

ABSTRAK

Bahri, Moh 2018: *Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Terhadap Permainan Quizzstar Dalam Upaya Mengikis Aqidah Pengguna Media Sosial Muslim*

Quizzstar salah satu dari sekian banyak fenomena yang ada di media sosial dengan berbentuk kuis, dan konten-kontennya juga tidak lepas dari yang namanya ideologi. Penulis melihat, ada konten Quizzstar yang sepertinya mengganggu dan ada berindikasi merusak akidah para pengguna media sosial muslim.

Fokus masalah yang ingin diteliti sesuai dengan pertanyaan penelitiannya, yaitu ada Lima. 1. Bagaimana permainan Quizzstar dalam berupaya mengikis akidah pengguna media sosial muslim, pada dataran *signifier* dan *signified* 2. Pada dataran *form* dan *content*. 3. Pada dataran *Langue* dan *Parole*. 4. Pada dataran *Syncronic* dan *Diachronic*. 5. Pada dataran *Syntacmatic* dan *Associative*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konten Quizzstar yang berupaya mengikis akidah pengguna media sosial muslim, sekaligus mengetahui bagaimana proses pendangkalan akidah melalui konten-konten tersebut, dalam menjalankan aksinya.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif interpretatif, dan semiotika Ferdinand de Saussure sebagai pisau analisisnya, sehingga penulis bisa mengaitkan antara pertanyaan, jawaban dan ramalan Quizzstar. Pengumpulan data menggunakan pengamatan secara langsung, observasi dan pengambilan dokumen-dokumen yang ada di dalam Quizzstar sendiri.

Dengan menggunakan pisau semiotika Ferdinand de Saussure. Penelitian ini memperoleh kesimpulan. Bahwa, 1. ada banyak sekali konten Quizzstar yang berupaya mendangkalan akidah Islam. 2. Banyak konten dengan ideologi tertentu yang disembunyikan dalam sebuah game atau kuis dengan kemasan yang sangat menarik. 3. Kristenisasi, bahkan tidak hanya sekedar pendangkalan, tapi sudah mengarah pada yang namanya kristenisasi. 4. Satanisme, sebagaimana terdapat dalam surat Al-Baqarah. 5. Agenda tersembunyi dalam menyesatkan akidah pengguna media sosial muslim.

Key note: Permainan Quizzstar, Semiotika Ferdinand de Saussure, Media Sosial.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revolusi teknologi komunikasi sepertinya betul-betul tidak bisa dihindarkan masyarakat modern. Bahkan perkembangannya nyaris dari hari ke hari. Pada gilirannya perkembangan teknologi komunikasi ini kemudian melahirkan apa yang disebut oleh masyarakat sebagai media sosial atau kita kenal dengan *cyberspace* atau ruang *cyber*. Meski kadang pada kenyataannya media sosial banyak meruntuhkan nilai-nilai sosial.

Sementara Erich Fromm sebagaimana dikutip Astar Hadi, berusaha menjelaskan fenomena revolusi industri dan perkembangan teknologi yang bergerak sebagai subjek kehidupan. Dia menyatakan bahwa sesungguhnya revolusi industri dan perkembangan teknologi secara hierarkis telah melampaui dua tahap. Tahap pertama ditandai dengan digantikannya energi semua makhluk hidup (manusia dan hewan) oleh energi mekanis (minyak, listrik dan atom). Sedangkan tahap kedua tidak saja diindikasikan dengan beralihnya fungsi *living energy* menuju *mechanical energy*, tetapi juga digantikannya *human thought* (pikiran manusia) oleh *the thinking of machines* (pikiran mesin).¹

Sebagaimana teori McLuhan yang disebut teori perpanjangan tangan (*sense extension theory*), menyatakan bahwa media adalah perluasan dari alat indra manusia; telepon adalah perpanjangan telinga dan televisi adalah perpanjangan

¹ Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace* (Yogyakarta:LkiS, 2005), 1.

mata.² Sehingga dari sini banyak orang yang melupakan realitas sebenarnya. Mereka dialihkan ke realitas semu dengan berbagai macam tawaran ideologi yang berlimpah di dalamnya, dan pada akhirnya masyarakat lebih mempercayai realitas semu tersebut.

Kehadiran dunia *cyberspace* memberi perubahan yang luar biasa terhadap kehidupan masyarakat. Hal ini belum termasuk ideologi dan pengetahuan yang diusung oleh “dunia mimpi” tersebut. Disamping itu, dunia *cyberspace* sebagai bagian dari “era baru digital” mampu menciptakan komunitas manusia yang nantinya “terhindar” dari keterbatasan dirinya dalam menangkap realitas yang ada. Dengan kata lain, penangkapan manusia terhadap realitas yang pada dasarnya dibatasi oleh ruang dan waktu, ketika setiap orang tidak dapat mengalami dua realitas yang berbeda dalam ruang dan waktu yang bersamaan.³

Namun kehadiran teknologi komunikasi, terutama media sosial - yang akhir-akhir ini lebih banyak diminati oleh masyarakat - mampu “menghilangkan” keterbatasan manusia yang seharusnya dibatasi oleh ruang dan waktu. Media sosial telah membuat penggunaanya menjadi sakti, yaitu mampu berada di beberapa tempat sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Facebook adalah salah satu media sosial yang menawarkan kesaktian itu. Bahkan kehadirannya banyak menawarkan ideologi yang – sekali lagi –berlimpah. Tentu ideologi itu lahir dari siapa media itu lahir. Facebook dicetuskan oleh seorang Yahudi Amerika, Mark Sagkunberg. Hanya sabatas contoh saja, bahwa apa yang kita kenal sebagai *wall* atau dinding Facebook, dimana orang-orang

² Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1985), 217.

³ Astar Hadi, *Matinya*, 5.

update status di sana dengan berbagai dinamika dari setiap sisi kehidupan penggunaan media sosial tersebut. Mulai rasa bahagia, kegiatan sehari-hari hingga keluhan yang seharusnya dirahasiakan, tapi akhirnya dipublikasikan di dinding Facebook.

Sebenarnya yang kita kenal dengan *wall* atau dinding Facebook merupakan bentuk lain dari dinding ratapan orang Yahudi di Israel. Di dinding itulah orang-orang Yahudi meratap, mengeluh dan memohon kepada Tuhan mereka. Inilah salah satu contoh ideologi yang menjadi roh media sosial Facebook. Sebagaimana diungkapkan oleh Jerry D. Gray dalam bukunya, bahwa 90% media dunia dan seluruh Hollywood (termasuk juga media sosial), telah dikuasai oleh orang-orang Yahudi, dan digunakan untuk mengendalikan pikiran umat manusia yang dimusuhinya. Tentu musuh utamanya adalah umat Islam.

Masyarakat masa kini semakin banyak menghabiskan waktu mereka untuk berinteraksi dengan media modern. Televisi, Bioskop, permainan Komputer, Internet, cerita-cerita fiksi populer, dan musik pop menjadi bagian yang integral dalam kehidupan mereka. Semua itu menyediakan informasi yang luas, yang secara sadar atau tidak telah kita terima dan masuk pada pikiran kita. Informasi tentang idealisme, moral, perbedaan antara kebenaran dan kejahatan, masyarakat, politik dan ekonomi disodorkan kepada kita setiap hari melalui berbagai media modern.⁴

Kemudian di dalam dinding Facebook ada sebuah pertanyaan yang berbunyi *Apa yang anda pikirkan?*. Kemudian kita secara bersama-sama menjawab

⁴ Jerry D. Gray, *Art of Deception: Mereka Menipu Dunia* (Jakarta: Sinergi, 2012), 233.

pertanyaan itu dengan berbagi realitas dari kehidupan kita. Mulai dari apa yang kita kerjakan, hingga apa yang kita pikirkan mengenai ideologi, kehidupan dan keyakinan. Penulis berpikir, pertanyaan tersebut mengindikasikan dengan jelas bahwa media sosial Facebook sangat ingin mendekte kehidupan kita, terutama pengguna dari kalangan umat Islam. Media yang dilihat dan dibaca memainkan peranan penting dalam membentuk dasar-dasar bagi penentuan pandangan individu terhadap dunia dan segala isinya.⁵

Dalam perkembangan selanjutnya media sosial Facebook terus bermetamorfosa. Pada akhir-akhir ini, Facebook melahirkan sebuah permainan baru. Penulis menyebutnya bukan lagi permainan, tapi peramal baru di era digital, bernama Quizzstar. Penulis tidak berlebihan, jika menyebutnya sebagai peramal, karena hal-hal mesteri yang menjadi urusan Tuhan juga telah menjadi urusan Quizzstar. Bahkan dengan lancang , Quizzstar membeberkan rahasia Tuhan di permukaan umu, yaitu di media sosial.

Jika pada awal kedatangannya, Facebook hanya menanyakan apa yang ada dalam pikiran penggunanya. Kini, Quizzstar yang tidak lain adalah bagian dari Facebook itu, lebih jauh menyentuh ideologi dan aqidah kita dengan terang-terangan. Pertanyaan yang diajukan bukan lagi apa yang anda pikirkan, tapi lebih dalam dan lebih ekstrim, yaitu masuk tidak hanya pada ideologi tapi pada aqidah kita sebagai umat Islam. Penulis sangat meyakini bahwa sesuatu yang lahir tentu ideologinya tidak akan jauh dari mana ia lahir. Jika lahir dari mereka yang dari

⁵ *Ibid*, 234.

dulu sangat benci Islam, tentu ideologi di dalamnya adalah bertujuan untuk menghancurkan keyakinan dan/atau ideologi umat Muslim.

Menurut D. Gray, bahwa kelompok manapun yang memiliki pengendalian total atas informasi-informasi yang ditaruh pada media akan memiliki kekuatan untuk mencuci otak hampir seluruh populasi dunia. Pada wilayah inilah Freemason mengeksploitasi secara kuat. Mason menggunakan hiburan secara khusus untuk mengondisikan pola pikir orang-orang baik secara sadar maupun tidak. Metode yang digunakan beraneka macam namun semua tujuannya sama, yaitu merusak kepercayaan dan ideologi seseorang, dengan memasukan tujuan mereka pada pikiran orang lain, sehingga anda akan berpikir bahwa tujuan-tujuan tersebut adalah milik orang lain.⁶

Memang dalam Quizzstar hanya sebuah pertanyaan semacam kuis, tebak-tebakan atau semacam ramalan, bahkan namanya saja Quizzstar. Namun kalau menggunakan akal sehat dan nalar yang waras, maka di dalamnya bukanlah sebuah permainan semata. Tapi ada ideologi terselubung yang hendak menghancurkan ideologi dan aqidah, terutama aqidah umat Muslim. Bagaimana tidak, pertanyaannya sudah sangat vulgar menanyakan sesuatu yang bagi umat Islam dianggap sebagai wilayah Tuhan. Seperti contoh pertanyaan, Kapan anda mati? Siapa inisial jodoh anda? berbagai macam pertanyaan yang berusaha memaksa untuk masuk ke wilayah Tuhan.

Kalau dalam perkembangan awal, Facebook tidak menjawab apa yang ada dalam pikiran manusia. Facebook memasrahkan jawabannya kepada penggunya.

⁶ *Ibid*, 234.

Tapi dalam Quizzstar, apa yang ditanyakan, justru dijawab sendiri oleh si penanya (baca: Quizzstar). Misalnya pertanyaan, kapan anda mati? Ketika diklik maka langsung terjawab, misalnya jawaban yang akan muncul adalah “Anda akan mati tahun 2032” dan beragam jawaban yang lain. Padahal ketentuan kapan orang akan mati adalah wilayah Tuhan, bahkan yang akan mengalami tidak akan pernah tahu, ia bersifat misteri. Apalagi tentang kematian, sangkut pautnya dengan roh, sementara dalam Al-Quran, roh adalah urusan Tuhan. Bukan urusan manusia apalagi Quizzstar yang ada dalam Facebook.

Sekali lagi bahwa Quizzstar bukan hanya sebuah kuis atau ramalan yang hanya berbetuk permainan. Mungkin sepintas hanya merupakan permainan yang tidak memaksa untuk dipercayai, tapi bentuk permainannya itu hanya sebuah cara agar tujuan sebenarnya yang ingin dicapai oleh Quizzstar tidak terlalu tampak, yaitu mengikis aqidah umat Islam dengan perlahan. Sekali lagi, penulis katakan bahwa dengan jelas Quizzstar menyentuh wilayah Tuhan. Quizzstar diciptakan untuk menandingi sifat-sifat maha yang dimiliki Tuhan. Maka tidak heran, seakan-akan tahu semua tentang segala hal, sebagaimana sifat tahunya Tuhan.

Aqidah mempunyai arti pengikatan. Maksudnya, mengikat hati terhadap sesuatu yang diyakini. Aqidah adalah sesuatu yang diyakini oleh seseorang. Jika dikatakan, “dia mempunyai aqidah yang benar,” berarti Aqidahnya bebas dari keraguan. Sementara secara syariat, Aqidah berarti percaya kepada Allah, para Malaikat-Nya, Kitab-kitab-Nya, para Rasul-Nya dan kepada Hari Akhir serta

kepada qadar yang baik maupun yang buruk. Hal ini juga disebut sebagai rukun iman.⁷

Aqidah merupakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan tata cara amal. Seperti keyakinan terhadap *rububiyah* atau keilahian Allah dan kewajiban beribadah kepadanya, juga meyakini terhadap rukun-rukun iman yang lain. Hal ini disebut sebagai pokok agama. Maka aqidah yang benar adalah fundamen bagi bangunan agama serta merupakan syarat sahnya amal. Sebagai mana dalam al-Quran surat Az-Zumar: 65.

“Dan sesungguhnya telah diwahyukan kepadamu dan kepada (nabi-nabi) yang sebelummu: “jika kamu mempersekutukan (Tuhan,) niscaya akan sungguh-sungguh dihapus amalmu dan tentulah kamu termasuk orang-orang yang merugi.”

Ayat ini menunjukkan bahwa pokok atau pondasi daripada orang beragama itu adalah aqidah. Jika aqidahnya runtuh, maka runtuh pula segala bentuk ibadah yang dilakukan, atau hanya bersifat sia-sia belaka. Maka memantapkan dan mempertahankan aqidah harus dilakukan dengan hati-hati. Sahnya sebuah perbuatan seseorang, tergantung seberapa kuat aqidah dan keyakinannya, terutama terhadap Tuhan yang disembah. Tanpa aqidah yang kokoh, keagamaan seseorang perlu dipertanyakan kembali.

Apapun itu namanya, baik itu kuis, *game* hingga ramalan, jika berusaha menyamai kekuasaan Tuhan, selain menyekutukan Tuhan, dapat dikatan ada upaya untuk mengkaburkan aqidah dan berusaha melucuti aqidah dari seseorang yang sudah mempunyai bangunan aqidah yang kokoh. Penulis melihatnya juga

⁷ Shalih bin Fuazan bin Abdullah Al Fauzan, *Kitab Tauhid*, terj. Agus Hasan Bashori (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2001), 3.

termasuk yang terjadi pada Quizzstar, yang berusaha mengobrak-abrik wilayah Tuhan dengan sangat brutal. Quizzstar dengan segala permainannya adalah sebuah tanda yang barang tentu mengandung makna dan ideologi yang perlu orang pahami. Pemahaman terhadap tanda harus menggunakan alat yang dikenal dengan semiotika.

Semiotika adalah ilmu tanda yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Tanda-tanda terletak di mana-mana, kata adalah tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lalu lintas, bendera dan sebagainya. Tanda dalam pengertian ini bukanlah hanya sekedar harfiah melainkan lebih luas misalnya struktur karya sastra, struktur film, bangunan, nyanyian burung dan segala sesuatu dapat dianggap sebagai tanda dalam kehidupan manusia. Sekali lagi, bahwa Quizzstar adalah sebuah tanda yang sarat dengan makna.

Sementara menurut salah seorang bapak linguistik modern, Ferdinand de Saussure, tanda adalah sebuah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda adalah 'bunyi yang bermakna' atau 'coretan yang bermakna'. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa: apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa.

Maka dengan latar belakang di atas. Penulis sangat tertarik untuk membongkar ideologi yang ada pada Quizzstar dalam Facebook dengan cara

melihat tanda-tanda yang ada di dalamnya. Penulis mulai berpikir untuk menganalisis tentang fenomena baru yang ada di facebook tersebut, dengan menggunakan Semiotika Ferdinand de Saussure, atau juga dikenal dengan istilah Semiologi.

Penulis menggunakan Semiotikanya Saussure dalam membedah masalah ini, karena penulis anggap sangat cocok untuk “memperdaya” pertanyaan yang menjadi fokus penelitian di sini. Selain itu, bapak linguistik kelahiran Jenewa ini memiliki konsep yang tidak ada dalam semiotika yang lain, yaitu *Langue* dan *Parole*, dimana yang disebutkan pertama merupakan konvensi sosial yang tidak bisa dirubah, sementara yang kedua merupakan bagian dari bahasa yang sepenuhnya bersifat individual. Penulis yakin sangat cocok dengan yang sedang diteliti, karena yang ingin dikuak dalam Quizzstar tidak hanya pada tingkat bahasa yang bersifat konvensi, tapi pada bahasa yang hidup, *living speech* atau faktor pribadi pengguna bahasa, dan Saussure menyebutnya sebagai *Parole*, dan ini yang menjadi alasan penulis untuk memilihnya menjadi alat bedah, dan ini pula alasan kenapa tidak memilih semiotika yang lain, seperti Barthes, Pan and Kosicki dan lain-lain.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan penulis angkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna media sosial muslim, pada dataran *signifier* dan *signified*?

2. Bagaimana permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna Media Sosial Muslim, pada dataran *form* dan *content*?
3. Bagaimana permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna media sosial muslim, pada dataran *Langue* dan *Parole*?
4. Bagaimana permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna Media Sosial Muslim, pada dataran *Syncronic* dan *Diachronic*?
5. Bagaimana permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna media sosial muslim, pada dataran *Syntacmatic* dan *Associative*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna media sosial muslim pada dataran *signifier* dan *signified*
2. Untuk mengetahui permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna Media Sosial Muslim, pada dataran *form* dan *content*.
3. Untuk mengetahui permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna media sosial muslim, pada dataran *langue* dan *parole*.
4. Untuk mengetahui permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna Media Sosial Muslim, pada dataran *Syncronic* dan *Diachronic*.
5. Untuk mengetahui permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna media sosial muslim, pada dataran *Syntacmatic* dan *Associative*

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat teoritis:

1. Penelitian ini dapat berguna untuk memberikan wawasan dan pengetahuan lebih luas mengenai analisis terhadap fenomena Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna Media Sosial Muslim dengan konsep Saussure.
2. Memberikan jawaban dan pemahaman terhadap masalah yang sedang diteliti.

Manfaat Praktis:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperkaya bahan referensi, bahan penelitian, serta sumber bacaan di lingkup kampus IAIN Jember terutama Fakultas Dakwah.
2. Menjadi rujukan bagi para peneliti yang berminat menganalisis lebih lanjut mengenai makna permainan Quizzstar dalam upaya mengikis aqidah pengguna Media Sosial Muslim.

1.5. Definisi Istilah

1. Semiotika Ferdinand de Saussure merupakan ilmu yang digunakan untuk menganalisis tanda, dengan mengedepankan dasar pemahaman struktural, kemudian menjadi dasar bagi pemikiran postmodernisme yang diwariskan Saussure. Jika ahli linguistik sebelumnya melihat bahasa sebagai fenomena

almiah yang berkembang sesuai hukum-hukum yang baku. Maka Saussure mengatakan sebaliknya, bahwa bahasa adalah fenomena sosial.

