

**Analisis Semiotika Pesan Komunikasi dalam Film Siksa Kubur Karya
Joko Anwar**

Faisal Abi¹, Sri Choiriyati², Meylin Azizah³

¹²³Universitas Muhammadiyah Lampung

faisalabi120302@gmail.com¹, srichoiriya@gmail.com², meylin.azizah@uml.ac.id³

ABSTRACT

This study analyzes communication messages in the film Siksa Kubur (Joko Anwar, 2024) using John Fiske's semiotic framework, which divides texts into three levels of codes: reality, representation, and ideology. Employing a qualitative descriptive method, data were obtained through intensive observation of the film, documentation of key scenes, and literature review from scholarly works and critics' reviews. The findings reveal the complexity of the relationship between religion, trauma, and power as represented in the film. At the reality level, the suicide bomber, pesantren power relations, and Sita's transformation are portrayed through physical details, behaviors, and expressions. At the representation level, cinematic techniques such as camera, lighting, sound, and editing reinforce the horror atmosphere and highlight unequal social relations. At the ideological level, the film exposes the manipulation of religion as a justification for violence, the normalization of sexual abuse, and personal trauma leading to a crisis of faith. This study concludes that Siksa Kubur is not merely a horror entertainment but also a social critique and religious reflection on how religion can operate both as an instrument of control and a source of trauma.

Keywords: semiotics, John Fiske, horror film, communication message, Siksa Kubur

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pesan komunikasi dalam film *Siksa Kubur* (Joko Anwar, 2024) menggunakan pendekatan semiotika John Fiske yang membagi teks ke dalam tiga level kode: realitas, representasi, dan ideologi. Dengan metode kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui observasi intensif terhadap film, dokumentasi adegan, serta studi pustaka dari literatur dan ulasan kritikus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini merepresentasikan kompleksitas hubungan antara agama, trauma, dan kekuasaan. Pada level realitas, pelaku bom bunuh diri, relasi kuasa pesantren, serta transformasi tokoh Sita ditampilkan melalui detail fisik, perilaku, dan ekspresi. Pada level representasi, teknik kamera, pencahayaan, suara, dan *editing* memperkuat atmosfer horor sekaligus menegaskan relasi sosial yang timpang. Pada level ideologi, film mengungkap manipulasi agama sebagai legitimasi kekerasan, normalisasi pelecehan, serta trauma personal yang berujung pada krisis iman. Penelitian ini menegaskan bahwa *Siksa Kubur* tidak hanya menyajikan hiburan horor, melainkan juga kritik sosial dan refleksi religius tentang bagaimana agama dapat berfungsi sebagai instrumen kontrol maupun sumber trauma.

Kata kunci: semiotika, John Fiske, film horor, pesan komunikasi, Siksa Kubur

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aspek sentral dalam kehidupan manusia, sebab manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Melalui komunikasi, manusia saling bertukar informasi, menyampaikan gagasan, dan membangun pemahaman bersama. Model komunikasi Shannon dan Weaver menjelaskan bahwa proses komunikasi terdiri atas lima unsur utama, yakni pengirim (*sender*), pesan (*message*), saluran (*channel*), penerima (*receiver*), dan gangguan (*noise*). Di antara unsur tersebut, saluran atau media komunikasi menjadi sangat penting karena menentukan efektivitas penyampaian pesan (Ade Nuriadin, 2021). Seiring perkembangan teknologi, media komunikasi terus berevolusi, dan internet menjadi salah satu sarana utama yang merevolusi pola interaksi manusia pada abad ke-21, sehingga memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, baik sosial, budaya, politik, maupun ekonomi.

Perkembangan teknologi informasi turut mempercepat arus globalisasi yang berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, budaya, hingga cara manusia berkomunikasi. Komunikasi massa, melalui media cetak maupun elektronik, memiliki pengaruh besar dalam membentuk opini publik dan menyampaikan pesan ke audiens yang luas (Tahrin, 2019). Salah satu media komunikasi massa yang memiliki kekuatan persuasif adalah film. Sebagai karya seni audiovisual, film bukan hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga memuat pesan sosial, budaya, dan moral yang mampu memengaruhi pola pikir masyarakat (Panuju, 2019).

