

STUDI EKSPERIMEN TERPAAN FILM *SIKSA KUBUR* TERHADAP PERSEPSI MENGENAI SIKSA KUBUR

(Studi Eksperimen pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan
2021 Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)



SKRIPSI

Ditujukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh:

Desya Andani Prihartadi
NIM. 21107030083

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desya Andani Prihartadi
NIM : 21107030083
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Studi Eksperimen Terpaan Film Siksa Kubur
terhadap Persepsi mengenai Siksa Kubur

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul tersebut benar-benar hasil penulisan sendiri, bukan plagiat (menjiplak), dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun serta dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat atas kesadaran diri sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan etika pendidikan dan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 26 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,


Desya Andani Prihartadi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Desya Andani
NIM : 21107030083
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

**STUDI EKSPERIMEN TERPAAN FILM SIKSA KUBUR TERHADAP PERSEPSI
MENGENAI SIKSA KUBUR**

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 24 Juni 2025
Pembimbing

Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos., M. Si.
NIP : 19800326 200801 2 010



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3244/Un.02/DSH/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : Studi Eksperimen Terpaan Siksa Kubur terhadap Persepsi mengenai Siksa Kubur (Studi Eksperimen pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DESYA ANDANI PRIHARTADI
Nomor Induk Mahasiswa : 21107030083
Telah diujikan pada : Selasa, 08 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si
SIGNED

Valid ID: 688091596a5fd



Penguji I

Lukman Nusa, M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 688064738275c



Penguji II

Latifa Zahra, M.A
SIGNED

Valid ID: 687f16b115890



Yogyakarta, 08 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 68809d862d73a

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO



“Motive by Love, Lead by Knowledge”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang "Perbedaan Pengaruh Variabel *Treatment* Film *Siksa Kubur* terhadap Persepsi mengenai Siksa Kubur". Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mokhamad Mahfud, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
3. Bapak Alip Kunandar, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan akademik dari awal perkuliahan hingga proses penyelesaian tugas akhir ini.
4. Ibu Dr. Yani Tri Wijayanti, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dorongan, waktu, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Bapak Lukman Nusa, M.I.Kom. dan Ibu Latifa Zahra, M.A. selaku Dosen Penguji 1 dan 2 yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun sehingga penulis dapat menyempurkan tugas akhir ini dengan baik.
6. Segenap jajaran karyawan dan dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kedua orang tua, Bapak Budi Djoko Prihartadi, S.H. dan Ibu Rosianah yang selalu memberikan bantuan berupa kasih sayang, dukungan, doa, dan materiil sehingga penulis dapat bertahan saat proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Irgi Yudha Prawira, yang telah memberikan dorongan dan membersamai suka duka penulis selama proses penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran, terutama dalam membuatkan daftar isi.
9. Kerabat, sahabat, dan teman-teman terutama kepada Ariq Zahra Khalisa dan Erlangga Bastian Akbar yang telah mendukung selama proses awal perkuliahan hingga akhir.
10. Semua pihak yang ikut berkontribusi dalam penyusunan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Yogyakarta, Maret 2025

Penyusun,

Desya Andani Prihartadi
NIM 21107030083

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Landasan Teori	14
G. Kerangka Pemikiran.....	19
H. Hipotesis Penelitian.....	20
I. Definisi Operasional	21
J. Metodologi Penelitian	22
BAB II	35
GAMBARAN UMUM	35
A. Film Siksa Kubur	35
B. Siksa Kubur.....	38
BAB III.....	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Penelitian	41
B. Karakteristik Responden	41
C. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	43
D. Penyebaran Data Setiap Variabel	46
E. Uji Asumsi Klasik	63

F. Uji Hipotesis	66
G. Pembahasan.....	69
BAB IV	77
PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya	78
C. Saran Bagi Produsen Film.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Pustaka	13
Tabel 2. Operasionalisasi Variabel (Persepsi)	22
Tabel 3. <i>Posttest-Only Control Design</i>	23
Tabel 4. Data Populasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	24
Tabel 5. Ukuran Sampel	26
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Variabel	44
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Variabel	45
Tabel 11. Saya menjadi takut akan konsekuensi perbuatan buruk karena adanya siksa kubur	46
Tabel 12. Pandangan saya mengenai gambaran siksa kubur spesifik	47
Tabel 13. Saya pernah melihat/mendengar mengenai siksa kubur	48
Tabel 14. Saya semakin takut terhadap siksa kubur setiap harinya	48
Tabel 15. Saya termotivasi untuk bertaubat/berbuat baik karena sadar akan siksa kubur	49
Tabel 16. Saya tertarik mengetahui lebih banyak mengenai siksa kubur	50
Tabel 17. Saya termotivasi untuk menghindari perbuatan yang akan menyebabkan siksa kubur	51
Tabel 18. Saya termotivasi untuk belajar agama yang sesuai dengan syariat	51
Tabel 19. Saya merasa takut dan cemas mengenai siksa kubur	52
Tabel 20 Saya percaya bahwa siksa kubur ada	53
Tabel 21 Saya terbayang-bayang siksa kubur	53
Tabel 22 Saya mempertanyakan nilai-nilai moral dan kepribadian saya apabila terlintas mengenai siksa kubur	54
Tabel 23 Saya menjadi takut akan konsekuensi perbuatan buruk karena adanya siksa kubur	55
Tabel 24. Pandangan saya mengenai gambaran siksa kubur spesifik	55
Tabel 25. Saya pernah melihat/mendengar mengenai siksa kubur	56
Tabel 26. Saya semakin takut terhadap siksa kubur setiap harinya	57
Tabel 27. Saya termotivasi untuk bertaubat/berbuat baik karena sadar akan siksa kubur	57
Tabel 28. Saya tertarik mengetahui lebih banyak mengenai siksa kubur	58
Tabel 29. Saya termotivasi untuk menghindari perbuatan yang akan menyebabkan siksa kubur	59
Tabel 30. Saya termotivasi untuk belajar agama yang sesuai dengan syariat	59

Tabel 31. Saya merasa takut dan cemas mengenai siksa kubur	60
Tabel 32. Saya percaya bahwa siksa kubur ada	61
Tabel 33. Saya terbayang-bayang siksa kubur	61
Tabel 34. Saya mempertanyakan nilai-nilai moral dan kepribadian saya apabila terlintas mengenai siksa kubur	62
Tabel 35 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen.....	63
Tabel 36. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol	64
Tabel 37. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test (Uji F)	65
Tabel 39. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Persepsi (Uji Bivariat) .	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film Siksa Kubur karya Joko Anwar.	5
Gambar 2, 3, dan 4. Postingan Akun Tiktok @ndhiraa07 (syafira).....	6
Gambar 5 dan 6. Postingan Akun Tiktok @linlalinnafm (Alin) mengenai Film Siksa Kubur	6
Gambar 7. Bagan Kerangka Pemikiran.....	21
Gambar 8. Grafik Hasil Pra-Riset melalui WhatsApp	27



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran I: Surat Izin Penelitian</i>	<i>82</i>
<i>Lampiran II: Kuesioner Penelitian</i>	<i>83</i>
<i>Lampiran III: Tabel Signifikansi untuk Uji Validitas</i>	<i>87</i>
<i>Lampiran IV: Tabulasi Data Kelompok Kontrol</i>	<i>88</i>
<i>Lampiran V: Tabulasi Data Kelompok Eksperimen</i>	<i>91</i>
<i>Lampiran VI: Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi</i>	<i>94</i>
<i>Lampiran VII: Hasil Output SPSS Uji Homogenitas (Levene's Test)</i>	<i>95</i>
<i>Lampiran VIII: Hasil Output SPSS One-Sample Test (Uji Univariat)</i>	<i>96</i>
<i>Lampiran IX: Hasil Output Uji Independent Sample T-test (Uji Bivariat)</i>	<i>98</i>
<i>Lampiran X: Curriculum Vitae</i>	<i>100</i>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

The increasing popularity of religious horror films in Indonesia has sparked public interest and debate regarding their influence on viewers' perceptions of religious concepts. This study aims to examine the effect of exposure to the film Siksa Kubur on students' perceptions of torment in the grave (siksa kubur). The main research question is: to what extent does exposure to the film influence perception compared to those who are not exposed? Using the Cultivation Theory as the theoretical framework, this study adopts a quantitative experimental method with a posttest-only control group design. The respondents consisted of 106 students from the 2021 cohort of the Communication Science Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, divided into an experimental group and a control group. Data were collected using a structured Likert-scale questionnaire and analyzed with independent sample t-tests. The results showed a significant difference in perception between the two groups, particularly in the indicators of experience, motivation, and personality. This indicates that film exposure can shape religious perceptions, supporting the assumption that media use produces cognitive and emotional effects on audiences.