2. Permainan Quizzstar merupakan sebuah perusahaan, di Indonesia disebut perusahaan atau media berita, walaupun isinya hanya kuis, *game* yang menawarkan banyak ramalan, yang se akan-akan memiliki kekuatan untuk meramal. Sementara dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *Game* atau permainan. Quizzstar semacam sebuah permainan, namun permainanannya dikemas dalam bentuk kuis. Tidak ada kejelasan pasti ketika mengunjungi profil perusahaan *game* tersebut, *hidden profile* (profil tersembunyi). Namun ia mulai ramai di media sosial (Facebook), khususnya di Indonesia sekitar tahun 2016, dan yang jelas game tersebut bagian dari Facebook dengan memiliki kesaktian meramal.
3. Aqidah adalah sebuah pengikatan atau keyakinan hati yang kuat untuk mempercayai Allah beserta sifat-sifatNya, dan tidak ada sekutu dalam setiap sifat-sifat-Nya. Tentu juga dengan mengimani segala rukun iman dan lima puluh *Aqidah*. Aqidah yang dimaksudkan oleh penulis adalah aqidah yang dianut oleh Ahlus Sunnah wal Jamaah, yang meyakini bahwa aqidah adalah pondasi dari keagamaan seseorang. Jika aqidah goyah atau luntur, maka goyah dan luntur pula keagamaan seseorang.
4. Media Sosial Muslim, adalah hunian masyarakat digital di dunia maya yang menegdepankan nilai-nilai aqidah keislaman, terutama dari sisi pengunanya yang beragama Islam. Media Sosial juga dikenal dengan ruang *cyber*. Jika internet dianggap sebagai desa global (*global vantage*)

oleh McLuhan, maka media sosial penulis anggap sebagai dusun global, karena menjadi bagian kecil dari internet. Meski bagian kecil, namun siapa pun dari belahan dunia bisa secara bersama-sama tinggal di dalamnya. Namun media sosial yang dimaksud penulis di sini adalah Facebook karena yang dibahas di sini adalah Quizzstar, sesuatu yang menjadi bagian dalam media sosial Facebook. Tentu yang dimaksudkan penulis, media sosial tersebut tidak melenceng dari ajaran aqidah Islam.

1.6. Sitematika Pembahasan

Penelitian yang penulis teliti disajikan secara sistematis. Diawali dengan BAB I, yaitu Pendahuluan di dalamnya terdapat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian. Penulis mencoba memberikan stimulus di Latar Belakang dengan memasukkan beberapa pendapat atau teori seorang tokoh, dan juga diuraikan sedikit tentang masalah yang ditemukan oleh penulis. Kemudian pada Rumusan Masalahnya penulis sesuaikan dengan permasalahan dan jawaban yang hendak dicapai oleh penulis.

Di Kajian Pustaka, tepatnya di BAB II, penulis menggunakan tiga kajian terdahulu, yang semuanya merupakan skripsi yang serupa. Kemudian pada Kajian Teori, penulis mencoba memberikan kajian tentang, Semiotika Ferdinand de Saussure, Ideologi, Media Sosial dan Akidah. Pada bab selanjutnya, yaitu BAB III berisi Metodologi Penelitian, mulai dari Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi, Subjek, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Keabsahan Data, dan Tahap-tahap Penelitian.

Di BAB IV, penulis mencoba menyajikan dan menganalisis data. Pertama-tama peneliti akan memberikan gambaran obyek penelitian yang penulis teliti. Tentu penggambaran itu sesuai dengan temuan peneliti. Selanjutnya peneliti akan memaparkan atau menyajikan data. Data yang dimaksud adalah sesuai dengan kebutuhan penelitian yang penulis angkat, kemudian peneliti akan menganalisisnya dengan teori yang dimaksudkan oleh penulis. Kemudian di akhir bab ini akan membahas temuan. Sementara di bab Terakhir, yaitu BAB V, peneliti akan memberikan kesimpulan dari penelitian ini, termasuk juga saran-saran. Dengan demikian skripsi ini diharapkan agar tetap sistematis.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam dalam menyusun penelitian ini. Telaah pustaka menguraikan tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu secara lebih mendalam agar proses dan hasil penelitian yang dilakukan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya.

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Keke Meidy Luana Sitalaksmi (jurusan ilmu komunikasi Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Diponegoro) tahun 2016, dengan judul: “Representasi Indonesia Dalam Media Sosial (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Akun Instagram @istanusantara)”. Penelitian ini menggunakan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif semiotika Roland Barthes. Penelitian tersebut membahas bagaimana representasi Indonesia dalam media sosial Twitter dengan akun @istanusantara. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gambaran yang ada di media sosial Twitter @istanusantara tentang Indonesia memberikan makna bahwa Indonesia sangat kaya akan kekayaan alam dengan menfokuskan pada 12 foto yang ada di akun tersebut.

2. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Heri Setiawan (Fakultas Ilmu sosial dan Politik Jurusan Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta) tahun 2017, dengan judul “Representasi Identitas Dalam Media Sosial (Analisis Semiotika Identitas Presiden Joko Widodo dalam Video Blog (Vlog) Kaesang Pilok #3, 4 dan 22 di *You Tube*). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika. Penelitian ini mengungkap makna identitas Jokowi dalam media sosial Vlog Kaesang Pilok.

Penelitian yang menfokuskan pada Vlog Kaesang Pilok di *You Tube* ini menghasilkan makna tentang Joko Widodo sebagai pemimpin yang egaliter, relasi Joko Widodo-Kaesang sebagai representasi sebagai bapak bangsa dan rakyat Indonesia, dan Joko Widodo sebagai representasi negara Indonesia.

3. Penelitian ketiga berjudul “Representasi Meme Jomblo Dalam Situs Jejaring Sosial Twitter (Analisis Semiotika Roland Barthes)”, dilakukan oleh Natasya Cindy (Jurusan Ilmu Komunikasi-Manajemen Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Kampus Bina Widya Pekanbaru), 2016. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif Roland Barthes. Penelitian ini mencoba mengungkap makna Meme Jomblo yang ada di jejaring sosial Twitter.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dampak negatif dan positif menjadi Jomblo. Dan seorang Jomblo sangat erat hubungannya dengan internet daripada seorang pasangan. Peneliti menuliskan sebuah makna,

bahwa ketika orang yang berpasangan atau yang LDR (long distance relationship) mengatakan sayang pada pasangannya, maka yang jomblo hanya bisa mengucapkan sayang pada media sosial atau smartphonenya.

4. Kesamaan Ketiga Penelitian

Kesamaan dari ketiga penelitian di atas yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Sementara titik fokus dari ketiganya, baik Keke Meidyluana, Heri Setiawan dan Natasya Cindy adalah representasi. Dan objek penelitiannya sama-sama di media sosial. Keke Meidyluana di media sosial @instagram, Heri Setiawan melakukan penelitian di *You Tube*, dan Natasya Cindy di jejaring sosial Twitter. Dan ketiganya meneliti tentang salah satu isi dari media yang mereka teliti.

Kesamaan ketiga penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di sini adalah sama-sama ingin mengungkap tentang makna di balik konten media sosial dengan menggunakan analisis semiotika. Namun wilayah yang menjadi objek penelitian adalah media sosial Facebook.

5. Perbedaan Ketiga Penelitian

Perbedaan dari ketiga penelitian di atas adalah konsentrasi dari konten yang dipilih oleh ketiga penelitian di atas. Dan jejaring yang dipilih dari setiap media sosial juga berbeda.

Sementara perbedaan dengan penelitian yang saat ini sedang diteliti oleh peneliti yaitu, jika ketiga penelitian di atas menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, maka di sini menggunakan pendekatan

Semiotika Ferdinand de Saussure. Jika ketiganya mengungkap representasi, maka peneliti mengungkap sebuah ideologi yang ada dalam salah satu konten di media sosial Facebook.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Semiotika Ferdinand de Saussure

Menurut Piliang, sebagaimana dikutip oleh Kaelan, mengenai pandangan filsafat bahasa Saussure tentang bahasa menyebutkan bahwa hakikat suatu bahasa merupakan suatu sistem tanda, oleh karena itu bahasa merupakan sarana komunikasi manusia maka bahasa juga sebagai sistem tanda dalam komunikasi manusia.

Bila bahasa sebagai sistem tanda dalam komunikasi sosial manusia maka implisit dalam pengertian tersebut terdapat sebuah relasi, bahwa bila tanda merupakan bagian dari kehidupan sosial, maka tanda merupakan bagian dari aturan-aturan dalam kehidupan sosial yang berlaku. Oleh karena itu dalam semiotika terdapat pengertian sistem tanda (*sign system*) dan sistem sosial (*sosial system*) yang keduanya saling berhubungan. Saussure tidak mengakui bahwa bahasa memiliki keteraturan yang alamiah, melainkan dalam bahasa terdapat konvensi sosial (*sosial convention*), dan bahasa sebagai contoh yang arbitrer. Meskipun demikian karena keterkaitannya sistem tanda bahasa dengan sistem sosial, maka konvensi juga mengatur tanda secara sosial tentang pemilihan, pengkombinasian dan penggunaan tanda secara tertentu, sehingga sistem tanda ini

memiliki nilai sosial. Hal inilah yang memungkinkan bahasa sebagai sarana komunikasi sosial, yang memiliki aturan tertentu yang disepakati bersama.⁸

Berkaitan dengan hal ini, Saussure mengusulkan dua model analisis bahasa, yaitu analisis bahasa sebagai sebuah sistem (*langue*), dan bahasa sebagaimana digunakan secara nyata oleh individu-individu dalam komunikasi secara sosial (*parole*). Perbedaan antara *langue* dan *parole* sangat sentral dalam pemikiran bahasa Saussure, oleh karena, sebagaimana dikemukakan oleh Jonathan Culler, ia mempunyai konsekuensi yang lebih luas pada bidang-bidang di luar linguistik, disebabkan secara esensial ia merupakan perbedaan antara ‘institusi’ dan ‘even’, antara sistem yang memungkinkan tindak-tanduk sosial, dan contoh-contoh aktual tingkah laku itu sendiri, atau dengan analogi yang lebih ekstrem, antara sebuah ‘kitab suci’ dan bagaimana setiap orang ‘mengamalkannya’.

Saussure menemukan bahwa struktur awal dari bahasa adalah sistem diferensial yang dibentuk oleh perbedaan dan kearbetreran tanda. Saussure belum melihat potensi tanda untuk menggantikan referensinya. Saussure terobsesi dengan kehadiran dan ‘makna’ sehingga memandulkan fungsi tanda untuk menunda dan mendiferensiasi kehadiran pada level yang jauh lebih radikal.⁹

Dalam rangka *langue*, Saussure menjelaskan “tanda” sebagai kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dua bidang seperti halnya selembar kertas yaitu bidang penanda (*signefier*) untuk menjelaskan “bentuk” atau “ekspresi”; dan bidang petanda, untuk menjelaskan “konsep” atau “makna”. Dalam melihat relasi

⁸Kaelan, *Filsafat Bahasa, Semiotika dan Hermeneutika* (Yogyakarta: Paradigma, 2009), 170.

⁹ Muhammad Al-Fayyad, *Derrida* (Yogyakarta: LkiS, 2011), 116.

pertandaan ini, Saussure menekankan perlunya semacam konvensi sosial (*social convention*), yang mengatur pengkombinasian tanda dan maknanya.

Semiotika signifikasi, dalam hal ini, menaruh perhatian pada ‘relasi’ sistemik antara perbendaharaan tanda, aturan pengkombinasian (*code*), serta konsep-konsep (*signified*) yang berkaitan dengannya. ‘Kode’ adalah seperangkat aturan atau konvensi bersama yang di dalamnya tanda-tanda dapat dikombinasikan, sehingga memungkinkan pesan dikomunikasikan dari seseorang kepada orang lainnya. Ada berbagai *rule of the game* atau aturan penggunaan dalam bahasa. Aturan pertama menurut Saussure bahwa dalam bahasa hanya ada prinsip perbedaan (*difference*). Aturan main kedua adalah perbendaharaan tanda dan cara kombinasinya.

Bahasa di mata Saussure tak ubahnya karya musik. Untuk memahami sebuah simponi, kita harus memperhatikan keutuhan karya musik secara keseluruhan dan bukan pada permainan individual dari setiap pemain musik. Untuk memahami bahasa, kita harus melihatnya secara “sinkroni”, sebagai sebuah jaringan hubungan antara bunyi dan makna. Saussure mempertanyakan pendekatan terhadap studi bahasa yang dilakukan oleh pencerahan. Para ahli bahasa abad pencerahan melakukan studi dengan mengurus kepingan-kepingan detail dan “sebagai orang luar” (yang tidak terlihat dalam bahasa itu sendiri). Pendekatan inilah yang disebut-sebut sebagai linguistik struktural.¹⁰

Sedikitnya, ada lima pandangan dari Saussure yang dikemudian hari menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, yaitu pandangan tentang (1)

¹⁰ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT. ROSDA KARYA), 44.

signifier (penanda) dan *signified* (petanda); *form* (bentuk) dan *content* (isi); (3) *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan, ujaran); (4) *Synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diakronik); serta (5) *syntagmatic* (sintagmatik) *assosiative* (paradigmatik).

1. *Signifier* dan *Signified*

Hal yang cukup penting dalam upaya menangkap hal pokok pada teori Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Suara-suara, baik suara manusia, binatang, atau bunyi-bunyian, hanya dikatakan sebagai bahasa bila mana suara atau bunyi tersebut mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide-ide, pengertian-pengertian tertentu.¹¹

Hal yang mesti diperhatikan adalah bahwa dalam tanda bahasa yang konkret kedua unsur tadi tidak bisa dilepaskan. Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi: Penanda atau pertanda; *signifier* atau *signified*; *signifiant* atau *signifie*. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda; Petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. "Penanda dan petanda merupakan kesatuan, seperti dua sisi dari sehelai kertas," kata Saussure.

¹¹ *Ibid.*, 46.

Jadi, meskipun antara penanda dan petanda tampak sebagai entitas yang terpisah-pisah namun keduanya hanya ada sebagai komponen tanda. Tandalah yang merupakan fakta dasar dari bahasa. Maka itu, setiap upaya untuk memaparkan teori Saussure mengenai bahasa pertama-tama harus membicarakan pandangan Saussure mengenai hakikat tanda tersebut.

Setiap tanda kebahasaan, menurut Saussure, pada dasarnya menyatukan sebuah konsep (*concept*) dan suatu citra suara (*sound image*), bukan menyatakan sesuatu dengan sebuah nama. Suara yang muncul dari sebuah kata yang diucapkan merupakan penanda (*signifier*), sedang konsepnya adalah petanda (*signified*). Dua unsur ini tidak bisa dipisahkan sama sekali. Pemisahan hanya akan menghancurkan 'kata' tersebut. Ambil saja, misalnya, sebuah kata apa saja, maka kata tersebut pasti menunjukkan tidak hanya suatu konsep yang berbeda (*distinct concept*), namun juga suara yang berbeda (*distinct sound*).

Berlawanan dengan tradisi yang membesarkannya, Saussure tidak menerima pendapat yang menyatakan bahwa ikatan mendasar yang ada dalam bahasa adalah antara kata dan benda. Namun, konsep Saussure tentang tanda menunjuk ke otonomi relatif bahasa dalam kaitannya dengan realitas. Meski demikian, bahkan secara lebih mendasar Saussure mengungkap suatu hal yang bagi kebanyakan orang modern menjadi prinsip yang paling berpengaruh dalam teori linguistiknya: bahwa hubungan antara penanda dan yang ditandakan (petanda) bersifat sebarang atau berubah-ubah. Berdasarkan prinsip ini, struktur dasar suatu bahasa

tidak lagi dianggap muncul dalam etimologi dan filologi, tetapi bisa ditangkap dengan sangat baik melalui cara bagaimana bahasa itu mengutarakan (yaitu konfigurasi linguistik tertentu atau totalitas) perubahan. Maka dari itu, pandangan “nomenklaturis” menjadi landasan linguistik yang sama sekali tidak mencukupi.

Sementara Rachmah Ida menformulasikannya dalam tabel berikut:¹²

TANDA (SIGN)	
Signifier	Signified
<i>Sounds and images</i> (bentuk fisik dalam dunia nyata)	<i>The concepts these sounds and images bring to mind</i> (konsep mental yang muncul dalam pikiran)
Kita mempersepsi binatang berbulu dengan empat kaki yang menggonggong	Tanda ini membawa pikiran kita tentang hewan bernama anjing
Kata a.n.j.i.n.g	Hewan anjing (berbulu, berkaki empat, menggonggong)

Tabel.1 perbedaan *signifier* dan *signified*

2. Form dan Content

Istilah *form* (bentuk) dan *content* (materi, isi) ini oleh Gleason diistilahkan dengan *expression* dan *content*, satu berwujud bumi dan yang lain berwujud idea. Memang demikianlah wujudnya. Saussure membandingkan *form* dan *content* atau *substance* itu dengan permainan catur. Dalam permainan catur, papan dan biji catur itu tidak terlalu penting. Hal penting adalah fungsinya yang dibatasi, aturan-aturan permainannya. Jadi, bahasa berisi sistem nilai, bukan koleksi unsur yang ditentukan oleh materi, tetapi sistem itu ditentukan oleh perbedaannya.¹³

¹² Rachmah Ida, *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya* (Jakarta: KENCANA, 2014), 77.

¹³ Alex Sobur, *Semiotika*, 47.

Untuk membedakan antara form (bentuk,wadah) dan content (isi) ini. Saussure memberikan contoh lain yang kini sangat populer, yakni kereta api. Umpamanya saja, kita tahu bahwa di Stasiun Bandung ada kereta api Parahyangan Bandung-Jakarta yang berangkat dari Bandung pukul 05.00 dan sampai di Jakarta pukul 07.50 (kalau tidak telat). Pada hari Senin, kita naik kereta api ini ke Jakarta, dan kita katakan kita naik “kereta api yang sama” walaupun gerbong dan lokomotifnya boleh jadi sama sekali sudah berbeda, karena kereta api tersebut bisa saja berganti setiap hari, baik gerbong maupun lokomotifnya. Juga susunan gerbong dan jumlahnya, yang “tetap” disini –sehingga kita lalu mengatakan “kita naik kereta api yang sama”- tidak lain adalah “wadah” kereta api tersebut, sementara isinya berubah-ubah.

Begitu pula halnya dengan kata-kata. Kata ‘Sinkronisasi’, misalnya, dapat diucapkan secara berlain-lainan oleh individu-individu yang berbeda, dan mungkin juga diberi makna yang berbeda. Walaupun demikian, kata tersebut tetaplah satu dan sama. Yang bervariasi, kata Saussure, adalah “*the phonic and psychological ‘matter’*”, sedangkan wadahnya—yaitu kata ‘sinkronisasinya’ sebagai bagian dari sistem bahasa—tetap sama.