Dalam konteks Indonesia, film horor mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Data dari Tribunnews.com (2024) menunjukkan bahwa sepanjang tahun 2024, film horor mendominasi daftar film terlaris, salah satunya adalah *Siksa Kubur* karya Joko Anwar yang berhasil menarik lebih dari empat juta penonton. Berbeda dari kebanyakan film horor, *Siksa Kubur* tidak hanya mengandalkan ketakutan sebagai daya tarik, tetapi juga menyisipkan pesan moral dan religius yang sarat makna. Film ini mengangkat tema religiusitas, trauma, serta konsekuensi moral dalam kehidupan setelah kematian, sehingga membuka ruang refleksi yang lebih dalam bagi penontonnya (Achrian, 2024).

Pesan komunikasi dalam *Siksa Kubur* dapat ditelaah melalui semiotika. Semiotika sendiri, menurut Hazmi (2025) dan Darma (2022), merupakan ilmu tentang tanda yang mencakup bahasa, gambar, perilaku, hingga simbol-simbol sosial. John Fiske mengembangkan analisis semiotika yang membagi teks ke dalam tiga level kode: realitas, representasi, dan ideologi (Niza, 2021; Kamil, 2024). Dengan kerangka ini, film dapat dipahami bukan hanya sebagai alur cerita, tetapi juga sebagai konstruksi makna yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas pendekatan semiotika dalam menganalisis film. Irfan (2023) meneliti film *Buya Hamka* dengan menyoroti representasi dakwah, Ramadhani (2016) mengkaji tokoh Lintang dalam *Laskar Pelangi* dengan teori Roland Barthes, sedangkan Weisarkurnai (2024) membahas pesan moral dalam *Rudy Habibie*. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa semiotika dapat mengungkap makna tersurat dan tersirat dalam film. Namun, kajian

terhadap Siksa Kubur belum banyak dilakukan, sehingga penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menelaah representasi moral, religius, dan kritik sosial yang terkandung di dalamnya.

Kerangka pikir penelitian ini bertolak dari pemahaman bahwa film adalah teks komunikasi massa yang sarat tanda dan makna. Dengan menggunakan semiotika John Fiske, analisis dilakukan pada tiga level kode. Pada level realitas, perhatian diarahkan pada penampilan tokoh, perilaku, dan latar peristiwa. Pada level representasi, analisis mencakup teknik kamera, pencahayaan, dialog, dan unsur sinematik lainnya. Pada level ideologi, penelitian menggali nilai-nilai dan pandangan dunia yang mendasari pesan komunikasi dalam film. Fokus penelitian diarahkan pada tiga rangkaian adegan utama: representasi manipulasi ajaran agama melalui tokoh pelaku bom bunuh diri dan kepala pondok pesantren; dampak trauma masa kecil pada tokoh Sita dan Adil serta adegan kulminasi ketika Sita mengubur dirinya sendiri sebagai simbol pergulatan antara pengalaman pribadi dan keyakinan religius.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana analisis semiotika terhadap pesan komunikasi yang terdapat dalam film *Siksa Kubur* karya Joko Anwar? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tanda, simbol, dan kode yang digunakan dalam film, serta mengidentifikasi makna denotatif dan konotatif yang berkaitan dengan isu agama, kematian, kehidupan setelah mati, dan spiritualitas.

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya penerapan teori semiotika dalam studi film. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti yang tertarik mengkaji pesan komunikasi dalam media audiovisual, serta memberikan pemahaman tentang bagaimana film berperan sebagai sarana refleksi sosial dan religius.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif analisis. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bergantung pada data statistik, melainkan pada pemaknaan yang lahir dari teks, simbol, dan tanda yang muncul dalam film. Model semiotika John Fiske digunakan sebagai kerangka analisis untuk menyingkap makna-makna yang terkandung dalam film *Siksa Kubur*. Melalui kerangka ini, penelitian berupaya menggambarkan secara objektif pesan komunikasi yang hadir, baik berupa pesan moral, nilai-nilai keagamaan, maupun kritik sosial yang direpresentasikan dalam narasi film.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2025 dengan objek utama film *Siksa Kubur* karya Joko Anwar yang dirilis pada tahun 2024. Film tersebut dipilih karena dianggap memiliki kekuatan simbolik yang besar dalam menyampaikan pesan komunikasi, tidak hanya melalui jalan cerita, tetapi juga lewat dialog, visual, tata cahaya, maupun unsur pendukung lainnya.

Sumber data penelitian terbagi menjadi dua. Data primer berasal dari teks film *Siksa Kubur* itu sendiri, yang dianalisis melalui penontonan berulang untuk menemukan adegan-adegan penting yang merepresentasikan pesan komunikasi.