Keywords: Media Effect, Horror Film, Perception, Torment In The Grave, Experimental Research.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan media massa saat ini bergerak ke arah yang lebih modern. Pada awalnya media massa hanya berupa media konvensional seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lainnya. Namun berkat perkembangan teknologi, media massa sudah beralih menuju digitalisasi. Jika suatu masyarakat semakin terbuka, maka akan berpotensi bagi teknologi untuk lebih berkembang lagi. Media massa akan selalu mengikuti perkembangan zaman untuk tetap dapat merangkul khalayaknya. Film menjadi media massa yang dapat menjangkau populasi dalam jumlah besar dengan pesat. Selain itu, film juga memunculkan ketertarikan khalayak pada pesan-pesan yang disampaikan (Mc Quail, 2011).

Pada saat ini, film menjadi salah satu media massa yang banyak diminati oleh khalayak. Data menunjukkan bahwa terdapat kurang lebih 500 unit bioskop yang tersebar di seluruh Indonesia karena banyaknya permintaan dan minat dari masyarakat terhadap perfilman (Data Indonesia, 2023). Selain itu, menurut (Danesi, 2010) film dapat menjadi media komunikasi bagi komunikator yang ingin menyampaikan sebuah pesan kepada komunikannya melalui gambar bergerak dalam kehidupan nyata, sehingga nantinya akan memunculkan pemaknaan tersendiri bagi komunikan terhadap film tersebut (Zain & Nurmariati, 2023). Terdapat informasi maupun hiburan yang dimuat

dalam sebuah film, hal tersebut membuat film menjadi pilihan khalayak sebagai tontonan massal (Widhiatmoko et al., 2022).

Namun menurut Badan Perfilman Indonesia, industri perfilman di Indonesia sempat menurun sejak pandemi Covid-19 pada tahun 2020 lalu, dari 51,2 juta penonton menjadi 19 juta penonton, dan menurun lagi di tahun 2021 menjadi 4,5 juta penonton (Iskandar, 2023). Namun Deputy Bidang Kebijakan Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyatakan pada tahun 2023, industri perfilman semakin melonjak mendapatkan kurang lebih 55 juta penonton, hal ini dikarenakan banyaknya rilis film dengan genre yang paling diminati oleh khalayak luas yakni horor dengan mengangkat cerita asal-mula masyarakat lokal, melodrama dengan tema percintaan dan keluarga, serta komedi yang dapat mengundang tawa penonton (Pusparisa, 2024).

Telah disebutkan di atas bahwa salah satu genre yang diminati oleh masyarakat Indonesia adalah genre horor. Genre ini populer sudah dari seratus tahun silam, bertujuan untuk menanamkan ketakutan dalam benak penontonnya. Film bergenre horor dapat dikatakan menghibur apabila berhasil memberikan sugesti yang nyata bagi kebanyakan orang. Dalam film horor, kerap kali memunculkan sosok yang bukan manusia seperti arwah, iblis, mayat hidup, vampir, dan sebagainya. Namun dalam beberapa kasus, film horor hanya memberikan suasana ketegangan maupun atmosfer yang menakutkan bagi penonton, tidak dalam bentuk visual. Dapat disimpulkan bahwa horor ini merupakan sebuah konsep, karena pada dasarnya horor ini dapat berupa bentuk visual maupun suasana yang dirasakan (Pratista, 2023).

Perfilman Indonesia sendiri banyak mengangkat film dengan genre horor, terutama pada tahun 2023-2024, terdapat beberapa daftar film horor yang dikombinasikan dengan religi. Contohnya seperti *Hidayah* (2023); *Waktu Maghrib* (2023); *Khanzab* (2023); *Sijjin* (2023); *Siksa Neraka* (2023); *Munkar* (2024); *Pemandi Jenazah* (2024); *Siksa Kubur* (2024); dan lainnya (Nugraha, 2023, 2024). Film dengan genre horor religi ini menjadi tren karena menggabungkan kedua unsur yang diminati oleh masyarakat yakni horor dan religi, namun di sisi lain film bergenre ini juga menuai kritik karena kekhawatiran dapat mengeksploitasi agama Islam dan memengaruhi persepsi masyarakat terhadap ajaran agama Islam (Yolandha, 2024).

Peneliti tertarik dengan topik penelitian ini dikarenakan film horor *Siksa Kubur* (2024) merupakan salah satu film horor terbaru yang mengangkat nilai religi di dalamnya. Selain itu, teori kultivasi yang digunakan dalam penelitian berasumsi bahwasannya realitas yang dipaparkan oleh media massa menyebabkan audiens mempersepsikan sesuatu yang baru akan realitas sosial (Mc Quail, 2011). Jika diadopsi ke dalam penelitian ini, sebuah film yang merupakan media akan menimbulkan dampak berupa persepsi kepada individu yang menontonnya. Apabila asumsi dari teori tersebut benar, maka akan terjadi pembentukan persepsi mengenai siksa kubur.

Dari hasil observasi/pengamatan peneliti yang menonton langsung film tersebut, film *Siksa Kubur* menceritakan tentang seorang remaja (tokoh utama) yang kehilangan kedua orang tuanya akibat aksi bom bunuh diri dari orang tak dikenal yang percaya akan siksa kubur, remaja itu tumbuh menjadi pribadi yang

tidak lagi memercayai agama dan tidak yakin dengan adanya siksa kubur. Pada akhir film memuat kekerasan yang memvisualisasikan mengenai siksa kubur, seorang pria tua yang melanggar norma-norma sosial dan agama tewas dikarenakan bunuh diri, hal tersebut menanamkan kepercayaan bahwa siksa kubur itu nyata adanya kepada para penonton.

Sebagaimana rangkuman singkat mengenai isi film tersebut, Al-Quran juga menyatakan bahwasannya siksa kubur nyata adanya dan tercatat dalam Q.S. Al-Buruj ayat 10, yang berbunyi:

إِنَّ الَّذِينَ قَتَلُوا الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَتُوبُوا فَلَهُمْ عَذَابُ جَهَنَّمَ وَلَهُمْ عَذَابُ الْحَرِيقِ

Artinya: “Sungguh, orang-orang yang mendatangkan cobaan (bencana, membunuh, menyiksa) kepada orang-orang mukmin laki-laki dan perempuan lalu mereka tidak bertobat, maka mereka akan mendapat azab Jahanam dan mereka akan mendapat azab (neraka) yang membakar.”

Menurut tafsir tahlili, azab yang disebutkan dalam ayat di atas dianggap sebagai siksa yang berasal dari Allah SWT jika seseorang telah menganiaya dan menyiksa orang-orang mukmin, namun tetap tidak bertobat hingga mereka meninggal (Nahdlatul Ulama, 2024a). Apabila dikaitkan dalam film *Siksa Kubur*, terdapat seseorang yang melanggar norma-norma sosial dan agama sehingga saat dalam kuburnya ia disiksa dengan sadis sebagai ganjaran apa yang telah ia perbuat dan lakukan selama di dunia.

