

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada dua studi terdahulu yang sama-sama mengaplikasikan analisis resepsi. Studi pertama oleh Muhammad Choliq Nurhuda (2022) membedah konstruksi makna perundungan dalam film *A Silent Voice* di kalangan mahasiswa. Sementara itu, kajian Nieda Nabila (2023) mengeksplorasi penerimaan audiens terhadap isu kekerasan seksual berbasis elektronik pada film *Like & Share*. Uraian secara lengkap dijelaskan peneliti melalui tabel berikut:

Tabel 2.1 *Penelitian Terdahulu*

| | Penelitian 1 | Penelitian 2 |
|----------------------|--|--|
| Nama Peneliti | Muhammad Choliq Nurhuda | Nieda Nabila |
| Judul | ANALISIS RESEPSI TERHADAP PEMBULLYAN PADA FILM (<i>Studi Analisis Resepsi Film A Silent Voice Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 Universitas Semarang</i>) | Analisis Resepsi Khalayak dalam Memaknai Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE) pada Film Like & Share |
| Tahun | 2022 | 2023 |
| Perbedaan | Bertujuan untuk lebih mengkritisi mengenai Analisis Resepsi Terhadap Pembullyan Pada Film (Studi Analisis Resepsi Film A Silent Voice Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 Universitas Semarang. | Bertujuan untuk menjelajahi resepsi penonton terhadap film Like & Share terkait dengan isu kekerasan seksual berbasis elektronik menggunakan teori Resepsi Stuart Hall, dengan fokus pada variasi latar belakang |

| | | |
|-------------------------|---|--|
| | | narasumber, termasuk perbedaan pandangan terhadap usia korban. |
| Jenis Penelitian | Analisis resepsi | Analisis Resepsi |
| Hasil Penelitian | Bahwa dari proses ini berupa pembentukan kode dari fenomena sosial menjadi sebuah pesan atau disebut dengan „struktur makna“. Struktur makna pada tahap ini didominasi dan dimaknai dari sudut pandang produsen sebagai pengirim pesan. | Dalam keseluruhan penelitian, para informan menyimpulkan bahwa film Like & Share berhasil menggambarkan dampak kekerasan seksual berbasis elektronik secara logis dan realistis, memberikan pemahaman mendalam tentang trauma psikologis yang dialami karakter korban. |

2.2 Makna Kekerasan

Kekerasan, atau yang dalam etimologi Latin dikenal sebagai *violentia*, mengandung makna mendalam terkait tindakan ganas dan keji yang merugikan sesama. Menurut Rahmat (2019), perilaku ini mencakup segala bentuk aksi, baik disengaja maupun tidak, yang berujung pada penderitaan fisik atau psikis orang lain. Sebagai tindakan yang jauh dari nilai-nilai luhur dan norma kemanusiaan, kekerasan secara otomatis menjadi bentuk pengabaian terhadap Hak Asasi Manusia. Oleh sebab itu, pemberian hukuman yang setimpal bagi para pelaku bukan sekadar prosedur hukum, melainkan upaya penting untuk memutus rantai kekerasan melalui efek jera yang ditimbulkan.

Menurut *World Health Organization* (WHO, 2002) kekerasan adalah penggunaan kekuatan fisik atau kekuasaan, ancaman atau tindakan nyata terhadap diri sendiri bahkan orang lain, kelompok, atau komunitas, yang mengakibatkan atau kemungkinan besar mengakibatkan cedera, kematian, kerusakan psikologis, perkembangan yang terganggu, atau perampasan hak.

Dalam ranah sinema, George Gerbner (1976) mengartikan kekerasan sebagai representasi kekuatan untuk mendominasi dan melukai. Kendati sering digunakan sebagai katalis pendorong alur cerita atau sarana penyampai pesan moral, paparan visual agresif yang masif tanpa konteks yang tepat berisiko menormalisasi kekerasan di dunia nyata. Kekerasan di media juga disebut sebagai bentuk ekspresi kekuatan fisik yang ditampilkan secara nyata terhadap diri sendiri maupun orang lain, yang bertujuan untuk memaksa, melukai, atau bahkan membunuh. Dengan kata lain, kekerasan dalam film bukan sekadar aksi fisik, tetapi juga mencakup penggambaran situasi yang penuh ancaman, dominasi, dan paksaan.

Selain sebagai unsur hiburan, adegan kekerasan kerap dipakai untuk memperkuat jalan cerita, menggambarkan konflik, atau memberikan pesan moral tertentu, misalnya tentang akibat buruk dari tindakan jahat. Namun, para peneliti media kritis menekankan bahwa representasi kekerasan yang ditampilkan berulang kali tanpa konteks moral bisa berbahaya, karena berpotensi menormalkan perilaku agresif dalam masyarakat (Gerbner, 1976). Dengan demikian, kekerasan dalam film dapat memiliki makna ganda: di satu sisi sebagai perangkat artistik untuk menciptakan efek dramatis sekaligus menyampaikan pesan, tetapi di sisi lain bisa menjadi bentuk eksploitasi yang menekankan sensasi semata.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kekerasan bisa diartikan perbuatan seseorang atau kelompok yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik maupun barang. Adapun jenis kekerasan maka dalam hal ini peneliti membagi menjadi tiga bentuk, yaitu :

2.2.1 Kekerasan Fisik

Serangan langsung yang meninggalkan jejak kasat mata pada tubuh korban, mulai dari luka memar hingga penghilangan nyawa. Karakteristik utama dari jenis kekerasan ini adalah adanya bekas luka, memar, atau cedera fisik lainnya sebagai akibat dari kontak langsung. Dalam ranah sinematik maupun realitas sosial, manifestasi kekerasan fisik dapat dijumpai dalam berbagai bentuk ekstrem, mulai dari

pemukulan dan pembacokan, hingga tindakan fatal yang menyebabkan hilangnya nyawa seseorang.

