalam film dan media-media lain adalah bukti nyata bagaimana agama memegang peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Film sendiri adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. (Effendy, 1986:239). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan moral, agama, pendidikan juga hiburan . Pesan dalam film terdiri atas mekanisme lambang–lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Film merupakan media komunikasi massa yang sangat efektif dalam penyampaian suatu pesan karena memiliki sasaran yang beragam dalam berbagai bidang. Muhtadi dan Handayani (2000: 95) mengemukakan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi yang memiliki kapasitas untuk menyampaikan pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis, status, umur, dan tempat tinggal dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu.

Le Grand Voyage adalah salah satu film yang merepresentasikan agama dalam film. Tayang pada tahun 2004 dan disutradarai Ismaël Ferroukhi, film ini mengisahkan hubungan seorang ayah dan anak dalam sebuah perjalanan agung yaitu pelaksanaan ibadah haji ke Mekkah. Film dengan durasi 108 menit ini mampu

merepresentasikan agama sebagai objek dalam film dengan menyuguhkan skenario indah tentang perjalanan suci seorang anak dengan ayahnya. Perbedaan persepsi dan pola pikir menjadi konflik utama. Banyak terdapat nilai nilai dan dimensi religiusitas dalam film ini.

Film *Le grand Voyage* ini dipilih menjadi objek penelitian karena penulis menemukan banyak indikator dimensi religiusitas di dalamnya. Religiusitas adalah sebuah sistem yang memiliki dimensi yang banyak dan diwujudkan dalam berbagai lingkup kehidupan baik itu yang tampak oleh mata manusia maupun yang tidak tampak oleh mata manusia. Keberagamaan atau religiusitas diwujudkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia. Aktivitas beragama bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah), tapi juga ketika melakukan aktivitas lain yang tak tampak oleh orang lain. Selanjutnya, bagaimana dimensi-dimensi keberagamaan tersebut direpresentasikan dalam film *Le Grand Voyage*? Glock and Stark dikutip dari Ancok (1994: 77) dalam hal ini mengemukakan bahwa ada 5 dimensi religiusitas yaitu dimensi ideologi, dimensi pengalaman, dimensi pengetahuan agama, dimensi pengalaman, dan dimensi konsekuensi. Representasi masing-masing dimensi tersebut yang akan penulis kaji dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tentang latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah 5 dimensi religiusitas Glock dan Stark direpresentasikan dalam film *Le Grand Voyage* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi 5 dimensi religiusitas Glock dan Stark yang terdapat dalam film *Le Grand Voyage*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai studi bahasa dan sastra Prancis. Khususnya penelitian yang terkait tentang dimensi religiusitas, dan juga menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti sudut pandang religius dalam media film.

Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca mengenai gambaran representasi 5 dimensi religiusitas dalam film *Le Grand Voyage* serta memberikan pemahaman tentang hubungan antar dimensi-dimensi tersebut sehingga dapat diterapkan dalam aktivitas keagamaan pembaca.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi hanya pada representasi 5 dimensi religiusitas Glock and Stark dalam film *Le Grand Voyage*.

1.6 Definisi Istilah Kunci

1. **Agama** adalah sistem simbol, sistem keyakinan, sistem nilai, dan sistem perilaku yang terlembagakan, yang semuanya itu terpusat pada persoalan makna (Glock and Stark dikutip dari Ancok, 1994:76)
2. **Religiusitas** adalah sebuah sistem yang berdimensi banyak dan diwujudkan dalam berbagai lingkup kehidupan baik itu nampak oleh mata maupun tidak (Ancok dan Suroso, 1994:76).
3. **Film** adalah media komunikasi massa yang sangat efektif dalam penyampaian suatu pesan karena memiliki sasaran yang beragam dalam berbagai bidang. (Asep S. Muhtadi dan Sri Handayani, 2000: 95)
4. **Representasi** adalah kegiatan mewakilkan atau keadaan mewakilkan (<https://kbbi.web.id/representasi>)