Lalu persoalannya adalah, apa sebetulnya yang membuat suatu kata berbeda dalam *phonic* dan *conceptual form*-nya? Dengan kata lain, bagaimanasuatu kata itu memperoleh ‘makna’-nya? Atas pertanyaan ini Saussure memberikan jawaban lain dengan jawaban yang biasa diberikan

pada masa itu. Menurut Saussure yang memberikan pada suatu kata *distinctive form*-nya, atau bentuk khasnya, tidak lain adalah *differensiasi sistematis* yang ada antara setiap kata dengan kata-kata yang lain. Kata kalam, misalnya dibedakan menurut suaranya dengan kata *salam* dan *malam*, namun secara konseptual kata tersebut dibedakan dengan buku, pena, kertas, tinta, dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan yang memisahkan suatu kata dengan kata-kata yang lain- terutama yang memisahkannya dengan kata-kata yang paling berdekatan (menurut suara maupun konsep)- itulah yang memberikan identitas pada kata tersebut. Jadi kata padi dalam bahasa Indonesia, umpamanya, tidak persis sama dengan kata *rice* dalam bahasa Inggris, karena kata Indonesia tersebut terpisah dari kata atau dibedakan dengan kata *rice*. Artinya kata *padi* tidak masuk dalam differensiasi sistem arti dalam bahasa Inggris.

3. *Langue* dan *Parole*

Saussure dianggap cukup penting oleh para ilmuwan, karena ia-lah yang meletakkan dasar perbedaan antara *langue* dan *parole* sebagai dua pendekatan linguistik yang pada gilirannya nanti dapat menunjang pemikiran Ricoeur, khususnya dalam teori wacana. Hal ini pun diakui Roland Barthes yang menyatakan bahwa “konsep (dikotomis) *langue/parole* sangat penting dalam pemikiran Saussure dan pasti telah membawa suatu pembaruan besar pada linguistik sebelumnya.”

Ketika itu, tutur Barthes, linguistik disibukkan oleh usaha mencari sebab-sebab perkembangan bersejarah dalam perubahan ucapan, asosiasi

spontan, dan tindakan yang sejalan dengan itu, yang dengan sendirinya merupakan linguistik individual. Untuk mengembangkan dikotomi yang terkenal itu, Saussure mulai dengan sifat bahasa yang “berbentuk jamak dan beragam”, yang pada pandangan pertama tampak bagaikan suatu realita yang tak dapat dikelompok-kelompokkan. “Kita seakan-akan tidak akan menemukan kesatuan didalamnya, karena realita itu sekaligus bersifat fisik, fisiologis, psikis, individual, dan juga sosial,” kata Bhartes. Padahal, katanya lagi, kekacauan itu dapat hilang bila dari semua keragaman tersebut dapat disarikan suatu objek sosial yang murni, suatu kesatuan sistematis dari konvensi yang memang perlu untuk komunikasi. Objek itu tidak tergantung dari materi tanda yang membentuknya, yang disebut *langue*. Di samping itu, terdapat *parole* yang mencakup bagian bahasa yang sepenuhnya bersifat individual (bunyi, realisasi aturan-aturan, dan kombinasi tanda-tanda-tanda terjadi sewaktu-waktu).¹⁴

Saussure membedakan tiga istilah dalam bahasa Prancis: *langage*, *langue* (sistem bahasa) dan *parole* (kegiatan ujaran)- terpaksa kita mengambil alih istilah-istilah yang diberikan oleh buku Saussure sendiri, sebab dibidang ini kekhususan bahasa Prancis tidak mudah diterjemahkan oleh bahasa-bahasa lain. *Langage* mengacu kepada bahasa pada umumnya yang terdiri atas *langue* dan *parole*.

Langage adalah suatu kemampuan berbahasa yang adapada setiap manusia yang sifatnya pembawaan, namun pembawaan ini mesti

¹⁴ *Ibid.*, 49.

dikembangkan dengan lingkungan dan stimulus yang menunjang. Singkatnya, *langage* adalah bahasa pada umumnya. Orang bisu pun sama memiliki *langage* ini, namun disebabkan, umpamanya, gangguan fisiologis pada bagian tertentu maka dia tidak bisa berbicara secara normal.

Dalam pandangan Bhartes apa yang dimaksud *langue* itu adalah *langage* dikurangi *parole*: “Itu adalah suatu institusi sosial dan sekaligus juga suatu sistem nilai,”katanya. Sebagai sistem sosial, *langue*, menurut Bhartes, sama sekali bukan tindakan, tidak direncanakan sendiri: Itulah sisi sosial dari *langage*. Individu tak dapat membuatnya sendiri, tidak juga dapat mengubahnya; hal itu juga harus merupakan perjanjian bersama. “Apabila orang ingin berkomunikasi, ia harus mengikuti keseluruhan perjanjian itu,” katanya. Selain itu, produksi masyarakat itu bersifat otonom, seperti permainan yang mempunyai aturan-aturan sendiri: orang tidak dapat menggunakannya kecuali setelah mempelajarinya.

Dalam pengertian umum, *langue* adalah abstraksi dan artikulasi bahasa pada tingkat sosial budaya, sedangkan *parole* merupakan ekspresi pada tingkat individu. Alwasilah menyebut *langue* sebagai totalitas dari kumpulan fakta atau bahasa. Dalam konsep Saussure, *langue* dimaksudkan bahasa sejauh merupakan milik bersama dari suatu golongan bahasa tertentu. Akibatnya, *langue* melebihi semua individu yang berbicara bahasa itu, seperti juga sebuah simfoni tidak sama dengan cara dibawakannya dalam sebuah konser oleh orkes tertentu (denga segala

kekurangannya umpamanya). Jika ahli-ahli linguistik menyelidiki bahasa, mereka membatasi diri atas *langue* saja.

Langue ini ada dalam benak orang, bukan hanya abstraksi-abstraksi saja. *Langue* adalah sesuatu yang berkadar individual dan juga sosial universal. *Langue* dimaksudkan sebagai cabang linguistik yang menaruh perhatian pada tanda-tanda (*sign*) bahasa atau ada pula yang menyebutnya kode-kode (*code*) bahasa. Yang termasuk dalam tanda bahasa atau kode ini adalah apa yang oleh para ahli disebut *fonem*, yaitu “satuan bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna” atau “satuan bunyi terkecil yang berfungsi untuk membedakan arti”. Misalnya dalam bahasa Indonesia /h/ adalah fonem, karena membedakan makna kata *harus* dan *arus*; /b/ dan /p/ adalah dua fonem yang berbeda karena bapa dan papa berbeda maknanya. Fonem merupakan abstraksi, sedangkan wujud fonetisnya tergantung beberapa faktor, terutama posisinya dalam hubungan dengan bunyi lain. Selain itu, termasuk dalam tanda bahasa juga ada yang disebut *morfem*, yaitu satuan bentuk bahasa terkecil yang mempunyai makna relatif stabil dan tidak dapat dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil.

Apa yang dinamakan *langue* itu, menurut Saussure, harus dianggap sebagai sistem. Guna menjelaskan hal tersebut, ia mengemukakan perbandingan yang lalu menjadi terkenal, yakni bahasa sebagai *langue* dapat dibandingkan dengan main catur. Untuk mengerti permainan catur, tidak perlu diketahui bahwa permainan ini berasal dari Parsi. Asal-usulnya

permainan catur tidak relevan untuk memahami permainan itu sendiri. Juga bahan dari buah-buah catur dibikin (kayu, gading, plastik), tidak memberikan kontribusi sedikit pun untuk pengertiannya. Permainan catur merupakan suatu sistem relasi-relasi dimana setiap buah catur mempunyai fungsinya. Dan sistem itu dikonstitusikan oleh aturan-aturannya. Menambah atau mengurangi jumlah buah catur berarti mengubah sistem secara esensial. Atau mengubah aturan untuk menggerakkan kuda, umpamanya, berarti mengubah seluruh sistem.

Demikian pula bahasa. Bahasa itu bukan substansi, melainkan bentuk saja, kata Saussure. Maksudnya, bahan dari mana bahasa itu terdiri, tidak mempunyai peranan. Yang penting dalam bahasa adalah aturan-aturan yang mengkonstitusikannya. Yang penting ialah unsur-unsurya dalam hubungan satu sama lain. Yang penting ialah relasi-relasi dan oposisi-oposisi yang membentuk sistem itu. Orang bilang, dalam bahasa Tionghoa, nada-nada memegang peranan penting. Namun menurut Saussure, bukan adanya nada-nada membentuk bahasa Tionghoa sebagai bahasa, melainkan aturan-aturan yang berlaku bagi nada-nada tersebut.

Jika *langue* mempunyai objek studi sistem atau tanda atau kode, maka *parole* adalah *living speech*, yaitu bahasa yang hidup atau bahasa sebagaimana terlihat dalam penggunaannya. Kalau *langue* bersifat kolektif dan pemakaiannya “tidak disadari” oleh pengguna bahasa yang bersangkutan, maka *parole* lebih memperhatikan faktor pribadi pengguna bahasa. Kalau unit dasar *langue* adalah kata, maka unit dasar *parole* adalah

kalimat. Kalau *langue* bersifat sinkronik dalam arti tanda atau kode itu dianggap baku sehingga mudah disusun sebagai suatu sistem, maka *parole* boleh dianggap bersifat diakronik dalam arti sangat terikat oleh dimensi waktu pada saat terjadi pembicaraan.

Pada dasarnya, *langue* merupakan bahasa sebagai objek sosial yang murni, sebagai seperangkat konvensi-konvensi sistematis yang berperan penting dalam komunikasi. *Langue* merupakan institusi sosial yang otonom, yang tidak tergantung pada materi tanda-tanda pembentuknya. Sebagai sebuah institusi sosial, *langue* sama sekali bukan tindakan dan tak bisa pula dirancang, diciptakan, atau diubah secara pribadi karena ia pada hakikatnya merupakan kontrak kolektif yang sungguh-sungguh harus dipatuhi jika kita ingin dapat berkomunikasi.¹⁵

Menurut Paul J. Thiabult, sebagaimana dikutip Yasraf Amir Piliang, Saussure melihat, bahwa sistem bahasa (*langue*) merupakan kondisi yang harus ada dari setiap pengguna tanda secara kongkrit (*parole*). Setiap pengguna bahasa akan mengacu pada sistem bahasa tersebut. Akan tetapi, dalam proses penggunaan bahasa tersebut, terbuka pintu bagi sebuah titik awal perubahan sistem (*change in system*). Relasi antara *langue* dan *parole*

¹⁵Menurut Lacey, sebagaimana dikutip Rachmah Ida, *Metode*, 77. Selain itu Saussure juga menekankan bahwa tanda akan memiliki makna dengan konteks penggunaan tanda tersebut. Makna tidak dapat eksis dalam tanda individual, tetapi makna akan terjadi dari konteks.

Kemudian Rachmah Ida Melanjutkan, hal ini dapat dilihat dari dua perbandingan kalimat berikut:

1. Seekor anjing menggonggong ke arah tukang pos.
2. Seorang perempuan dewasa berjalan dan mengumpat anjing pada seorang yang menggodanya di jalan.

Dua kalimat ini mempunyai makna yang berbeda bergantung pada konteksnya. Pada kalimat pertama, ada seekor binatang anjing, yang menyalak keras di hadapan tukang pos. Pada kalimat yang kedua, seorang perempuan mengumpat anjing kepada seorang yang menggodanya di jalan untuk menunjukkan rasa marahnya dengan menggunakan kata anjing sebagai kiasan yang jelek.

bukanlah sebuah relasi yang statis dan tidak berubah, sebaliknya, justru merupakan basis dari sifat dinamis bahasa.¹⁶ Dengan demikian, tidak benar bahwa pengguna bahasa dilihat hanya sebagai subjek yang pasif di hadapan hegemoni sistem dan aturan bahasa tersebut. Sistem bahasa justru akan berubah ketika *diuji* secara terus menerus di dalam praktik kehidupan sosial.

Dengan demikian, *langue* adalah produk sosial, dalam pengertian, bahwa ia secara terus-menerus ditempa di dalam praktik komunikasi. Yang di dalamnya *langue* dipelihara prinsip dasarnya, akan tetapi sekligus dirubah secara evolusioner. Konsekuensinya adalah bahwa *langue* tidak bisa berdiri sendiri secara otonom dalam kaitannya dengan *parole*, melainkan saling mempengaruhi secara timbal balik. Dengan perkataan lain, struktur dan relasi bahasa di dalam semiotika signifikasi tidak bersifat permanen, melainkan subjek dari transformasi historis ketika ia digunakan di dalam semiotika komunikasi.¹⁷

Rachmah Ida mencoba meringkasnya dalam sebuah tabel berikut:¹⁸

Langue	Parole	Langage
<i>Grammar</i> (tata bahasa) (aturan-aturan dari sistem tanda)	Ucapan atau tulisan (artikulasi tanda)	Bahasa
Institution (<i>social</i>) Rules & Convention	<i>Individual use of rules</i>	Social act

Tabel.2 Perbedaan *Langue*, *Parole* dan *langage*

¹⁶ Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna* (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), 269.

¹⁷ *Ibid.*, 269

¹⁸ Rachmah Ida, *Metode*, 78.

4. *Synchronic* dan *Diachronic*

Menurut Saussure, linguistik harus memperhatikan sinkronis sebelum menghiraukan diakronis. Apakah yang dimaksud dengan kedua istilah ini? Kedua istilah ini berasal dari kata Yunani *Khronos* (waktu) dan dua awalan *syn-* dan *dia-* masing-masing berarti “bersama” dan “melalui”. Salah satu dari banyak perbedaan konsep dan tata istilah paling penting yang diperkenalkan ke dalam linguistik oleh Saussure adalah perbedaan antara studi bahasa sinkronis dan diakronis (perbedaan itu kadang-kadang digambarkan dengan membandingkan “deskriptif” dan “historis”). yang dimaksud dengan studi sinkronis sebuah bahasa adalah deskripsi tentang “keadaan tertentu bahasa tersebut (pada suatu “masa”). Bertens menyebut “simkronis” sebagai “bertepatan menurut waktu”. Dengan demikian, linguistik sinkronis mempelajari bahasa tanpa memperhatikan persoalan urutan waktu. Perhatian ditunjukkan pada bahasa sezaman yang diujarkan oleh pembicara. Jadi bisa dikatakan bersifat *horizontal*, misalnya menyelidiki bahasa Indonesia yang digunakan pada tahun 1965. Penting untuk disadari bahwa deskripsi sinkronis pada dasarnya tidak terbatas pada analisis bahasa lisan modern. Seseorang dapat melakukan analisis sinkronis bahasa-bahasa “mati” (usang), asalkan ada cukup keterangan yang dilestarikan dalam naskah-naskah yang telah sampai kepada kita.¹⁹

Diakronis adalah “menelusuri waktu”. Jadi, studi diakronis atas bahasa tertentu adalah deskripsi tentang perkembangan sejarah (“melalui

¹⁹ Alex Sobur, *Semiotika*, 53.

waktu’’); misalnya, studi diakronis bahasa Inggris mungkin mengalami perkembangan di masa catatan-catatan kita yang paling awal sampai sekarang ini, atau meliputi jangka waktu tertentu yang lebih terbatas. Atau dengan kata lain, linguistik diakronis ialah subdisiplin linguistik yang menyelidiki perkembangan suatu bahasa dari masa ke masa. Dapatlah kita katakan bahwa studi ini bersifat *vertikal*.

2. *Syntactic dan Associative*

Satu lagi struktur bahasa yang dibahas dalam konsepsi dasar Saussure tentang sistem perbedaan di tanda-tanda adalah mengenai *syntagmatic* dan *associative (paradigmatic)*, atau antara sintagmatik dan paradigmatis. Hubungan-hubungan ini terdapat pada kata-kata sebagai rangkaian bunyi-bunyi maupun kata-kata sebagai konsep.²⁰

Satu contoh, jika kita mengambil sekumpulan tanda ‘seekor kucing berbaring di atas karpet’. Maka satu elemen tertentu-kata ‘kucing’, misalnya-menjadi bermakna sebab ia memang bisa dibedakan dengan ‘seekor’, ‘berbaring’ atau ‘karpet’. Sekarang kita lihat, bagaimana kemudian kata ‘kucing’ dikombinasikan dengan elemen-elemen lainnya. Kini-digabungkan dengan ‘seekor’, ‘berbaring’, ‘di’, ‘atas’, dan ‘karpet’-kata ‘kucing’ menghasilkan rangkaian yang membentuk sebuah *sintagma* (kumpulan tanda yang berurutan secara logis). Melalui cara ini, ‘kucing’ bisa dikatakan memiliki hubungan *paradigmatik* (hubungan yang saling menggantikan) dengan ‘singa’ dan ‘anjing’.

²⁰ *Ibid.*, 54.

2.2.2. Ideologi

Ada banyak definisi ideologi. Salah satunya menurut Raymond William, yang mengklasifikasikan penggunaan ideologi tersebut dalam tiga ranah.²¹ Pertama, sebuah sistem kepercayaan yang dimiliki oleh kelompok atau kelas tertentu. Definisi ini terutama dipakai oleh kalangan psikologi yang melihat ideologi sebagai seperangkat sikap yang dibentuk dan diorganisasikan dalam bentuk yang koheren. Sebagai misal, seorang mungkin mempunyai seperangkat sikap tertentu mengenai demonstrasi buruh. Ia percaya bahwa buruh yang berdemonstrasi mengganggu kelangsungan produksi. Akibatnya, perusahaan tidak bisa memproduksi barang, dan mengalami kerugian besar, yang akibatnya juga akan diderita oleh buruh itu sendiri. Oleh karena itu, demonstrasi buruh tidak boleh ada, karena hanya akan menyusahkan orang lain dan membuat keresahaan kemacetan lalu lintas. Jika kita bisa memprediksikan sikap orang semacam itu, kita dapat mengatakan bahwa seseorang mempunyai ideologi kapitalis atau borjuis. Meskipun ideologi di sini terlihat sebagai sikap seseorang, tetapi ideologi di sini tidak dipahami sebagai sesuatu yang ada dalam diri individu itu sendiri, melainkan diterima dari masyarakat. Ideologi bukan sistem unik yang dibentuk oleh pengalaman seseorang, tetapi ditentukan oleh masyarakat di mana ia hidup, posisi sosial dia, pembagian kerja dan sebagainya.

Kedua, sebuah sistem kepercayaan yang dibuat-ide palsu atau kesadaran palsu yang bisa dilawankan dengan pengetahuan ilmiah. Ideologi dalam pengertian adalah seperangkat kategori yang dibuat dan kesadaran palsu di mana

²¹ Dikutip Oleh Eriyanto, dari buku Fiske, *Introductions to Communications Studies*, hlm. 165. pembahasan mengenai fungsi dan definisi ideologi didasarkan pada buku Fiske.

kelompok yang berkuasa atau dominan menggunakannya untuk mendominasi kelompok lain yang tidak dominan. Karena kelompok yang dominan mengontrol kelompok lain dengan menggunakan perangkat ideologi yang disebarkan ke dalam masyarakat, akan membuat kelompok yang didominasi melihat hubungan itu tampak natural, dan diterima sebagai kebenaran. Di sini, ideologi disebarkan lewat berbagai instrumen dari pendidikan, politik, sampai media massa. Ideologi di sini bekerja dengan membuat hubungan-hubungan sosial tampak nyata, wajar dan alamiah, dan tanpa sadar kita menerima sebagai kebenaran.²²

Berita mengenai pencuri yang berasal dari kelompok bawah kita terima sebagai sesuatu yang nyata, kita tidak merasa heran dan aneh. Seakan pencuri selalu dari kelas bawah, atau memang masyarakat miskin selalu berperlakuan seperti itu. Berita mengenai penjarahan yang dilakukan oleh masyarakat miskin juga diterima sebagai suatu kebenaran, kita tidak merasa aneh. Seakan memang kelompok bawah ditakdirkan untuk menjadi penjarah. Hal inilah yang terjadi di banyak tempat, kelompok minoritas di barat sekalipun, selalu dipandang identik dengan kejahatan, obat-obatan terlarang, dan tindakan kriminal. Sehingga kalau kita melihat film di mana digambarkan penjahatnya adalah orang kulit hitam atau orang cina yang terlibat mafia obat terlarang, kita menerima itu sebagai kewajaran. Di sini menggambarkan bagaimana ideologi bekerja, yang membuat kita tidak sadar untuk mempertanyakan penggambaran semacam itu.