2.2.2 Kekerasan Struktual

Berbeda dengan kekerasan personal, kekerasan struktural memiliki dimensi yang lebih kompleks karena melibatkan sistem dan tatanan sosial yang lebih luas. Kekerasan ini tidak selalu berbentuk serangan fisik antarindividu, melainkan bekerja melalui pemanfaatan sistem hukum, kebijakan ekonomi, hingga norma sosial yang berlaku di masyarakat untuk memarginalkan pihak tertentu. Dalam konteks ini, pelakunya bisa berupa institusi atau kelompok dominan yang menggunakan struktur sosial untuk menciptakan ketidakadilan atau penindasan secara sistematis terhadap orang lain.

2.2.3 Kekerasan Psikologis

Kekerasan psikologis merupakan bentuk serangan yang ditujukan untuk melukai kondisi mental atau kejiwaan seseorang. Dampak dari kekerasan ini seringkali tidak terlihat secara kasat mata, namun dapat mengakibatkan penderitaan batin yang mendalam hingga gangguan jiwa. Bentuk nyatanya meliputi pelecehan verbal (ejekan), penghinaan martabat, serta tindakan intimidasi atau ancaman. Poin krusial dari kekerasan psikologis adalah efek jangka panjangnya yang tidak hanya menciptakan rasa takut sesaat, tetapi juga berpotensi menimbulkan trauma psikis yang menetap bagi korbannya.

2.3 Tipologi dan Representasi Kekerasan dalam Film Horor Religi

Dalam kajian media dan sinema, kekerasan tidak dapat didefinisikan secara tunggal hanya sebagai tindakan fisik yang agresif. Khususnya dalam genre horor religi seperti *Siksa Neraka*, kekerasan memiliki lapisan makna yang kompleks. Untuk membedah pemaknaan khalayak secara lebih tajam dan akademis, penelitian ini mengklasifikasikan representasi kekerasan ke dalam tiga dimensi spesifik yang didasarkan pada tinjauan pustaka keilmuan film dan komunikasi:

1. Dimensi Teologis dan Didaktis (Kekerasan sebagai Instrumen Pembelajaran)

Pada dimensi ini, adegan kekerasan dimaknai bukan sebagai bentuk sadisme kosong, melainkan sebagai manifestasi dari hukum sebab-akibat yang berlaku dalam ajaran agama. Visualisasi penyiksaan dipahami sebagai representasi azab atau konsekuensi ilahiah atas dosa yang diperbuat manusia. Hal ini sejalan dengan pandangan Sasono (2013) yang menjelaskan bahwa film horor religi di Indonesia sering kali beroperasi sebagai medium dakwah, di mana kengerian dan kekerasan digunakan sebagai instrumen kontrol sosial untuk mengingatkan penonton akan hukuman Tuhan. Fungsi utamanya adalah didaktis, yaitu memberikan pengajaran dan mendorong refleksi spiritual bagi penontonnya.

2. Dimensi Estetika dan Visual (Kekerasan sebagai Unsur Sinematik)

Dimensi ini melihat kekerasan dari kacamata teknis dan artistik. Bagi khalayak yang memiliki latar belakang visual—seperti aktivis Jurnalistik Fotografi Club (JUFOC)—kekerasan dimaknai sebagai pencapaian estetika. Menurut pakar kajian film Stephen Prince (2000) dalam konsepnya mengenai *aestheticization of violence*, kekerasan di layar kaca sering kali dikonstruksi menggunakan teknologi CGI dan efek riasan khusus (*prosthetic makeup*) untuk menciptakan pengalaman visual yang memukau dan realistis. Dalam perspektif ini, penonton akan menilai adegan kekerasan berdasarkan kualitas eksekusinya: apakah terlihat nyata, artistik, memanjakan mata, atau justru terkesan berlebihan dan palsu.

3. Dimensi Etis dan Psikologis (Kekerasan sebagai Isu Moral Penayangan)

Dimensi ini berkaitan dengan dampak kekerasan visual terhadap psikologis penonton dan standar moral penayangan publik. Fokus utamanya adalah kelayakan etis: apakah adegan sadis tersebut pantas

ditayangkan secara luas dan bagaimana dampaknya terhadap mental penonton (memicu trauma, rasa takut, atau jijik). Hal ini merujuk pada teori Kultivasi dari George Gerbner (1976), yang menekankan bahwa paparan adegan kekerasan yang intens di media dapat memengaruhi persepsi khalayak terhadap realitas dan memicu efek psikologis tertentu. Di dimensi ini, penonton akan mengevaluasi apakah visualisasi sadis tersebut melanggar batas kepantasan, meskipun berlindung di balik pesan dakwah agama.

