



Volume 15 No. 1 Juli 2024

Page 60-82

Received: 17-05-2024
Revised Received: 24-07-2024

Accepted: 24-07-2024
Online Available: 31-7-2024

ANALISIS KOMUNIKASI ISLAM DAN GENRE HOROR-RELIGI DALAM FILM QODRAT

AN ANALYSIS OF ISLAMIC COMMUNICATION AND HORROR-RELIGIOUS GENRE IN QODRAT FILM

Salsabila Arwani^{1,a}, Andi M. Faisal Bakti²

^{1,2}Universitas Indonesia

^a*e-mail: bielsalsa@gmail.com*

ABSTRAK

Genre horor di Indonesia seringkali mengedepankan sensualitas dibandingkan konten pendidikan, terutama dalam horor keagamaan, di mana pemuka agama menghadapi desakralisasi dan substansi keagamaan diabaikan. Artikel ini mengkaji unsur horor dan religi dalam film "Qodrat" yang menawarkan gambaran komprehensif tentang genre horor Indonesia, teori genre, ekonomi, penyensoran dalam film, unsur eskapisme, *repertoires of elements* dan *verisimilitude* dalam film *Qodrat*, dan urgensi memahami genre. Penelitian ini meyakini film *Qodrat* berbeda dengan kebanyakan genre horor di Indonesia karena memuat nilai pendidikan serta unsur religi yang kuat. Penelitian ini dibingkai secara teoretis menggunakan teori genre Branston dan Stafford. Dalam konsep Islam klasifikasi genre terdapat pada pembagian surat Al-Qur'an menjadi makkiyah dan madaniyah. Sedangkan *verisimilitude* dikenal dengan *amtsal* seperti مثل الذين كفروا, dan *repertoire of elements* diartikan *al-dzikh*. Unsur *repertoires* dalam Al-Qur'an adalah penggunaan يَتَأَيَّهَا النَّاسُ pada madaniyah dan يَتَأَيَّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا pada makkiyah. Adapun eskapisme diartikan *mata'* seperti متاع قليل. Hasil penelitian ini menemukan lumrahnya ide cerita dalam genre horor di Indonesia diangkat dari *folklore*. Kesimpulannya genre dalam film ditujukan untuk mengelompokkan jenis film agar lebih mudah dipilih juga diantisipasi. Film qodrat memuat banyak nilai pendidikan sehingga genre horor dan unsur religi dalam film ini tidak sebatas eskapisme.



Kata Kunci: Genre; Horor; Komunikasi Islam; Religi

ABSTRACT

The horror genre in Indonesia often prioritizes sensuality over educational content, especially in religious horror, where sacred figures face desacralization, and religious substance is overlooked. This article examines the horror and religious elements in the film *Qodrat*, offering a comprehensive overview of the Indonesian horror genre, genre theory, film economics, censorship, escapism elements, repertoires of elements, and verisimilitude. The research asserts that *Qodrat* diverges from typical Indonesian horror by integrating educational and robust religious aspects. Branston and Stafford's genre theory provides the theoretical framework. In the Islamic context, genre classification mirrors the division of Al-Qur'an surahs into makkiyah and madaniyah. Verisimilitude, referred to as *amtsal*, is exemplified by *مثل الذين كفروا*, while the repertoire of elements is interpreted as *al-dhikr*. The elements of repertoires in the Qur'an are the use of *يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا* in madaniyah and *يَا أَيُّهَا النَّاسُ* in makkiyah. As for escapism, it is defined as *mata' like متاع قليل*. Research findings highlight folklore as a common source for horror story ideas in Indonesia. In conclusion, *Qodrat* breaks the mold by offering educational depth within the horror genre so that the horror genre and religious elements in this movie are not limited to escapism.

Keywords: Genre; Horror; Islamic Communication; Religion

1. Pendahuluan

Branston dan Stafford (Branston, G., & Stafford 2003) mendefinisikan film sebagai “...a photochemical technology. An emulsion of chemicals on a celluloid base reacts to exposure to light and changes colour...”. Sedangkan film diartikan secara resmi oleh UUD Indonesia tahun 2009 dengan karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa. Dari dua definisi tersebut disimpulkan bahwa film dapat dilihat dari berbagai sudut. Pertama dari sudut sains seperti pendapat Branston dan Stafford, kedua dilihat sebagai suatu karya seni dan budaya, dan ketiga dilihat sebagai media komunikasi massa. Mengartikan film sebagai media komunikasi massa berarti menempatkan film sebagai pesan yang dikomunikasikan dan diarahkan kepada publik secara anonim dan

heterogen melalui media dengan terbuka (Wright 1988). Oleh karenanya sebagai media komunikasi massa film berfungsi untuk pengawasan, korelasi, transmisi budaya, dan hiburan (Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani 2019).

Film juga dapat dilihat dari sudut pandang ekonomi sebagai sebuah produk dari industri media dan teknologi yang bersifat komersial. Dari sudut manapun film dilihat dan diposisikan, kesemuanya memanfaatkan genre untuk tujuannya. Di Indonesia atau bahkan Asia Tenggara, horor merupakan salah satu genre terlaris bahkan menjadi *pop culture* (Yu 2022). Tujuan dari genre horor sendiri adalah memberikan efek takut, cemas, serta terror kepada penontonnya. Plotnya cenderung sederhana yakni bagaimana upaya protagonis melawan kejahatan yang berasal dari dimensi

gaib dan supranatural (Pratista 2008). Dalam sejarahnya genre horor lah yang mewarnai film Indonesia pertama kali di Indonesia pada masa penjajahan.

Pada era orde lama horor sarat akan mitos, ceritanya bertema folklore, dan sarat akan pesan agama. Di orde baru, horor mengalami pergeseran dengan sering menonjolkan sensualitas dan jauh dari nilai pendidikan. Pasca reformasi, genre horor mulai diberi sentuhan komedi dan religi. Unsur sensual masih ditemukan dan mulai meredup di akhir tahun 2010an (Imanjaya 2006). Melihat wajah film horor di Indonesia akan ditemukan beberapa kenyataan pilu. Pertama realitas bahwa genre horor di Indonesia sering menonjolkan sensualitas dan jauh dari nilai pendidikan. Kedua dalam film bergenre horor unsur religi tidak diperhatikan esensinya dan tokoh agama mengalami desakralisasi.

Idealnya film dengan genre apapun, jika memasukkan unsur religi maka memperhatikan kandungannya dan tidak mendiskreditkan tokoh agama atau hanya menjadikannya sebagai simbol belaka. Hal itu yang kemudian membedakan film *Qodrat* dengan genre horor lain. *Qodrat* merupakan film keluaran tahun 2022 yang mengangkat tema Islami berupa ruqyah. Dalam film ini pemuka agama kembali jaya dan agama dianggap sebagai hal sakral. *Qodrat* bukan satu-satunya film yang mengangkat isu horor religi dengan latar belakang praktik ruqyah atau eksorsisme. Di Indonesia sendiri terdapat film '*Ruqyah: The Exorcism*', dan jika melangkah lebih jauh ke Asia tenggara ada

film '*Munafik*' 1&2 dari Malaysia. Ada pendapat yang mengatakan bahwa karakteristik genre horor di Asia Tenggara didominasi oleh ritual dan praktik eksorsisme. Pada film-film yang bertema eksorsisme, agama justru menjadi tema utama (Yu 2022). Berangkat dari paparan di atas, tulisan ini mencoba menganalisa film *Qodrat* menggunakan teori genre milik Branston dan Stafford dalam buku *The Media Student's Book* (Branston, G., & Stafford 2010, 2003).