Ketiga, proses umum produksi makna dan ide. Ideologi di sini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan produksi makna. Semisal suatu contoh

²² Eriyanto, *Analisis Wacana, Pengantar Analisis Teks Media* (Yogyakarta: LkiS, 2006), 88.

kisah mengenai demonstrasi buruh di perusahaan Rokok Gudang Garam. Dalam berita itu ada dua kelompok yang diberitakan, yakni pengusaha (dominan) dan kelompok buruh (kelas pekerja/tidak dominan). Dalam berita itu disebutkan pemogokan selama sebelas hari yang dilakukan oleh buruh memacetkan produksi, merugikan bukan hanya perusahaan yang berhenti produksi, tetapi kehidupan para buruh dan ekonomi di Kediri secara keseluruhan. Bagaimana perusahaan rokok itu menjadi urat nadi kehidupan masyarakat Kediri, bukannya hanya perusahaan itu mampu menyerap ribuan jumlah tenaga kerja, tetapi juga menjadi mata pencarian utama penduduk Kediri dan pemasukan utama bagi pemerintah Daerah Kediri.

Berita demonstrasi buruh pabrik Gudang Garam itu secara umum menggambarkan apa yang dilakukan oleh buruh dan apa dampaknya bagi perusahaan, perekonomian masyarakat, dan pemerintah. Yang ditekankan di sini, bukan betapa kecilnya gaji yang diterima oleh buruh tetapi sikap buruh pabrik yang merugikan banyak pihak. Berita secara tidak sengaja membuat pembalikan/oposisi buruh anarkis, perusahaan bagus. Perusahaan berperan dalam perekonomian daerah dan nasional, sementara buruh menciptakan kekacauan. Buruh anarkis, atau menang sendiri, menolak jalan damai, sementara pihak perusahaan digambarkan sebagai korban tindakan anarkis, menawarkan jalan damai, dan kekeluargaan. Inilah yang dimaksud dengan ideologi sebagai produksi makna. Dimana kita digiring supaya meyakini pandangan tertentu dengan cara tidak langsung, konstruksi semacam ini biasanya menggunakan media, baik media massa, maupun media sosial.

2.2.3. Media Sosial

Ada beberapa definisi media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian. Diantaranya sebagai berikut:

1. Menurut Man (2012), media sosial adalah media yang mawadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user-generated content*).
2. Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co-operate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka instutisional maupun organisasi.
3. Boyd (2009) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana industri media massa.
4. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah *platform* media yang menfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

5. Meike dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari berbagai definisi atau pernyataan tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa definisi media sosial adalah “medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.”²³

Sebagai perantara atau ruang berbagi, baik antara individu maupun kelompok. Maka apa yang dibagikan dalam media sosial bisa bermacam-macam. Mulai dari pendidikan, tips-tips, sekedar obrolan yang bersifat personal hingga ke yang lebih esensial, yaitu ideologi.

Selain mudah diakses oleh siapa pun, di mana pun dan kapan pun, media online memberikan pelayanan informasi dengan berbagai perspektif, termasuk dalam persoalan keagamaan. Hal itu juga berlaku bagi gerakan fundamentalis dan militan, penggunaan internet sebagai sarana propaganda untuk mengidentifikasi diri dan membedakan yang lain, adalah salah satu strategi yang efektif untuk mencapai tujuan ideologisnya. Mereka menyadari bahwa media online saat ini adalah salah satu sarana yang penting dalam proses pemahaman agama masyarakat modern. Mereka membuat situs-situs website dalam berbagai *style*,

²³ Rulli Nasrullah, *Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rakatama Media, 2016), 11.

untuk menyediakan informasi, pengetahuan, debat teologi dan isu terbaru spesifik lainnya berdasarkan ideologi tertentu.²⁴

2.2.4. Aqidah

Aqidah berasal dari kata *'aqd* yang berarti pengikatan. Seperti contoh, ‘saya ber-*i'tiqad* begini’. Maksudnya saya mengikat hati terhadap hal tersebut. Aqidah adalah apa yang diyakini oleh seseorang. Jika dikatakan, ‘dia mempunyai keyakinan yang benar,’ berarti akidahnya bebas dari keraguan. Akidah adalah pekerjaan hati, yaitu kepercayaan hati dan pbenarannya kepada sesuatu. Keyakinan kita akan kebenaran rukun Iman, Islam, terhadap Allah beserta sifat-sifat yang wajib, itulah yang dimaksud aqidah. Kita betul-betul meyakini apa yang seharusnya diyakini sebagai dasar aqidah kita.

Syariat itu sebenarnya dibagi dua, yaitu *i'tiqadiyah* dan *amaliyah*. *i'tiqadiyah* adalah hal-hal yang tidak ada kaitannya sama sekali dengan tata cara beramal. Syariat bersifat keyakinan terhadap Tuhan, sebagai sesuatu yang harus diyakini. Namun meski tidak berkaitan dengan tata cara amal, tapi ia merupakan pokok dari pada agama. Tanpa aqidah, maka segala amal apapun akan menjadi batal, atau sama saja dengan tidak beramal. Sebagaimana dalam Al-Quran surat: Al-A'raf: 59, 65, 73, 85).

“Wahai kaumku sembahlah Allah, sekali-kali tidak ada Tuhan bagimu selainnya.”

Pernyataan tersebut diucapkan oleh nabi Nuh, Hud, Shalih, Syua'ib dan seluruh rasul. Selama 13 tahun di Makkah –sesudah *bi'tsah*- Nabi Saw. mengajak manusia kepada tauhid dan pelurusan aqidah, karena hal itu merupakan landasan

²⁴ Fardan Mahmudatul Imamah, ‘Diskursus Sesat dalam Media Muslim Online’, al-‘Adalah, Vol. 18 No. 2, November 2015:217-218.

bangunan Islam. Para da'i dan para pelurus agama dalam setiap masa telah mengikuti jejak rasul dalam berdakwah. Sehingga mereka memulai dengan dakwah kepada tauhid dan pelurusan aqidah, setelah itu mereka mengajak kepada seluruh perintah agama yang lain.²⁵

Selain hal di atas, kita juga harus mengetahui sumber-sumber aqidah yang benar. Aqidah adalah *tauqifiyah*. Artinya, tidak bisa ditetapkan kecuali dengan dalils syar'i, tidak ada medan ijtihad dan berpendapat di dalamnya. Karena itulah sumber-sumbernya terbatas kepada apa yang ada di dalam Al-Quran dan As-Sunnah. Sebab tidak seorang pun yang lebih mengetahui tentang Allah, tentang apa-apa yang wajib bagi-Nya dan apa yang harus disucikan dari-Nya melainkan Allah sendiri. Dan tidak seorang pun yang lebih mengetahui tentang Allah selain Rasulullah Saw. Oleh karena itu *manhaj Salafu Shalih* dan para pengikutnya dalam mengambil akidah terbatas pada Al-Quran dan As-Sunnah.

Maka segala apa yang ditunjukkan Al-Quran dan As-Sunnah tentang hak Allah mereka mengimaninya, meyakinkannya dan mengamalkannya. Sedangkan apa yang tidak ditunjukkan oleh Al-Quran dan As-Sunnah mereka menolak dan menafikannya dari Allah. Karena itu tidak ada pertentangan antara mereka di dalam *i'tiqad*. Bahkan akidah mereka adalah satu dan jama'ah mereka juga satu.²⁶

Salah satu cara memantapkan akidah adalah mengenal sifat wajib dan muhal bagi Allah. Diwajibkan bagi setiap muslim mukallaf (yang telah dewasa) laki-laki maupun perempuan, baik dari golongan awam, para hamba, dan pelayan

²⁵ Shalih bin Fauzan bin Abdullah Al Fauzan, *Kitab*, 5.

²⁶ *Ibid.*, 6.

(pembantu) agar ia mengetahui sifat-sifat yang wajib, mustahil dan yang jaiz bagi Allah.²⁷

Pengetahuan ialah suatu penemuan suatu penemuan yang mantap dan bersih serta tidak diikuti oleh kebimbangan yang hal ini, sesuai dengan kenyataan (dalil). Menurut syariat, agama orang tersebut dikenai kewajiban individu (wajib ain) untuk mengenal akidah beserta dalilnya secara global.²⁸



²⁷ Asy-Syaikh Muhammad An-Nawawi Al-Jawi, *Tijan Ad-Darari*, terj. Achmad Sunarto (Surabaya'' Pustaka Ilmu, 2010), 1.

²⁸ Dikutip dari An-nawawi, *ibid.*, hlm. 1. Yang dimaksud dalil ialah dalil yang membutuhkan penafsiran dan pembuktian dari sifat keglobalannya. Apabila anda ditanya: Apakah dalil yang membuktikan bahwa Allah Swt. itu ada (wujud)? Lalu anda menjawab: Alam ini. Tetapi anda tidak mengerti dari segi mana membuktikannya. Apakah yang menunjukkan itusifat barunya alam atau anda mengerti namun tidak mampu menjelaskan dalilnya. Oleh karenanya, dalil anda (yaitu alam) adalah merupakan dalil global.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan metode penelitian kualitatif. Yaitu penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* daripada generalisasi.

Para peneliti kualitatif menggarisbawahi memahami berbagai keyakinan dan teori yang mempengaruhi riset kita. Mereka juga menyoroti pentingnya secara aktif menulis teori dalam laporan dan studi kita. Beragam asumsi filosofis yang memengaruhi pikiran para peneliti kualitatif dan beragam kerangka teoritis dan interpretatif keyakinan-keyakinan ini. Terdapat ikatan yang erat antara asumsi filosofis yang dibawa seseorang pada aksi riset dan bagaimana menggunakan kerangka penafsiran untuk mengemas penelitian kualitatifnya.²⁹

Kita dapat memulai memikirkan betapa penting untuk memahami berbagai asumsi filosofis yang mendasari penelitian kualitatif dan untuk mengartikulasikan asumsi-asumsi tersebut dalam studi penelitian atau ketika menyajikan penelitan

²⁹John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*, terj. Ahmad Lintang Lazurdi (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 20.

tersebut kepada audien.³⁰ Sementara dalam hal ini peneliti akan menginterpretasikan ideologi yang terdapat dalam Quizztar dalam Facebook, tentu menggunakan asumsi filosofis epistemologis dari peneliti.

Penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif-interpretatif. Metode Semiotika pada dasarnya bersifat Kualitatif-interpretatif (*interpretations*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada *tanda* dan *teks* sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti *menafsirkan* dan *memahami* kode (*decoding*) di balik tanda dan teks tersebut. Metode analisis teks (*textual analysis*) adalah salah satu metode interpretatif tersebut.³¹

3.2. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, lokasi penelitian tidak harus berbentuk bangunan fisik, seperti gedung, daerah dan lain-lain. Bahkan bisa berupa teks yang hanya bisa dikunjungi oleh nalar. Sementara lokasi penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah salah satu sajian atau konten di media sosial Facebook, yaitu Quizzstar.

3.3. Subjek Penelitian

Sumber data sebuah penelitian merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Dalam hal ini sumber data yang dijadikan bahan referensi atau acuan adalah:

³⁰ Dikutip dari Creswell, *ibid.*, 25. Asumsi filosofis umumnya menyangkut empat keyakinan, yaitu ontologi (watak dari realitas), epistemologi (apa yang dianggap sebagai pengetahuan dan bagaimana klaim pengetahuan itu diafirmasi), aksiologi (peran dari nilai dalam riset), dan metodologi (proses riset).

³¹ Yasraf Amir Piliang, *Hiparsemiotika*, 270.

1. Data Primer

Sumber data yang menjadi subjek penulisan ini analisis konten media sosial yaitu Quizzstar dalam upaya mengikis keimanan umat muslim di Facebook. Maka sumberdatanya adalah tampilan, kalimat-kalimta yang menyertai dan menganalisis mengenai ideologi yang ada di Quizzstar sesuai dengan permasalahan yang diteliti dalam penulisan ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari hasil dokumentasi dan literatur-literatur yang berhubungan dengan judul penelitian ini, baik buku-buku dan jurnal. Menganalisis lebih dalam Quizzstar dalam Facebook tersebut yang berkaitan dengan objek penulisan yang dapat mendukung penulisan ini.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat serta dapat dipertanggung jawabkan kebenaran ilmiahnya, penulis menggunakan tehknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang dokumen yang berbentuk tulisan, gambar, foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara mengelompokan *up date*-tan status dengan menggunakan Quizzstar, atau gambar Quizzstar terpilih untuk mencari pemaknaan atas tanda-tanda dan simbol-simbol yang muncul

dalam setiap kalimat yang dihasilkan Quizzstar menggunakan analisis Ferdinand de Saussure, yakni mencari *signifier* dan *signified*, *form* dan *content*.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan melengkapi dan membaca literatur sebagai bahan dan panduan penulis dalam mengkaji penelitian. Bahan tersebut dijadikan sebagai referensi bagi penulis dalam mengidentifikasi dan mendeskripsikan masalah penelitian. Data-data untuk melengkapi penelitian ini didapat dari berbagai sumber informasi yang tersedia, seperti buku dan jurnal.

3.5. Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pisau analisis semiotika. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat interpretatif, dengan asumsi filosofis dari masing-masing penulis. Di sini peneliti mencoba membongkar tanda-tanda di dalam Quizzstar untuk mengetahui ideologi yang ada di dalamnya.

Pisau semiotika yang digunakan di sini adalah semiotikanya Ferdinand de Saussure. Dengan semiotika Saussure, peneliti mencoba akan membongkar ideologi dengan menunjukkan di mana Penanda dan Petanda, Bentuk dan Isi yang ada dalam Quizzstar. Tentu dengan data, berupa teks-teks yang dihasilkan dalam media sosial tersebut.

3.6. Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data yang menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Ada beberapa macam triangulasi data, yaitu:

1. Triangulasi Waktu

Berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia dapat berubah setiap waktu. Karena itu periset perlu mengadakan observasi atau analisis tidak hanya satu kali. Artinya, peneliti akan terus mengikuti konten Quizzstar dari waktu-waktu yang berbeda, kemudian dari waktu yang berbeda itu peneliti akan mengambil data yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Triangulasi Teori

Memanfaatkan dua atau lebih teori untuk diadu atau dipadu. Untuk itu perlu rancangan riset, pengumpulan data dan analisis data yang lengkap supaya hasilnya komprehensif. Tentu teori utama yang dipakek oleh penulis adalah Semiotika Saussure, dipadukan dengan hasil penelitian yang terdapat di buku-buku, jurnal dan lain-lain.

3. Triangulasi Metode

Usaha untuk mengecek keabsahan data atau keabsahan temuan riset.

Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu

teknik pengumpulan data untuk mendapatkan yang sama. Semisal melihat konten Quizzstar, melihat komen netizen dan lain-lain.

3.7. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap dalam penelitian diawali dengan kegelisahan peneliti terhadap fenomena yang peneliti kira-masih baru. Sehingga peneliti memulai dengan menulis pendahuluan yang di dalamnya tentu berisi latar belakang peneliti melakukan penelitian dengan judul seperti di atas. Pada selanjutnya peneliti melakukan kajian kepustakaan, dengan mencari penelitian lain yang relevan dengan judul peneliti, kajian teori. Baru pada selanjutnya peneliti mencari metode penelitian yang cocok dengan judul yang dipilih.

Pada tahap selanjutnya, peneliti akan mencari dan mengumpulkan data sebanyak mungkin, tentu yang sesuai dengan judul yang di maksud. Setelah pengumpulan data dianggap cukup, maka peneliti akan melakukan analisis terhadap data tersebut. Tentu akan disesuaikan dengan pendekatan yang telah dipilih. Pada tahap akhir peneliti akan menyuguhkan hasilnya dengan bentuk skripsi.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

4.1. Gambaran Quizzstar

Quizzstar merupakan sebuah perusahaan, di Indonesia disebut sebagai perusahaan atau media berita, walaupun isinya hanya kuis. Sementara dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *game* atau permainan. Ia semacam sebuah permainan, namun permainannya dikemas dalam bentuk kuis. Tidak ada kejelasan pasti ketika mengunjungi profil perusahaan game tersebut, *hidden profile* (profil tersembunyi). Namun ia mulai ramai di kamar media sosial (Facebook), khususnya di Indonesia sekitar tahun 2016.

Ciri khas daripada perusahaan atau *game* itu memunculkan sebuah pertanyaan, bisa juga disebut ramalan, dengan menekan salah satu pertanyaan yang *nitizen* kehendaki, maka akan muncul jawabannya (hasil ramalana). Quizzstar memiliki logo dengan desain lingkaran, dipadu dengan tanda centang, dan di bawahnya ada tulisan 'Quizzstar' dengan *background* berwarna biru.



Gambar.1 Logo Quizzstar

Agar bisa mengunjungi dunia Quizzstar, nitizen harus masuk ke alamat situs webnya, yaitu <http://quizzstar.com>. Kita juga bisa masuk melalui media

sosial Facebook, dengan cara masuk dulu ke Facebook masing-masing, dan bisa langsung menegtiknya di pencarian, maka akan muncul dengan logo seperti yang telah dijelaskan di atas.

Ada beberapa kategori atau klasifikasi yang ditawarkan oleh Quizstar untuk kemudian diramalkan. Adapun klasifikasinya adalah *Fortune*, *Personality*, *Life and Friend*, *Love*, *Funny*, dan *Face it*. Kalau dalam bahasa Indonesia kalsifikasi tersebut akan menjadi, nasib, kepribadian, kehidupan dan teman, cinta, kelucuan, dan ramalan wajah. Dengan menekan salah satu dari kategori itu maka hidup anda akan diramalkan sesuai dengan kategori yang dipilih, semisal kita memilih *love* maka segala hal yang berurusan dengan cinta akan ditafsirkan dan “diacak-acak” tanpa ampun.

Quizstar juga menjelma ke berbagai bahasa di dunia, sebagaimana Facebook. Penikmatnya bisa memilih dalam berbagai bahasa yang mereka inginkan. Adapaun yang penulis ketahui, Quizstar menjelma ke dalam berbagai bahasa, ada yang diterjemah dalam bahasa Inggris, Indonesia, Prancis dan bahasa Arab. Meski menjelma dalam berbagai bahasa, tapi konten daripada Quizstar di mana-mana akan selalu sama.

Quizstar dalam versi bahasa Indonesia memiliki pengikut atau yang *like* sekitar 12.130, sementara dalam Bahasa Inggris 426.429, dan dalam Bahasa Prancis 48.000. Bahkan terus mengalami peningkatan hampir di setiap hari. Saat tulisan ini dibuat, yaitu sekitar dua minggu dari data di atas, Quizstar dalam Bahasa Inggris meningkat menjadi 431.361, sementara dalam Bahasa Indonesia mengalami penigkatan lebih dari seribu, menjadi 13.380 dan untuk Quizstar

Bahasa Prancis 49.366, juga mengalami peningkatan lebih dari seribu dalam jangka kurang-lebih dua minggu. Belum lagi Quizzstar dalam berbagai Bahasa yang lain, ditambah lagi peningkatan pengikutnya dalam setiap hari.