Data sekunder diperoleh dari literatur, arsip media, artikel ilmiah, wawancara dengan sutradara, dan ulasan kritikus yang relevan, sehingga dapat memperkaya perspektif analisis.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara. Pertama, observasi terhadap film dilakukan secara intensif untuk mencermati simbol, dialog, serta adegan yang memuat pesan komunikasi. Kedua, dokumentasi dilakukan untuk merekam hasil pengamatan melalui pencatatan dan penyimpanan adegan yang relevan. Ketiga, studi pustaka dilakukan untuk mengkaji literatur yang mendukung, baik berupa teori komunikasi, semiotika, maupun kajian film, sehingga memperkuat landasan konseptual penelitian.

Data yang diperoleh kemudian diolah melalui beberapa tahapan. Peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi adegan-adegan yang relevan, lalu mengklasifikasikannya berdasarkan kategori pesan yang terkandung, seperti nilai moral, keagamaan, atau kritik sosial. Analisis dilakukan dengan menggunakan tiga level kode semiotika John Fiske, yaitu level realitas (penampilan, perilaku, latar), level representasi (kamera, pencahayaan, tata suara, editing), dan level ideologi (nilai dan kepercayaan yang melatarbelakangi). Dengan cara ini, setiap tanda baik visual maupun verbal dapat ditafsirkan secara mendalam untuk menemukan makna denotatif maupun konotatif.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi, yaitu dengan membandingkan hasil analisis film dengan berbagai sumber pendukung seperti wawancara Joko Anwar, ulasan kritikus, serta literatur keagamaan. Upaya ini dilakukan agar interpretasi tidak semata-mata bersifat subjektif, melainkan memiliki pijakan yang kuat dari beragam sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis semiotika John Fiske terhadap film *Siksa Kubur* menegaskan bahwa film ini merupakan teks komunikasi yang kompleks, di mana setiap adegan mengandung lapisan makna sosial, psikologis, dan ideologis. Penelitian ini memandang film bukan sekadar hiburan horor, tetapi sebagai medium kritik sosial yang menyoroti hubungan antara agama, trauma, dan struktur kekuasaan dalam masyarakat Indonesia kontemporer. Analisis dibagi ke dalam lima fokus tematik utama.

Fokus Adegan 1: Representasi Manipulasi Ajaran Agama

Adegan awal memperlihatkan bel pintu toko roti berbunyi pelan ketika seorang lelaki berjaket memasuki ruangan. Aroma roti hangat memenuhi udara, sementara Sita dan kedua orang tuanya sibuk dengan pekerjaan di balik meja. Hanya Adil yang menyadari kehadiran tamu asing itu. Dengan ramah ia berkata, "*Rotinya masih hangat, Om..*". Lelaki itu hanya menyapu ruangan dengan pandangan kosong lalu terbatuk kecil. Adil cepat menuangkan segelas air dan menyodorkannya, "*Airnya diminum, Om, biar enakan...*". Di tengah kehangatan toko, gestur kecil Adil menjadi satu-satunya sapaan hangat untuk tamu yang membawa beban berat.



Gambar1. Pelaku bom bunuh diri ditampilkan sebagai figur anonim di tengah masyarakat

Sosok pelaku bom digambarkan dengan tubuh kurus, rambut panjang acak, kulit kusam, serta wajah lelah. Ia mengenakan jaket coklat lusuh dengan kemeja sederhana di dalamnya. Sebuah ransel coklat menempel di punggungnya, menjadi benda yang terus melekat sepanjang adegan. Earphone yang terpasang di telinganya memberi kesan ia hidup dalam dunianya sendiri, terputus dari suara lingkungan sekitar. Dari gesturnya terlihat jelas keterasingan: tubuhnya kaku, berdiri tegak tanpa banyak gerakan, tatapannya lurus ke depan tanpa menoleh, dan wajahnya tetap datar tanpa emosi.

Dialog singkat yang ia ucapkan kepada Adil, "*Tadinya saya juga tidak percaya siksa kubur, tapi setelah mendengar ini saya menjadi percaya, jangan keluar berbahaya*", disampaikan dengan nada datar tanpa ekspresi. Kehadiran earphone di telinganya memberi kesan bahwa ia hidup dalam dunianya sendiri, terputus dari realitas sosial.