2. Metodologi Penelitian

Artikel ini ditulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dan dianalisa menggunakan teori genre Gill Branston dan Roy Stafford dalam buku *The Media Student's Book* edisi ke-3 halaman 59-81, dan edisi ke 5 halaman 74-96. Pendekatan konseptual Islam juga dipakai, ini berguna untuk meninjau konsep genre dalam kajian Islam. Tulisan ini merupakan hasil dari data primer yang diolah dan dihimpun melalui observasi digital yang dilakukan penulis dengan menonton, mencatat temuan, dan menganalisa film *Qodrat*. Pembahasan dan diskusi dalam tulisan ini juga bersumber dari data sekunder yang dihasilkan dengan menggunakan literatur review.

Subjek tulisan ini adalah tokoh dalam film *Qodrat* dan dianalisa menggunakan teori struktur naratif milik Vladimir Popp (Branston, G., & Stafford 2010). Popp adalah seorang sarjana dan ahli dalam bidang cerita rakyat di Soviet. Pada tahun 1920-an dia meneliti ratusan contoh cerita rakyat untuk menemukan apakah cerita-cerita tersebut memiliki struktur yang sama. Hasil penelitiannya menunjukkan

bahwa setiap cerita mengarah kepada bentuk yang sama. Propp menyimpulkan bahwa struktur yang tetap dalam sebuah dongeng bukan ditinjau dari tokoh atau motifnya melainkan fungsinya. Dalam dongeng terdapat maksimal 31 fungsi dan akan berurutan atau mempunyai struktur yang sama (Propp 1968).

Objek dalam penelitian ini adalah unsur genre dalam film *Qodrat*. Film *Qodrat* adalah film bergenre horor aksi religi yang tayang di bioskop Indonesia pada bulan Oktober tahun 2022. *Qodrat* diperuntukkan bagi usia dewasa karena mengandung adegan pertengkaran dan pembunuhan. Film ini disutradarai Charles Ghazali dan berdurasi sepanjang 102 menit. Salah satu tim produksinya adalah Rapi Films, perusahaan film Indonesia yang banyak mengeluarkan film bergenre horor di antaranya *Sundelbolong*, *Pengabdian Setan*, *Ratu Ilmu Hitam*. Rapi Films juga beberapa kali memproduksi film bergenre religi seperti *Sang Kyai* dan *Jilbab Traveller*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Genre dalam Produksi Media

Genre secara bahasa merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Perancis. Genre pada awalnya digunakan untuk menyatakan “tipe” atau “macam” dengan tujuan mengelompokkan sesuatu seperti dalam tanaman, apakah termasuk buah atau sayuran. Atau juga dalam hewan, apakah termasuk mamalia atau reptil. Selanjutnya istilah genre digunakan untuk mengklasifikasi beberapa objek termasuk media. Semua produk media seperti film, musik, acara televisi dan lainnya

mempunyai pembagian berdasarkan genre. Pembagian genre tersebut dilakukan oleh lembaga produksi, para pengamat, audiens, atau lembaga sensor resmi (Branston, G., & Stafford 2003).

Konsep genre dalam media memberikan efek kepada penikmatnya mengenai produksi media termasuk perihal memahami dan menelisik unsur material. Selain itu, konsep genre juga dimanfaatkan bagi orang-orang yang berbisnis di balik media. Hal ini dikarenakan adanya genre dalam produksi media dapat membentuk status sebuah karya. Bagaimana sebuah karya dapat menjadi prioritas untuk diproduksi dan diedarkan. Berapa anggaran dan pendapatan dalam produksi. Bagaimana sebuah karya dapat diterima atau ditolak audiens, dan juga sejauh mana sebuah karya dapat dikonsumsi dengan mempertimbangkan penyensoran.

Branston dan Stafford (2003) (Branston, G., & Stafford 2003) memberikan contoh mengenai pengaruh genre terhadap produksi media dalam kasus perusahaan televisi. Melalui genre para pebisnis televisi bergantung terhadap pendapatan salah satu program berita utama dan iklan yang dalam genre tertentu meraup untung besar. Dengan genre mereka juga mengatur anggaran produksi seperti hiburan, berita, drama, dan acara lain. Mereka juga mengatur jadwal iklan dan jam tayang. Misalnya untuk genre opera sabun, maka acara tersebut akan ditayangkan sore hari mengikuti waktu ideal para penonton dengan diselingi iklan yang telah disesuaikan

pasarnya. Atau genre *talkshow* dewasa, maka akan ditayangkan pada larut malam.

Pengklasifikasian produk media atau pembentukan genre dapat diatur secara formal oleh sebuah lembaga. Di Inggris terdapat lembaga BBFC (*British Board of Film Classification*) yang mengatur secara formal pembentukan genre dalam produk media. Produk tersebut seperti program televisi, iklan masyarakat, film, iklan, kampanye dan lainnya. BBFC bertugas menilai dan memutuskan kelayakan produk media untuk ditayangkan dalam ruang publik. Hasil dari penilaian tadi dapat berupa penolakan untuk ditayangkan, lulus sensor dengan potongan di beberapa adegan, atau tidak lolos sama sekali (Branston, G., & Stafford 2010).

3.2. Eskapisme, *Verisimilitude*, Gender dan Status Sosial dalam Genre

Meski semua cerita dalam produk media -khususnya yang berbentuk *entertainment*- bersifat imajinatif dan sebagian besar audiens mempunyai kesadaran penuh mengenai itu namun menurut pakar media sebenarnya mereka dikendalikan oleh apa yang disebut *eskapisme* dalam sebuah genre. Eskapisme yang diartikan sebagai pelarian merupakan tujuan utama seseorang menikmati dan membayar sebuah karya untuk ditonton. Singkatnya, tayangan dan konten media yang diatur berdasarkan genre digunakan sebagai pelarian atau pengalihan audiens dari kehidupan nyata (Branston, G., & Stafford 2003).

Adanya eskapisme dalam sebuah genre kemudian dimanfaatkan oleh media dalam melihat kecondongan pasar dan minat konsumen. Misalnya dalam film bergenre perang yang diproduksi pada masa perang, media tidak akan memuat konten atau adegan mengenai kericuhan dan kekacauan perang. Sebaliknya media mungkin akan menayangkan romansa pada masa perang, kemenangan, atau komedi. Karena sebenarnya hal-hal tadi secara psikologis adalah angan-angan serta keinginan mereka yang bergelut dalam medan perang. Dalam hal inilah eskapisme pada sebuah genre mempunyai ruang untuk menyuguhkan ekspektasi tersebut.