Selain itu, dalam sumber lain juga disebutkan bahwasannya siksa kubur tidak jauh berbeda dengan siksa neraka, namun siksa kubur bisa dibilang lebih ringan jika dibandingkan dengan siksa neraka. Karena, siksa kubur sendiri

adalah permulaan dari siksa yang lebih dahsyat sebagai penebusan dosa dari apa yang telah diperbuat oleh manusia saat di dunia. Siksa kubur juga hanya berlaku pada orang-orang yang tidak mematuhi ajaran agama. Sedangkan apabila seorang patuh dan taat pada ajaran agama yang benar, maka ia akan mendapatkan nikmat Allah Swt (Asadi, 2016).

Gambar 1.

Poster film *Siksa Kubur* karya Joko Anwar.



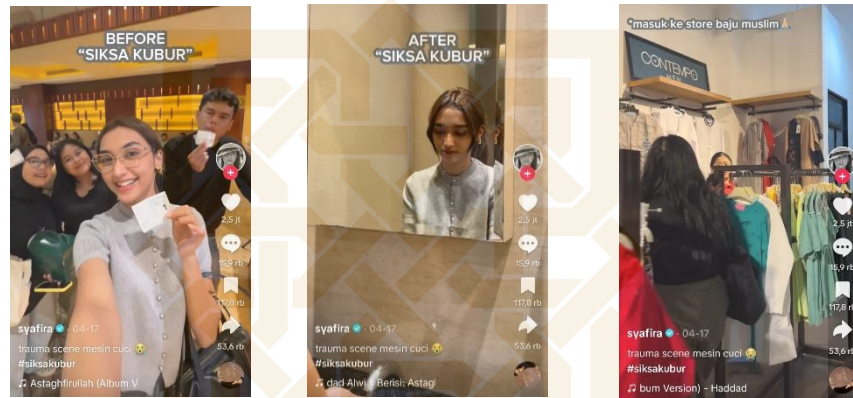
Sumber: Postingan Akun X @jokoanwar.

Di samping itu, film *Siksa Kubur* juga menuai respon antusias dari penontonnya, yang terlihat jelas melalui berbagai bentuk ekspresi dan reaksi yang muncul pasca penayangan. Sebagai contoh, banyak penonton yang membuat video TikTok bertema "*before and after*" menonton film, sebagai cara untuk menggambarkan perubahan persepsi mereka terhadap konsep siksa kubur. Dalam video tersebut, mereka membandingkan pandangan mereka sebelum menonton film dengan pandangan mereka setelah menonton.

Fenomena ini mencerminkan perubahan yang ditimbulkan oleh konten film terhadap cara berpikir seseorang.

Gambar 2, 3, dan 4.

Postingan Akun Tiktok @ndhiraa07 (syafira)



Sumber: Tangkapan Layar Akun Tiktok @ndhiraa07 (syafira)

Dalam postingannya, Syafira menunjukkan reaksi saat sebelum dan sesudah menonton film *Siksa Kubur*. Reaksi sebelum menonton film, ia menunjukkan kesenangan bersama teman-teman. Sedangkan setelah menonton film, Syafira memeragakan perenungan yang diakibatkan dari pengonsumsian film tersebut.

Gambar 5 dan 6.

Postingan Akun Tiktok @linlalinnafm (Alin) mengenai Film *Siksa Kubur*



Sumber: Tangkapan Layar Akun Tiktok @linlalinnafm (Alin)

Sama seperti postingan Syafira sebelumnya, akun Tiktok dengan pemilik bernama Alin di atas juga membuat video Tiktok yang serupa. Video Tiktok tersebut merekam reaksi Alin dan temannya sebelum dan setelah menonton film *Siksa Kubur*. Dalam video, Alin merekam ekspresinya sebelum menonton lalu bertransisi ke video yang merekamnya sedang berdiskusi mengenai film tersebut.

Namun, dalam praktik penayangan sebuah film yang mengangkat tema religi islami harus berdasar pada ajaran agama Islam yang sesuai, hal ini sejalan dengan Q.S. Al-Fath ayat 28, yang berbunyi:

هُوَ الَّذِي أَرْسَلَ رَسُولَهُ بِالْهُدَىٰ وَدِينِ الْحَقِّ لِيُظْهِرَهُ عَلَى الدِّينِ كُلِّهِ ۚ وَكَفَىٰ
بِاللَّهِ شَهِيدًا

Artinya: “Dialah yang mengutus Rasul-Nya dengan membawa petunjuk dan agama yang hak agar dimenangkan-Nya terhadap semua agama. Dan cukuplah Allah sebagai saksi.”

Ayat di atas mengandung tafsir bahwa melalui Nabi Muhammad SAW sebagai rasul terpilih, agama Islam mengajarkan hak/benar kepada umatnya, sehingga tidak diperkenankan untuk umatnya mempermainkan ajaran agama tersebut maupun melenceng dari kaidah-kaidah agama yang telah disempurnakan (Nahdlatul Ulama, 2024). Semua hal yang bertentangan dengan aturan agama Islam wajib ditinggalkan dan sudah sewajarnya kita sebagai umat muslim melakukan hal-hal yang baik sesuai syariat agama. Sebagaimana juga dalam pembuatan sebuah film yang memuat tema religi, pembuat film yakni komunikator diharuskan tetap dalam batasan-batasan agama agar film tersebut layak ditonton dan diterima oleh masyarakat.

Di sisi lain, peneliti memilih mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2021 sebagai subjek penelitian dengan alasan UIN sebagai satu-satunya kampus berbasis Islam Negeri di Yogyakarta yang tentunya menerapkan ajaran Islam kepada mahasiswanya, selain itu program studi Ilmu Komunikasi juga mengkaji mengenai penyampaian pesan dalam proses komunikasi yang terjadi antara komunikator (pembuat film) dengan komunikan (penonton), dan peneliti hanya mengambil angkatan 2021 dengan alasan aksesibilitas dan keterbatasan waktu penelitian.

Maka dari itu, peneliti melakukan pra-riset selama bulan Desember-Januari melalui WhatsApp yang ditujukan kepada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2021 untuk menentukan kelompok yang sudah menonton dan yang belum menonton film *Siksa Kubur*, dari pra-riset yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat 83 orang yang belum menonton dengan persentase 57% dan 62 orang yang sudah menonton dengan persentase 43%. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat topik penelitian dengan judul “Studi Eksperimen Terpaan Film Siksa Kubur terhadap Persepsi mengenai Siksa Kubur” untuk mengidentifikasi besaran perbedaan perbedaan persepsi mengenai siksa kubur antara kelompok eksperimen (yang diberi *treatment* berupa Film *Siksa Kubur*) dan kelompok kontrol.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah: “Seberapa besar perbedaan persepsi mengenai siksa kubur antara kelompok eksperimen (yang diberi *treatment* berupa film *Siksa Kubur*) dan kelompok kontrol?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan bahwa tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengukur besaran perbedaan persepsi mengenai siksa kubur antara kelompok eksperimen (yang diberi *treatment* berupa Film *Siksa Kubur*) dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk menguji Teori Kultivasi dalam studi eksperimen terpaan Film *Siksa Kubur* terhadap persepsi mengenai siksa kubur, sehingga dapat bermanfaat bagi kajian ilmu komunikasi khususnya pada pengembangan keilmuan komunikasi massa yang menggunakan film sebagai media komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan edukasi dan daya pikir kritis bagi para pembaca terkait pemaknaan di dalam sebuah film sehingga dapat memengaruhi setiap persepsi penonton. Hasil dari penelitian ini juga harapannya akan membawa manfaat bagi peneliti untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir ilmiah.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu membantu peneliti untuk mencermati serta mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang telah ada sebelumnya, dengan begitu peneliti dapat terinspirasi untuk meneliti fenomena yang perlu untuk diteliti lebih lanjut maupun yang belum pernah sama sekali diteliti sebelumnya. Penelitian terdahulu yang bisa peneliti temukan dapat berbentuk jurnal, tesis, karya ilmiah, atau skripsi yang telah ada. Maka dari itu, peneliti telah menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki topik penelitian serupa dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya adalah:

