

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Jin memiliki banyak bentuk kepercayaan di dalamnya. Ada yang beranggapan jin itu baik, ada pula yang beranggapan jin merupakan makhluk mistis yang jahat. Mitos sosok jin yang simpang siur membuat manusia berfantasi dengan jin dalam cerita yang mereka produksi. Jin bahkan juga menjadi sebuah ide bisnis bagi dunia perfilman.

Pada tahun 2019, terjadi fenomena munculnya tokoh sosok jin yang menolong manusia dan pengabul permintaan di salah satu produk komunikasi massa, yaitu film berjudul “Aladdin” yang diproduksi oleh Disney, salah satu studio besar yang berada di Amerika Serikat. Sosok jin yang seharusnya tidak terlihat oleh mata manusia berhasil menjadi barang dagangan yang cukup menjanjikan, padahal menurut pakar-pakar bahasa, semua kata yang terdiri dari rangkaian tiga huruf ini (jin) mengandung makna *kesembunyian* atau *ketertutupan* (Shihab, 2013:19).

Menurut Muhammad Farid Wajdi, sastrawan dan wartawan Mesir (1878-1954), menulis bahwa jin dalam pandangan muslim adalah: Makhluk yang bersifat hawa (udara) atau api, berakal, tersembunyi, dapat berbentuk dengan berbagai bentuk dan mempunyai kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan-pekerjaan berat (Shihab, 2013:44). Berbeda dengan pendapat Wajdi, Sayyid Sabiq, seorang ulama Mesir kontemporer, mendefinisikan jin sebagai: Sejenis ruh yang berakal, berkehendak, *mukallaf* (dibebani tugas-tugas oleh Allah) sebagaimana bentuk jangkauan indra, atau tidak dapat terlihat sebagaimana sesungguhnya, dan mereka mempunyai kemampuan untuk tampil dalam berbagai bentuk (Shihab, 2013:44). Bint asy-Syathi, Aisyah Abdurrahman, pakar kontemporer Mesir dalam bidang bahasa dan al-Qur’an menulis: Bukanlah satu keharusan membatasi pengertian jin pada hal-hal yang secara umum kita kenal pengertiannya sebagai hantu-hantu yang tidak tampak kepada kita kecuali dalam ilusi (Shihab, 2013:44-45).

Kata *jiniy* yang diucapkan orang-orang Arab dahulu dan juga dipergunakan oleh Al-Qur'an, adalah makhluk berakal yang tersembunyi (tidak terlihat mata) dan hidup bersama kita. Bahasa Eropa mengadopsinya dari bahasa Arab, lalu melafalkannya dengan *genie* (Inggris). Sekalipun dalam kamus mereka memaksudkannya sebagai "roh setan", namun dalam film-film modern istilah ini mereka maksudkan dengan makhluk berakal, khususnya, yang berbuat baik atau membantu manusia dalam melakukan kebaikan (Dawud, 2011:21)

Jin sebenarnya sudah muncul dalam beragam produk komunikasi massa. Sosoknya yang penuh misteri dan belum bisa dibuktikan secara ilmiah, justru menjadikan jin sebagai 'barang dagangan' yang cukup menjanjikan. Sinetron "Jinny Oh Jinny", "Tuyul dan Mbak Yul", "Jin dan Jun" adalah beberapa contoh tayangan yang menceritakan pertemanan antara makhluk halus dengan manusia. Makhluk-makhluk ini sering kali memberikan bantuan kepada manusia yang menjadi teman mereka. Sehingga sosok-sosok makhluk halus dan jin sudah tidak lagi dianggap lagi menakutkan.

Selain serial di atas, drama fantasi buatan Disney pada tahun 1992 sudah menggunakan sosok jin dalam ceritanya. Drama fantasi tersebut akhirnya mengalami proses pembuatan ulang pada tahun 2019. Drama fantasi tersebut kemudian menjadi sebuah film yang berjudul "Aladdin".

film fiksi "Aladdin" dikisahkan mengenai pencopet muda bernama Aladdin yang jatuh cinta pada putri raja. Suatu hari Aladdin dibujuk memasuki gua oleh wazir agung Jafar untuk menemukan sebuah lampu ajaib. Namun, Aladdin dikhianati dan terkurung dalam gua tersebut, dan lampu ajaib di tangannya digosok dan tanpa sadar jin dari lampu tersebut keluar. Setelah mendengar bahwa ia mendapatkan tiga permintaan untuk dikabulkan, Aladdin pun menggunakannya untuk dapat bersanding bersama putri.

Seiring perkembangan industri perfilman, banyak dongeng yang dicoba untuk dijual kembali dalam pengadaptasian ke *live action* atau aksi langsung. Animasi "Aladdin" adalah salah satu dari berbagai animasi Disney yang diadaptasi kembali dan ditayangkan di seluruh bioskop pada tahun 2019, bulan Mei. Film ini memiliki tokoh jin bernama Jin yang digambarkan memiliki tubuh besar, kulit biru, janggut

hitam panjang, dan juga memiliki jambul khas di atas kepalanya. Seperti yang ditunjukkan di bawah ini:



**Gambar 1.1** Sosok Jin di Film “Aladdin”

Sosok Jin dalam film “Aladdin” tinggal di dalam lampu ajaib yang akan terpanggil keluar bila lampunya digosok. Kemunculan sosok jin ini datang dengan tiga permintaan yang akan dikabulkan. Sehingga Jin dalam film “Aladdin” memosisikan dirinya sebagai pelayan atau budak yang melayani tuannya dengan cara mengabulkan tiga permintaan sang tuan. Cara pengemasan sosok jin yang berbeda dari apa yang biasa masyarakat tahu membuat drama fantasi ini membawa mereka ke alam khayalan.