Seperti berlawanan dengan eskapisme, *verisimilitude* dalam genre justru bergerak sebaliknya. *Verisimilitude* mengupayakan film agar dapat menggambarkan semirip mungkin kenyataan sehingga dapat diterima dan berkesan realistis. Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwasanya setiap kisah dalam media hiburan berdiri dalam imajinasi serta khayalan. Meski demikian ruh dalam “*the story*” selalu diupayakan mempunyai keterkaitan dengan kehidupan nyata. Dan inilah yang dianggap sebagai konsep *verisimilitude*. Untuk memainkan perannya, *verisimilitude* melibatkan dua ranah penting yakni unsur generik dan unsur kultural.

Verisimilitude generik merupakan kumpulan ekspektasi yang bersifat internal pada genre. Contohnya dalam film *Jurassic Park* yang bercerita mengenai dinosaurus, hewan yang sudah lama punah. Dalam film tersebut *verisimilitude* bergerak memvisualkan

dinosaurus seakan nyata dan masih hidup di era tersebut. Hal itu ditampakkan dengan memasukkan unsur internal hewan. Seperti bergerak dalam habitatnya, mencari makanan, atau cakaran dan tapak kaki di tanah. Dalam kasus lain konsep *verisimilitude* dalam film *twilight* ditampilkan dengan kemampuan vampire berinteraksi dengan manusia biasa namun juga melakukan “perburuan darah” untuk bertahan hidup.

Adapun *verisimilitude* kultural merupakan koneksi genre terhadap nilai, tatanan sosial dan budaya di sekitar. Misalnya tentang film dengan genre gangster yang dianggap menampilkan fenomena sosial lebih nyata dibanding genre romansa. Dalam hal ini sebuah film berkaitan dengan intertekstualitas (Branston, G., & Stafford 2010). Konsep ini merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk memahami sebuah narasi film dengan menghubungkan unsur lain. Contohnya seperti film James Bond yang berusaha digambarkan sebagai *superhero* kehidupan nyata. Intertekstualitas kemudian menginterpretasikan hal tadi dalam genre berbeda tergantung keadaan sosial atau relasi ideologi audiens.

Terkait gender, “*male genres*” dulunya memiliki status lebih tinggi daripada romansa baik dalam biaya, pemasaran, serta penghargaan. Film dengan genre laki-laki dianggap lebih maskulin. *Male genres* juga dipreferensikan sebagai hal yang realistis sehingga menarik penonton lebih banyak. Berbeda dengan genre romansa dan musikal yang seringnya dikaitkan dengan “*female genres*”. Alasannya adalah karena genre tadi

banyak dinikmati para perempuan serta dianggap lebih rendah dan menghabiskan waktu dalam ruang imajinatif. Genre tersebut dianggap kurang kritis dan membosankan. Meski begitu anggapan terkait genre serta gender di atas dewasa ini sudah mulai bergeser (Branston, G., & Stafford 2010).

Sosiolog Prancis Pierre Bourdieu turut berkomentar mengenai genre dan status sosial. Bourdieu menekankan mengenai modal pasar. Pada abad ke-20 produk media bergenre Prancis seperti opera, teater, dan musik klasik yang mengutamakan seni murni dianggap lebih berkelas. Genre Prancis juga ditujukan untuk mereka yang berstatus sosial tinggi dibanding produksi film Hollywood saat itu yang dinilai hanya untuk memenuhi kebutuhan kelas buruh dan pekerja. Atau dalam contoh lain di tahun 1930-1940an pembentukan genre berkaitan dengan status sosial dalam penayangan film di bioskop mewah pada era tersebut (Altman 1999).

3.3. *Repertoires of Elements dan Difference dalam Genre*

Repertoires of Elements dalam genre diartikan sebagai elemen yang berulang. Ada ungkapan terkenal dalam genre bahwa “saat kamu melihat suatu contoh genre tertentu maka kamu telah melihat seluruhnya”, dan hal ini berkaitan dengan konsep pengulangan elemen yang khas dalam setiap genre film. Konsep pengulangan ini dibentuk berdasarkan pertimbangan dua sisi yakni produser dan audiens. Produser memasukkan unsur pengulangan sebagaimana yang diminati oleh pasar, sedangkan audiens menaruh ekspektasi

terhadap beberapa unsur pengulangan dalam tiap genre yang dinikmati. Meski begitu tidak semua genre mempunyai unsur pengulangan yang sama. *Difference* dalam genre sering dikaitkan dengan permainan antara genre utama dan elaborasi *sub* genre dalam sebuah media.

Unsur pengulangan dalam genre adalah sebagai berikut (Altman 1999):

- a. Narasi dan teks: Bagaimana alur cerita dalam Film dimulai dan diakhiri. Dalam genre romansa misalnya, pengulangan terjadi dari bagaimana tokoh laki-laki bertemu dengan tokoh perempuan, munculnya ketertarikan keduanya, menjalin hubungan, dan akhir yang bahagia.
- b. Ikonografi atau kode audio-visual : Hal ini berkaitan dengan penggunaan musik, pencahayaan sebuah film, *make up* dan lainnya. Dalam film horor misalkan, pengulangan tampak pada musik yang mengejutkan, pencahayaan yang gelap, kostum kuno yang sudah koyak dan *make up* seram berdarah. Tokoh dan karakter: Pembagian tokoh seperti *The Protagonist, Villain, The Dispatcher, The Helper* dan lainnya. Dalam genre romcom misalnya, audiens mengekspektasikan sosok laki-laki yang romantis dan humoris, bertanggung jawab, serta hadir sebagai solusi atas permasalahan tokoh perempuan.
- c. *Setting* lokasi dan waktu : Dalam genre gangster misalnya, lokasi idealnya akan berada di tengah perkotaan dengan penyorotan pada sudut *underground*. Waktu pengambilan fokus pada siang hari untuk menampilkan aksi secara nyata berbeda dengan genre horor yang biasanya berada dalam tempat gelap dan kuno, minim akses, serta waktu pengambilan di malam hari.

3.4. Genre dalam Konsep Islam

Al-Qaththan dalam kitab *Tarikh tasyri'* (Al-Qaththan 1996) menjelaskan bahwa kedudukan Al-Qur'an dalam Islam salah satunya sebagai media komunikasi dan informasi. Komunikasi ini -baik verbal ataupun nonverbal- terjalin dari Allah kepada Nabi Muhammad sebagai utusanNya, dari malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad, dan dari Nabi Muhammad kepada ummatnya. Sedangkan apa yang dikandung oleh Al-Qur'an dari kisah-kisah umat terdahulu, *i'jaz*, syariat, dan lainnya merupakan suatu informasi. Konsep Al-Qur'an sebagai sumber informasi dijelaskan dengan *tabisyir* yakni menginformasikan kabar baik dan *indzar* yakni menginformasikan kabar buruk (Shalih 2000). Oleh karenanya penelitian dan analisis mengenai media di sini akan dibingkai berdasarkan konseptual Al-Qur'an, sebagaimana kedudukannya adalah media komunikasi dan informasi Islam (A. F. Bakti 2005).