Konstruksi sinematik menegaskan kesan tersebut. Kamera statis sejajar mata memberi pandangan seolah penonton berada di dalam ruangan bersama tokoh lain. Seseekali close-up menangkap wajahnya yang tegang, menyoroti tatapan kosong dan bibir yang rapat. Pencahayaan sederhana, sebagian wajah terang sebagian redup, menghadirkan kontras samar yang menandakan ada sesuatu di balik penampilan biasa. Editing lambat dengan potongan panjang membuat penonton dipaksa menatap

sosok ini lebih lama, sehingga muncul rasa tidak nyaman. Musik hampir tidak hadir, hanya dengung rendah samar yang sesekali terdengar. Suara langkah kaki, batuk kecil, dan desiran lingkungan menjadi latar bunyi yang memperkuat suasana hening.

Adegan bergeser ke suasana pesantren. Ustadzah Ningsih berdiri tegak di depan, mengenakan busana abu-abu polos, wajahnya serius, tatapannya tajam ke arah santri. Suaranya terdengar tegas, menjelaskan ajaran tentang iman dan siksa kubur. Kamera menangkap barisan santri yang duduk rapi, sebagian besar perempuan dengan kerudung putih, wajah mereka menunduk patuh tanpa suara.

Di tengah suasana yang kaku itu, Sita memberanikan diri mengangkat tangan. Wajahnya menampilkan rasa ingin tahu sekaligus kegelisahan. Dengan suara lirih namun jelas ia bertanya, *“Kalau di neraka disiksa, kenapa di kubur juga disiksa?”* Pertanyaan sederhana ini membuat ruangan seketika hening. Ustadzah Ningsih terdiam sejenak, lalu menatap Sita tajam. Dengan nada menghakimi ia menjawab: *“Pertanyaanmu salah. Beriman artinya percaya tanpa ragu. Jika kita yakin tanpa ragu, hikmah akan datang dengan sendirinya untuk memahaminya.”*



Gambar 2. Relasi Kuasa di Pesantren melalui Ustadzah Ningsih

Jawaban itu bukan sekadar respons, tetapi teguran keras yang membungkam suasana kelas. Kamera menyorot wajah santri lain yang semakin menunduk, ekspresi takut dan pasrah. Tidak ada yang berani bersuara. Musik latar yang tadinya hampir tidak terdengar berubah menjadi nada rendah dan repetitif, mempertebal kesan tekanan psikologis. Dari segi pencahayaan, wajah Ustadzah mendapat sorot lampu lebih tegas, sehingga garis wajahnya tampak keras, berbeda dengan wajah Sita yang justru diberi cahaya lembut dan natural. Kontras cahaya ini memperkuat simbol otoritas versus keraguan. Musik latar yang tadinya nyaris tidak terdengar berubah menjadi nada rendah repetitif, mempertebal kesan tekanan psikologis. Bunyi ruangan diredam, hanya suara ustadzah yang terdengar tajam, membuat penonton merasa seakan ikut berada dalam ruang yang penuh dominasi.

Adegan ini menghadirkan realitas bahwa pesantren bukan hanya ruang pendidikan, melainkan juga ruang kuasa. Sita yang berani bertanya diposisikan sebagai pihak yang menyalahi norma, sementara Ustadzah tampil sebagai figur otoritatif yang menutup ruang kritik. Secara visual, sinematik, dan naratif, film

menegaskan bahwa pertanyaan kritis dianggap ancaman, dan iman didefinisikan sebagai kepatuhan mutlak

Fokus Adegan 2: Trauma Masa Kecil dan Transformasi Identitas Sita

Masa lalu yang kelam menjadi titik balik dalam perjalanan hidup Sita dan Adil. Tragedi bom bunuh diri yang merenggut kedua orang tua mereka mengubah kehidupan harmonis menjadi penuh luka batin. Pada masa kecil, Sita digambarkan sebagai anak yang ceria, polos, dan dekat dengan ayahnya. Dalam sebuah adegan, ia membantu menata roti sambil mendengarkan ayah yang tersenyum dan berkata lembut, *“Lihat, roti ini baru keluar oven. Masih panas, baunya harum, kan?”*. Sita menghirup aroma roti sambil tersenyum kecil dan menjawab, *“Iya, Ayah... enak sekali baunya”*. Cahaya yang digunakan terang dan hangat, dengan tone keemasan yang menghadirkan kesan rumah sebagai tempat aman. Editing berjalan lambat, membiarkan penonton merasakan stabilitas hubungan keluarga. Musik lembut hampir tidak terdengar, memberi ruang bagi suara natural percakapan dan tawa kecil yang membangun suasana harmonis. Ekspresi wajah Sita polos dan ceria, gestur tangannya lincah, menegaskan kepolosan seorang anak yang tumbuh dalam cinta keluarga.