Penelitian pertama yakni dilakukan oleh Lita Ariani, Ceria Hermina, dan Fikrie yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, dengan judul penelitian **“Peningkatan Perilaku Prososial melalui Media : Studi Eksperimental”**. Penelitian tersebut bertujuan untuk melihat perbedaan perilaku prososial pada anak setelah diberi perlakuan (*treatment*) berupa video prososial. Jenis dari penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest* yang dimana hanya terdiri dari satu kelompok eksperimen, lalu kelompok tersebut diuji sebelum diberi *treatment* (*Pretest*) dan setelah diberi *treatment* (*Posttest*). Sedangkan *treatment* yang diberikan adalah penayangan video yang memuat perilaku prososial dengan frekuensi penayangan sebanyak 4 kali setiap dua minggu. Populasi dari penelitian tersebut merupakan siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 09 yang diambil sampelnya melalui teknik *purposive sampling*, dengan kriteria subjek berada pada fase awal usia anak-anak. Setelah diuji oleh uji *paired sample t-*

test, hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada perilaku prososial dari 13,8 menjadi 20,6 dan setiap subjek menunjukkan peningkatan.

Penelitian kedua berasal dari Universitas Al-Azhaar Indonesia yakni Fatimah Az-zahra Abdillah, Anisa Rahmadani, Syariful. Penelitian tersebut mengangkat judul **“Konseling Teman Sebaya untuk Meningkatkan Penerimaan Diri (Studi Eksperimen terhadap Santri MA TEI Multazam Bogor)”**. Tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah untuk mengukur perbedaan peningkatan penerimaan diri setelah diberi perlakuan (*treatment*) berupa konseling teman sebaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen yang hanya menggunakan variabel terikat (kelompok eksperimen) tanpa ada kelompok kontrol, dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Pemilihan sampel penelitian melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek merupakan santri putri kelas 11, memiliki saudara kandung, tercatat absen minimal satu kali dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), serta mendapatkan skor rendah pada sikap penerimaan diri. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pada penerimaan diri siswa setelah diberi intervensi/*treatment* berupa konseling teman sebaya dengan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 20,375.

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dian Setyowati dan Suwarjo yang merupakan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian **“Konseling individu *rational emotive behavior*: studi eksperimen terhadap peningkatan konsep diri”**. Penelitian oleh saudara

Dian dan Suwarjo bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan konsep diri pada populasi yang diuji yakni siswa kelas 10 Jurusan Pemasaran, SMK N 1 Depok, Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimental, dengan desain eksperimen *Single Subject/One Group Pretest-Posttest*. Sama seperti dua penelitian di atas, penelitian ini juga menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan sampel dengan kriteria subjek memiliki nilai konsep diri yang rendah (konsep diri negatif). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan secara signifikan, pada *pretest* menunjukkan rata-rata 114,33 sedangkan pada *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata senilai 215,83.

Tabel 1.
Tinjauan Pustaka

No	Judul Penelitian	Peneliti	Sumber	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Peningkatan Perilaku Prosocial melalui Media : Studi Eksperimental	Lita Ariani, Ceria Hermina, Fikrie	Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.7 Issue 3, halaman 3737-3744, 2023 DOI: 10.31004/ obsesi.v7i3.3644	Jenis penelitian kuantitatif yakni eksperimen.	Desain eksperimen; Subjek Penelitian; Lokasi Penelitian; Fokus Kajian; Teknik Sampling; <i>Treatment</i> yang diberikan.	Peningkatan rata-rata pada perilaku prososial dari 13,8 (<i>pretest</i>) menjadi 20,6 (<i>posttest</i>). Penayangan video prososial dengan frekuensi dan durasi tertentu dapat meningkatkan perilaku prososial individu.
2	Konseling Teman Sebaya untuk Meningkatkan Penerimaan Diri (Studi Eksperimen terhadap Santri MA TEI Multazam Bogor)	Fatimah Az-zahra Abdillah, Anisa Rahmadani, Syariful	Prophetic: Professional, Emphaty, Islamic Conseling Journal, Vol. 6, No. 1, Juni 2023, halaman 12-21 DOI: 10.24235/ prophetic.v6i1.14723	Jenis penelitian kuantitatif yakni eksperimen.	Desain eksperimen; Subjek Penelitian; Lokasi Penelitian; Fokus Kajian; Teknik Sampling; <i>Treatment</i> yang diberikan.	Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> adalah 20,375. Konseling kepada teman sebaya dapat membantu meningkatkan penerimaan diri.
3	Konseling individu <i>rational emotive behavior</i> : studi eksperimen terhadap peningkatan konsep diri	Dian Setyowati, Suwarjo	Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 9, No. 4, 2021, halaman 315-320 DOI: https://doi.org/10.29210/152900	Jenis penelitian kuantitatif yakni eksperimen, Lokasi penelitian bertempat di Yogyakarta.	Desain eksperimen; Subjek Penelitian; Lokasi Penelitian; Fokus Kajian; Teknik Sampling; <i>Treatment</i> yang diberikan.	Peningkatan rata-rata pada konsep diri dari 114,33 (<i>pretest</i>) menjadi 215,83 (<i>posttest</i>). Konseling <i>emotive rational behavior</i> dapat meningkatkan konsep diri individu secara signifikan.

Sumber: Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. Teori Kultivasi

Menurut pendapat (Signorieli et al., 1990) yang menyatakan bahwa analisis kultivasi meliputi tiga komponen utama, yakni proses pembuatan keputusan nilai-nilai sosial di masyarakat yang mendasari produksi konten sebuah media, gambaran hasil cerminan nilai-nilai tersebut dalam konten media, dan yang terakhir adalah hubungan antara pesan yang terkandung dalam sebuah media massa dengan keyakinan serta perilaku khalayak. Pesan yang terkandung dalam sebuah media bertujuan untuk mengukuhkan, memelihara, dan menstabilkan keyakinan maupun perilaku masyarakat, bukan untuk menggeser atau melemahkan keyakinan yang sudah ada. Asumsi dasarnya adalah realitas yang dipaparkan oleh media massa menyebabkan audiens menciptakan persepsi baru akan sebuah realitas sosial (Mc Quail, 2011).

Teori ini juga menyajikan penjelasan mengenai hubungan antara paparan sebuah media dan pembentukan persepsi khalayak setelah terkena paparan dari media tersebut. Pemikiran Gerbner (1999) memandang media massa menyebabkan terbentuknya pemahaman dan kepercayaan baru di masyarakat terkait topik tertentu. Menurutnya, tidak semua hal yang seseorang tahu adalah sesuatu yang pernah mereka alami, terkadang individu tersebut mengetahui suatu topik maupun permasalahan melalui media. Realitas yang terbentuk dalam persepsi masyarakat bisa jadi

dikarenakan realitas perantara yang dipaparkan oleh sebuah media massa (Morissan et al., 2017).

2. Film

Film merupakan perekaman gambar bergerak dengan menggunakan kamera (sinematografi) dengan tujuan membuat sebuah visualisasi bagi penonton. Sebuah film dapat menjadi media komunikasi untuk membangun pendidikan budaya karena dianggap efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya bagi masyarakat (Trianton, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat (Effendy, 1989) yang mendefinisikan film sebagai media berbentuk visual atau audio visual yang memuat pesan untuk disampaikan kepada sekelompok orang.