Sementara prosedur yang harus dilakukan *netizen* untuk bisa menikmati hasil kesaktian ramalan Quizzstar bisa dengan dua cara. Pertama, langsung masuk ke alamat webnya <http://quizzstar.com>, maka *netizen* langsung akan dibawa ke halamannya dan disuguhkan berbagai macam pertanyaan ramalan dalam bahasa Inggris, mulai *Fortune*, *Personality*, *Life and Friend*, *Love*, *Funny*, dan *Face it*. Namun *netizen* juga bisa langsung bisa memilih kategori dengan menekan tombol menu kiri atas pada *smatrphonenya*. Setelah *netizen* memilih salah satu pertanyaan, misalnya tentang ‘cinta’, maka tinggal klik pertanyaan tersebut, maka secara otomatis mencari hasil ramalannya, tapi harus tetap diingat bahwa *netizen* harus masuk menggunakan Facebook, nanti ada tulisan “masuk sebagai Bahri” misalnya (terserah *netizen* mau masuk menggunakan Facebook siapa. Setelah hasil ramalan ditemukan, maka akan ada tombol berikutnya bertuliskan “bagikan di Facebook”. Hanya dengan satu klik, hasil ramalan Quizzstar tersebut akan terbagikan di *wall* atau beranda Facebook pengguna, dan dibaca oleh teman-teman pengguna tersebut.

Sementara cara yang kedua ini tentu lebih mudah, yaitu dengan cara masuk dulu ke Facebook pengguna, kemudian klik “Quizzstar” dalam pencarian, maka akan muncul Quizzstar dalam berbagai Bahasa termasuk Bahasa Indonesia, maka kita tinggal pilih mau menggunakan Bahasa apa. Setelah diklik, *netizen* langsung masuk ke halaman Quizzstar, dan tinggal memilih ramalan yang diinginkan

sebagaimana cara pertama. Namun di cara yang kedua ini tidak perlu membuka akun Facebook lagi, karena dari awal sudah masuk menggunakan akun Facebook tertentu.

4.2. Penyajian Data

Hal terpenting dalam sebuah proses penelitian adalah penyajian data. Dalam proses mengumpulkan data, penulis menemukan banyak sekali realitas dalam dunia maya tersebut, utamanya dalam Quizzstar yang sedang penulis teliti. Namun kompleksitas dari sebuah realitas yang penulis temukan, tidak semuanya bisa dijadikan data oleh penulis. Karena dari sekian banyak realitas tersebut, tidak semuanya dapat dijadikan data yang cocok dengan penelitian yang sedang penulis angkat. Maka, penulis harus memilih dan memilah data mana yang sesuai dengan judul penelitian.

Data-data yang penulis paparkan di sini adalah konten dan pertanyaan-pertanyaan ramalan dalam permainan Quizzstar yang berusaha masuk ke wilayah Tuhan atau akidah, utamanya aqidah umat Islam. Tentu konten tersebut akan dipaparkan secara kompleks, termasuk gambar yang menyertai ramalan tersebut. Karena banyaknya data ramalan yang mencoba masuk ke wilayah aqidah, maka tidak semuanya penulis paparkan, hanya yang-oleh penulis-dianggap sangat penting saja. Tentu data yang akan tersaji di sini disesuaikan dengan pertanyaan penelitian yang hendak dijawab oleh peneliti. Adapun data-data yang telah penulis pilih adalah sebagai berikut.

4.2.1. Ramalan kitab Injil

Dalam sebuah pertanyaan ramalan yang diajukan oleh Quizzstar dalam menguji kepribadian *netizen* atau pengguna, yaitu dengan mencocokkan satu ayat dari kitab Injil, kitab umat kristiani. Adapun konten pertanyaannya adalah “ayat Injil mana yang paling menggambarkan anda?” Ajuan ramalan itu tidak hanya berbentuk kalimat tanya, tapi juga dilengkapi tanda lain berupa gambar sebuah kitab yang ditengahnya terdapat gambar Salib.

Ayat Injil mana yang paling menggambarkan diri Anda?



Ayat Injil mana yang paling menggambarkan diri Anda?

Gambar.2. Tafsir Injil dalam Quizzstar tentang kepribadian

Setelah *netizen* mengklik pertanyaan tersebut, maka akan muncul sebuah jawaban yang menyebutkan salah satu ayat yang terdapat dalam kitab Injil, dan ayat itu dianggap cocok dengan pengguna yang telah mengklik pertanyaan ramalan yang dimaksud. Namun sebelum betul-betul mendapatkan jawabannya, *netizen* dibawa seakan-akan ia sedang membuka kitab Injil dan mengacak-acak isinya yang cocok dengan pengguna yang sedang diramal.

Sebagaimana disampaikan di atas, bahwa setelah melalui beberapa proses maka akan muncul jawaban hasil ramalan Quizzstar. Dari ramalan kitab Injil yang ditawarkan oleh Quizzstar, dengan melihat pengguna akun Facebook tertentu (di

sini penulis menggunakan akun Ooqolshop), karena akun yang beda kadang mendapatkan hasil ramalan yang berbeda pula. Bermodalkan akun yang dimaksud, muncul jawaban hasil ramalannya yaitu sebagai berikut:

“Kuatkanlah dan teguhkan hatimu, hai semua orang yang berharap kepada TUHAN” (Mazmur 31:24). Kemudian hasil ayat yang dianggap cocok tadi ditafsirkan lagi oleh Quizzstar, dengan penjelasannya berbunyi: “Al-kitab penuh dengan pelajaran-pelajaran dan nasihat-nasihat yang luar biasa, namun ayat ini paling sesuai dengan kepribadian anda. Hidup itu penuh dengan beragam tantangan, tetapi mereka yang menghadirkan Kristus ke dalam hati mereka, dipenuhi kekuatan yang tidak diragukan oleh siapa pun. Dengan menghapalkan ayat dimaksud, anda mampu mengatasi apapun!”. Sekali lagi perlu diingat, akun bebeda bisa mendapatkan hasil ramalan berbeda.



Alkitab penuh dengan pelajaran-pelajaran dan nasihat-nasihat yang **luar biasa**, namun ayat ini **paling** sesuai dengan **kepribadian** Anda. Hidup itu bisa penuh dengan beragam tantangan, tetapi mereka yang menghadirkan **Kristus ke dalam hati mereka** dipenuhi kekuatan yang tidak diragukan oleh siapa pun. Dengan menghapalkan ayat dimaksud, Anda mampu mengatasi **apa pun!**

Gambar.3. Hasil ramalan Quizzstar dengan berdasrakan Injil

4.2.2. Ramalan Setan

Kami sebagai penulis terus mengeksplor data yang sesuai dengan penelitian. Salah satunya adalah mengenai ramalan setan. Sengaja penulis menyebutkan ramalan setan, karena dalam konten Quizzstar tersebut, melibatkan sebuah tanda yang ada kaitan erat dengan musuh umat Islam, yaitu setan. Adapun tanda-tanda yang muncul adalah, mulai dari pertanyaannya, jawaban dan gambar yang ditampilkan.

Sementara tanda-tandanya, seperti pertanyaan ramalan, hasil ramalan dan gambarnya, menampakkan tentang kesaktian setan, atau kekuasaan setan dalam membaca dan menentukan jalan hidup manusia (baca: *netizen*).

Adapun pertanyaannya adalah: “*Apa pendapat setan tentang anda?*”. Pertanyaan ini, membawa netizen seakan-akan bertanya pada pada makhluk yang bernama setan. Nanti, dalam jawaban yang ditimbulkan adalah, setan memberikan gambaran tentang siapa *netizen* sebenarnya. Ingat, bahwa akun berbeda akan menghasilkan jawaban yang berbeda pula.



Gambar.4. Pertanyaan yang berisi ramalan setan

Setelah netizen mengklik pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban, yang seakan-akan muncul dari mulut setan. Siapa pun yang membaca hasil ramalan Quizzstar, dengan pertanyaan seperti yang diajukan di atas. Maka, jawaban yang muncul, pembaca seakan-akan mendapat jawaban setan tentang dirinya. Hal itu, juga dipertegas dengan gambar yang ada, baik pada pertanyaannya maupun hasil ramalannya, yaitu gambar makhluk bertubuh merah dan bertanduk, berjas dan berdasi.



Gambar.5. Penampakan setan dalam sebuah ramalan Quizzstar

Dengan menggunakan akun yang sama (OoqOlshop), seperti pada ramalan pertama, hasil jawaban setan yang keluar dari “mulut” si setan adalah sebagai berikut: “Aku berusaha menggodamu dan kau mengabaikanku. Aku mencoba menakutimu dan kau tertawa depanku. Lancang sekali!”

Inilah jawaban setan, atau hasil pembacaan setan terhadap salah seorang pengguna Quizzstar. Dimana ia terlihat sangat marah, ketika menggoda si pemilik akun. Hal ini, berjalan seakan-akan sesuatu yang memang keluar dari mulut setan. Apalagi dipenuhi dengan gambar, yang semua orang sepakat, bahwa itu adalah gambar setan.

Tidak hanya itu, dalam hasil tersebut, juga ada yang menafsirkan. Yaitu Quizzstar itu sendiri. Selalu yang diperjelas adalah hasil ramalan tertentu. Termasuk pada ramalan setan ini. Adapun hasil penjelasan ulang yang diberikan

adalah sebagai berikut: “Bagus! Jelas terlihat bahwa iblis tahu kalau sebaiknya dia jangan macam-macam dengan anda. Anda sosok yang kuat dan bersemangat, OoqOlshop. Anda bangga karena menjalani hidup bermoral dan tidak memberikan orang lain mencampuri urusan anda. Hidup itu terlalu singkat untuk mengurus pengaruh negatif, entah pengaruh dari manusia atau setan!”

Selalu begitu yang terjadi dalam Quizzstar, setelah hasil ramalan muncul, maka kemudian dibarengi dengan penafsiran atau penjelasan yang lebih spesifik tentang kepribadian si pengguna kuis atau *game* tersebut. Semacam sebuah pemantapan atas hasil ramalan yang telah dihasilkan oleh Quizzstar. Sehingga hasil ramalan tidak akan pernah sendiri, selalu dibarengi dengan penjelasan, penafsiran, pemaknaan, dan pemantapan terhadap hasil ramalan yang dihasilkan.



Bagus! Jelas terlihat bahwa **iblis** tahu kalau dia sebaiknya jangan macam-macam dengan Anda. Anda **sosok yang kuat** dan **bersemangat**, OoqOlshop. Anda **bangga** karena menjalani **hidup bermoral** dan tidak membiarkan orang lain mencampuri urusan Anda. Hidup itu terlalu singkat untuk mengurus pengaruh **negatif**, entah pengaruh dari manusia atau Setan!

Gambar. 6. Hasil Penafsiran Ramalan Setan

4.2.3. Makna Sebuah Nama dalam Al-kitab

Kalau dalam data yang pertama, penulis membeberkan sebuah data yang juga berkaitan dengan Injil atau Al-kitab, maka di data ini ada kaitannya juga dengan Al-kitab. Kalau di data yang pertama mencocokkan kepribadian netizen dengan salah satu surat yang ada dalam dalam Al-kitab, tapi di sini Al-kitab mencoba memaknai apa arti nama pengguna Facebook tersebut. Misalnya ‘Sintia’, makna dari nama tersebut akan ditafsirkan oleh Al-kitab, begitu seterusnya.

Sementara bentuk pertanyaan yang dipertanyakan, dalam Ramalan arti sebuah nama dalam Al-kitab tersebut adalah, *“Apa arti NAMA anda dalam Al-kitab?”* kemudian di bawahnya lagi tertulis *“temukan sisi kudus dari nama anda!”*. Pertanyaan ini, selain tanda berupa teks, juga diikuti tanda lain yang berbentuk gambar.

Adapun gambar yang tampak dalam pertanyaan kali ini adalah, gambar Yesus Kristus yang berbentuk kartun, sedang membuka kedua tangannya ke samping, dengan telapak tangan menengadah ke atas. Kemudian di belakangnya ada sebuah gambar kitab yang sedang terbuka lebar.



Gambar.7. Pertanyaan Tafsir nama oleh alkitab

Untuk bisa mengetahui hasil ramalan, pengguna atau penikmat Quizstar harus menunggu beberapa detik hingga beberapa menit. Sementara selama menunggu, pengguna seakan-akan di bawa pada dunia nyata, atau seakan-akan membuka Al-kitab, dan sambil menunggu jawaban dari Al-kitab. kita bisa saksikan bersama proses penulusuran ramalannya dalam gambar berikut ini.



Gambar.8. Proses mencari hasil ramalan

Dalam gambar di atas tertulis “Membuka Al-kitab”. Pengguna diajak seakan-akan sedang membuka Al-kitab, dan mau tidak mau hasil ramalannya seakan-akan juga berasal dari Al-kitab. Selama proses itu, kita seperti menunggu jawaban dari Al-kitab yang sedang dibukakan ayat-ayatnya satu-persatu. Itu harus dilalui oleh pengguna Quizstar. Tapi perlu diingat, tidak semua proses konten ramalan bertuliskan “Membuka Al-kitab”, ketika ramlan nasib maka tertulis “Membuka Masa Depan” dan lain-lain.

Seperti biasa, setelah menunggu beberapa saat ramalan akan segera muncul, menafsirkan arti penting nama anda, disesuaikan dengan Al-kitab. Saya selaku peneliti dengan konsisten menggunakan satu akun, untuk mengetahui hasil jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam penelitian ini. Jawaban dari hasil ramalan itu, adalah sebagai berikut:



Betapa **mengagumkannya!** Setiap nama memiliki makna yang **istimewa**, OoqOlshop. Akan tetapi nama Anda **benar-benar diberkati!** Kitab suci telah mengungkap sisi **kudus** di balik nama Anda! Tatkala hidup terasa sulit, manakala dunia tampak penuh kekhawatiran, ingatlah pada nama dan **senyuman** Anda yang merupakan **anugerah dari Tuhan!**

Gambar.9. Hasil ramalan alkitab, tentang arti nama

Dapat kita baca bersama bagaimana setiap hasil ramalan, dengan gaya bahasa Al-kitab. Nama akun yang saya gunakan yaitu, OoqOlshop bernakna utusan dari Tuhan. Kemudian hasilnya juga dikasih penafsiran dengan gaya bahasa Al-kitab seperti pada hasil ramalan di atas yang berunyi: “Betapa menagumkannya! Setiap nama memiliki makna yang istimewa, OoqOlshop. Akan tetapi nama anda benar-benar di berkati, kitab suci telah mengungkap sisi kudus di balik nama anda! Tatkala hidup terasa sulit, manakala dunia tampak penuh kekhawatiran, ingatlah pada nama dan senyuman anda yang merupaka anugerah dari Tuhan!”.

Penafsiran terhadap hasil ramalan, selalu menjadi penegas dalam setiap ramalan, apapun bentuk pertanyaan ramalannya. Karena selain penegas, juga sebagai pendukung, agar pengguna semakin percaya dengan hasil ramalan itu. Begitu juga pada ramalan selanjutnya, akan selalu begitu.

4.2.4. Surga Atau Neraka

Pertanyaan ramalan lain yang membuat penulis semakin bersemangat untuk melakukan penelitian, adalah pertanyaan yang berbunyi: “*Surga Atau Neraka: Ke mana Anda Akan Menuju?*”. Dengan pertanyaan itu, sebagai orang yang berkelut - paling tidak pernah belajar - tentang media beserta teorinya, baik media sosial dan media mainstream, semakin merasa ingin tahu dan penasaran denan konten Quizzstar.

Dalam pertanyaan itu, juga dilengkapi dengan sebuah gambar ilustrasi *angle* dan *devil*, setan dan malaikat. Pertanyaan itu sengaja dimunculkan, dan menjadi pertanyaan permanen di dalam Quizstar. Artinya, setiap orang masuk ke dalam *link* atau alamat webnya, kemungkinan juga akan bertemu dan ditanyakan dengan pertanyaan yang sama, sebagaimana di atas. Adapun tampilan pertanyaanya, yang disertai gambar adalah sebagai berikut:



Gamabr. 10. Pertanyaan ramalan antara surga dan neraka

Saya sebagai penulis tetap konsisten, menggunakan akun facebook OoqOlshop, dalam mencari data yang kemudian akan dianalisis nanti. Termasuk juga ketika ingin tahu jawaban dari pertanyaan “Surga Atau Neraka: Kemana Anda Akan Menuju?”

Dalam proses penafsirannya, selalu ada tulisan yang khas dalam proses mencari jawabannya. Jika dalam pertanyaan lain, proses ramalannya bertulis “membuka Al-kitab”, “menelusuri masa depan” dan lain-lain. Maka dalam proses pertanyaan ramalan ini berbunyi “Menghitung dosa”. Baru setelah “penghitungan dosa” netizen atau pengguna Quizstar dianggap selesai, maka akan muncul hasil ramalannya. Seperti pertanyaan yang lain, proses “penghitungan dosa” memerlukan waktu beberapa detik, bahkan beberapa menit. Adapun hasil ramalan dari pertanyaan kali ini, adalah sebagai berikut:

Nama: OoqOlshop
Dosa: 215
Amal Baik: 281,595
Kebaikan: 114%

Keputusan Terakhir SURGA

Suka Nhopnop Nhoppie dan 57 rb lainnya menyukai ini.

Angka-angka itu **tidak berbohong!** Kami telah menambahkan semua dosa dan amal baik Anda dan **hasilnya** terlihat **jelas**. Anda hidup dengan **CARA sendiri**, tetapi yang benar-benar penting adalah **kebaikan** dan **tawa canda** tetap yang Anda bagikan pada **teman-teman** dan **keluarga**. Namun, masih ada hal-hal yang perlu dibuat **lebih baik!**

Gambr.11. Hasil ramalan keputusan masuk surga

Dapat kita saksikan dan baca bersama gambar di atas, gambar hasil ramalan Quizstar terhadap pertanyaan “*Surga Atau Neraka: Ke mana Anda Akan Menuju?*”. Hasil “penghitungan” dosa yang dilakukan oleh Quizstar, sangat detail dalam menjawab pertanyaan ini. Adapun hasil ramalan yang dilakukan kepada akun OoqOlshop adalah sebagai berikut. Dimana pemilik akun tersebut memiliki dosa dengan bobot 215, sementara kebajikannya berkisar di angka 281,595, dan kebajikannya mencapai 114%. Maka dengan itu, hasil ramalannya, bahwa keputusan terakhir pemilik akun OoqOlshop masuk surga. Anda hidup dengan cara anda sendiri

Tidak cukup hanya itu, hasil ramalan selalu diikuti penafsiran, sebagai penegas dari hasil ramalan tersebut. Adapaun bunyi penegasannya dalam pertanyaan ini adalah, “Angka-angka itu tidak berbohong! Kami telah menambahkan dosa dan amal baik anda, dan hasilnya sangat jelas. Anda hidup dengan cara sendiri, tapi yang benar-benar penting kebajikan dan tawa canda tetap yang anda bagikan pada teman-teman dan keluarga. Namun ada hal-hal yang perlu lebih dibuat baik”.