Gambar 3. Suasana harmonis keluarga sita sebelum adanya tragedi bom bunuh diri

Adegan ini menampilkan suasana ruang kelas pesantren yang hening. Santri perempuan duduk berderet di bangku kayu panjang, mengenakan pakaian serba putih yang identik dengan kesucian dan kepatuhan. Ruang belajar terasa kaku, nyaris

tanpa suara selain lantunan pengajar di depan. Kamera diarahkan lurus ke depan, lalu menyorot Sita yang duduk di tengah barisan.



Gambar 4. Saat Sita berada di Pesantren setelah kehilangan orang tuanya dalam bom bunuh diri

Sorot matanya menjadi pusat perhatian. Meski wajahnya tertutup kerudung putih, matanya memancarkan kegelisahan yang kontras dengan kepatuhan santri lain. Ekspresi wajahnya tidak tenang: tatapan kosong bercampur lelah, bibir tertutup rapat, napas panjang-pendek, seolah ia menahan sesuatu yang sulit diucapkan. Tubuhnya kaku, tidak menyatu dengan ritme kelas. Perbedaan itu membentuk citra visual yang kuat sementara santri lain digambarkan pasif dan patuh, Sita menghadirkan “celah” dalam sistem yang serba tunduk. Dengan sorot mata dan gestur kecil, film menyiratkan bahwa ia menyimpan trauma dan bara dendam setelah kehilangan orang tuanya.



Gambar 5. Sita dewasa bekerja di panti jompo

Ketika dewasa, Sita digambarkan sebagai sosok yang matang namun masih dihantui trauma. Adegan memperlihatkan dirinya setelah selesai menguburkan Pak Wahyu. Tanah pemakaman masih basah, angin sore berhembus, suasana berat terasa jelas. Kamera medium shot menyorot langkahnya yang perlahan meninggalkan

pusara, lalu beralih ke close-up yang menampilkan wajah pucat dengan mata lelah dan tatapan kosong. Pakaian gelap sederhana ia kenakan, mencerminkan keseriusan dan fokus misinya. Cahaya sore redup dan musik minor melankolis mengiringi langkahnya, menghadirkan nuansa getir. Gestur tubuhnya mantap, berbeda dengan masa remaja yang penuh gejolak. Ia berhenti sejenak, menoleh ke arah pusara, lalu berbisik getir, *“Harus ada yang buktiin... bahwa agama cuma buat orang ketakutan dan melakukan hal-hal gila”*. Editing menahan adegan dengan tempo lambat, memberi penonton kesempatan menyerap kesunyian emosional. Ketiga gambar ini memperlihatkan transformasi Sita dari anak ceria penuh cinta keluarga, remaja yang murung dan memberontak di pesantren, hingga dewasa yang tenang namun obsesif. Pergeseran ekspresi wajah, pakaian, gesture, gaya bicara, dan konstruksi sinematik kamera, cahaya, musik, suara, editing menjadi tanda visual bagaimana trauma masa lalu membentuk identitasnya hingga mendorong keputusan ekstrem di akhir cerita.

Fokus Adegan 3: Klimaks Siksa Kubur sebagai Mekanisme Kontrol Moral

Klimaks film terjadi ketika Sita terbaring di liang kubur yang sempit, tubuhnya berlumuran tanah dan darah, wajahnya tegang dengan bibir bergetar dan mata terpejam namun berlinang air mata. Kamera close-up menangkap napasnya yang tersengal, memperlihatkan ketakutan dan penderitaan yang ia alami. Cahaya hijau redup bercampur gelap menimbulkan kesan mencekam, seolah ruang kubur dipenuhi aura supranatural. Musik bernada minor lambat hadir samar, berpadu dengan suara desiran tanah dan erangan lirih, membuat suasana semakin menekan.



Gambar 6. Adegan klimaks siksa kubur yang menegaskan penderitaan fisik dan batin tokoh

Tubuh Pak Wahyu digambarkan penuh luka, pakaiannya compang-camping, berlumur darah dan lumpur. Ekspresi wajahnya ekstrem: mata terpejam rapat, mulut terbuka lebar seolah berteriak tanpa suara, tubuh menggeliat tak berdaya. Gesture ini menjadi representasi visual paling konkret dari penderitaan siksa kubur. Editing lambat dengan lingering shot membuat penonton dipaksa menatap tubuh yang tersiksa itu lebih lama, sehingga rasa takut dibangun secara perlahan namun intens.

Simbol yang muncul di sini adalah rapuhnya manusia di hadapan penghakiman gaib. Sita yang awalnya yakin bisa “menguji” dogma agama kini berada dalam posisi paling lemah, sendirian dalam tanah, menghadapi realitas yang sebelumnya ia anggap hanya mitos.