Walaupun film dianggap sebagian orang hanya sebagai hiburan, namun film juga dapat menyampaikan warisan budaya turun temurun. Menurut (Wright, 1986) dalam bukunya yang berjudul *Mass Communication: A Sociological Perspective* dikutip dalam (Trianton, 2013) terdapat empat fungsi film dalam perannya sebagai media penyampaian pesan komunikasi, yakni:

a. Alat Hiburan

Sebuah film dapat memberikan kesenangan dan pengalaman kepada penontonnya.

b. Sumber Informasi

Sebagai sumber informasi, film dinilai dapat memberikan ragam informasi mengenai sejarah, budaya, maupun realita kehidupan sehari-hari.

c. Alat Pendidikan

Film dapat mengandung sebuah makna maupun pesan yang dapat menjadi suatu pelajaran bagi penonton. Selain itu, penonton juga dapat memperoleh wawasan dan insight baru.

d. Pencerminan nilai-nilai sosial budaya suatu bangsa

Visualisasi dalam film bisa saja memuat bahkan dirancang untuk memperlihatkan konstruksi sosial dan budaya yang terbentuk dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penonton dapat merasakan suasana dan emosi yang sama dengan film tersebut.

3. Persepsi

Penyebab terjadinya komunikasi adalah karena adanya persepsi dari seseorang terhadap sesuatu. Persepsi sendiri didefinisikan sebagai suatu cara pandang maupun pemahaman seseorang terhadap suatu objek. Hal yang memengaruhi terjadinya persepsi adalah pengalaman dan pendidikan yang didapat oleh seseorang (memori). Memori akan menimbulkan sebuah pola pikir yang pada akhirnya akan menjadi penyebab terbentuknya persepsi. Setelah melalui proses tersebut, maka komunikasi terjadi apabila terdapat perbedaan persepsi atau ketidaksamaan pandangan terhadap sebuah objek tertentu yang dalam hal ini adalah sebuah film. Komunikasi

yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan kesamaan persepsi setelah adanya perbedaan cara pandang (Hidayat, 2012).

Persepsi memiliki peran penting dalam sebuah komunikasi, komunikasi dapat dikatakan berhasil jika terjadi kesamaan persepsi antara komunikator dengan komunikannya. Kegagalan dalam memproses sebuah persepsi akan menyebabkan mis-komunikasi, maka dapat dikatakan bahwa persepsi merupakan inti dari sebuah proses komunikasi. Contohnya jika pesan yang disampaikan oleh pembuat film (komunikator) tidak dapat dipahami oleh penonton (komunikan) maka film tersebut dapat dikatakan gagal, karena makna sesungguhnya tidak dapat dipersepsikan oleh penonton dengan sebagaimana mestinya (Suranto, 2011).

Menurut (Rakhmat, 2021) faktor-faktor personal dapat memengaruhi persepsi, karena kecermatan seseorang dalam mempersepsikan sesuatu akan sangat berguna dalam meningkatkan kualitas komunikasi. Faktor-faktor tersebut akan menjadi indikator pengukuran dalam penelitian ini, yakni:

a. Pengalaman

Pengalaman tidak selalu dalam hasil proses belajar formal, namun pengalaman dapat diperoleh dari peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi dalam hidup.

b. Motivasi

Seseorang hanya akan mendengar apa yang ingin mereka dengar dan tidak akan mendengar apa yang tidak ingin didengar. Yang berarti

motivasi merupakan keinginan seseorang untuk memperoleh informasi sesuai dengan apa yang ia inginkan saja.

c. Kepribadian

Sifat-sifat personal seseorang akan memengaruhi pembentukan sebuah persepsi. Perbedaan kepribadian bisa jadi membuat suatu persepsi berbeda walaupun beberapa orang menerima stimuli yang sama.



G. Kerangka Pemikiran

Pada penyusunan kerangka pemikiran, tak luput dari *logical construct* yang dapat dirumuskan ke dalam 3 tahap, yakni:

1. **Tahap *Conceptioning*:** Memuat asumsi dasar teori yang kemudian diadopsi untuk membentuk variabel-variabel teori.

Sejalan dengan asumsi dasar Teori Kultivasi yakni: “Realitas yang dipaparkan oleh media massa menyebabkan audiens menciptakan persepsi baru akan sebuah realitas sosial.” Kemudian turun menjadi variabel teori berikut:

Paparan Media > Dampak (Persepsi Baru mengenai Realitas)

2. **Tahap *Judgement*:** Variabel teori dikaitkan dengan variabel masalah sebagai bentuk implementasinya.

Variabel Teori:

Paparan Media > Dampak (Persepsi Baru mengenai Realitas)

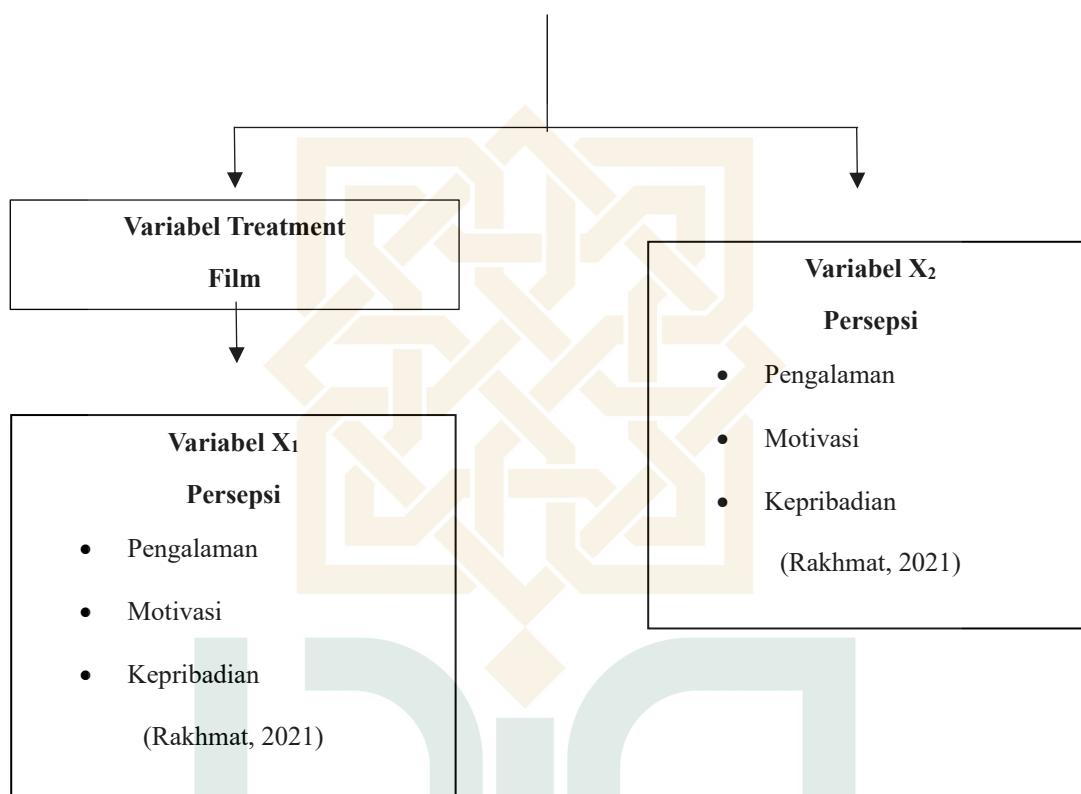
Variabel Masalah:

Terpaan Film Siksa Kubur > Persepsi mengenai Siksa Kubur

3. **Tahap *Reasoning*:** Rancangan usulan yang dibentuk setelah mencapai keselarasan antara variabel teori dengan variabel masalah.