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, dalam teori genre terdapat beberapa unsur lain yang membangun yakni *repertoire of elements*, *eskapisme*, dan *verisimilitude*. Pertama mengenai konsep genre itu sendiri. Merujuk makna genre yakni klasifikasi, dalam Islam konsep mengenai pengklasifikasian dapat ditemukan pada pembagian surat Al-Qur'an menjadi *makkiyah* dan *madaniyah*. Jalaluddin al-Suyuti dalam kitab *Al-Itqan* (Al-Suyuthi 2004) menjelaskan bahwa menurut pendapat yang masyhur definisi dari *makkiyah* adalah surat yang turun di Makkah. Sedangkan *madaniyah* adalah surat yang turun di Madinah. Baik *makkiyah* dan *madaniyah*,

meski berlatar belakang sama yakni turun di Makkah ataupun Madinah, namun setiap suratnya memiliki topik yang berbeda-beda.

Salah satu fungsi dari mempelajari genre dalam film adalah agar dapat membantu audiensnya dalam memilah film. Lalu bagaimana fungsi dari memahami pengklasifikasian *makkiyah* dan *madaniyah*? Urgensi memahami pembagian tersebut berkaitan dengan kaidah *nasikh* dan *mansukh* yang konsekuensinya adalah hukum Islam. Jika ada dua ayat yang bertentangan dalam menjelaskan hukum, maka yang dipakai adalah ayat *madaniyah* karena turunnya lebih akhir dari pada *makkiyah*. Baik *makkiyah* dan *madaniyah* mempunyai ciri dan karakter tersendiri. Meski begitu, satu-satunya jalan untuk membedakannya secara otentik dan kredibel hanyalah melalui riwayat sahabat (Al-Zurqani 2015).

Setiap film atau produksi media mempunyai ciri khas berupa pengulangan yang akan selalu kita temukan dalam film dan produksi media lainnya yang bergenre sama, ini disebut *Repertoires of elements*. Unsur pengulangan dalam Al-Qur'an disebut *al-dzikir* (Mubarak 2023) dan bisa bersifat *lafdzi* yakni tekstual atau *balaghi* yakni menurut tinjauan sastra. Secara *lafdzi*, kata *al-dzikir* beserta derivasinya dituturkan sebanyak 282 kali dalam 262 ayat dan 71 surat yang berbeda. Kata tersebut mulanya digunakan untuk menunjukkan arti “menyebutkan” lalu maknanya mengalami perkembangan dan diartikan juga sebagai “mengingat” atau “mengulang”. Kedua makna tersebut saling

berkorelasi. Dengan banyak menyebutkan seseorang jadi mudah mengingat, dan karena banyak mengingat biasanya seseorang akan lebih sering mengulang dan menyebutkannya.

Kata *dzikir* dalam al-Qur'an tidak menunjukkan satu arti. Hamka dalam tafsir al-Azhar dalam (Mubarak 2023), menjelaskan bahwa beberapa makna tersebut adalah mengingat, shalat, menyebut nama Allah, pelajaran dan hikmah, memikirkan fenomena alam, ilmu, peringatan, dan kitab-kitab Allah. Contoh ayat Al-Qur'an yang menunjukkan makna mengingat di antaranya dalam surat al-Ra'd ayat 28;

□ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ
□ الْقُلُوبُ ۚ ۲۸ □

Ibnu Asyur menafsirkan bahwa *dzikir* di sini dapat diartikan dengan mengingat Allah secara berulang dengan lisan sehingga menimbulkan ketenangan dalam hati (Ibnu Asyur 2007).

Adapun menurut perspektif *balaghi* atau sastra, *al-dzikir* merupakan suatu teori ilmu *Balaghah*. Artinya sebuah lafal akan selalu disebutkan berulang untuk tujuan tertentu. Hal ini lebih dekat dan sesuai dengan konsep *repertoire of elements* dalam genre. Dalam Al-Qur'an, klasifikasi ayat *makkiyah* dan *madaniyah* mengandung unsur *repertoire of elements* atau *al-dzikir* yang khas pada setiap suratnya. Contohnya dalam surat-surat *makkiyah* isinya berulang menjelaskan tentang akidah dan tauhid, suratnya kebanyakan pendek, dan biasanya menggunakan *tanbih* يَا أَيُّهَا النَّاسُ. Sedangkan surat-surat *madaniyah* isinya berulang kali menggunakan *tanbih* يَا أَيُّهَا

الدَّيْنِ أَمْثُوا, suratnya panjang, dan isinya menjelaskan syariat (Al-Qathtan 2000).

Unsur pembangun lain dalam genre adalah *verisimilitude* atau cara dalam genre untuk menayangkan film seperti kenyataan. Merujuk makna tersebut *verisimilitude* dalam konsep Islam diartikan sebagai *amtsal* (Mubarak 2023). Secara terminologi, kata *amtsal* berasal dari bahasa arab dan berbentuk plural atau *jama'*. Bentuk singular atau *mufradnya* adalah *matsal*, *mitsl*, dan *matsil*. Al-Zamakhshari dalam (Al-Qathtan 2000), menjelaskan bahwa kata tersebut mempunyai tiga arti, pertama *mitsl* atau *matsil* diartikan sebagai *nadhir* atau sebanding. Kedua *matsal* diartikan sebagai perumpamaan, dan ketiga *matsal* diartikan sebagai kondisi, sifat, dan kisah yang memiliki keanehan dan keunikan. Al-Qathtan (Al-Qathtan 2000) kemudian menambahkan makna keempat yakni *matsal* dalam pandangan *balaghah* yaitu majaz *murakkab* yang memiliki kaitan saling menyerupai dan sudah marak digunakan, atau disebut juga *isti'arah tamtsilyah* -dalam kaidah Bahasa Indonesia, *isti'arah tamtsilyah* adalah peribahasa-.

Secara faedah *amtsal* digunakan untuk menyoroti suatu hal yang kesulitan digapai indra manusia agar tampak logis dan nyata (Nuryadien 2017). Tentu saja fungsi tersebut sama dengan *verisimilitude* dalam kajian genre. Di Al-Qur'an *amtsal* dibagi menjadi tiga bagian (Al-Qathtan 2000; Al-Suyuthi 2004):

1. *Al-Amts al-Musharrahah*: Yaitu perumpamaan tersirat dengan menggunakan kata مثل atau seperti di

surat al-Baqarah ayat 17 مَثَلُهُمْ كَمَثَلِ الَّذِي اسْتَوْقَدَ نَارًا

2. *Al-Amts al-Kaminah*: Yaitu perumpamaan tersurat yang tidak menggunakan kata مثل namun menunjukkan arti puitis secara ringkas. Atau seperti dalam surat al-Baqarah ayat 68 ketika menjelaskan perumpamaan *Baqarah* atau sapi yang diperintahkan untuk disembelih لا فَارِضٌ وَلَا بَكْرٌ عَوَانٌ بَيْنَ ذَلِكَ
3. *Al-Amts al-Mursalah*: Yaitu bentuk susunan kata yang menunjukkan perumpamaan namun tidak secara terang-terangan. Contohnya seperti dalam surat al-Rahman ayat 60 ketika menjelaskan perumpamaan balasan kebaikan هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ

Selanjutnya eskapisme dalam konsep Islam dikenal dengan *matâ'* yakni pelampiasan terhadap hal yang menyenangkan (Mubarak 2023). Dalam Al-Quran kata *mata'* disebutkan 34 kali. Sedangkan beserta seluruh derivasinya disebutkan sebanyak 70 kali (Maqdisi 1905). Secara bahasa kata *mata'* berasal dari *mata'a* dan biasa dipakai untuk menunjukkan makna sungai ketika airnya pasang. Kata *mata'* kemudian diderivasikan menjadi *matâ'* dan mempunyai arti sesuatu yang dapat dimanfaatkan serta dinikmati (Al-Farahidi 2007).