Tidak jauh berbeda konten ramalan tentang surga dan neraka, tapi hasil ramalan di sini lebih detil, karena mungkin menyangkut “penimbangan” amal baik dan dan dosa yang diperbuat oleh *netizen*. Bahkan, seperti kita saksikan bersama dalam gambar di atas, hasilnya dituangkan dalam bentuk angka-angka. Persis seperti hasil penelitian kuantitatif. Tidak lain, untuk meyakinkan bahwa ramalan tersebut sangat “akurat”. Sementara, di di sisi lain ditegaskan, ahwa angka-angka itu tidak berbohong.

4.2.5. Siapa yang Akan Hamil

Data selanjutnya yang penulis pilih di sini, adalah analisa Quizstar terhadap orang lain, atau teman si penikmat kuis tersebut. Dalam hal ini, sengaja dipilih, agar yang penulis sajikan di sini begitu beragam dari berbagai sisi. Sementara ramalan yang dimaksud adalah, Quizstar berupaya memberi tahu atau membongkar siapa saja yang akan hamil pada tahun 2018, dari semua teman yang ada di dalam Facebook penikmat ramalan Quizstar tersebut.

Pertanyaan yang dipilih oleh penulis di sini, adalah pertanyaan yang berisi “kesaktian” Quizstar dalam membongkar orang-orang yang akan hamil, di antara teman pengguna media atau kuis ramalan tersebut. Adapun pertanyaannya adalah, “*Siapa yang akan hamil di tahun 2018?*.” Pertanyaan ini, mau memberi tahu, siapa saja yang akan dianugerahi anak oleh Tuhan pada tahun 2018 ini.



Gambar.12.Pertanyaan ramalan siapa yang akan hamil di tahun 2018

Dalam gambar di atas, secara kasat mata atau simbolik, dapat disaksikan bersama, pertanyaan dan simbol yang menyertai pertanyaan tersebut. Ada gambar atau simbol yang menggambarkan seorang perempuan, ada tanda tanya dalam kepala gambar tersebut, dan gambar itu dipertegas dengan pertanyaan “*Siapa*

yang akan hamil di tahun 2018?." Tanpa penulis jelaskan di sini, pembaca akan mengira bahwa simbol tersebut sengaja dibuat dan berkaitan dengan pertanyaan yang ada di atasnya. Hal itu menunjukkan, bahwa Quizzstar betul-betul mampu menjawabnya.

Sementara hasil jawaban baru diperoleh, setelah *netizen* melakukan penelusuran terlebih dahulu. Seperti biasa, mereka harus masuk dulu, lewat alamat web Quizzstar, atau melalui Facebook. Baru setelah itu, akan ketemu jawaban dari pertanyaan di atas. Sementara jawabannya, adalah sebagaimana dalam gambar berikut:



Tampaknya tahun depan akan menjadi **tahun istimewa** bagi ke-3 teman Anda! **Keajaiban** menjadi ibu adalah hal yang tak terlukiskan, perasaan **istimewa** yang Anda bagi bersama. Anda akan segera menambah **keriangan** lebih di dunia... juga jumlah popok!

Jangan lupa BAGIKAN ini sekarang dengan teman-teman terdekat!

Gambar.13. Jawaban tiga teman yang akan hamil

Dalam jawaban yang dihasilkan Quizzstar di atas, sangat jelas Quizzstar memberikan semacam bocoran, dan tanpa ragu menyebutkan empat nama, termasuk pemilik akun sendiri. Tampak dalam gambar itu, empat nama yang disebut adalah, Aisyah yang akan memiliki anak laki-laki, Linda akan dianugerahi

anak laki-laki, Yee Ervina akan mengandung anak perempuan, dan pemilik akun sendiri, OoqOlshop akan hamil dengan dianugerahi anak perempuan. Hasil ramalan itu, juga ditegaskan dengan gambar *test pack*, dengan isyarat hamil.

Sama seperti ramalan sebelumnya. Ramalan tersebut juga menghasilkan interpretasi di setiap jawaban-jawaban yang diberikan oleh Quizzstar. Sementara hasil interpretasi yang dihasilkan adalah sebagai berikut: “Tahun depan akan menjadi tahun istimewa bagi ke-3 teman anda! Keajaiban jadi ibu adalah hal yang tak terlukiskan, perasaan istimewa yang ada bagi bersama. Anda akan segera menambah keringanan lebih dalam dunia.... termasuk jumlah popok!”

Inilah hasil ramalan Quizzstar, terhadap beberapa pertanyaan ramalan, yang menanyakan hal-hal yang bersifat individualis hingga menyentuh wilayah tuhan. Sengaja penulis ambil lima contoh yang dianggap *balance* dengan judul penelitian. Selain itu juga karena, sub tema dari teori semiotika Ferdinand de Saussure, juga terdapat lima macam. Sehingga penulis bisa dengan mudah melakukan analisis.

IAIN JEMBER

4.3. Analisis

4.3.1. Kristenisasi Berkedok Ramalan kitab Injil

Saya sebagai penulis akan melakukan analisis terhadap data yang telah dipaparkan, jadi polanya adalah pemaparan data kemudian dianalisis. Tentu analisis yang kami lakukan dibatasi oleh teori yang telah penulis pilih. Hasil analisis data merupakan temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk pola, tema, kecendrungan dan motif yang muncul dari data. Di samping itu, temuan dapat berupa penyajian kategori, sistem klasifikasi, dan tipologi.³³

Penulis akan coba analisis dengan menggunakan teori yang telah dipilih, yaitu Semiotika Ferdinand de Saussure. Sebagaimana terdapat dalam metode Penelitian, penulis menggunakan Kualitatif-interpretatif dengan tanda dan teks sebagai subjek penelitian, tanda bisa juga berbentuk apapun, kalimat, gambar dan audio, maka penulis akan mencoba menginterpretasi data-data yang didapat, baik berupa gambar dan teks.

Karena sub tema dalam semiotika Ferdinand de Saussure, ada lima. Maka data yang penulis pilih, dari sekian data yang ditemukan di lapangan yaitu ada lima. Tentu, sekali lagi, penulis bukanlah manusia yang bebas nilai. Penulis memiliki nilai-nilai, yang kemudian sedikit banyak akan berpengaruh terhadap hasil analisis. Mari kita mulai dari data pertama.

Pertanyaan Quizzstar: “*ayat Injil mana yang paling menggambarkan anda?*” diikuti gambar pertanyaan.

³³ IAIN Jember, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press), 76.

Ayat Injil mana yang paling menggambarkan diri Anda?



Ayat Injil mana yang paling menggambarkan diri Anda?

Jawaban Quizzstar: “Kuatkanlah dan teguhkan hatimu, hai semua orang yang berharap kepada Tuhan” (Mazmur 31:24).

Penafsiran Quizzstar: “Al-kitab penuh dengan pelajaran-pelajaran dan nasihat-nasihat yang luar biasa, namun ayat ini paling sesuai dengan kepribadian anda. Hidup itu penuh dengan beragam tantangan, tetapi mereka yang menghadirkan Kristus ke dalam hati mereka, dipenuhi kekuatan yang tidak diragukan oleh siapa pun. Dengan menghapalkan ayat dimaksud, anda mampu mengatasi apapun!”.

Secara hierarki, pada data pertama ini, penulis akan lihat dari sisi *signifier* dan *signified*. Pada data selanjutnya, akan menggunakan konsep selanjutnya yang sesuai dengan konsep Saussure. Tanda yang berupa pertanyaan di atas, yang berbunyi: “*ayat Injil mana yang paling menggambarkan anda?*” dilihat dari konsep *signifier* ia merupakan sebuah tanda.³⁴ Karena merupakan tanda, maka ia

³⁴ Menurut (Zoet 1992: vii) sebagaimana dikutip Prof. Kaelan dalam bukunya *filsafat Bahasa, Semiotika dan Hermeneut*, hal. 162. Semiotika adalah ilmu tanda yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Tanda-tanda terletak di mana-mana,

memiliki makna, konsep dan ide-ide yang perlu ditafsirkan, karena teks apapun merupakan sebuah tanda.

Begitu juga dengan gambar yang menyertai pertanyaan tersebut. Ia merupakan sebuah tanda, yang penulis yakini tidak semata-merta ditaruh di sana. Ia tanda yang memiliki keterkaitan makna dengan redaksi pertanyaannya. Jika *signifier* dianggap sebagai papan catur dan bijinya. Maka, itu berlaku juga buat pertanyaan dan gambar pada ramalan Quizzstar di atas.

Dalam bahasa sederhana, pertanyaan, jawaban dan penafisiran Quizzstar di atas, pada sisi *signifier* ia merupakan susunan, atau tanda yang dapat digambarkan pada tingkat *signifiednya*.

Pada tingkat *signified*-nya, ia merupakan konsep-konsep atau ide-ide tertentu yang ditawarkan oleh Quizzstar, yang kalau lebih dalam dalam kita bisa memahami bahwa di dalamnya ada sebuah ideologi. Jika *signified* diibaratkan dengan sebuah konsep atau seperangkat aturan dalam sebuah permainan catur. Maka, pada ramalan di atas, baik berupa pertanyaan, jawaban, hingga gambar, di dalamnya ada sebuah konsep, ide-ide atau ideologi yang ditawarkan oleh kitab umat Kristiani.

Mari kita mulai dengan menganalisa pertanyaan yang berbunyi “*ayat Injil mana yang paling menggambarkan anda?*”. Pada tingkat makna, konsep dan ide pada pertanyaan ini adalah bahwasanya Injil itu masih memiliki nilai urgensi yang tinggi dalam kehidupan manusia. Seakan-akan masih patut dijadikan referensi

kata adalah tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lalu lintas, bendera dan sebagainya. Tanda dalam pengertian ini bukanlah hanya sekedar harfiah melainkan struktur karya sastra, struktur film, bangunan, nyanyian burung, dan segala sesuatu dan segala sesuatu dapat dianggap sebagai tanda dalam kehidupan manusia

dalam kehidupan manusia. Atau dalam bahasa lain, injil yang sekarang kita kenal dengan bible tersebut, masih memiliki kebenaran-kebenaran yang patut dipercaya. Ini bukan hanya sekedar pertanyaan, tapi ia sekaligus pernyataan. Jelas, ketika menyebut *injil*, di sini tidak akan keluar dari yang nama kristen atau nasrani.

Dari dulu hingga sekarang, umat-umat Kristiani atau orang-orang non Muslim menyerang kepercayaan dan akidah umat Islam dengan cara mempelajari Agama Islam, kemudian ajaran Islam itu dijadikan senjata untuk menyerang balik. Selain sebagai senjata, ajaran Islam juga dijadikan tameng untuk bersembunyi oleh mereka yang mencoba mengobrak-abrik wilayah akidah kita sebagai umat Islam.

Ramalan-ramalan yang ada dalam Quizzstar, yang mencoba menyentuh akidah umat Islam, adalah gaya baru dari sekian banyak upaya kaum nasrani dalam menyerang akidah kita di era digital ini. Penulis meyakini, ini adalah sebuah missionaris gaya baru, namun tidak bertamengkan ajaran Islam, tapi bertamengkan tebak-tebakkan dalam sebuah ramalan Quizzstar. Buktinya, data yang penulis paparkan merupakan kumpulan tanda umat nasrani, dan tanda itu tentu memiliki makna. Mereka menaruh tanda itu dalam media massa, media sosial atau berbagai media lain, dengan tujuan yang jelas dan direncanakan.

Kaum missionaris tahu benar, pentingnya media massa (terutama media sosial saat ini), dalam mempengaruhi arah pemikiran. Oleh karena itulah, mereka berusaha keras memiliki dan menguasai media massa. Mereka memiliki radio dan surat-surat kabar besar.³⁵

³⁵ Khalid Na'im, *Organisasi Islam Menghadapi Kristenisasi*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1991), 32.

Mari kita pelajari bersama, pada posisi *signified* konsep dan ide apa yang ada dalam tanda “*Kuatkanlah dan teguhkan hatimu, hai semua orang yang berharap kepada TUHAN*” (Mazmur 31:24).

Saussure menjelaskan bahwa dalam setiap tanda (*signifier*) selalu ada petanda (*signified*), di mana isinya adalah ide-ide dan konsep, karena keduanya tidak bisa dipisahkan. Sebagai pembaca tanda maka akan menyesuaikan pada tanda yang ada. Misalnya, jika pada ruang Dekan Dakwah tertulis “Dekan tidak ada”, maka kita sebagai pembaca, akan mulai merenungkan, bahwa Dekan sedang libur, ke luar kota, atau sedang sakit. Jadi tulisan di ruang dekan tersebut memiliki makna, ide dan konsep-konsep yang dibaca oleh penikmat tanda.

Dalam jawaban Quizzstar yang saya kutip di atas tampak jelas, kuis ramalan tersebut sangat jelas mengutip salah satu surat dalam kitab al-kitab, yaitu Mazmur 31:24. Ditambah lagi, dengan gambar sebuah kitab yang terdapat logo salib di covernya. Ini, kemudian mempertegas, kristenisasi yang berkedok kuis di media di internet.

Kemudian pada hasil, penafsiran yang berbunyi: “Alkitab penuh dengan pelajaran-pelajaran dan nasihat-nasihat yang luar biasa, namun ayat ini paling sesuai dengan kepribadian anda. Hidup itu penuh dengan beragam tantangan, tetapi mereka yang menghadirkan Kristus ke dalam hati mereka, dipenuhi kekuatan yang tidak diragukan oleh siapa pun. Dengan menghapuskan ayat dimaksud, anda mampu mengatasi apapun!”.

Pada kalimat, “Alkitab penuh dengan pelajaran-pelajaran dan nasihat-nasihat yang luar biasa, namun ayat ini paling sesuai dengan kepribadian anda”. Justru

lebih sangat vulgar, memberikan penafsiran, dan mengajak netizen untuk mempercayai al-Kitab, atau minimal percaya pada salah satu ayat yang ditawarkan oleh Quizztar di atas. Dalam kalimat ini, dengan jelas mengatakan bahwa Al-kitab itu penuh dengan kebenaran dan nasihat yang patut dipercaya oleh orang yang telah menggunakan ramalan Quizzstar.

Selanjutnya pada kalimat, “Hidup itu penuh dengan beragam tantangan, tetapi mereka yang menghadirkan Kristus ke dalam hati mereka, dipenuhi kekuatan yang tidak diragukan oleh siapa pun”. Pada kalimat selanjutnya, dalam penafsiran Quizzstar, pelan-pelan mulai mengenalkan siapa than sebenarnya yang dimaksud dalam Quizzstar tersebut. Pada kalimat ini, kita mulai diajak untuk menghadirkan Kristus pada hati kita. Pada tingkat *signified*, Ini sama artinya dengan ajakan, agar kita mempercayai Kristus. Ini sangat bertentangan dengan ajaran Islam.

Sejarah mengajarkan kepada kita, umat kristiani berusaha menjalankan visi kristenisasi melalui berbagai cara, upaya, dan di manapun mereka bisa melakukan itu.³⁶ Apalagi Al-Qur’an dengan sanga tegas mengatakan bahwa umat Nasrani dan Yahudi selalu memusuhi umat-umat yang beriman, atau umat Islam.

Sesungguhnya kamu dapati orang-orang yang paling keras permusuhannya terhadap orang-orang yang beriman ialah orang-orang Yahudi dan orang-orang musyrik. (QS: Al-Maidah; 82).

Sementara pada kalimat *Dengan menghafalkan ayat dimaksud, anda mampu mengatasi apapun!*. Quizzstar mulai mengajak netizen agar mulai mau menghafalkan salah satu ayat yang sudah dianggap cocok oleh Quizzstar. Ini,

³⁶ Sebagaimana disebutkan oleh Dr. Khalid Na’im, dalam buku berjudul *Organisasi Islam Menghadapi Kristenisasi*. Bahwa umat kristen selalu mencari lahan baru, untuk menggantikan lahan-lahan yang sudah tidak subur lagi di “kampung halamannya sendiri”, maka gereja mencari lahan baru. Apalagi gereja memang diberi kesempatan luas, perlindungana yang mapan dan dana yang cukup banyak dari penjajah barat yang menggerogoti negara- negara timur Islam.

tampak jelas, kita dipaksakan untuk menghafal dan mempercayai, apa yang orang kristen yakini. Yakni, dengan perlahan megajak para pengguna Quizzstar ntuk menghafalkan satu ayat yang ada di kitab Injil, dan pada ujungnya diharapkan bisa menjadi keyakinan baru bagi umat Islam, yang menggunakan Quizzstar.

4.3.2. Satanisme di Balik Kuis

Pertanyaan Quizzstar: “*Apa pendapat setan tentang anda?*”

Gambar Pertanyaan:



Jawaban Quizzstar: “Aku berusaha menggodamu dan kau mengabaikanku. Aku mencoba menakutimu dan kau tertawa depanku. Lancang sekali!”

Penafsiran Quizzstar: “Bagus! Jelas terlihat bahwa iblis tahu kalau sebaiknya dia jangan macam-macam dengan anda. Anda sosok yang kuat dan bersemangat, OoqOlshop. Anda bangga karena menjalani hidup bermoral dan tidak memberikan orang lain mencampuri urusan anda. Hidup itu terlalu singkat untuk mengurus pengaruh negatif, entah pengaruh dari manusia atau setan!”

Pada data yang satu ini penulis menganalisis dengan menggunakan apa yang dalam teori Semiotika Ferdinand de Saussure disebut dengan *form* dan *conten form* (bentuk) dan *content* (materi, isi), atau Gleason diistilahkan dengan *expression* dan *content*.

Mari kita mulai membaca kembali pertanyaan kuisnya, hingga penafsirannya. “*Apa pendapat setan tentang anda?*”. Sampai di sini, pada dataran *form*nya atau bentuknya ini, adalah sebuah pertanyaan kuis, atau sekedar permainan. Tapi, pada

dataran *content*, pertanyaan ini pelan-pelan mengajak kita untuk mempercayai dan mengambil apa yang menjadi pendapat setan, ini ditegaskan pada jawaban kuis dan penafsirannya. Mari kita kembali telaah jawaban dan penafsirannya, secara berurutan sebagaimana berikut: “Aku berusaha menggodamu dan kau mengabaikanku. Aku mencoba menakutimu dan kau tertawa depanku. Lancang sekali!” dan “Bagus! Jelas terlihat bahwa iblis tahu kalau sebaiknya dia jangan macam-macam dengan anda. Anda sosok yang kuat dan bersemangat, OoqOlshop. Anda bangga karena menjalani hidup bermoral dan tidak memberikan orang lain mencampuri urusan anda. Hidup itu terlalu singkat untuk mengurus pengaruh negatif, entah pengaruh dari manusia atau setan!”

Konsep *form* dan *content* pada semiotika Saussure diibaratkan dengan papan catur dan bijinya. Bahwa papan dan bijinya (bentuk) itu tidaklah terlalu penting. Tapi yang penting adalah fungsinya yang dibatasi, aturan-aturan permainannya.

Pada data di atas, dilihat dari bentuknya, mungkin sepintas terlihat sebuah komentar setan yang positif bagi *netizen* atau penikmat Quizzstar. Misalnya, pada kalimat “*Aku mencoba menakutimu dan kau tertawa depanku*”. Ini, tidak penting, apalagi belum tentu kebenarannya, kaena bisa saja pengguna yang sedang diramal (OoqOlshop) ini, justru mudah digoda oleh setan.

Berdasarkan pada konsep Saussure, bahwa apa yang ada pada data di atas, secara *form* terlihat sepintas komentar setan terlihat sangat memanjakan telinga pengguna Quizzstar, dan terlihat positif. Sebenarnya komentarnya tidaklah penting, karena apa yang diinginkan bukanlah meramal orang dengan benar. Tapi, pada dataran *content* atau *subtace*-nya, ramalan kuis ini merupakan salah satu

bentuk, untuk mengajak secara pelan-pelan agar *netizen* (umat Islam), agar mempercayai setan.