”Seseorang terkena paparan media berupa film *Siksa Kubur*, maka akan berdampak pada persepsi mengenai siksa kubur karena penggambaran akan realitas sosial dalam film tersebut.”

Gambar 7.
Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan Peneliti

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada dasarnya adalah pernyataan dugaan yang dirumuskan sebelum proses penelitian dimulai, yang berlandaskan teori dan bukan pada fakta yang ditemukan di lapangan (Sugiyono & Lestari, 2021). Sehingga hipotesis penelitiannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat besaran perbedaan persepsi mengenai siksa kubur antara kelompok eksperimen (*treatment* berupa potongan klip Film *Siksa Kubur*) dan kelompok kontrol.
2. H_0 : Tidak terdapat besaran perbedaan persepsi mengenai siksa kubur antara kelompok eksperimen (*treatment* berupa potongan klip Film *Siksa Kubur*) dan kelompok kontrol.

I. Definisi Operasional

Operasionalisasi variabel persepsi menggunakan item pernyataan serupa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa mengaitkannya dengan *treatment* yang diberikan yakni Film *Siksa Kubur*, sehingga nilai yang dihasilkan oleh responden akan menghasilkan persepsi murni mengenai fenomena siksa kubur. Kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* berupa potongan film Siksa Kubur dari 1 jam 48 menit hingga 1 jam 52 menit (5 menit) sebanyak 2 kali penayangan dalam seminggu, dengan kriteria sampel telah menonton 1 kali film Siksa Kubur sehingga sampel telah mengetahui alur cerita dari film tersebut. Alasan peneliti memilih potongan film dari 1 jam 48 menit hingga 1 jam 52 menit dikarenakan dalam menit tersebut adegan siksa kubur ditampilkan secara nyata dan eksplisit.

Tabel 2.
Operasionalisasi Variabel (Persepsi)

Variabel	Indikator	Item Pernyataan
Persepsi	Pengalaman	1. Saya menjadi takut akan konsekuensi perbuatan buruk karena adanya siksa kubur.
		2. Pandangan saya mengenai gambaran siksa kubur spesifik.
		3. Saya pernah melihat/mendengar mengenai siksa kubur.
		4. Saya semakin takut terhadap siksa kubur setiap harinya.
	Motivasi	5. Saya termotivasi untuk bertaubat/berbuat baik karena sadar akan siksa kubur.
		6. Saya tertarik mengetahui lebih banyak mengenai siksa kubur.
		7. Saya termotivasi untuk menghindari perbuatan yang akan menyebabkan siksa kubur.
		8. Saya termotivasi untuk belajar agama yang sesuai dengan syariat.
	Kepribadian	9. Saya merasa takut dan cemas mengenai siksa kubur.
		10. Saya percaya bahwa siksa kubur ada.
		11. Saya terbayang-bayang siksa kubur.
		12. Saya mempertanyakan nilai-nilai moral dan kepribadian saya apabila terlintas mengenai siksa kubur.

Sumber: Olahan Peneliti

J. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Karena berbasis pada positivisme, metode kuantitatif telah lama dikenal sebagai pendekatan tradisional yang digunakan untuk menguji hipotesis. Sementara itu, metode eksperimen memungkinkan peneliti untuk menilai pengaruh kausal dari variabel bebas (*treatment*) terhadap variabel terikat (hasil), di mana perubahan pada variabel bebas akan berdampak pada variabel terikat (Sugiyono & Lestari, 2021). Peneliti menggunakan metode tersebut dikarenakan peneliti ingin menganalisis dua kelompok yakni kelompok eksperimen (yang diberi *treatment* berupa Film *Siksa Kubur*) dan kelompok kontrol (yang tidak diberi *treatment*).

Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*, yang memuat kontrol dengan tidak murni

dikarenakan keterbatasan dalam penelitian untuk mengontrol kondisi responden. Terdapat tiga tipe utama dari desain ini, yakni: (1) Desain satu grup hanya dengan *posttest*, (2) Desain hanya *posttest* dengan grup nonekuivalen, dan (3) Desain satu grup dengan *pretest* dan *posttest*. Peneliti akan menggunakan bentuk yang pertama, yaitu desain hanya *posttest* dengan grup nonekuivalen dimana terbagi menjadi dua kelompok independen, yakni kelompok eksperimen yang diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang diberikan *posttest* tanpa perlakuan (Setiawan et al., 2012). Sedangkan peneliti merumuskan asumsi dasar dari penelitian ini adalah tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok yang mempersepsikan mengenai adanya siksa kubur dikarenakan persamaan pengajaran di lingkungan keislaman UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tabel 3.
Posttest-Only Design with Nonequivalent Groups

Kelompok	Variabel Treatment	Posttest
Eksperimen	Film	X ₁
Kontrol	-	X ₂

Sumber: Olahan Peneliti

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan berkisar pada bulan Februari-April 2025, lalu kuesioner disebarkan kepada subjek penelitian yang merupakan mahasiswa aktif Angkatan 2021 Program Studi Ilmu Komunikasi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora (FISHUM), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

3. Populasi, Ukuran Sampel, dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta. Untuk data populasi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.
Data Populasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Tahun Masuk Angkatan
2021
145 Orang

Sumber: Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

b. Ukuran Sampel

Penghitungan sampel menggunakan rumus Yamane menurut (Sugiyono & Lestari, 2021) yakni sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (*sampling error*) yakni 5%

Jumlah populasi cukup besar sehingga perlu menggunakan sampel, dalam hal ini populasi merupakan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2021 yang berjumlah 145. Hasil perhitungan menggunakan rumus Yamane di atas akan dijabarkan sebagai berikut:

$$n = \frac{145}{1 + 145 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{145}{1 + 145 (0,0025)}$$

$$n = \frac{145}{1 + 0,3625}$$

$$n = \frac{145}{1,3625}$$

$$n = 106,42$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, diperoleh hasil 106,42 sehingga sampel dapat dibulatkan ke atas menjadi 106 responden, dikarenakan sampel akan dibagi ke dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara rata.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability simple random sampling* yang dimana peneliti akan mengambil sampel secara acak dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya, dengan demikian maka jumlah sampel dari Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta dapat ditentukan secara merata, penyajian data akan dijabarkan pada tabel 5.

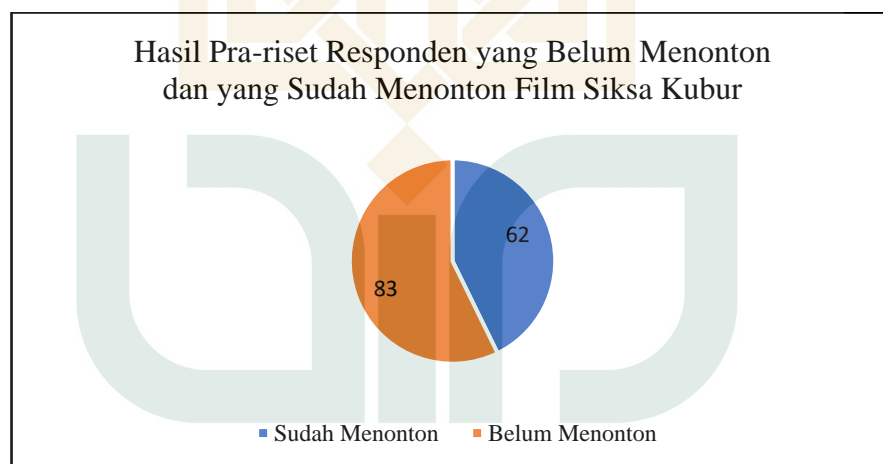
Tabel 5.
Ukuran Sampel

Jumlah Sampel	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
106/2	53	53

Sumber: Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Adapun penyajian data hasil dari pra-riset yang dilakukan oleh peneliti disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 8.
Grafik Hasil Pra-Riset melalui WhatsApp



Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil pra-riset di atas dari jumlah 145 responden, yang sudah menonton film Siksa Kubur sebanyak 62 dengan persentase 43% dan yang belum menonton sebanyak 83 dengan persentase 57%.