Para ahli tafsir berpendapat bahwa makna *matâ'* dalam setiap ayatnya tidaklah sama dan mempunyai arti yang berbeda-beda. Di antara artinya adalah kesenangan yang menipu, kesenangan sesaat, suatu yang mudah hilang, dan lainnya (Mubarak 2023). Contohnya dalam al-Baqarah ayat 36:

□ وَاللَّكُمْ فِي الْأَرْضِ مُسْتَقَرٌّ وَمَتْعٌ إِلَىٰ حِينٍ □

dalam ayat tersebut *matâ'* diartikan sebagai segala hal yang dapat diambil

kenikmatannya seperti makan, kehidupan, peristiwa dan lainnya (Al-Qurthubi 1964). Secara konsep, *mata'* berupa kehidupan dunia yang gemerlap kadang dijadikan pelampiasan bagi hawa nafsu manusia. Jika ditinjau dari analogi tersebut, *mata'* selaras dengan arti eskapisme dalam teori genre.

3.5. Film Qodrat dan Genre Horor Religi di Indonesia

Genre horor dalam film Indonesia sudah ada semenjak masa penjajahan di sekitar tahun 1934 (Lutfi, M., & Trilaksana 2013). Diproduksi oleh The Teng Cun, genre horor pertama di Indonesia berjudul *Two Snake Siluman Black and White* yang sebenarnya merupakan terjemahan dari 'dua siluman ular putih dan hitam' (Permana 2014). Pada masa itu produksi film horor banyak mengangkat tema mitologi cina karena berkaitan dengan latar belakang produsernya. Konflik politik Jepang-Belanda pada masa kemerdekaan mempengaruhi produktivitas genre horor. Sempat mati beberapa waktu, 1970an merupakan tahun kebangkitan. Horor pada saat itu mendapat panggungnya kembali dengan kemunculan film *Lisa* (Setiawan, E., & Halim 2022).

Ciri khas genre horor dalam film Indonesia adalah ide cerita yang diangkat dari folklor dan mitos (Lutfi, M., & Trilaksana 2013). Ini berkaitan dengan teori relasi budaya dan film. Produksi film dipengaruhi budaya lokal. Begitu juga sebaliknya, film kadang mempengaruhi budaya lokal (Justine, F., Jodie, K., Alfajri, M. R., Dilo, M. S. A. R. U., & Al Kautsar 2021). Dalam kasus genre horor, yang

ditemukan adalah ide cerita yang diangkat berdasarkan kepercayaan kuat orang Indonesia terhadap mistis, ritual, dan sakralitas. Resepsi mistis dalam setiap cerita horor Indonesia sejak 1970an masih menjadi sajian utama hingga kini (Nur 2016).

Dalam sejarahnya Indonesia mengalami keterpurukan produksi film. Kebangkitannya beriringan dengan masuknya Indonesia pada era orde baru (Setiawan, E., & Halim 2022). Genre horor di era orde baru memasukkan tiga ciri lain setelah folklor dan mitos yakni komedi, seks dan religi. Di era tersebut produksi film yang menonjolkan sensualitas merupakan sumber komoditas dan mau tak mau berimbas pada genre horror (Agustina 2016; Downes 2017; Herawati 2011). Perempuan kemudian menjadi imbasnya. Baik menjadi korban eksploitasi tubuh dengan memunculkan unsur sensual di poster juga di beberapa adegan, ataupun sebagai representasi hantu di Indonesia yang identik berambut panjang, baju lusuh, dan berwajah seram (Annissa, L. W., & Adiprasetyo 2022; Ayun 2015; Duile 2020; Isnaini 2022).

Pasca orde baru unsur seks dan sensualitas dihilangkan. Komedi masih menjadi 'penyeimbang' dan bahkan genre utama untuk *dimixing* dengan genre horror (Briandana, R., & Dwityas 2015). Unsur religi dalam genre horor kemudian mengalami pergeseran. Agama serta tokoh pemukanya mengalami desakralisasi dan hanya dijadikan simbol. Ini berbeda dengan kemunculan genre religi pada awalnya dalam genre horor.

Produser menekankan isi film dan pedagogis melalui keduanya. Adanya desakralisasi membuat unsur religi dalam film sebatas komoditi, tak ubahnya unsur sensual dan komedi (Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto 2020; Heeren 2012, 2011).

Film *Qodrat* bercerita tentang Ustadz bernama Qodrat. Dia merupakan alumnus pondok pesantren khusus ruqyah yang sudah berpuluh tahun mengobati pasien. Konflik dimulai karena Qodrat gagal meruqyah anaknya sendiri, dan keadaan tersebut menggoncangkan keimanannya akan takdir dan pertolongan Allah. Meninggalnya Alif bukan satu-satunya penyebab, sebelumnya istrinya juga pergi dan cukup membuat hidupnya terguncang. Ia kemudian memutuskan kembali ke pesantren untuk memperbaiki kesalahan serta menambah spiritual kepada gurunya. Namun ternyata di desa dekat pesantrennya tinggal sedang mengalami banyak cobaan dari gangguan setan salah satunya adalah Asuala, setan yang sama yang merasuki anaknya.

Ketika proses memperbaiki diri di pesantren ia bertemu kawan lamanya Ja'far yang ternyata menyelewengkan proses ruqyah dan melakukan tindakan musyrik. Keadaan tersebut memperburuk situasi desa dan kondisi Kyai Rohim. Qodrat kemudian mengurai masalah dan memperbaikinya satu persatu. Ia juga dihadapkan kembali kepada proses ruqyah di desa, salah satunya adalah Alif. Nama yang sama dengan anaknya dan sempat membuatnya goyah dalam proses ruqyah. Pada akhirnya Qodrat berhasil meruqyah Alif, ia juga telah

mengikhhlaskan kepergian anaknya serta beriman akan ketetapan dan pertolongan Allah. Desa kembali subur dan kondisi pesantren membaik.

Dalam wawancara bersama VOI, Charles Ghozali mengungkapkan bahwa film *Qodrat* berbeda dengan genre horor lain karena pendekatan yang berbeda. Biasanya genre horor berbicara soal iblis. Sedangkan dalam film ini yang dijadikan pendekatan dan sudut pandang adalah tokoh protagonis. Ghozali sengaja memasukkan unsur religi agar memberi kesempatan pada genre selain horor yang telah menjadi *pop culture* di Indonesia dapat hadir. Proses pembuatan digarap matang dengan terlebih dahulu mengadakan observasi ke lembaga ruqyah. Keseriusan film ini ditunjukkan dengan hadirnya kyai ahli ruqyah selama produksi (“Eksklusif Charles Ghozali Ungkap Rahasia Kesuksesan Film *Qodrat*,” n.d.).