Setelah Adil membantu Sita keluar dari liang kubur, keduanya berlari di antara nisan dengan napas terengah. Kamera wide shot menampilkan lanskap pemakaman berkabut, menekankan isolasi dan kepanikan mereka. Kaki Adil tersandung tanah basah, sementara tangannya tetap menggenggam erat tangan Sita, menariknya menjauh. Gesture tubuh mereka tergesa, panik, namun juga menunjukkan solidaritas: kakak dan adik yang sama-sama mencoba selamat dari ancaman gaib.



Gambar 7. Adegan Sita dan Wahyu kabur dari kuburan

Cahaya alami senja berpadu dengan kabut tipis, menghadirkan suasana ambigu: antara tenang sekaligus mencekam. Musik beralih menjadi cepat dan intens, ritme dramatis mengikuti degup panik langkah mereka. Suara napas berat, derap kaki, dan desir angin mempertebal atmosfer genting. Editing dipercepat dengan potongan singkat, menciptakan kesan kejar-kejaran yang menegangkan.

Ketegangan mencapai puncak ketika suara gaib menggema dari balik kabut, “*Man Rabbuka?*” (*Siapa Tuhanmu?*). Suara berat tanpa sumber visual ini menghentikan langkah Sita dan Adil. Kehadirannya menegaskan bahwa horor tidak hanya visual, tetapi juga audial, sekaligus menghadirkan pertanyaan eksistensial yang selama ini Sita ragukan.

Pembahasan

Film *Siksa Kubur* karya Joko Anwar menghadirkan horor bukan hanya melalui hantu atau adegan supranatural, tetapi melalui realitas sosial dan religius yang melekat pada kehidupan sehari-hari. Dengan kerangka semiotika John Fiske, tanda-tanda dalam film ini dapat ditafsirkan melalui tiga level kode yang saling melengkapi: realitas, representasi, dan ideologi.

Representasi Manipulasi Ajaran Agama

Film Siksa Kubur memperlihatkan bagaimana agama dapat dipraktikkan bukan hanya sebagai jalan spiritual, tetapi juga sebagai instrumen kuasa. Kehadiran sosok pelaku bom bunuh diri di toko roti menjadi tanda pertama. Pada level realitas, tubuh kurus, rambut acak, jaket lusuh, dan earphone yang menutup dirinya dari dunia luar menunjukkan keterasingan. Pada level representasi, kamera statis, close-up tatapan kosong, serta pencahayaan kontras menghadirkan kesan dingin di tengah kehangatan ruang keluarga. Pada level ideologi, sosok ini mewakili gambaran bagaimana ajaran agama bisa dimanipulasi menjadi ancaman, bukan lagi ruang kedamaian.

Kritik semakin tajam ketika kamera berpindah ke pesantren. Ustadzah Ningsih tampil sebagai figur otoritatif dengan suara tegas, tatapan tajam, dan jawaban yang membungkam pertanyaan Sita. Level realitas memperlihatkan barisan santri yang menunduk patuh, wajah-wajah yang tanpa suara. Level representasi menegaskan otoritas melalui cahaya keras di wajah ustadzah yang berkontras dengan cahaya lembut pada wajah Sita. Level ideologi menunjukkan bahwa pesantren bukan hanya ruang pendidikan, melainkan juga ruang kuasa, di mana iman diposisikan sebagai kepatuhan mutlak dan pertanyaan kritis dianggap ancaman.

Trauma Masa Kecil dan Transformasi Identitas Sita

Kehidupan Sita kecil digambarkan hangat dan penuh cinta keluarga, dengan cahaya terang keemasan dan ekspresi polos seorang anak. Level realitas menunjukkan gestur lincahnya saat membantu ayah, dialog ringan, serta suasana toko roti yang aman. Namun tragedi bom bunuh diri merenggut stabilitas itu, dan trauma menjadi titik balik identitasnya.

Di pesantren, level representasi memperlihatkan tatapan kosong, tubuh kaku, dan wajah gelisah yang berbeda dari santri lain. Sita tidak sepenuhnya larut dalam kepatuhan kolektif, melainkan menyimpan pertanyaan yang tak terjawab. Saat dewasa, level realitas menampilkan pakaian gelap, tatapan lelah, dan suara lirih di pemakaman Pak Wahyu. Level ideologi hadir dalam keyakinannya bahwa agama hanyalah alat menakut-nakuti, sebuah pandangan yang lahir dari luka batin masa kecil.