Kemudian hal ini, dipertegas dengan tafsiran terhadap hasil ramalannya. Tentu kamuflasinya menggunakan komentar yang positif juga, misalnya *Anda sosok yang kuat dan bersemangat, OoqOlshop*. Sebenarnya, bukan ini tujuannya. Tapi bagaimana agar pengguna kuis tersebut, percaya dengan komentar setan, atau lebih tepatnya percaya terhadap setan.

Bagi penulis, ini semacam ada upaya satanisme, upaya untuk mempercayai setan, hingga pemujaan terhadap setan. Satanisme, jelas adalah satu upaya orang-orang Yahudi untuk menghancurkan akidah umat Islam.

Dipertegas dengan gambar setan bertanduk yang ada pada pertanyaan kuis di atas. Sebagaimana tertuang dalam buku yang dikarang oleh mantan tentara Amerika Serikat, Jerry D. Gray. Bahwa, para kaum Yahudi dan pemuja setan percaya bahwa tuhan itu bertanduk. Tuhan Bertanduk – menggambarkan tuhan bertanduk dalam sihir.³⁷ Sementara dalam keseharian mereka diwujudkan dengan gerakan tangan, dengan menonjolkan jari telunjuk dan kelingking.

Dan ini ditegaskan oleh Al-Quran, dalam surah Al-Maidah: 60.

Katakanlah: "Apakah akan aku beritakan kepadamu tentang orang-orang yang lebih buruk pembalasannya dari (orang-orang fasik) itu di sisi Allah, yaitu orang-orang yang dikutuki dan dimurkai Allah, di antara mereka (ada) yang dijadikan kera dan babi dan (orang yang) menyembah thaghut (setan)?". mereka itu lebih buruk tempatnya dan lebih tersesat dari jalan yang lurus. (QS: Al-Maidah. 60).

³⁷D Gray, Jerry, *Art of Deception, Mereka Menipu Dunia* (Jakarta: Sinergi, 2011), 132.

Sejarah kemanusiaan tidak pernah sepi dari kelompok penyembah dan pemuja setan. Walaupun mereka bermacam-macam, pada dasarnya disatukan dalam kepercayaan tentang adanya kekuatan yang aktif selain kekuatan dan kekuasaan Tuhan yang Maha Esa.³⁸

Dari penjelasan di atas, penulis atau bahkan pembaca bisa mengambil sebuah statemen pada ramalan Quizzstar di atas, bahwa netizen di ajak (untuk tidak bilang dipaksa) mempercayai perkataan setan yang terlihat sangat positif. Namun pada eksistensinya pengguna diajak mempercayai setan itu sendiri. Ini, bagi penulis merupakan cara terbaru di media sosial, dalam mengajak umat muslim secara tidak langsung untuk menyembah setan, dan mempercayai bahwa kekuatan lain selain kekuatan Tuhan.

Para penyembah setan mengistilahkan kekuatan Tuhan dengan “kekuatan langit”, sementara kekuatan setan diistilahkan dengan “kekuatan bumi”. Mereka mempercayai bahwa antara “kekuatan bumi” dan “kekuatan langit” itu seimbang. Itu, artinya ada kekuatan lain di luar kekuatan Tuhan. Dalam ramalan Quizzstar di atas jelas penggunaannya diajak mengimani “kekuatan Bumi” versi pemuja setan tersebut.

³⁸ M Quraish Shihab, *Setan dalam Al-qur'an: Yang Halus dan Tak Terlihat* (Jakarta: Lentera Hati, 2011), 30-31.

4.3.3. Ajakan Agar Percaya Sebagai Utusan Tuhan

Pertanyaan Quizzstar: “*Apa arti NAMA anda dalam Al-kitab?*”

Gambar Pertanyaan: Apa arti NAMA Anda menurut Alkitab?



Jawaban Quizzstar: “Utusan tuhan”

Penafisran Quizzstar: “Betapa mengagumkannya! Setiap nama memiliki makna yang istimewa, OoqOlshop. Akan tetapi nama anda benar-benar di berkati, kitab suci telah mengungkap sisi kudus di balik nama anda! Tatkala hidup terasa sulit, manakala dunia tampak penuh kekhawatiran, ingatlah pada nama dan senyuman anda yang merupakan anugerah dari tuhan!”

Pada bagian ini penulis akan melakukan pendekatan, dengan konsep Saussure yang lain, yakni *langue*, *parole* dan *langage*. Pada data di atas penulis akan mencoba mengambil perbedaan, di mana *langue*, *parole*, dan *langue*.

Mari kita mulai dari pertanyaan Quizzstarnya, “*Apa arti NAMA anda dalam Al-kitab?*” Pertanyaan ini, pada tingkat *langue* merupakan abstraksi dari tingkat sosial budaya. Dari apa kita bisa melihat sosial budaya tersebut? Tentu dari lingkungan tanda itu sendiri. Dalam pertanyaan di atas, di barengi dengan sebuah gambar yesus, kata “tuhan” dan “Al-kitab. Dari sini kita bisa melihat sosial budaya bahasa dari pertanyaan, jawaban dan penafisran di atas, dan dapat diambil

sebuah statemen bahwa bahasa di atas punya nilai sosial dari sebuah budaya kristen.

Kemudian mari kita lihat dari sisi *parole* pada jawaban dan penafsiran Quizstar: “Utusan tuhan” sementara penafsirannya, yang berbunyi “Betapa menagumkannya! Setiap nama memiliki makna yang istimewa, OoqOlshop. Akan tetapi nama anda benar-benar di berkati, kitab suci telah mengungkap sisi kudus di balik nama anda! Tatkala hidup terasa sulit, manakala dunia tampak penuh kekhawatiran, ingatlah pada nama dan senyuman anda yang merupakan anugerah dari tuhan!”.

Sebelum melakukan analisis, penulis kembali ingin mengingatkan, bahwa pada tingkat *parole*, merupakan ekspresi bahasa secara individu. Kemudian bisa dipahami bahwa bahasa atau tanda pada ramalan Quizstar ini merupakan hasil ekspresi dari individu. Sementara individu yang bisa dimaksud adalah Quizstar itu sendiri, yang di dalamnya banyak berisi konten kristenisasi atau paling tidak ramai dengan simbol-simbol kristen.

Kemudian sebagai individu yang berlingkungan sosial dan budaya Islam, penulis akan mengekspresikan kembali ramalan Quizstar di atas. Ekspresi penulis adalah, secara tidak langsung ramalan tersebut mengajak secara pelan-pelan pengguna media sosial (*netizen*), agar mempercayai Al-kitab dan Yesus sebagai sesembahan umat kristiani.

Pada jawaban Quizstar yang berbunyi “*Utusan tuhan*” kemudian diikuti dengan gambar yang mengekspresikan gambar Yesus. Sebagai peneliti yang tidak bebas nilai, jelas ini merupakan upaya kristenisasi yang secara tidak langsung

mengatakan bahwa pengguna media sosial dalam ahal ini OqqOlshop, adalah utusan atau hamba dari tuhan (baca: yesus). Karena hamba, maka diajak harus percaya dan tunduk padanya. Ini jelas merupakan upaya penggeseran terhadap akidah umat Islam, atau pengguna sosial media (Quizzstar) muslim.

4.3.4. Keputusan Surga atau Neraka

Pertanyaan Quizzstar: “Surga Atau Neraka: Ke mana Anda Akan Menuju?”

Gambar Quizzstar:



Jawaban Quizzstar: OqqOlshop, Dosa: 215. Amal Baik: 281,595. Kebaikan: 144%.

Penafsiran Quizzstar: “Angka-angka itu tidak berbohong! Kami telah menambahkan dosa dan amal baik anda, dan hasilnya sangat jelas. Anda hidup dengan cara sendiri, tapi yang benar-benar penting kebaikan dan tawa canda tetap yang anda bagikan pada teman-teman dan keluarga. Namun ada hal-hal yang perlu lebih dibuat baik”

Pada data ini penulis akan terlebih dahulu akan melakukan pembedahan dengan menggunakan konsep Saussure yang keempat, yaitu *Syncronic* dan *Diachronic*. Pada dataran *Syncronic* dan *Diachronic* penulis harus melihat bahasa dari sisi waktunya pada sebuah tanda yang diujarkan oleh komunikator. Atau paling sederhananya, di mana kalimat, tanda atau bahasa “melalui waktunya”.

Menurut hemat penulis, apa yang kita baca pada data ini. Baik mulai dari pertanyaan, jawaban, gambar dan penafsiran Quizzstar, berada pada masa yang kita sebut (bahkan lebih dulu Alfin Tofler menamai) sebagai era komunikasi. Di mana segala macam informasi, dari caci maki hingga ideologi ada di dalamnya.

Pada data ini, dapat kita lihat bersama dengan memanfaatkan perkembangan zaman, atau lebih tepatnya perkembangan media massa, Quizzstar mencoba mendangkalkan akidah pengguna media sosial muslim. Bahkan, Quizzstar dengan sangat kurang ajar “mengambil alih” wilayah Tuhan.

Buktinya, Quizzstar dengan sangat berani menominalisasi dosa dan amal baik para penggunanya. Dan mempersentasekan kebaikan *netizen*, dan lebih parahnya lagi adalah Quizzstar dengan sangat lancang memutuskan, kemana penggunanya akan menuju, apakah ke neraka atau ke surga?.

Mungkin pada masa-masa sebelumnya kristenisasi dilakukan oleh misionaris. Tapi, pada saat ini, di mana perkembangan teknologi komunikasi semakin canggih, misionaris itu menjelma dalam media sosial, menggantikan peran fisiknya. Sementara ideologinya tetap sama, yaitu meruntuhkan akidah umat Islam.

Apa yang diperlihatkan dalam hasil ramalan Quizzstar pada sub bab ini, juga merupakan upaya pendangkalan akidah umat Islam. Karena ini, sangat tidak sesuai dengan apa yang diajarkan agama Islam. Dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh At-Tirmidzi, yang bunyinya sebagai berikut:

“Tiada henti-hentinya kaki seorang hamba (manusia di hadapan Allah), sehingga dia ditanya tentang umurnya, untuk apa dihabiskan? Dan tentang ilmunya, untuk apa diadipergunakan? Juga hartanya, dari mana dia peroleh dan untuk apa dibelanjakan? Serta tubuhnya, untuk apa dia merusaknya” (H.R Imam At-Turmudzi).

Perhisaban manusia di hadapan Allah SWT meliputi beberapa hal, tahap demi tahap, fase demi fase. Setiap manusia kelak akan ditanya, tentang hal perbuatan, yang meliputi segala tingkah laku, gerak-gerik serta segala macam perbuatannya selama di dunia. Sehingga segala perbuatan yang pernah dilakukan akan dimintai pertanggungjawaban.³⁹

Hal ini, juga sangat dipertegas oleh Al-Quran, yang bunyinya sebagai berikut:

“Maka demi Tuhanmu, Kami pasti akan menanyai mereka semua. tentang apa yang telah mereka kerjakan dahulu”. (QS. Al-Hijr : 92-93).

Dari ini, sangat jelas bahwa yang tahu betul hisab atau perhitungan amal perbuatan manusia itu hanyalah Tuhan, tidak bisa ditawar lagi. maka, jika ada seseorang atau sesuatu yang mencoba menghitung amal perbuatan manusia. Bahkan lebih dari itu, ia memprsetasekannya dan menegaskan bahwa hasil hitungannya itu benar. Maka, itu jelas merupakan pendangkalan akidah, atau ada upaya untuk itu.

³⁹ Rifa'i, *Kiamat Semakin Dekat* (Jombang: Lintas Media, 2008), 108-109.

4.3.5. Sang Pemberi Keturunan

Pertanyaan Quizstar: “*Siapa yang akan hamil di tahun 2018?*”



Jawaban Quizstar: “Aisyah akan memiliki anak laki-laki, Linda akan memiliki anak laki-laki, Yee Ervina akan memiliki anak perempuan, dan OoqOlshop akan memiliki anak perempuan”.

Penafsiran Quizstar: “Tahun depan akan menjadi tahun istimewa bagi ke-3 teman anda! Keajaiban jadi ibu adalah hal yang tak terlukiskan, perasaan istimewa yang ada bagi bersama. Anda akan segera menambah keringanan lebih dalam dunia.... termasuk jumlah popok!”

Pada data yang kelima ini, mari kita lihat dulu dengan menggunakan konsep semiotika Saussure yang kelima juga, yaitu *Syntacmatic* dan *Associative*. Hubungan-hubungan ini terdapat pada kata-kata, yang satu sebagai rangkaian bunyi-bunyi maupun kata-kata, yang satu lagi sebagai konsep.

Misalnya pada pertanyaan Quizstar yang berbunyi, “*Siapa yang akan hamil di tahun 2018?*”. Pada dataran *Syntacmatic*, ada hubungan beberapa kata, karena setiap kata itu adalah unsur yang berbeda. “hamil” “siapa” “yang” “akan” “di” “tahun” dan “2018”. Semuanya adalah unsur yang berbeda yang kemudian dirangkai menjadi bunyi atau kata-kata.

Kemudian wilayah *Associative*, rangkaian kata-kata atau bunyi tersebut merupakan sebuah konsep, ide dan atau yag menyerupai. Misalnya pada jawaban

Quizzstar, yang berbunyi: “Aisyah akan memiliki anak laki-laki, Linda akan memiliki anak laki-laki, Yee Ervina akan memiliki anak perempuan, dan OoqOlshop akan memiliki anak perempuan”. Pada dataran *Associative*, tentu jawaban ini bukan hanya rangkaian kata saja, tapi sudah merupakan konsep, ide atau sejenisnya

Berdasarkan stigma atau nilai-nilai yang dipakai oleh penulis dalam penelitian ini, pada data yang ada pada sub bab ini, sangat bertentangan dengan ajaran agama Islam, atau ada upaya untuk mendangkal akidah pengguna media sosial muslim. Dalam konten Quizzstar ini, jelas merupakan konsep baru untuk menju pendangkalan akidah.

Dari mana penulis membuktikannya. Penulis akan membuktikannya dengan kitab tertinggi yang dimiliki oleh umat Islam, yaitu Al-Qur'an

Dan orang-orang yang berkata: "Ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami isteri-isteri kami dan keturunan kami sebagai penyenang hati (kami), dan Jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertakwa. (QS: Al-Furqon, 74)

Dari ayat ini sangat jelas sekali, bahwa satu-satunya dzat yang bisa memberi atau menganugerahkan keturunan atau anak itu, hanyalah Tuhan yang maha esa. Karena hanya Allah yang bisa memberikan anugerah anak, otomatis hanya dialah yang tahu kapan seorang hambanya akan punya anak atau keturunan.

Ketika ada sesuatu yang dengan sangat “sombong” mengatakan mampu dan memastikan kapan orang akan punya keturunan, maka itu termasuk pada apa yang yang sering saya sebut memasuki wilayah Tuhan, dan “mengobrak-abrik” domain Tuhan. Apalagi Quizzstar, merupakan ramalan dengan wajah baru yang memanfaatkan media sosial, atau perkembangan teknologi komunikasi.

Dalam jawaban yang diperoleh oleh penulis di atas, Quizstar menyebutkan empat nama sekaligus yang akan mempunyai anak, bahkan jenis kelamin anak yang akan dikandungnya. Padahal, alat kesehatan seperti USG saja bisa salah. Maka, tidak perlu penulis jelaskan lagi, kalau ini sebenarnya adalah penggiringan keimanan menuju kekufuran. Mungkin ini, hanya terlihat main-main. Tapi jangan salah paham, bukan main-main itu sebenarnya tujuannya, tapi ide, konsep dan ideologi yang ingin mereka tawarkan, sebagaimana konsep Ferdinand de Saussure.

4.4. Pembahasan Temuan

Dari penyajian dan analisis data yang diperoleh oleh melalui pembacaan yang cukup panjang dan rumit. Penulis menemukan bahwa Quizstar merupakan alat baru yang dipergunakan dalam rangka pendangkalan aqidah umat Islam. Sesuai konsep Saussure bahasa yang sebenarnya yang ingin ditampakkan oleh Quizstar itu bukan *form* (permainan)-nya, tapi lebih pada *content* (isi, ide, dan ideologi) yang ada di dalamnya.

Penulis menyebutnya dengan teori “kamufase media”. Di mana dalam setiap Quizstar mereka mencoba melemparkan batu (ide, konsep dan ideologi), dengan menyembunyikan sista yang sebenarnya mereka lemparkan itu di balik sebuah kuis, game atau apa yang serupa dengan itu semua.

Adapun alur Quizstar dalam melakukan itu, pertama-tama dibuatlah pertanyaan yang sangat menarik, kemudian dibuatlah sebuah kuis, yang sebenarnya jawabannya disiapkan oleh Quizstar. Pada jawaban itulah nanti, kuis kemudian melakukan aksinya, memapah secara pelan-pelan sang pengguna, untuk

diajak berkenalan dengan ideologi yang diusungannya, dan pada penafsiran kuisnya, *netizen* dipaksa percaya dengan ideologi yang sedang ditawarkan, pada setiap pengguna media sosial atau tepatnya penikmat Quizzstar.

Sedikitnya, penulis menemukan tiga hal yang coba ditawarkan oleh Quizzstar, dalam upaya mengikis aqidah umat Islam. Pertama, ada aqidah Nasrani, Yahudi, dan terakhir adalah ramalan atau kesaktian sang kuis, sang peramal modern yang mencoba merongrong akidah umat Islam. Dua di antara ketiganya sudah disebut 1400 tahun lalu dalam Al-Quran.

“Orang-orang Yahudi dan Nasrani tidak akan senang kepada kamu hingga kamu mengikuti agama mereka”. (QS: Al-Baqarah, 120).

Dari data dan analisis yang dipaparkan oleh penulis di atas, sangat tampak bahwa konten Quizzstar bermuara pada dua agama yang tidak menghendaki agama Islam, yaitu Nasrani dan Yahudi. Maka tidak heran jika yang digunakan dalam kebanyakan ramalan Quizzstar adalah simbol-simbol, yang menurut penulis bukan hanya simbol, tapi juga ideologi yang sangat terselubung.

Seperti dalam teori Saussure, mereka menjadikan media sosial, dengan *game* dan kalimat ramalan sebagai *form*, tapi sebenarnya bukan *form* itu yang sebenarnya ingin mereka tuju. Karena di balik *form* ada –yang disebut Saussure– sebagai *content*, isi, ide, ideologi dan atau sejenis itu. Maka saya sebut teori yang dipakai oleh Quizzstar adalah teori “kamufase media” dimana sebuah ideologi mencoba diselipkan dengan memanfaatkan media, khususnya media sosial.

Kita secara bersama-sama bisa melihat apa yang ada dalam setiap sajian Quizzstar pada data di atas. Baik mulai dari pertanyaan, jawaban, penafsiran dan gambar yang disajikan oleh Quizzstar. Konten Quizzstar yang saya analisis

menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure, maka penulis menemukan sebuah pola –mungkin bukan barang baru- dalam membawa pesan (baca: ideologi) tertentu, dan bersembunyi di balik media sosial, atau semacam kamufase, yang sangat halus. Ini juga sangat sesuai dengan zamannya, di mana untuk menancapkan sebuah ideologi, faham-faham atau yang sejenisnya, dengan cara menggunakan media, baik media mainstream maupun sosial.