4. Jenis Data

a. Data Primer

Data utama dalam penelitian ini diperoleh dari formulir Google yang dibagikan kepada dua kelompok responden. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan persepsi terkait siksa kubur antara kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa tayangan Film *Siksa Kubur* dan kelompok kontrol. Data primer merupakan jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari responden sebagai sumber informasi utama penelitian (Sugiyono & Lestari, 2021).

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi tambahan yang dikumpulkan tidak secara langsung oleh peneliti (Sugiyono & Lestari, 2021). Pada penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui telaah literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan situs web sebagai pendukung dari data primer..

5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya adalah:

a. Kuesioner/Angket

Kuesioner/angket dalam penelitian ini dibuat melalui formulir Google. Peneliti memilih teknik pengumpulan data ini sebab menurut (Sugiyono & Lestari, 2021) kuesioner dinilai efisien apabila peneliti telah mengetahui indikator pengukuran pasti dari variabel-variabel

penelitian, serta melihat jumlah responden yang cukup besar. Kuesioner yang akan disebar oleh peneliti berupa pernyataan tertutup yang dapat memudahkan peneliti dalam proses menganalisis statistik hasil penelitian.

Selain itu, peneliti menggunakan Skala Likert sebagai instrumen untuk mengukur data kuantitatif. Skala ini berguna dalam menilai sikap, pandangan, serta persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Respon dalam Skala Likert disusun secara berjenjang dari sikap paling positif hingga paling negatif, dengan pilihan jawaban seperti: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sugiyono & Lestari, 2021).

Tabel 6.
Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (N)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Sugiyono & Lestari, 2021

b. Dokumentasi

Menurut (Samsu, 2017) dokumentasi merupakan sumber non-manusia yang cenderung murah untuk memperolehnya. Dokumentasi dapat berupa catatan, majalah, transkrip, buku, transkrip, surat kabar, dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa gambar yang bersumber dari *website*, buku, jurnal ilmiah untuk memperkuat data di latar belakang masalah penelitian.

6. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur secara tepat hal yang seharusnya diukur, yaitu indikator-indikator turunan dari variabel X_1 dan X_2 dalam penelitian ini (Sugiyono & Lestari, 2021). Uji Validitas ini dilakukan pada 106 responden dengan menggunakan alat ukur penelitian yakni kuesioner/angket dengan pertanyaan tertutup dengan *error sampling* sebesar 5%.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

n = Banyaknya sampel

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel x dan y

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel x

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y

$\sum X^2$ = Jumlah pangkat dari nilai variabel x

$\sum Y^2$ = Jumlah pangkat dari nilai variabel y

Kriteria pengujian validitas yang akan diuji melalui SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
- 3) Nilai r_{hitung} dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

b. Uji Reliabilitas

Jika uji validitas mengacu pada keakuratan alat ukur penelitian, sedangkan uji reliabilitas adalah untuk mengukur kekonsistenan alat ukur penelitian (Sugiyono & Lestari, 2021). Sebanyak 106 responden dilibatkan dalam uji reliabilitas dengan tingkat *error sampling* sebesar 5%. Instrumen yang digunakan telah divalidasi sebelumnya dan akan diuji konsistensinya menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui software SPSS, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang akan dicari

n = Jumlah butir pernyataan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varian butir pernyataan

σ^2 = Varian total

Variabel dinyatakan reliabel apabila asumsi dengan kriteria sebagai berikut telah terpenuhi:

1. Apabila $r\text{-alpha positif} > r\text{-tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel.
2. Dan apabila $r\text{-alpha negatif} < r\text{-tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak reliabel.
 - a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka reliabel
 - b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka tidak reliabel

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $>$ dari 0,6.

7. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) sebagai aplikasi yang digunakan untuk memudahkan proses pengolahan data penelitian. Pengolahan data akan melalui 3 tahap menurut (Bungin, 2013), yakni:

1. *Editing*

Setelah mengumpulkan data di lapangan, peneliti akan memeriksa kembali data-data yang tidak sesuai dengan penelitian atau keliru. Apabila data yang diperoleh melalui kuesioner dirasa sudah sesuai maka peneliti akan melanjutkan mengolah data ke tahap selanjutnya, yakni *coding*.

2. Coding

Pada tahap ini peneliti akan memberi skor hasil akhir dari data penelitian (kuesioner), sehingga data akan terklasifikasi dengan baik dan mudah untuk dikelompokkan dalam tahap berikutnya.

3. Tabulating

Tahapan terakhir dari pengolahan data adalah mengelompokkan data (tabulasi) pada tabel tertentu serta memberi skor lalu menghitungnya. Data dikelompokkan berdasar hasil kuesioner yang nantinya akan ditarik kesimpulan akhir penelitian.

b. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik parametris. Teknik tersebut memiliki dua asumsi, yakni data yang berdistribusi haruslah normal dan bersifat homogen. Statistik parametris biasanya digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio (Sugiyono & Lestari, 2021). Oleh karena itu, dalam analisis data kuantitatif penelitian diperlukan pengujian normalitas dan homogenitas. Pengujian normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal, karena data yang ideal dalam penelitian biasanya berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian homogenitas dilakukan setelah pengujian normalitas dengan memperhatikan nilai F pada Levene Test, yang berfungsi untuk mengetahui apakah varians data bersifat homogen.

Apabila telah dilakukan dua uji di atas, langkah selanjutnya adalah uji parametrik. Uji parametrik dalam penelitian ini akan diuji melalui

One-Sample Test dalam pengujian univariatnya dan *Independent Samples T-test* dalam pengujian bivariatnya, peneliti memilih jenis uji bivariat *T-test* tersebut dikarenakan peneliti mengambil dua kelompok yang independen yakni kelompok yang sudah menonton film dan yang belum menonton film, maka peneliti akan menggunakan rumus sebagai

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

berikut:

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok kontrol

n_1 = Ukuran kelompok eksperimen

n_2 = Ukuran kelompok kontrol

s_1 = Simpangan baku kelompok eksperimen

s_2 = Simpangan baku kelompok kontrol

8. Prosedur Penelitian Eksperimen

a. Identifikasi dan Pemilihan Responden

Memilih responden secara acak dari hasil perhitungan sampel, lalu dikelompokkan sesuai dengan kelompok eksperimen (sudah menonton) dan kelompok kontrol (belum menonton).

b. Persiapan Instrumen Penelitian

Menyiapkan 12 butir item pernyataan yang diturunkan dari indikator, lalu diujikan validitas dan reliabilitasnya sehingga dapat disimpulkan layak untuk menjadi instrumen penelitian.

c. Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)

Kelompok eksperimen diberikan *treatment* yang berupa penayangan klip siksa kubur sebanyak 2 kali dalam satu minggu dengan durasi klip sepanjang 5 menit.

d. Pelaksanaan Posttest

Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *posttest* yang serupa tanpa ada pengaitan dengan treatment yang diberikan supaya responden kelompok eksperimen tidak terlalu mengaitkan pada Film Siksa Kubur.

e. Pengolahan Data

Data dari posttest kemudian dikumpulkan dan diolah dengan uji *Independent Samples T-test* untuk melihat perbedaan skor persepsi antara kedua kelompok.

f. Interpretasi Hasil

Hasil analisis digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan atau tidak antara kedua kelompok.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan uraian di bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat dirumuskan dari penelitian ini adalah adanya perbedaan persepsi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen walau hanya pada beberapa item pernyataan yang mewakili setiap indikator. Indikator pengalaman menunjukkan nilai signifikansi perbedaan yang tinggi dalam aspek ketakutan, kecemasan, serta penggambaran siksa kubur secara spesifik. Pada indikator motivasi, nilai signifikansi perbedaan tinggi pada aspek ketertarikan pada siksa kubur. Sedangkan pada indikator kepribadian, hanya pada aspek terbayang-bayang siksa kubur yang menunjukkan nilai signifikansi perbedaan yang tinggi, yang berarti bahwa dampak media belum cukup kuat untuk mengubah kepribadian secara langsung.