Mengacu teori Propp, pembagian tokoh dalam dalam film *Qodrat* seperti berikut:

1. *The Protagonist/Hero*/Karakter Utama: Dalam film *Qodrat* yang menjadi tokoh utama juga sosok *hero* adalah tokoh bernama Qodrat. Dia dinarasikan sebagai seorang Ustad lulusan pesantren yang mempunyai kemampuan hebat dalam meruqyah orang dan tidak pernah gagal. Qodrat merupakan seorang kepala keluarga yang ditinggal pergi istrinya. Qodrat mengantarkan cerita pembuka kepada permasalahan dengan kegagalannya meruqyah Alif, anaknya sendiri.

2. *The Antagonist/Villain*: Karakter ini dijelaskan sebagai tokoh yang akan membawa konflik dan bersitegang dengan tokoh utama. Dalam film *Qodrat*, tokoh ini merupakan sosok gaib yakni jin bernama Assuala. Dia merasuki Alif, anak Qodrat, dan juga warga kampung dekat pesantren tempat Qodrat menimba ilmu. Dalam ceritanya Assuala dapat berubah menjelma berbagai bentuk, salah satunya digambarkan sebagai anjing hitam besar.
3. *The Dispatcher*: Karakter ini yang akan menjadikan tokoh utama melakukan misi, dalam film ini berada pada tokoh bernama Yasmin. Yasmin merupakan seorang Janda yang ditinggal mati suaminya. Dia hidup di desa dengan dua orang anak, Asha dan Alif. Awalnya Yasmin merupakan tokoh yang kurang peduli terhadap warga desa yang kerasukan setan. Keadaan berubah ketika musibah menimpa anaknya sendiri, Alif. Yasmin kemudian meyakinkan Qodrat untuk meruqyah anaknya.
4. *The Helper*: Karakter yang akan membantu tokoh utama menyelesaikan konflik yakni Asha. Dia merupakan gadis yang tinggal di kampung dekat pesantren bersama Ibu dan Adiknya -Yasmin dan Alif-. Ayahnya sudah meninggal. Karakter Yasmin digambarkan sebagai orang yang awalnya antipati terhadap agama dan metode ruqyah. Namun pada tengah konflik, justru Yasmin lah yang membantu Qodrat untuk menyelesaikan gangguan di desa dan keluarganya.
5. *The Princess/The Girl*: Karakter yang akan memotivasi tokoh utama menyelesaikan konflik dalam hal ini terdapat pada dua tokoh yakni Alif Amri dan Alif Alfatanah. Alif Amri merupakan anak Qodrat yang meninggal dan membuatnya kembali ke pesantren untuk memperdalam keilmuan serta membenahi kesalahannya. Sedangkan Alif Alfatanah adalah anak desa yang kerasukan dan menderita hal yang sama seperti Alif anak Qodrat yang meninggal. Nama, usia dan jenis kelamin yang sama dengan anaknya memotivasi Qodrat untuk kembali meruqyah.
6. *The False hero/The Betrayer*: Sosok penghianat atau karakter pahlawan palsu. Dalam film ini tokoh tersebut bernama Ja'far. Dia awalnya teman seperjuangan Alif di Pesantren yang juga pandai meruqyah. Ja'far digambarkan sebagai sosok penjaga Pesantren dan desa. Namun di tengah cerita karakter busuknya dibuka. Dalam meruqyah yang digunakan adalah bersekutu dengan setan atau melakukan praktek syirik, dia juga yang menjadikan warga desa kehilangan banyak harta karena menerapkan tarif tinggi dengan alasan dana Pesantren.
7. *The Donor/Fairy Godmother*: Karakter yang akan membantu tokoh utama dengan memberi nasehat dan arahan yakni Kyai Rohim. Dalam film Kyai Rohim digambarkan sebagai guru spiritual Qodrat dan pengasuh Pesantren. Kyai Rohim terbaring sakit karena menanggung

ulah Ja'far. Dengan nasihat Kyai, Qodrat memperbaiki satu persatu permasalahan dalam dirinya untuk menemukan kembali keimanan Qodrat yang sempat terganggu pasca meninggalnya Alif serta memperbaiki keadaan Pesantren dan desa.

Setiap genre memuat beberapa unsur yang membangun seperti eskapisme, *repertoires of elements* dan *verisimilitude* (Branston, G., & Stafford 2010). Dalam *Qodrat* unsur tersebut ada yang menonjol dan beberapa mirip dengan genre horor lain. *Genre* horor Indonesia biasanya memakai *folklore* dan mendesakralisasi unsur religi. Dalam film *Qodrat* unsur religi justru jadi tema utama. Ini dapat dikatakan juga sebagai bentuk eskapisme. Tepatnya pelarian dari tema film horor Indonesia pada umumnya. Hal ini diungkapkan oleh Ghazali, sutradara Film *Qodrat*, melalui wawancara yang ditayangkan di youtube ((Direktur) 2022).



Gambar 1. Buku-buku bertema Islam
Sumber: Film “Qodrat”



Gambar 2. Qodrat sedang sholat
Sumber: Film “Qodrat”

Repertoires of elements dalam film ini terbagi menjadi dua ruang. Ruang genre horor dan ruang genre religi. Terkait religi, simbol ditampilkan saat pembuka film. Yakni proses ruqyah memakai bacaan Al-Qur'an yang fasih, ibadah solat, membaca Al-Qur'an dan lainnya. Gambaran tersebut akan selalu ditemukan dalam kebanyakan film religi. Sedangkan dalam ruang horor, pengulangan terjadi di beberapa teknik seperti pengambilan dan pengaturan tampilan cahaya yang cenderung gelap.

Ketika *Qodrat* bertemu Ja'far, ruangan dibalut warna merah yang identik dengan darah. Ditemukan juga penggunaan ornamen mistis seperti tengkorak, kembang tujuh rupa, serta lilin. Suasana horor dibangun dengan *setting* tempat yang terpencil di tengah hutan dan minim akses, *make up* penuh darah, dan beberapa musik mencekam. Ini merupakan unsur pengulangan yang khas pada tiap genre horor Indonesia. Bedanya dalam film ini *jump scare* jarang digunakan. Menurut Ghazali “...Kaget saja gak cukup jadi sound, sinematografi punya peranan penting dalam pembangunan keseraman yang hadir di film horor..”.



Gambar 3. *Setting* Ja'far bertemu Qodrat
Sumber: Film “Qodrat”



Gambar 4. *Setting* desa dan pesantren
Sumber: Film “Qodrat”

Adapun unsur *verisimilitude* tampak dalam dua hal yakni generik dan kultural. Unsur generik dalam film ini sangat terlihat ketika adegan kerasukan. Agar proses kerasukan dipahami secara nyata dalam genre horor, wajah manusia ditampilkan berubah dari keadaan biasanya menjadi menyeramkan. Sedangkan unsur kultural ditampakkan dalam adegan pengajian untuk melaksanakan suatu hajat, membesuk warga yang sakit dengan membawakan bantuan sumbangan, serta proses mencari ilmu di Pesantren.