2.4 Komunikasi Massa

Secara terminologi, komunikasi massa (*mass communication*) diartikan sebagai proses penyampaian pesan ditargetkan kepada audiens dalam skala luas atau masyarakat umum. Karakteristik utama dari bentuk komunikasi ini adalah ketergantungannya pada saluran atau media tertentu sebagai perantara pesan. Berbagai medium dapat dimanfaatkan dalam proses ini, mencakup media cetak, audio, visual, hingga konvergensi audio-visual dan media luar ruang.

Istilah komunikasi massa sendiri pada dasarnya adalah penyederhanaan dari frasa “komunikasi melalui media massa” (*communicating with media*). Jika dibedah lebih mendalam, konsep ini terdiri dari dua komponen utama: komunikasi sebagai aktivitas pertukaran pesan, dan media sebagai instrumen atau sarana teknis yang memungkinkan pesan tersebut terdistribusi secara simultan kepada publik yang anonim dan heterogen.

2.4.1 Ciri Komunikasi Massa

Menurut buku Keterampilan Pers dan Jurnalistik berwawasan Jender (2019) ciri komunikasi massa, yaitu :

1. Komunikasi Massa Berlangsung Satu Arah

Artinya tidak ada arus balik atau timbal balik dari komunikan ke komunikator. Hal ini mengharuskan komunikator menyiapkan pesan yang akan disampaikan ke komunikan. Contohnya seperti, acara

berita di televisi. Presenter sebagai komunikator bisa menyampaikan pesan kepada para penonton, namun penonton tidak bisa memberikan *feedback* kepada presenter tersebut.

2. Komunikasikan Bersifat Anonim dan Heterogen

Komunikator tidak mengenal komunikan dan tidak pernah bertemu secara langsung. Disebut heterogen karena komunikan berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, seperti riwayat pendidikan, umur, *gender*, profesi, agama, serta kelas ekonomi.

3. Sasaran Komunikan Jauh Lebih Luas

Komunikasi massa memiliki sasaran komunikan atau khalayak yang luas atau tidak terbatas. Selain itu, pada saat yang sama seluruh komunikan memperoleh pesan yang sama.

4. Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi ini ditujukan untuk semua khalayak. Sehingga komunikasi massa bersifat umum. Begitu pula dengan pesan yang disampaikan, baik berupa fakta, peristiwa, atau opini tentu bersifat umum pula.

5. Terbatasnya Stimulasi Alat Indera

Komunikasi massa, stimulasi alat indra tentu memiliki keterbatasan, hal ini bisa jadi tergantung pada jenis media massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Contohnya seperti, koran yang hanya bisa dibaca, radio yang hanya bisa didengar, televisi yang hanya bisa dilihat serta didengar.

2.4.2 Fungsi Komunikasi Massa Bagi Khalayak

Komunikasi merupakan suatu hal yang penting dalam hal membangun hubungan antar manusia, komunikasi yang efektif tentu memungkinkan membangun hubungan yang kuat dan dapat saling memahami antar individu dengan lebih baik. Ada beberapa poin penting terkait fungsi dari komunikasi massa bagi khalayak luas, yaitu:

1. Penyebaran Informasi

Komunikasi massa berfungsi sebagai alat utama untuk menyebarkan informasi kepada publik secara luas dan cepat. Ini

termasuk berita terkini, informasi cuaca, kebijakan pemerintah, dan lain-lain. Media massa seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet memberikan akses langsung kepada masyarakat terhadap berbagai jenis informasi yang mereka butuhkan untuk kehidupan sehari-hari.

2. Edukasi

Media massa juga berperan dalam mendidik masyarakat. Program-program edukatif di televisi, artikel di surat kabar, dan konten online dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang berbagai isu, seperti kesehatan, sains, budaya, dan teknologi. Edukasi melalui media massa membantu meningkatkan literasi dan kesadaran masyarakat.

3. Hiburan

Komunikasi massa menyediakan hiburan bagi masyarakat. Acara televisi, film, musik, permainan video, dan berbagai bentuk konten digital lainnya berfungsi sebagai sarana rekreasi dan pelepas stres bagi individu. Hiburan ini juga berperan dalam memperkaya budaya dan menciptakan rasa kebersamaan di antara penonton atau pendengar.

4. Membentuk Opini Publik

Komunikasi massa dapat membentuk dan mempengaruhi opini pada publik. Melalui editorial, artikel opini, dan komentar dari para ahli, media dapat membantu masyarakat membentuk pandangan dan sikap terhadap berbagai isu sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Pembentukan opini itu sendiri sangat penting dalam proses demokrasi dan pengambilan keputusan.

2.4.3 Media Massa

Media massa adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pesan kepada khalayak yang luas dan heterogen secara simultan. Media ini mencakup berbagai platform dan teknologi yang mampu menjangkau banyak orang dalam waktu yang singkat.

Media massa merupakan sarana komunikasi massa. Proses penyampaian pesan, gagasan, atau informasi media massa kepada khalayak dilakukan secara bersama atau serentak. Sebuah media bisa disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu, yaitu karakteristik media massa menurut Cangara (2010: 126–127) antara lain:

1. Jangkauan Luas

Artinya media massa mampu mencapai khalayak maupun audiens yang sangat besar dan tersebar di berbagai wilayah.

2. Komunikasi Satu Arah

Informasi seringkali mengalir dari sumber ke penerima tanpa melalui interaksi secara langsung, meskipun media sosial dan *platform digital* semakin memungkinkan untuk komunikasi dua arah.

3. Pengaruh Yang Kuat

Media massa memiliki kekuatan untuk mempengaruhi opini publik, norma sosial, dan perilaku individu.