Sementara yang ditemukan oleh penulis, adalah sebagaimana yang ada dalam ayat di atas. Yaitu, keberadaan konten Quizzstar sering berada dalam kristenisasi atau nasranisasi, dan satanisme yang bersembunyi di balik media sosial, dengan berkedok *game* ramalan, dari isi pesan dalam setiap ramalan yang disajikan oleh penulis di atas, Quizzstar sangat terang-terangan menyebut nama Yesus dan setan, bahkan ada beberapa bahasa yang dengan jelas mengajak dengan halus. Mau tidak mau, itu merupakan pendangkalan aqidah umat Islam secara berlahan, saking pelannya, kadang kita tidak menyadari itu. Itulah yang penulis sebut sebagai teori kamufase media, bersembunyi dan sangat halus cara bermainnya.

Kemudian yang ketiga, dari kamufase Quizzstar, penulis menemukan, bahwa secara universal, ramalan tersebut berisi sebuah ajakan untuk mempercayai kekuatan selain kekuatan Tuhan. Artinya, sesuatu yang menjadi wilayah Tuhan sudah bisa dimasuki dan juga dikuasai oleh kuis tersebut. Misalnya, kekuatan menafsirkan orang akan mati, akan hamil dengan jenis kelamin apa, kalau mati kemana dia akan masuk, dan seberapa perbandingan dosa dan amal baiknya, dan lain-lain.

Sebagaimana konsep *signifier* dan *signified* Saussure, di mana dengan tanda tertentu, mereka sebenarnya memberikan pertanda yang kita sendiri tidak tahu. Pertanda dari permainan Quizzstar adalah pendangkalan akidah, atau perongrongan akidah. Meski secara lahir tidak betul-betul menyembah Quizzstar dan ideologi yang dibawanya. Setidaknya, pengguna media diyakinkan bahwa ada kekuatan yang menyerupai kekuatan Tuhan.

Tentu temuan penulis ini sesuai dengan dengan nilai-nilai yang pernah penulis pelajari. Sebagaimana diterangkan dalam kitab *Sullamut Taufiq*, karangan Syaikh Muhammad Nawawi halaman 9. Bahwa, murtad atau rusaknya agama seseorang itu ada tiga macam, yaitu pada dataran keyakinan, perkataan dan perbuatan, dan dari setiap macam itu terdiri berbagai cabang yang dapat merusak keagamaan umat Islam.

Sementara memalui Quizzstar ini, kita diserang melalui wilayah yang sangat urgen dan mendasar, yaitu *i'tiqad*, akidah atau keyakinan kita. Dalam penjelasan Syaikh Nawawi, bahwa salah satu kekufuran yang melalui jalur akidah adalah ketidakpercayaan kita terhadap salah satu sifat wajib bagi Allah, atau meyakini bahwa ada sesuatu yang mempunyai sifat sebagaimana sifat wajibnya Tuhan.

Pada dua data terakhir yang disajikan oleh penulis, ada upaya untuk pendangkalan akidah, bahwa seakan-akan ada yang bisa menyerupai sifat maha tahu dan kuasanya Tuhan, dengan menafsirkan orang ini akan masuk neraka atau sura dan memastikan siapa yang akan hamil dengan menyebutkan jenis kelamin.

Dengan ini penulis menemukan tiga hal, pertama pendangkalan akidah dengan cara Kristenisasi, kedua satanisem, dan ketiga dengan cara membuat

tandinga terhadap sifat wajib bagi Tuhan, atau lebih gampangnya adalah ajakan menyekutukan sifat Tuhan, dan muara ketiganya sama, yaitu menyekutukan Tuhan. Sebagaimana disebutkan dalam Surah Al-Baqarah ayat 120.

Sehinga kalau dikemas lebih hemat, akan menjadi: konten pada permainan Quizzstar, yang dianalisis menggunakan Semiotika Ferdinand de Saussure, dengan dasar akidah Islam, akan menghasilkan temuan yang mencoba mendangkalkan akidah umat Islam atau pengguna media sosial Muslim.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari pemaparan yang penulis sampaikan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan, bahwa konte-konten dalam Quizzstar baik mulai dari bentuk pertanyaan, jawaban, penafsiran hingga gambar yang ditampilkan, ada upaya untuk pendangkalan akidah umat Islam atau pengguna media sosial muslim.

1. Apa yang ditemukan dalam konten-konten Quizzstar yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, sangat tidak sesuai dengan konsep akidah yang diajarkan umat Islam. Dalam ajaran Islam, bahwa satu-satunya Tuhan yang wajib dipercaya sebagai dzat yang memiliki kekuatan di luar kekuatan manusia hanya Allah SWT.
2. Sebagaimana sifat *Qudrat*-Nya Allah, bahwa kekuasaan Allah tidak sama dengan kekuasaan para makhluknya. Sementara, konten Quizzstar berdasarkan analisis yang penulis lakukan dengan menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure, ada upaya untuk menyamai kekuatan Tuhan, padahal sebenarnya tidak ada sekutu bagi-Nya. Hal ini, jelas pendangkalan atau pengikisan akidah umat Islam.
3. Lima data dan analisis yang disajikan oleh penulis, juga menghasilkan kesimpulan. Bahwa setiap data yang disajikan sekaligus analisis dengan semiotika Ferdinand de Saussure, semuanya menghasilkan sebuah kesimpulan yang muaranya sama, yaitu dalam setiap lima sajian tersebut berujung pada sebuah tanda yang mencoba mengikis akidah umat islam

atau pengguna media sosial muslim, tentu disuaikan dengan pradigma yang penulis gunakan, yaitu akidah islam itu sendiri.

4. Ini yang disebut oleh Noam Chomsky dalam bukunya *Pirates and Emperos*, sebagai pembajakan yang dilakukan oleh sang kaisar, terhadap ideologi umat manusia. Tapi, kali ini menggunakan media sosial sebagai senjata pembajakannya.

Di mana para orang-orang yang benci dengan akidah Islam, akan mencoba mengendalikan pikiran-pikiran atau ideologi umat Islam. Salah satunya menegndalikannya melalui media sosial, termasuk apa yang sudah dibahas di bab-bab sebelumnya, yaitu Quizzstar.

5. Dari kesimpulan ini, di zaman dengan kemajuan teknologi yang sangat canggih, tentu bukan barang baru jika ada upaya penggeseran Aqidah dengan memanfaatkan media, terutama media sosial, dan salah satu dari sekian banyak upaya itu, telah dilakukan oleh sebah *game* atau kuis yang dikemas menarik, yaitu permainan Quizzstar, yang dengan sangat vulgar, mengajak umat Islam mempercayai ideologi-ideologi lain yang bertentangan dengan Aqidah Islam.

5.2. Saran

Saran yang dapat disamakan oleh penulis. Antara lain, temuan penelitian ini bukan sesuatu yang purna, apalagi sempurna. Maka, penulis sarankan agar terus dilakukan penelitian yang lebih mendalam, misalnya dengan objek yang sama, atau pada konteks yang berbeda, sehingga pengawalan terhadap akidah umat Islam terus berlanjut.

Seperti yang penulis katakan, bahwa penelitian ini bukan sesuatu yang purna, maka penelitian selanjutnya yang serupa, sebagai upaya koreksi dan penyempurnaan terhadap penelitian ini, sangat penting untuk terus dilanjutkan.

1. Fakultas Dakwah

Penelitian ini bisa dijadikan salah satu kekayaan khazanah perkembangan pengetahuan, terutama tentang permainan Quizzstar, agar kemudian dilakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam di bidang yang sama.

2. Umat Islam

Harus lebih hati-hati menggunakan media sosial media, apalagi berisi konten-konten yang menyentuh akidah atau ideologi, terutama yang bertentangan dengan ideologi Ahlus Sunnah Wal Jamaah.



**ANALISIS SEMIOTIKA FERDINAND DE SAUSSURE
TERHADAP PERMAINAN QUIZZSTAR DALAM UPAYA
MENGIKIS AQIDAH PENGGUNA MEDIA SOSIAL MUSLIM**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah Jurusan Manajemen Penyiaran Islam
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Disusun Oleh:

Moh Bahri

NIM: 082141042

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
OKTOBER 2018**

Daftar Gambar

No	Uraian	Hal.
4.1.	Logo Quizstar	47
4.2.	Ramalan Kitab Injil	51
4.3.	Hasil Ramalan Kitab Injil	52
4.4.	Ramalan Setan dalam Quizstar.....	53
4.5.	Penampakan Setan dalam Sebuah Ramalan Quizstar	54
4.6.	Hasil Penafsiran Ramalan Setan	55
4.7.	Pertanyaan Tafsir Nama oleh Al-Kitab.....	56
4.8.	Proses Mencari Hasil Ramalan	57
4.9.	Hasil Ramalan Al-Kitab, Tentang Arti Nama.....	58
4.10.	Pertanyaan Ramalan Antara Surga dan Neraka	59
4.11.	Hasil Ramalan Keputusan Masuk Surga.....	60
4.12.	Pertanyaan Ramalan Siapa yang Akan Hamil di Tahun 2018	62
4.13.	Jawaban Tiga Teman yang Akan Hamil	63

IAIN JEMBER

DAFTAR ISI

	Hal
Halama Judul.....	i
Halaman Persetujuanii
Halaman Pengesahan	iii
Motto.....	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
1.5. Definisi Istilah.....	11
1.6. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	15
2.1. Penelitian Terdahulu	15
2.2. Kajian Teori.....	18

2.2.1. Semiotika Ferdinand de Saussure..	18
2.2.2. Ideologi..	34
2.2.3. Media Sosial.....	36
2.2.4. Akidah.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
3.2. Lokasi Penelitian.....	43
3.3. Subjek Penelitian.....	43
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.5. Analisis Data.....	45
3.6. Keabsahan Data.....	45
3.7. Tahap-tahap Penelitian.....	47
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	48
4.1. Gmbaran Quizzstar.....	48
4.2. Penyajian Data	51
4.2.1. Ramalan kitab Injil.....	52
4.2.2. Ramalan Setan.....	54
4.2.3. Makna Sebuah Nama dalam Al-kitab	57
4.2.4. Ramalan Surga atau Neraka	60
4.2.5. Siapa yang akan Hamil	63
4.3. Analisis.....	66
4.3.1. Kristenisasi Berkedok Ramalan Kitab Injil.....	66
4.3.2. Satanisme di Balik Kuis	72

4.3.3. Ajakan Agar Percaya Sebagai Utusan Tuhan	75
4.3.4. Keputusan Surga atau Neraka	78
4.3.5. Sang Pemberi Keturunan	80
4.4. Pembahasan Temuan.....	83
BAB V PENUTUP.....	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
Matrik Penelitian	
Pernyataan Keaslian Tulisan	
Biodata Penulis	



DAFTAR PUSTAKA

- Al Fauzan, Shalih bin Fauzan bin Abdullah. 2001. *Kitab Tauhid*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Al-Fayyadl, Muhammad. 2011. *Derrida*. Yogyakarta: LKiS.
- Al-Jawi, Muhammad An-Nawawi. 2010. *Tijan Ad-darari*. Surabaya: Mutiara Ilmu.
- Ash-Shabuni, Syekh Muhammad. 2001. *Ikhtisar Ulumul Qur'an Praktis*. Jakarta: Pustaka Amani.
- Briggs, Asa dan Burke, Peter. 2006. *Sejarah Sosial Media: Dari Gutenberg sampai Internet*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Chomsky, Noam. 2017. *Pirates and Emperos: Pelaku Terorisme Internasional Yang Sesungguhnya*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eriyanto. 2006. *Analisis Wacana*. Yogyakarta: LKiS.
- Gray, Jerry D. 2012. *Art of Deception: Mereka Menipu Dunia*. Jakarta: Sinergi.
- Hadi, Astar. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace*. Yogyakarta: LKiS.
- Hardiman, F Budi. 2013. *Kritik Ideologi*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Ida, Rachmah. 2014. *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana.
- Imamah, Fardan Mahmudatul. 2015. "Diskursus Sesat Dalam Media Muslim Online". Dalam *al-'Adalah, Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan*. Jember: IAIN Jember Press: 217-236.
- Jember, STAIN. 2014 . *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: STAIN Jember Press.
- Kaelan, 2009. *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Paradigma.

- Karim, Muhlis Abdul. 2005. *Isa dan Al-Mahdi di Akhir Zaman*. Jakarta: Gema Insani.
- Na'im Khalid. 2001. *Organisasi Islam Menghadapi Kristenisasi*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi Budaya dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rakatama Media.
- Nawawi, Muhammad. *Syarah Sullamut Taufiq*, Surabaya: Imaratullah.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1985. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Rifa'i, NH. 2009. *Kiamat Semakin Dekat*. Jombang: Lintas Media.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Quraish Shihab, M. 2010. *Setan Dalam Al-Quran, Yang Halus dan Tak Terlihat*. Lentera Hati



DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1.	Konsep <i>Signifier</i> dan <i>Signified</i> Saussure.....	22
2.2.	Konsep <i>Langue</i> , <i>Parole</i> dan <i>Langage</i> Saussure.....	30



Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh Bahri
NIM : 082141042
Prodi/Jurusan : KPI/Manejemen Dakwah
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 23 Oktober 2018

Saya yang menyatakan



Moh Bahri
082141042

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar sarjana, di IAIN Jember.

Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda kita, Muhammad Saw. Karena dengan semangat perjuangannya, kita bisa menikmati manisnya ilmu pengetahuan.

Keberhasilan menulis skripsi ini, dapat diperoleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember;
2. Bapak Dr. Ahidul Asror, M.Ag, Selaku Dekan Fakultas Dakwah beserta jajaran;
3. Bapak Dr. Sofyan Hadi, S.Sos.I, M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Manajemen dan Penyiaran Islam;
4. Dosen pembimbing, Siti Raudhatul Jannah, S.Ag, M.Med.Kom;
5. Serta seluruh guru, para dosen yang tidak disebutkan satu persatu, terimakasih selama ini ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis.

Besar harapan, skripsi yang penulis buat ini memberikan pelajaran bagi pembaca, utamanya bagi penulis, dan siapa pun yang membaca karya ini dapat mengambil pelajaran dan manfaat.

Jember, Oktober 2018

Penulis

Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh Bahri
NIM : 082141042
Prodi/Jurusan : KPI/Manejemen Dakwah
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 23 Oktober 2018

Saya yang menyatakan



Moh Bahri
082141042

Judul	Permasalahan	Variabel	Sub Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Hepotesis
Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Terhadap Permainan Quizzstar Dalam Upaya Mengikis Akidah Pengguna Media Sosial Muslim	Bagaimana Permainan Quizzstar dalam upaya mengikis akidah pengguna media sosial muslim, dilihat dari konsep-konsep Semiotika Ferdinand de Saussure?	Permainan Quizzstar Mengikis Akidah Pengguna Media Sosial Muslim	<ol style="list-style-type: none"> Kristenisasi Satanisme Ramalan yang membawa kekufuran <ol style="list-style-type: none"> Melalui media sosial Berbentuk Game Agenda tersembunyi di balik ramalan Mengikis akidah, bertameng kuis 	<ol style="list-style-type: none"> Analisis terhadap tampilan, kalimat. Dokumentasi dari updetan status netizen. Dari letratur berupa buku, dan jurnal \Pustaka 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: <i>Kualitatif Interpretatif</i> Metode Pengumpulan data: Observasi \Dokumentasi \Pustaka Metode analisis data: Menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure Mecari makna daam setiap tanda-tanda. Dengan mengenali 1. <i>signifier</i> 2. <i>signified</i> 3. <i>form</i> 4. <i>content</i> \Dipadukan dengan beberapa teori yang mendukung. 	Terdapat ideologi di dalam Quizzstar. Ideologi itu mencoba merusak pelan-pelan akidah umat islam. Karena dalam konten Quizzstar mencoba masuk ke wilayah Tuhan, dan berusaha menyeruapai sifat-sifatNya. Selain itu, dengan media sosial kaum-kaum tertentu berusaha agar umat muslim jauh dari akidah mengesakan Tuhannya.

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ
الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar merekalah orang-orang yang beruntung”. (QS. Ali Imran: 104).¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahan* (Jakarta, Diponegoro, 2011), 412.

**ANALISIS SEMIOTIKA FERDINAND DE SAUSSURE TERHADAP
PERMAINAN QUIZZSTAR DALAM UPAYA MENGIKIS
AQIDAH PENGGUNA MEDIA SOSIAL MUSLIM**

SKRIPSI

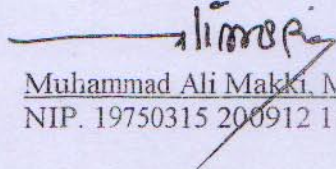
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Fakultas Dakwah Jurusan Manajemen Penyiaran Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Pada:

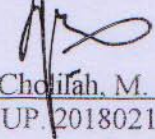
Hari : Jum'at
Tanggal : 5 Oktober 2018

Tim Penguji,

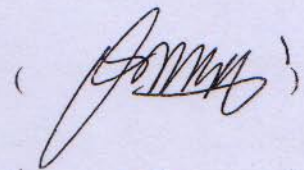

Ketua


Muhammad Ali Makki, M. Si
NIP. 19750315 200912 1 004

Sekretaris


Indah Roziah Cholifah, M. Psi. Psikolog
NUP. 201802164

Anggota:

- 1. Dr. Ahidul Asror, M.Ag ()
- 2. Siti Raudhatul Jannah M. Med, Kom ()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Dakwah


Dr. Ahidul Asror, M.Ag
NIP. 19740606 200003 1 003


PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan skripsi ini, untuk orang-orang yang telah memberikan kasih dan sayangnya tanpa pamrih selama ini, di antaranya:

1. Makhluk Allah yang menjadi perantara keberadaanku, dan berperan penting dalam setiap langkahku. Ibuku Sabiya, Bapakku Sanekrah.
2. Seorang makhluk amanah Allah, Istriku Khadijah bin Sudarma
3. Saudaraku, Puk Sahati, kak Sahur, kak Muhammad, dan alek Sholehoddin yang sampai saat ini masih bermimpi ingin jadi sarjana.
4. Semua anggota keluarga, dari pihak saya maupun istri.
5. Guru-guru dari pertama saya mengeja huruf dan angka, dosen-dosenku dari semester muda hingga semester tua, wa akhussu bid dzikri, dosen pembimbingku Siti Raudhatul Jannah S.Ag., M.Med.Kom.
6. Sahabat-sahabatku, teman diskusi seperjuangan, yang tidak akan saya sebutkan di sini. Masih ingat mimpi kita, kita akan ketemu lagi setelah kita sama-sama jadi pimpinan, dan sudah dalam keadaan kaya.
7. Kepada siapapun yang pernah saya kenal di dunia ini.

IAIN JEMBER

**ANALISIS SEMIOTIKA FERDINAND DE SAUSSURE TERHADAP
PERMAINAN QUIZZSTAR DALAM UPAYA MENGIKIS
AQIDAH PENGGUNA MEDIA SOSIAL MUSLIM**

SKRIPSI

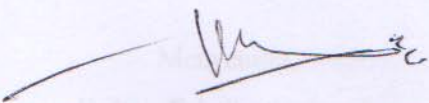
diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah Jurusan Manajemen Penyiaran Islam
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

Moh Bahri

NIM: 082141042

Disetujui Pembimbing


Siti Raudhatul Jannah M. Med. Kom
NIP.19720715 200604 2 001