Aladdin adalah tuan pertama bagi Jin di film “Aladdin”, dan tuan kedua adalah Jafar. Sebagai seorang tuan, Aladdin justru menganggap Jin sebagai temannya sendiri. Aladdin mengajak Jin berdiskusi, meminta saran dengan Jin. Kontinuitas interaksi antara Jin dan Aladdin menjadikan Jin sosok yang lebih bersahabat.



**Gambar 1.2** Jin Sedang Berbincang dengan Aladdin

Saat Aladdin menjadi tuan Jin, Aladdin dibantu oleh Jin tanpa mengurangi tiga permintaan. Hal ini dapat dilihat seperti saat Aladdin diajak menari oleh Jasmine. Namun dalam kenyataannya Aladdin tidak bisa menari. Akhirnya Jin pun menyihir Aladdin untuk bisa menari bersama Jasmine di pesta.



**Gambar 1.3** Aladdin Berjoget di bawah Sihir Jin

Tuan kedua adalah Jafar. Jafar memperlakukan Jin bukan sebagai teman tetapi sebatas hubungan tuan dan budak. Sosok Jafar hanya berinteraksi dengan Jin saat ia menginginkan permintaan saja. Perilaku Jin disesuaikan dengan watak tuannya, ketika tuannya baik hati, dan memiliki permintaan yang baik, maka Jin menjadi baik. Ketika tuannya adalah seseorang yang berkeinginan jahat, maka Jin menjadi pendiam dan membatasi diri sebagai pelayan atau budak.

Sosok jin dalam film “Aladdin” memang bertugas mengabulkan permintaan tuannya, namun saat bersama tuannya, Jin terkadang tidak melakukan keinginan tuannya. Hal ini seperti saat Jin bersama tuan pertamanya, Aladdin. Jin memaksa Aladdin untuk menghampiri Jasmine di suatu pesta walau Aladdin menolak. Jin pun langsung menyihir Aladdin mendekati Jasmine.

Saat bertuankan Jafar pun, Jin pernah membangkang. Sosok Jin dalam film “Aladdin” menolong Aladdin yang telah dibuang ke ujung dunia oleh Jafar. Sehingga dalam film "Aladdin", sosok jin ditampilkan dengan cara yang berbeda berdasarkan tuannya.

Setiap *scene* yang membentuk film "Aladdin" akan dianggap sebagai sebuah tanda. Film terdiri dari audio dan visual. Sehingga hanya audio dan visual yang

menunjukkan sosok jin saja yang akan peneliti analisis.

Ilmu yang mempelajari mengenai tanda adalah ilmu semiotika. Dalam film "Aladdin" peneliti akan mengungkap simbol-simbol jin dengan menggunakan semiotika milik Roland Barthes. Peneliti akan meneliti tanda-tanda dengan menguraikan denotasi, konotasi, dan mitologi sosok jin dalam film "Aladdin" yang dapat digunakan sebagai objek pemunculan pergeseran dan pemantapan dalam penggambaran sosok jin.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana mitologi sosok jin dalam film “Aladdin” ?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini berfokus pada tanda, lambang dan simbol yang ada di dalam film “Aladdin”. Tanda adalah konstruksi manusia and hanya bisa dipahami oleh manusia yang menggunakannya. Tanda merupakan unsur yang digunakan untuk mewakili unsur lain (Vera, 2015:2). Sedangkan yang dimaksud dengan lambang atau simbol adalah semacam tanda, lukisan, perkataan, lencana dan sebagainya yang menyatakan sesuatu hal, atau mengandung maksud tertentu (Sobur, 2009:156). Simbol dapat memberikan informasi kepada kita melalui tanda yang sudah disepakati secara bersama-sama. Tanda yang dimaksud dalam film ini adalah tanda yang menggambarkan sosok jin dalam film “Aladdin”.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian pada tanda yang berupa sosok jin dalam film “Aladdin” dalam ruang lingkup semiotika. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap mitos sosok jin yang digambarkan dalam film “Aladdin” dengan tanda-tanda menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap mitologi sosok jin yang digambarkan dalam film “Aladdin” dengan tanda-tanda dan simbol dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

## **1.5 Manfaat penelitian**

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, manfaatnya yaitu sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk memperkaya kajian Ilmu Komunikasi khususnya dalam tradisi kritis dan kajian semiotika dengan mengaji mitos sosok jin. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi bagi penelitian selanjutnya sebagai acuan atau sarana informasi.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembuat film dalam menggunakan tanda. Sehingga para pembuat film akan dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan tanda dalam menyusun produk komunikasi massa yang dihasilkannya.

### **1.5.3 Manfaat Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat membuat masyarakat sadar bahwa tidak seharusnya kita hanya menikmati sebuah karya. Peneliti berharap masyarakat dapat mencerna pesan yang muncul dalam produk komunikasi massa yang dinikmatinya dan memahami unsur-unsur industrialisasi dan kapitalisasi dalam setiap kepingan tanda.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1. Pendahuluan**

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

## **BAB 2. Tinjauan Pustaka**

Dalam bab ini berisikan Landasan Teoritis, Landasan Konsep, Studi Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Pemikiran.

## **BAB 3 Metodologi Penelitian**

Bab ini berisikan tentang Paradigma Penelitian, Pendekatan Penelitian, Metode Penelitian, Bahan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

## **BAB 4 Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisikan mengenai gambaran umum objek penelitian, hasil analisis dengan menggunakan semiotika Roland Barthes, dan pembahasan data.

## **BAB 5 Simpulan dan Saran**

Bab ini berisikan Simpulan dari analisis yang dilakukan dan hasil dari penelitian yang disesuaikan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran berisikan rekomendasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan penelitian lanjutan.