4. Ketersediaan dan Akseibilitas

Media massa pada umumnya mudah diakses oleh khalayak secara luas, baik melalui langganan, pembelian, atau secara gratis melalui internet.

2.5 Film

Film adalah karya seni dan media visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan sering kali efek khusus untuk menceritakan sebuah cerita, menyampaikan informasi, atau mengekspresikan ide dan emosi. Film dapat diproduksi untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, edukasi, dokumentasi, dan seni. Film merupakan medium komunikasi visual yang mengintegrasikan elemen gerak dan suara untuk menyampaikan sebuah narasi. Merujuk pada *The Oxford Dictionary of Film Studies*, film secara teknis dipahami sebagai rangkaian citra yang direkam sedemikian rupa, lalu diproyeksikan dalam urutan

yang cepat sehingga menciptakan ilusi gerak yang berkelanjutan bagi penontonnya.

Lebih dari sekadar rekaman gambar, film menempati posisi unik dalam dunia kesenian karena menjadi muara dari berbagai disiplin artistik. Di dalamnya terkandung kolaborasi yang kompleks antara teknik sinematografi, kedalaman penulisan naskah, arahan penyutradaraan, hingga penjiwaan karakter oleh para aktor. Oleh karena itu, film bukan hanya sekadar karya seni tunggal, melainkan hasil sinergi kreatif dari berbagai pakar di bidangnya. Kekuatan utamanya terletak pada kemampuannya dalam mentransformasikan cerita, memantik inspirasi, serta menjadi sarana yang sangat persuasif untuk mendistribusikan pesan moral kepada khalayak luas.

Menurut Philippe Marion dalam bukunya *The Film Experience: An Introduction*, film adalah seni dan teknik yang menggabungkan unsur-unsur visual dan auditif untuk menghasilkan narasi yang dapat dipahami dan dirasakan oleh penonton.

2.5.1 Film Merupakan Media Komunikasi Massa

Dalam dunia komunikasi, film memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk membentuk opini maupun perilaku masyarakat. Film memegang peranan krusial sebagai instrumen penyampai pesan yang ditujukan bagi khalayak luas. Sebagai media massa, film tidak sekadar menjadi sarana transmisi informasi, tetapi memiliki kekuatan untuk memengaruhi persepsi serta mengonstruksi pola pikir masyarakat. Melalui fungsinya yang meliputi aspek edukasi, hiburan, pembentukan opini publik, hingga jembatan komunikasi antarbudaya, film telah bertransformasi menjadi pilar penting dalam dinamika kehidupan modern sekaligus menjadi objek kajian fundamental dalam disiplin ilmu komunikasi.

Evolusi film menunjukkan pergeseran yang signifikan, dari yang semula hanya berupa konten sederhana dengan fungsi terbatas, kini berkembang menjadi medium distribusi pesan yang modern. Film saat ini mengintegrasikan berbagai unsur seni seperti narasi cerita, teatrikal,

musik, drama, hingga komedi ke dalam satu kesatuan visual. Dalam proses komunikasi massa, film mampu menjangkau audiens dalam jumlah masif secara simultan dan melintasi berbagai sekat demografis. Efektivitas pesan yang disampaikan pun sangat bergantung pada keragaman latar belakang komunikan, yang mencakup tingkat pendidikan, rentang usia, kategori gender, status sosial-ekonomi, hingga afiliasi keagamaan. Berikut merupakan beberapa aspek yang menjelaskan peran dan fungsi film sebagai media komunikasi massa:

1. Pembentukan Opini Publik/Khalayak

Dalam hal ini film dapat memainkan perannya dalam pembentukan opini publik seperti melalui propaganda dan advokasi, film sering digunakan untuk mempromosikan ideologi, nilai, atau suatu gerakan sosial tertentu. Contohnya, film propaganda yang digunakan oleh pemerintah atau organisasi untuk mempengaruhi pandangan masyarakat/khalayak dalam bentuk menebarkan citra khusus atau semacamnya.

2. Penyebaran Informasi

Film dapat dengan cepat melakukan transfer informasi kepada khalayak dalam dua bentuk, yaitu edukasi dan berita atau fakta. Dalam bentuk edukasi, film dokumenter dan film yang berdasarkan kisah nyata (non fiksi) dapat menyebarkan atau berbagi informasi penting, mendidik khalayak tentang sejarah, budaya, isu sosial, dan lain – lain. Lalu dalam bentuk berita atau fakta, beberapa film sering menyampaikan berita dan informasi faktual atau mirip dengan fungsi dari jurnalistik.

3. Industri Ekonomi

Pada bidang pekerjaan dan ekonomi, industri film menciptakan banyak lapangan pekerjaan dan berkontribusi yang signifikan terhadap perekonomian, seperti melalui produksi film, distribusi, maupun pemasaran.

Lalu dalam bidang pariwisata, lokasi-lokasi yang digunakan untuk memproduksi film sering kali menjadi daya tarik wisata. Hal tersebut tentu dapat meningkatkan ekonomi pada lokasi tersebut.

4. Pengaruh Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi digital dan layanan siaran langsung (*streaming*) telah mengubah cara produksi film, distribusi, dan dikonsumsi oleh khalayak. Dengan digitalisasi dan *streaming*, tentu memungkinkan akses yang jauh lebih luas dan lebih efisien dalam penyebaran film ke berbagai belahan dunia.