Gambar 5. Kesurupan/unsur generik
Sumber: Film “Qodrat”



Gambar 6. Pengajian/unsur kultural
Sumber: Film “Qodrat”



Gambar 7. Pesantren/unsur kultural
Sumber: Film “Qodrat”

Memahami unsur genre dalam film *Qodrat* ditujukan untuk praktek atas teori yang telah dipelajari. Dengan memahami genre *Qodrat* kita dapat mengidentifikasi tiga pendekatan. Pertama model analog dengan pendekatan semantik yang mengklasifikan film menurut tema, latar, pahlawan, dan menekankan aspek referensial film. Kedua menurut sintaksis struktural, menekankan kepada konfigurasi dan hubungan para partisipan (dongeng, aksi, film, thriller). Ketiga pendekatan pragmatis yang menekankan pada pelepasan. Melalui pemahaman genre dalam film *Qodrat* ditemukan bahwa pendekatan di atas bisa saling berkombinasi, seperti antara horor dan religi (Zuska 2000).

Selanjutnya permasalahan genre dalam film *Qodrat* perlu dipahami agar audiens dapat mengetahui pola genre antar film dan mengelompokkannya. Memahami genre *Qodrat* juga sebagai antisipasi terhadap film yang akan ditonton (Pratista 2008). Sebagai contoh, dalam kasus bioskop untuk tuna netra di Bandung. Di “Harewos” genre horor masih sulit diekspektasikan bagi para penonton karena kurangnya persiapan *visual reader*. Dengan memahami genre *Qodrat*, perizinan film dapat mengatur sarana dan prasarana tertentu agar film dapat dinikmati dan

diintisarikan oleh komunitas tuna netra. Begitu juga pihak perizinan dapat mengatur batasan penonton sesuai usia (Karolina, C. M., Maryani, E., & Sjachro 2020).

Setelah mengkaji genre film *Qodrat*, temuan penting yang didapatkan adalah mengetahui bahwa genre utama *Qodrat* adalah horor dan subgenrenya religi. Atau jika mengacu pada teori barat maka supranatural karena bertema eksorsisme (Dwiastuty 2022; Hardi 2014; Nufus 2020). Selain itu dalam film Indonesia religi sebagai subgenre masih diperdebatkan (Hanung Bramantyo, wawancara CNN) (Juniman 2017). Dan seringkali religi sebagai genre hanya bersifat penguat untuk kepentingan komoditi saja (Haryanto 2017). Karenanya dalam film ini meski religi adalah tema utama, namun tujuannya bukan dakwah. Dan ini sering didapati dalam genre romansa yang menjadikan religi untuk subgenrenya (Wahyuningsih 2019).

Terdapat tiga hal yang menjadi diskusi dalam tulisan ini, yakni komodifikasi agama dalam perfilman Indonesia, ruqyah menurut agama Islam, dan Iman terhadap hal gaib. Istilah komodifikasi dikenalkan oleh Karl Marx yang saat itu menggambarkan relasi sosial. Menurutnya komodifikasi adalah proses yang menjadikan suatu hal yang mempunyai nilai guna menjadi nilai dagang dan dikomersilkan (Bakti, A. M. F., & Febriyanti 2011; Hakam, S., Pamungkas, C., & Budiwanti 2016). Komodifikasi agama berarti menjadikan agama beserta segala unsurnya sebagai suatu komoditas atau barang yang dapat dijual.

Ketika agama menjadi komoditas, maka akan terjadi pergeseran nilai religius. Kitiarsa mengungkapkan bahwa proses komodifikasi agama tidak akan menghilangkan sebuah agama namun menjadikannya responsif terhadap arus modernisasi dan globalisasi (Kitiarsa 2007).

Pada dasarnya film sebagai produk dari media komunikasi massa dapat dijadikan media edukasi. Film juga dapat digunakan sebagai media transmisi ideologi atau dengan kata lain dakwah (A. F. Bakti 2018). Menggunakan film sebagai media dakwah berarti memposisikan aktor, produser, penulis naskah, dan sutradara sebagai da'i yakni subjek dakwah, isi film sebagai *maddah* yakni materi dakwah, dan penonton sebagai *mad'u* atau objek dakwah (A. M. F. Bakti 2003, 2011; Pratiwi 2018). Dakwah dalam film erat kaitannya dengan genre religi yang diyakini dapat merefleksikan nilai Islam dengan bentuk digitalisasi visual dan pendekatan yang lebih modern (A. F. Bakti 2014). Pada realitanya, untuk mendakwahkan nilai Islam, film tidak harus menggunakan genre religi atau menggunakan simbol religi. Hal ini dikarenakan nilai Islam yang bersifat universal dapat direfleksikan dengan memberi contoh baik dan meninggalkan hal yang buruk dalam bentuk apa saja (Bakti, A. M. F., & Meidasari 2014; Musyafak 2013).

Namun demikian, kehadiran film sebagai sarana dakwah menjadi dilematis. Alih-alih diperuntukkan sebagai *tabligh*, film dengan genre religi berbatasan tipis dengan mengomersilkan agama (Syah 2013). Hal ini

dikarenakan produksi dalam teknologi komunikasi telah berkontribusi pada proses umum komodifikasi di sektor ekonomi. Kenyataan tersebut bersanding dengan sistem kapitalisme era global yang menjadikan manusia konsumtif sehingga melihat apapun halnya dapat diindustrikan termasuk agama (A. M. F. Bakti 2006a, 2006b; Fakhruroji 2010). Di satu sisi ini merupakan kabar baik karena Islam dapat adaptif terhadap zaman, dan agama mempunyai keterikatan yang besar dalam hidup manusia, sehingga menjadi win win solution sebab secara tidak langsung turut memajukan ekonomi. Namun di sisi lain justru dapat melemahkan agama karena manusia melupakan fungsi spiritual dari agama sendiri (Husna 2018; Setiawan, I., & Haryanto 2017; A. M. F. Bakti 2006b).

Menurut pandangan Islam menjadikan agama sebagai komoditas tidak dibenarkan. Dalam ayatNya Allah berfirman dalam surat al-Baqarah ayat 41 dan al-Maidah ayat 44 berikut:

□ وَلَا تَشْتَرُوا بِآيَاتِي ثَمَنًا قَلِيلًا وَإِنِّي فَاتِقُونَ □

Para *mufassirin* mengartikannya sebagai larangan dari Allah untuk menjadikan agama Islam sebagai alat tukar untuk kepentingan dunia. Ini bertujuan untuk menjaga kehormatan agama, integritas keimanan hamba, serta esensi dan fungsi dari agama (Al-Zuhaili 1997). Hal tersebut berlawanan dengan pendapat Kittiarso di atas yang menganggap komodifikasi agama sebenarnya tidak akan mempengaruhi resepsi agama seseorang atau nilai dari agama itu sendiri.