Hasil tersebut mendukung teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yakni teori kultivasi yang memandang bahwa akan adanya pembentukan persepsi baru pada seseorang apabila telah terkena terpapar media. Namun, juga ditemukan bahwa persepsi dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal pribadi para responden atau media lain di luar film yang diberikan oleh peneliti. Oleh karena itu, film sebagai media dapat dikatakan berpengaruh terhadap pemaknaan pada benak audiens, tetapi efektivitasnya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu.

B. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, disarankan untuk melakukan kontrol yang lebih ketat terhadap *treatment* yang diberikan agar hasil lebih valid, seperti menyajikan tayangan film dalam satu waktu dan tempat yang sama untuk seluruh responden kelompok eksperimen guna meminimalkan gangguan dari faktor luar yang dapat memengaruhi hasil persepsi. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan pendekatan kualitatif seperti wawancara mendalam untuk menggali lebih jauh faktor-faktor internal maupun eksternal yang membentuk persepsi individu terhadap topik yang diteliti.

C. Saran Bagi Produsen Film

Bagi produsen film, disarankan untuk menyuguhkan film yang memuat nilai-nilai moral di dalamnya, sehingga tidak hanya sebagai hiburan belaka. Selain itu, alur dengan penggambaran kehidupan sehari-hari akan lebih bisa diterima karena dapat membangun emosional dari audiens. Visualisasi yang kuat juga mampu memengaruhi audiens untuk memaknai apa yang menjadi pesan dalam sebuah film. Dan akan lebih baik lagi apabila pembuatan film sesuai dengan aspek-aspek sosial dan kebudayaan yang terbentuk di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, J. (2024). *Siksa Kubur* [Video recording]. Rapi Films.
- Ariani, L., Hermina, C., & Fikrie, F. (2023). Peningkatan Perilaku Prososial melalui Media : Studi Eksperimental. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3737–3744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3644>
- Asadi, M. (2016). *Astaghfirullah..., Sedihnya Siksa Kubur atas Wanita* (Y. Arifin, Ed.; 1st ed.). DIVA Press.
- Az-zahra Abdillah, F., & Rahmadani, A. (2023). Konseling Teman Sebaya untuk Meningkatkan Penerimaan Diri (Studi Eksperimen terhadap Santri MA TEI Multazam Bogor). *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 6(1), 12–21. <http://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/prophetic>
- Bungin, B. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran*. Kencana.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media* (1st ed.). Jelasutra.
- Data Indonesia. (2023, January 3). *Ada 500 Bioskop di Indonesia pada Awal 2023, Terbanyak Cinema 21*. <https://dataindonesia.id/varia/detail/ada-500-bioskop-di-indonesia-pada-awal-2023-terbanyak-cinema-21>
- Effendy, U. O. (1989). *Kamus Komunikasi* (1st ed.). Mandar Maju.
- Hidayat, D. (2012). *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Iskandar, N. (2023, February 23). *Wajah Perfilman Nasional Di Hari Film Nasional*. Badan Perfilman Indonesia.
- Mc Quail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail* (6th ed.). Salemba Humanika.
- Morissan, Wardhani, A. C., & Hamid, F. (2017). *TEORI KOMUNIKASI MASSA*. Ghalia Indonesia.
- Nahdlatul Ulama. (2024a). *Surat Al-Buruj: Arab, Latin, Terjemah, dan Tafsir Lengkap*. Nahdlatul Ulama Online. <https://quran.nu.or.id/al-buruj/10>
- Nahdlatul Ulama. (2024b). *Surat Al-Fath: Arab, Latin, Terjemah, dan Tafsir Lengkap*. Nahdlatul Ulama Online.
- Nugraha, S. (2023, October 9). *10 Film Horor Religi yang Tayang di 2023, Sijjin Segera!* IDN Times. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/sandinugraha/film-horor-religi-indonesia-c1c2>
- Nugraha, S. (2024, March 24). *Film Horor Religi Tahun 2024, Siksa Kubur Hingga Kiblat*. IDN Times.

<https://jogja.idntimes.com/hype/entertainment/sandinugraha/8-film-horor-religi-tayang-tahun-2024-siksa-kubur-hingga-kiblat-c1c2>

- Pratista, H. (2023). *Film Horror: Dari Caligari ke Hereditary* (1st ed.). Montase Press.
- Purnama, Y. (2021). *Alam Kubur Itu Benar Adanya* (M. J. Zuhri, Ed.; 1st ed.). Fawaid KangAswad.
- Pusparisa, Y. D. R. (2024, January 6). *Industri Film Indonesia Akan Makin Atraktif pada 2024*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/02/06/triliunan-rupiah-prediksi-perputaran-ekonomi-industri-perfilman-indonesia-pascapandemi>
- Rachman, M. F. (2024, March 9). *Film Siksa Kubur Karya Joko Anwar Tayang Lebaran 2024, Tema yang Pernah Favorit dalam Komik Era 1980-an*. Tempo. <https://www.tempo.co/teroka/film-siksa-kubur-karya-joko-anwar-tayang-lebaran-2024-tema-yang-pernah-favorit-dalam-komik-era-1980-an-79347>
- Rahman, A. (2015). *1001 Siksa Kubur* (H. Mardiah, Ed.). Lembar Pustaka Indonesia.
- Rakhmat, J. (2021). *Psikologi Komunikasi* (3rd ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Methods, serta Research and Development* (Rusmini, Ed.). Pusaka Jambi.
- Setiawan, B., Muntaha, A., Sriati, A., & Bintarti, A. (2012). *Metode Penelitian Komunikasi* (E. R. Palupi, Ed.; 2nd ed.).
- Setyowati, D., & Suwarjo, S. (2021). Konseling individu rational emotive behavior: studi eksperimen terhadap peningkatan konsep diri. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(4), 315. <https://doi.org/10.29210/152900>
- Signorieli, N., Morgan, M., & Shanahan, J. (1990). *Cultivation Analysis*.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Trianton, T. (2013). *FILM Sebagai Media Belajar* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Widhiatmoko, B. R., Arafat, F. S., & Nasution, R. A. (2022). Pengaruh Trailer Black Panther: Wakanda Forever Terhadap Minat Menonton Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 2(3), 351–357. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.383>
- Wright, C. R. (1986). *Mass Communication: A Sociological Perspective* (1st ed.). McGraw Hill.

- Yolandha, F. (2024, March 23). *Sejarah Panjang Film Horor Religi Indonesia*. Republika.Co.Id. <https://ameera.republika.co.id/berita/say0rg370/sejarah-panjang-film-horor-religi-indonesia>
- Yusuf, U. U. (2018). *Siksa Kubur Sebuah Aqidah Yang Absolut* (12th ed.). Ibnu Majjah.
- Zain, M. F., & Nurmariati, A. H. (2023). Pengaruh Film Dokumenter Pulau Plastik terhadap Persepsi Penonton. *Bandung Conference Series: Journalism*, 3(3), 336–345. <https://doi.org/10.29313/bcsj.v3i3.9645>