5. Pengaruh Psikologi dan Emosional

Dalam hal ini film memiliki kemampuan yang unik untuk membuat para penonton/khalayak dapat merasakan empati terhadap tokoh/karakter dan situasi yang telah digambarkan pada film tersebut. Tentu hal ini dapat memperdalam pemahaman emosional mereka.

Disisi lain juga film dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku para penonton/khalayak baik secara positif, maupun negatif. Hal tersebut tentu tergantung pada pesan yang disampaikan oleh film tersebut.

2.6 Film Siksa Neraka

Produksi film ini berada di bawah arahan sutradara Anggy Umbara, seorang sineas kontemporer Indonesia yang memiliki rekam jejak panjang dalam berbagai genre populer, seperti pada karya sebelumnya yakni *The Watcher* dan serial Cinta Fitri. Kapasitas kreatif Anggy dalam industri perfilman telah diakui secara luas, salah satunya dibuktikan melalui nominasi Penulis Skenario Asli Terbaik di ajang Festival Film Indonesia (FFI) tahun 2015 untuk film 3: Alif Lam Mim. Pengakuan ini membuktikan kemampuannya dalam menciptakan narasi yang mendalam dan penuh makna, tetapi juga memiliki kedalaman ideologis yang memicu refleksi penonton.

Diproduksi oleh *Dee Company*, film ini dikategorikan dalam rating usia 17+ (Dewasa) atau Rating R menurut standar IMDB. Klasifikasi ini ditetapkan karena film mengandung konten eksplisit berupa adegan kekerasan yang intens, visualisasi penyiksaan yang sadis, serta penggunaan bahasa yang keras. Pemberian rating dewasa ini berfungsi sebagai instrumen sensor mandiri sekaligus peringatan bagi audiens mengenai adanya materi visual yang berpotensi memicu ketidaknyamanan psikologis. Intensitas kekerasan grafis yang ditampilkan menjadi elemen kunci dalam membangun suasana horor yang bertujuan menyentuh emosi penonton secara mendalam.

Secara naratif, film ini merupakan adaptasi dari komik legendaris karya MB Rahimsyah yang sempat menjadi fenomena budaya pada era 1980-an melalui penerbit Pustaka Agung Harapan. Meskipun memiliki struktur cerita yang sederhana, komik tersebut sangat membekas di ingatan kolektif masyarakat berkat ilustrasi siksaan yang sangat mengerikan dan mendetail. Kisahnya dimulai dari gambaran perjalanan spiritual Nabi Muhammad SAW (Isra Mi'raj) yang kemudian diperlihatkan suasana neraka oleh Malaikat Jibril, diperlihatkanlah gambaran kehidupan di neraka. MB Rahimsyah secara spesifik memvisualisasikan tingkatan neraka lengkap dengan balasan bagi setiap perilaku buruk di dunia. Alur cerita dalam komik ini ditutup dengan kontras visual melalui gambaran keindahan surga bagi mereka yang bertakwa. Melalui adaptasi layar lebar, kisah ini tetap mempertahankan esensi moralnya; yakni memberikan representasi nyata bahwa setiap tindakan manusia di dunia memiliki konsekuensi akhirat yang tak terelakkan.



Gambar 2.1 MB Rahimsyah & karyanya

Film Siksa Neraka menampilkan adegan-adegan yang begitu keras dan sadis tentu dengan memanfaatkan *CGI (Computer-Generated Imagery)*. Nantinya film Siksa Neraka tersebut dapat menciptakan sebuah pengalaman sinematik yang memukau, dimana setiap detail kekejaman siksa di neraka tampak begitu autentik. Film Siksa Neraka juga memanfaatkan layar virtual *XR* sebagai latar belakang (*background*). Hal tersebut tentu menjadikannya suatu inovasi pada dunia perfilman. Teknologi *XR* menciptakan pengalaman visual yang jauh lebih imersif dan mendalam, memberikan dimensi ekstra pada setiap adegannya.

Dee Company, sebagai rumah produksi yang menaungi proyek “Siksa Neraka”, menunjukkan komitmen serius terhadap kualitas visual dengan mengalokasikan anggaran produksi sebesar kurang lebih Rp5 miliar. Investasi yang cukup besar ini difokuskan pada penguatan estetika film, yang meliputi pembangunan set produksi yang masif (*set building*), penggunaan teknologi *XR Virtual Screen*, hingga penerapan animasi *CGI 3D* yang kompleks. Besarnya pendanaan ini mencerminkan upaya maksimal rumah produksi dalam menghadirkan pengalaman sinematik yang tidak hanya bertumpu pada kekuatan narasi, tetapi juga pada kecanggihan teknis untuk menciptakan atmosfer neraka yang impresif dan meyakinkan bagi penonton..



Gambar 2.2 *Ilustrasi XR virtual screen*

Perjalanan produksi film ini dimulai sejak pengumuman proyek pada penghujung tahun 2022, sementara tahapan pengambilan gambar (*shooting*) baru dilaksanakan secara efektif pada 11 Mei 2023. Sebagai bagian dari strategi promosi, *Cinema21* merilis sebuah teaser singkat berdurasi 56 detik pada pertengahan September 2023 yang memberikan gambaran awal mengenai nuansa horor yang akan disajikan. Setelah melalui penantian, akhirnya setelah dinantikan cukup lama oleh para penggemar genre horor, film “Siksa Neraka” resmi diputar di bioskop seluruh Indonesia mulai 14 Desember 2023.