Transformasi Sita dari anak ceria, remaja murung, hingga dewasa yang obsesif membuktikan bahwa trauma personal dapat membentuk identitas baru. Melalui tiga level kode Fiske, film menunjukkan bagaimana pengalaman hidup berkelindan dengan cara seseorang memaknai agama.

Klimaks Siksa Kubur sebagai Mekanisme Kontrol Moral

Klimaks film membawa penonton ke liang kubur yang sempit dan gelap. Pada level realitas, tubuh Sita berlumur tanah dan darah, napasnya tersengal, wajahnya pucat penuh ketakutan. Pak Wahyu digambarkan penuh luka, dengan pakaian compang-camping, tubuh menggeliat tak berdaya. Pada level representasi, pencahayaan hijau redup, close-up wajah tegang, serta lingering shot menegaskan rasa ngeri yang dipaksa dihadapi penonton. Musik minor lambat, kabut, dan suara gaib menghadirkan atmosfer spiritual yang menekan.

Level ideologi muncul dalam pertanyaan “Man Rabbuka?” yang menggema tanpa sumber visual. Pertanyaan itu menjadi simbol mekanisme kontrol moral, mengingatkan bahwa manusia tidak hanya diatur oleh hukum sosial, tetapi juga oleh bayangan penghakiman gaib setelah kematian. Ketika Sita dan Adil berlari di pemakaman, rasa panik tetap hadir, menandai bahwa pesan moral tidak bisa begitu saja dihindari.

Melalui puncak ini, Siksa Kubur menegaskan horor bukan hanya hiburan, melainkan sarana komunikasi pesan religius dan sosial. Film menunjukkan bahwa dogma, trauma, dan rasa takut bekerja bersama membentuk cara pandang masyarakat terhadap kematian dan kehidupan setelahnya.

Dengan demikian, Siksa Kubur berfungsi sebagai teks komunikasi massa yang menyampaikan pesan moral, religius, dan sosial. Film ini mengingatkan bahwa teror tidak selalu hadir dalam bentuk yang mudah dikenali, melainkan bisa muncul dari figur biasa yang dimanipulasi oleh ideologi. Ia juga menyoroti bagaimana lembaga religius dapat menjadi ruang reproduksi kuasa jika tidak memberi ruang bagi pertanyaan kritis. Trauma yang diwariskan dari kekerasan religius menunjukkan bahwa agama, jika hanya ditanamkan sebagai instrumen ketakutan, berpotensi menimbulkan penderitaan. Pesan komunikasi yang ditawarkan film ini ialah bahwa agama seharusnya menjadi ruang refleksi dan pembebasan, bukan sekadar alat kontrol atau sumber ketakutan.

Komparatif Analisis Semiotika Film *Siksa Kubur*

Untuk memperjelas keterhubungan antar temuan penelitian, berikut disajikan tabel komparatif yang merangkum fokus adegan, kode sosial, kode teknis, serta ideologi yang muncul dalam film *Siksa Kubur*. Tabel ini membantu melihat pola konsistensi penggunaan tanda dari tingkat realitas, representasi, hingga ideologi yang terkandung.

Tabel 1. Komparatif Analisis Semiotika Film *Siksa Kubur*

Fokus Adegan	Kode Sosial	Kode Teknis	Ideologi
Pelaku Bom Bunuh Diri	Fisik kurus, pakaian kusam, tatapan lurus, ucapan datar, gerakan kaku, wajah tegang	Kamera statis sejajar mata, pencahayaan netral, editing lambat, minim musik, suara langkah kaki	Terorisme lahir dari orang biasa, agama dipelintir jadi senjata ideologis
Relasi Kuasa Pesantren	Santri polos dan patuh, pengajar otoritatif dengan pakaian gelap, nada suara keras, gestur dominan	Low-angle camera, pencahayaan tajam pada pengajar, suara dominan, editing memberi jeda panjang	Iman diposisikan sebagai kepatuhan mutlak, kritik dianggap ancaman

Transformasi Sita	Anak ceria → remaja penuh amarah → dewasa tegar; pakaian cerah → kusut → gelap; ucapan polos → sinis → tegas	Lighting hangat → redup → dingin; kamera intim → goyah → stabil; editing lambat → cepat → flashback	Trauma melahirkan krisis iman, skeptisisme berujung pada obsesi membuktikan siksa kubur
Klimaks <i>Siksa Kubur</i>	Tubuh penuh luka, pakaian kotor, wajah panik, teriakan kesakitan, gestur merintih/berlari	Close-up intens, wide shot kabut, low-key lighting, editing lambat → cepat, musik minor → intens	Agama sebagai kontrol moral lewat rasa takut; skeptisisme dianggap dosa