2.7 Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang

Mahasiswa didefinisikan sebagai individu yang tengah menempuh jenjang pendidikan tinggi, baik di universitas, institut, maupun akademi. Secara etimologis, istilah ini merupakan perpaduan dari kata “maha” yang berarti paling atau ter dan “siswa” yang berarti pelajar. Dengan demikian, mahasiswa menempati kasta tertinggi dalam hierarki pelajar (kaum terpelajar). Status ini mengandung konsekuensi logis bahwa mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai disiplin ilmu tertentu secara teoretis, tetapi juga harus memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan ilmu tersebut melalui inovasi dan kreativitas yang tinggi.

Selain aspek akademik, mahasiswa memikul tanggung jawab sosial yang besar sebagai agen perubahan (*agent of change*). Peran ini memposisikan mahasiswa sebagai elemen intelektual cadangan yang diharapkan mampu memberikan solusi strategis terhadap berbagai problematika yang dihadapi bangsa maupun tantangan global. Dinamika kehidupan mahasiswa mencakup tanggung jawab yang kompleks, di mana mereka harus mampu menyeimbangkan antara performa akademik yang unggul dengan kontribusi nyata dalam transformasi sosial di masyarakat. Berikut adalah beberapa aspek penting mengenai mahasiswa, yaitu :

1. Peran Akademik

- Pembelajaran dan Penelitian, dalam hal ini mahasiswa terlibat dalam kegiatan akademik seperti mengikuti kelas perkuliahan, mengerjakan

tugas, dan melakukan penelitian. Mereka diharapkan untuk mengembangkan pemahaman mendalam dalam bidang studi mereka sesuai jurusan masing-masing.

- Pengembangan Keterampilan, mahasiswa juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan *problem solving*. Selain itu, mereka sering berpartisipasi dalam proyek kelompok yang mengasah kemampuan kerja sama dan komunikasi.
- Evaluasi dan Penilaian, prestasi akademik mahasiswa ditinjau melalui berbagai bentuk evaluasi seperti ujian, tugas, presentasi, dan skripsi bahkan tesis.

2. Kehidupan Sosial dan Kegiatan Ekstrakurikuler

- Organisasi Mahasiswa, banyak mahasiswa bergabung dengan organisasi kampus seperti Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), himpunan mahasiswa jurusan, atau klub dan komunitas berdasarkan minat dan bakat mereka masing-masing.
- Kegiatan Sosial : Mahasiswa sering terlibat dalam kegiatan sosial seperti bakti sosial, seminar, workshop, dan kegiatan kemasyarakatan lainnya yang membantu mereka mengembangkan jaringan dan keterampilan interpersonal.
- Aktivisme : Beberapa mahasiswa aktif dalam gerakan sosial atau politik, memperjuangkan isu-isu seperti hak asasi manusia, lingkungan, dan pendidikan.

3. Tantangan dan Tekanan

- Akademik : Mahasiswa sering menghadapi tekanan untuk mencapai prestasi akademik tinggi, yang dapat menyebabkan stres dan kelelahan.
- Keuangan : Biaya pendidikan tinggi bisa menjadi beban, dan banyak mahasiswa bekerja paruh waktu untuk mendukung studi mereka.
- Keseimbangan : Menyeimbangkan antara studi, pekerjaan, kegiatan sosial, dan kehidupan pribadi adalah tantangan signifikan bagi banyak mahasiswa.

4. Peran dalam Masyarakat

- Agen Perubahan : Mahasiswa sering dipandang sebagai agen perubahan potensial dalam masyarakat. Dengan pendidikan yang telah mereka peroleh, mereka diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan inovatif dalam berbagai sektor, khususnya kepada masyarakat.
 - Pembawa Inovasi : Melalui penelitian dan proyek-proyek akademik maupun praktikum, mahasiswa dapat menciptakan solusi baru untuk tantangan yang dihadapi oleh masyarakat.
 - Jembatan Antar Generasi : Mahasiswa memainkan peran penting dalam menghubungkan pengetahuan dan budaya antara generasi yang lebih tua dan yang lebih muda.
5. Pengembangan Pribadi
- Identitas dan Jati Diri : Masa kuliah adalah periode penting dalam pembentukan identitas dan jati diri mahasiswa. Mereka mengeksplorasi minat atau bakat, nilai-nilai, dan tujuan hidup mereka.
 - Kemandirian : Mahasiswa belajar untuk menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas kehidupan mereka masing-masing, sering kali untuk pertama kalinya jauh dari keluarga mereka.
6. Pengaruh Teknologi
- E-Learning : Penggunaan teknologi dalam pendidikan tinggi, seperti platform pembelajaran online dan alat kolaborasi digital, semakin meningkat, terutama setelah pandemi COVID-19.
 - Media Sosial : Mahasiswa menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, belajar, dan berpartisipasi dalam diskusi secara global.

2.8 Jurnalistik Fotografi Club

Jurnalistik Fotografi Club (JUFOC) merupakan salah satu Lembaga Semi Otonom Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang (Fisip-UMM). JUFOC berdiri pada 29 Juli 1989 bergerak dibidang fotografi jurnalistik. Pada awalnya organisasi ini berdiri dengan diprakasai oleh mahasiswa program studi ilmu komunikasi, pada saat

itu melalui Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) dimulai dari forum-forum diskusi fotografi sejalan dengan adanya mata kuliah dasar-dasar fotografi.

Sebagai organisasi yang telah berkembang, JUFOC memiliki sistematisasi organisasi yang dapat dikatakan sudah tersusun dengan rapi, seperti dasar, struktur, program kerja dan pengelolaan keuangan. Dengan keseluruhan tersebut, eksistensi JUFOC sebagai suatu organisasi dapat berjalan dengan lancar hingga sekarang. Anggota JUFOC merupakan mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Malang. Sistem rekrutmen anggota baru JUFOC dilakukan satu kali dalam satu periode kepengurusan.



Gambar 2.3 Para Aktivis JUFOC

Tujuan bagi sebuah organisasi layaknya sebuah arah yang menuntun jalannya organisasi ke sebuah ujung perjalanan, sehingga perumusan tujuan harusnya jelas dan tegas. Jurnalistik Fotografi Club (JUFOC) memiliki tujuan sebagai wadah untuk menyalurkan minat dan bakat serta memberikan pengetahuan dan wawasan baik teori maupun praktik terkait fotografi, jurnalistik dan organisasi. Dalam kegiatannya mencakup semua hal tentang dunia fotografi dan jurnalistik yang menjadi perhatian tersendiri di organisasi JUFOC ini namun kebebasan memilih tetap menjadi hak anggota. Selain itu, keorganisaian tetap menjadi perhatian khusus selain kedua hal di atas, hal tersebut demi kelangsungan hidup organisasi dalam hal regenerasi dan perbaikan sistem kerja, sehingga eksistensi JUFOC tetap ada untuk memberikan pengetahuan mengenai fotografi dan jurnalistik.

2.9 Teori Resepsi (Stuart Hall)

Analisis resepsi menjelaskan bagaimana pemaknaan khalayak saat melihat sebuah tayangan berupa tampilan visual. Sebuah simbol, pesan, dan tanda dimaknai sebagai *preferred reading* atau pemaknaan utama dari sebuah adegan atau tayangan. Benang merah dari gagasan resepsi adalah khalayak berperan aktif dalam memaknai sebuah tayangan atau pesan yang sedang diterimanya. Disisi lain studi resepsi merupakan pendekatan dalam studi media dan komunikasi yang fokus pada bagaimana khalayak menerima, menafsirkan, dan merespons teks media, seperti film, televisi, dan literatur. Berbeda dengan analisis teks yang lebih memperhatikan isi dan struktur teks itu sendiri, analisis resepsi memusatkan perhatian pada pengalaman dan interpretasi para khalayak atau audiens.

Teori resepsi yang dikembangkan oleh Stuart Hall memandang proses pemaknaan audiens sebagai bentuk adaptasi aktif terhadap pesan yang diproduksi melalui mekanisme *encoding-decoding*. Sejak diperkenalkan pada tahun 1973, gagasan utama dari teori ini menekankan bahwa makna yang dikonstruksi (*encoded*) oleh pengirim pesan (*sender*) tidak serta-merta diterima secara identik oleh penerima. Sebaliknya, setiap pesan bersifat unik dan terbuka bagi interpretasi yang beragam.

Dalam siklus ini, pengirim pesan menyusun informasi berdasarkan persepsi dan kerangka berpikir mereka sendiri. Namun, ketika pesan tersebut sampai kepada khalayak, terjadi proses *decoding* di mana audiens berinteraksi secara aktif dengan teks media. Interaksi ini melibatkan latar belakang budaya, pengalaman pribadi, dan pengetahuan audiens, sehingga hasil akhir dari pemaknaan tersebut bisa saja searah, bernegosiasi, atau bahkan bertolak belakang dengan intensi awal sang pengirim pesan.

Analisis resepsi Stuart Hall sebagai pisau bedah utama untuk memetakan pemaknaan khalayak, sementara Jenis Kekerasan berfungsi sebagai kategori substantif yang membentuk interpretasi tersebut. Dalam konteks *encoding*, film “Siksa Neraka” oleh Anggy Umbara dapat dipandang sebagai upaya penyampaian pesan moral-religius melalui visualisasi penderitaan.

Produser film (*encoder*) menggunakan kekerasan fisik yang eksplisit—seperti adegan tusukan, sayatan, dan luka bakar—sebagai kode visual dominan. Kode fisik ini dimaksudkan untuk merepresentasikan dan menegaskan keberlakuan Konsekuensi Teologis, yaitu aturan-aturan keagamaan mengenai dosa dan ganjaran di akhirat. Melalui representasi yang mengerikan ini, *encoder* berharap khalayak akan mengalami kekerasan psikologis (rasa takut, ngeri, mual) yang pada akhirnya mendorong perilaku tobat. Oleh karena itu, proses *decoding* oleh khalayak tidak hanya akan dilihat dari penerimaan pesan moral secara umum, tetapi juga berdasarkan respons mereka terhadap dimensi kekerasan tersebut. Dalam klasifikasi pemaknaan Stuart Hall, Secara sadar, audiensi melakukan proses *decoding* yang didasarkan pada tiga kemungkinan posisi resepsi, yaitu:

Posisi hegemonik dominan (*dominant hegemonic position*) dengan posisi yang selaras, khalayak punya persepsi sama terhadap suatu tayangan atau konten di media. Khalayak dapat benar-benar menerima pesan atau makna yang ingin disampaikan media. Stuart Hall menyisipkan pernyataan pendukung tentang analisis resepsinya, “*The media produce the message; the masses consume it. The audience reading coincide with preferred reading*”. Mereka menginterpretasikan kekerasan fisik yang sadis sebagai representasi yang efektif dan wajar untuk menegaskan kekerasan simbolik (hukum Tuhan) dan menerima pesan tobat yang dihasilkan dari kekerasan psikologis yang mereka rasakan.