Tabel ini memperlihatkan bahwa setiap adegan utama dalam film memiliki pola yang konsisten. Kode sosial menunjukkan detail fisik, perilaku, pakaian, dan ekspresi yang membentuk makna denotatif. Kode teknis seperti kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara bekerja sebagai sarana representasi yang mengarahkan cara penonton merasakan suasana. Sementara itu, ideologi hadir sebagai lapisan terdalam yang memberi pesan moral, religius, dan kritik sosial.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Siksa Kubur* tidak hanya menyuguhkan hiburan horor, tetapi juga berfungsi sebagai teks komunikasi massa yang sarat pesan. Film ini mengajak penonton untuk merefleksikan bagaimana agama, kekuasaan, dan trauma bisa saling terkait dalam membentuk perilaku dan keyakinan manusia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Analisis semiotika John Fiske terhadap film *Siksa Kubur* karya Joko Anwar (2024) menunjukkan bahwa film ini tidak hanya menghadirkan horor sebagai hiburan, tetapi juga menyampaikan kritik sosial dan refleksi religius yang mendalam. Pada level realitas dan representasi, film memperlihatkan bagaimana simbol-simbol agama, seperti narasi siksa kubur, dapat digunakan sebagai instrumen kontrol yang menakutkan. Sementara pada level ideologi, film menyingkap sisi gelap praktik keagamaan yang berpotensi menjadi legitimasi kekerasan dan menimbulkan trauma. Pengalaman tokoh Sita merefleksikan dimensi paling personal dari pesan film, di mana “siksa kuburnya” tidak berupa penderitaan fisik, melainkan beban batin dan trauma mendalam akibat harus menyaksikan kebenaran yang semula diragukannya. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *Siksa Kubur* menghadirkan pesan komunikasi yang kompleks, meliputi aspek moral, religius, dan kritik terhadap manipulasi agama dalam kehidupan sosial.

Saran

Penelitian ini membuka ruang bagi kajian lebih lanjut mengenai hubungan

antara agama, horor, dan kekerasan dalam sinema Indonesia. Studi berikutnya dapat menelaah penggunaan simbol religius bukan hanya sebagai sarana dakwah moral, tetapi juga sebagai instrumen kekuasaan yang berpotensi melahirkan trauma individu maupun kolektif. Perbandingan dengan film horor religius lain, baik dari Indonesia maupun mancanegara, akan memperkaya pemahaman tentang pola representasi agama dalam budaya populer. Selain itu, penting untuk meneliti perspektif penonton guna melihat sejauh mana pesan ideologis dalam film semacam ini memengaruhi kepercayaan, rasa takut, maupun kesadaran kritis masyarakat terhadap potensi manipulasi agama dalam praktik sosial sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Achrian, M. (2024). *Pesan moral dan religius dalam film Siksa Kubur*. Jakarta: Tribunnews.
- Ade, N. (2021). *Model komunikasi Shannon dan Weaver dalam kajian media*. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 112–124.
- Anwar, J. (Director). (2024). *Siksa Kubur* [Film]. Base Entertainment.
- Darma, S. (2022). Semiotika sebagai metode analisis film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 33–47.
- Fiske, J. (1990). *Introduction to communication studies*. London: Routledge.
- Hazmi, R. (2025). *Kajian semiotika: Bahasa, simbol, dan makna sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Irfan, M. (2023). Analisis semiotika film Buya Hamka. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 12(3), 201–214.
- Kamil, A. (2024). Ideologi dalam teks media: Perspektif semiotika John Fiske. *Jurnal Media dan Budaya*, 18(1), 55–72.
- Niza, F. (2021). John Fiske dan analisis semiotika film. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 9(1), 44–58.
- Panuju, A. (2019). *Film sebagai media komunikasi massa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadhani, F. (2016). Representasi tokoh Lintang dalam film *Laskar Pelangi*: Analisis semiotika Roland Barthes. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 145–159.
- Tahrún, A. (2019). *Komunikasi massa dan pembentukan opini publik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tribunnews.com. (2024, Mei 3). *Film horor dominasi daftar film terlaris 2024*. Retrieved from <https://www.tribunnews.com/>
- Weisarkurnai, S. (2024). Pesan moral dalam film Rudy Habibie: Analisis semiotika. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 88–102.