Lalu yang kedua ada Posisi Negosiasi (*negotiated*) khalayak mengakui bahwa teks mengandung makna dominan (*hegemonic*) tetapi mereka juga membawa pengalaman, konteks pribadi, atau kritik tertentu yang membuat mereka memodifikasi makna itu. Artinya, dalam level umum mereka “menyetujui terhadap kerangka dominan”, tetapi secara situasional atau spesifik ada bagian yang mereka tolak, kritik, atau sesuaikan. Khalayak di posisi ini memahami tujuan moral film, namun menawarinya berdasarkan kekerasan fisik dan psikologis yang ditampilkan. Mereka mungkin setuju bahwa konsekuensi teologis itu nyata dan penting, tetapi mengkritik kekerasan fisik film sebagai tidak etis, berlebihan, atau kurang seram, yang justru berpotensi mengurangi efek kekerasan psikologis yang diinginkan.

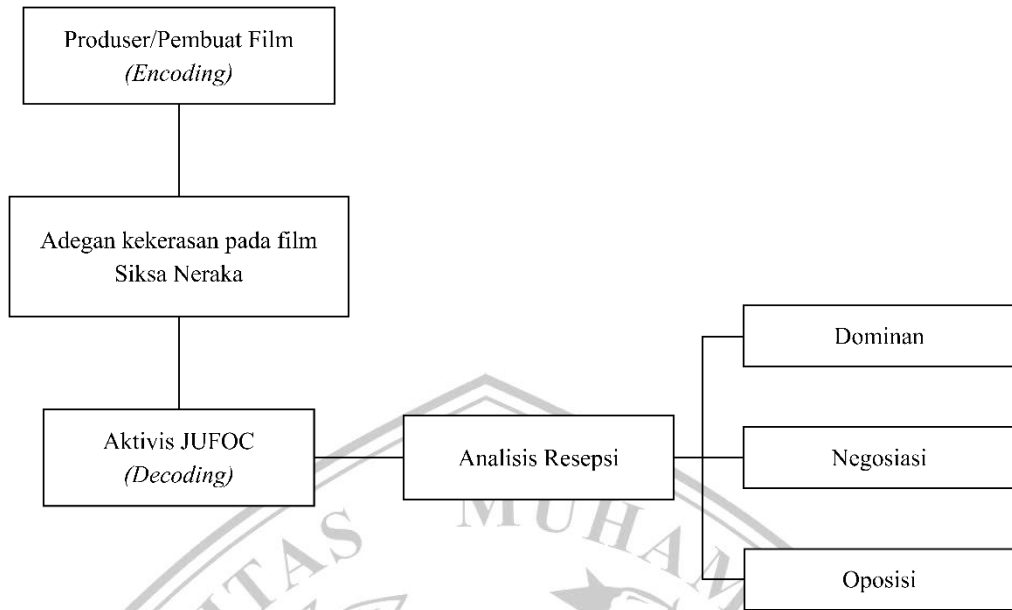
Dan yang ketiga merupakan Posisi Oposisi (*Oppositional*) khalayak memahami makna yang dikodekan dan memahami apa maksud dari pengirim, tetapi menolak makna dominan tersebut, dan membaca teks dengan kerangka referensi lain yang bertentangan. Dengan kata lain bisa menolak ideologi dominan sepenuhnya, atau membalik makna teks sesuai sudut pandang berbeda. Mereka mungkin hanya berfokus pada Kekerasan Fisik sebagai tontonan yang vulgar, tidak pantas, atau merusak mental, sehingga menolak representasi kekerasan struktural (konsep siksa neraka) dalam konteks sinema.

Stuart Hall menekankan bahwa ketiga posisi itu bersifat hipotesis, bukan kategori kaku yang akan selalu diambil oleh setiap individu sepanjang film. Khalayak bisa berpindah-pindah posisi tergantung bagian teks, konteks pribadi, atau konteks sosial mereka. Dalam praktek penelitian penerimaan (*reception studies*), ketiga posisi tersebut sering dijadikan kerangka analisis dalam wawancara atau pengumpulan data khalayak yang sebagai audiens untuk melihat bagaimana makna pesan media diinterpretasikan berbeda oleh orang-orang.

2.10 Kerangka Pemikiran

Pada kerangka pemikiran, peneliti menjelaskan secara singkat dan jelas terkait penelitian yang diteliti oleh peneliti. Diharapkan dapat mempermudah para pembaca maupun khalayak untuk dapat memahami isi dari penelitian ini. Berikut merupakan bagan kerangka pemikiran terkait penelitian :

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



Siksa Neraka sebagai sebuah film tentunya memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak atau penonton. Sutradara membungkus film tersebut dengan menggunakan banyak pesan yang berhubungan dengan moralitas. Melalui media film, khalayak atau penonton dapat tersadarkan pikirannya, dan akan membuat suatu perubahan dalam kebiasaan (*habits*) hidup agar mengarah kepada Qur'an dan Hadist terkhusus pemeluk agama Islam.