Isu yang diangkat film *Qodrat* adalah ruqyah. Ruqyah merupakan cara pengobatan Islam menggunakan ayat-ayat al-Qur'an, dalam agama lain ruqyah dikenal dengan eksorsisme. Secara bahasa ruqyah berasal dari kata kerja *raqa* yang berarti menjaga. Praktek ruqyah merupakan tradisi yang dilakukan oleh orang-orang ahli kitab sebelum Islam datang (Al-Naisaburi 1999). Ruqyah diperbolehkan dalam Islam dengan syarat memakai ayat al-Qur'an, nama Allah, atau sifat Allah. Dengan *lisan 'arabi* atau pembacaan doa dialek berbahasa Arab atau dengan makna yang terkandung dalam doanya, dan meyakini bahwa bukan ruqyah yang menyembuhkan seseorang melainkan Allah (Al-Asqalani 2009).

Proses ruqyah berbeda dengan praktek perdukunan. Ruqyah tidak mengandung unsur musyrik dan memakai ayat al-Qur'an sebagai do'a. Dalil disyariatkannya ruqyah adalah sebagai berikut:

وَنُنَزِّلُ مِنَ الْقُرْآنِ مَا هُوَ شِفَاءٌ وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ وَلَا يَزِيدُ الظَّالِمِينَ إِلَّا خَسَارًا.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menjadikan al-Qur'an sebagai rahmat dan obat bagi orang mukmin. Dalam prakteknya ayat quran yang sering dijadikan ruqyah adalah ayat yang mengandung arti *ta'widz* atau pertolongan. Seperti *muawwidzatain* atau al-Falaq dan al-Nas, Al-Fatihah, dan ayat yang memuat أَعُوذُ.

Di Indonesia praktik ruqyah mulai marak pasca order baru. Konsep ruqyah mudah diterima masyarakat Indonesia yang erat dengan mistis, cenderung simbolis, tekstualis

dan ritualistic (A. M. F. Bakti 2004; A. F. Bakti 2005). Ada tiga hal yang melatarbelakangi penggunaan ruqyah sebagai metode alternatif perobatan. Pertama spirit kebangkitan Islam dan efek privatisasi agama di ruang publik. Kedua rendahnya pelayanan serta jaminan kesehatan dan meningkatnya kegagalan pengobatan medis. Terakhir, meningkatnya gerakan Islamisme dan pasar Islam di tengah masyarakat modern (Hasanah 2017; Triantoro, D. A., Husna, F., & Amna 2019).

Film *Qodrat* mengingatkan kita tentang iman terhadap hal gaib. Beriman dan meyakini adanya hal gaib merupakan suatu kewajiban bagi umat muslim. Makna iman sendiri adalah mengucapkan dengan lisan, membenarkan dengan hati, dan mengaplikasikan dengan perbuatan. Iman merupakan relasi kepercayaan manusia kepada tuhan. Keimanan tidak harus didasari “pengetahuan” atau “bukti konkret”. Konsep iman sendiri jelas dipertentangkan oleh banyak ahli filsafat barat seperti Kant, Nietzsche, dan Freud (Wibowo 2013).

Mereka menganggap konsep iman sebagai suatu ketidak dewasaan, kelemahan diri dan tidak rasional. Era modern utamanya di mana manusia memiliki kemampuan untuk menciptakan banyak hal. Efeknya manusia semakin menyadari kemampuannya untuk menguasai alam. Mereka berpijak pada kepercayaan akan kemampuan diri dan tidak butuh tuhan. Dalam pandangan barat iman membuat manusia terikat dan tidak bebas. Menurut mereka kepercayaan pada tuhan dan

apalagi hal gaib tidak dapat memberikan Solusi (Hambali 2011).

Sebagai pembandingan, keimanan dalam Islam merupakan sifat orang yang bertakwa. Iman terhadap hal gaib menjadi salah satu sifatnya. Dalam al-Baqarah disebutkan:

□ الَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِالْغَيْبِ وَيُؤْتُونَ الصَّلَاةَ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ □

Ibnu Katsir dalam menafsirkan kata *ghaib* menawarkan banyak pendapat. Kesemua pendapat tersebut mengarahkan makna *ghaib* sebagai sesuatu yang tidak bisa manusia temukan dengan panca indra. Mengacu kepada arti dari kata *ghaaba* yaitu tertutup atau terhalangi.

Iman terhadap hal gaib termasuk percaya pada Allah, malaikat, hari akhir, takdir, surga, neraka, jin, iblis, setan. Mengenai jin, umat Islam bahkan mayoritas umat beragama percaya akan eksistensinya. Tiap golongan umat Islam mempunyai pendapat sendiri mengenai hal tersebut. Ada golongan yang justru mencoba merasionalisasikan tafsir al-Quran mengenai hal gaib. Mereka bahkan berusaha membatasi perihal suprarasional dari ranah agama sebisa mungkin (Hikmawati, R., & Saputra 2019).

Banyak orang mengaitkan kepercayaan kepada jin dengan tahayul dan mistik. Percaya terhadap jin, iblis dan setan adalah bentuk animisme atau dinamisme yang selanjutnya direpresentasikan dengan adanya ritual dan resepsi mitos (Justine, F., Jodie, K., Alfajri, M. R., Dilo, M. S. A. R. U., & Al Kautsar 2021). Padahal ada perbedaan ketika kita mempercayai jin sebagai makhluk Allah,

dengan kepercayaan kita terhadap jin sebagai suatu mistis yang mengarah pada kemusyrikan (Hikmawati, R., & Saputra 2019). Iman terhadap hal gaib artinya kita memakai hati dari pada akal. Untuk mempercayai bahwa Allah berkuasa dalam menciptakan segalanya diluar yang bisa kita nalar.

4. Simpulan dan Saran

Genre selain digunakan untuk mengelompokkan film juga dimanfaatkan bagi orang-orang yang berbisnis di balik media. Genre dapat membentuk status sebuah karya juga dapat menentukan prioritas karya untuk diproduksi. Di Indonesia genre horor pernah dijadikan ‘tunggangan’ agar produksi Film Indonesia dapat bangkit. Untuk lebih menarik penonton, cerita horor dibubuhi tema lain. Pembuatan film bergenre horor mengeluarkan biaya yang cenderung murah namun berhasil meraup banyak untung. Kecenderungan masyarakat Indonesia yang menyukai hal mistik menjadikan genre horor ibarat *pop culture* dan laris dalam perfilman.

Seperti genre horor pada umumnya, *Qodrat* memiliki unsur pengulangan yang sama. Pengulangan ini merupakan cara membangun kesan menyeramkan bagi para penontonnya. Eskapisme dalam film *Qodrat* salah satunya muncul dengan elaborasi sub genre religi. Seolah jenuh dengan ide cerita horor kebanyakan, tema ruqyah dijadikan pelarian dari monotonnya genre horor di Indonesia. Produser dan sutradara film ini berusaha semirip mungkin untuk menampilkan film sesuai kenyataan. Kerasukan ditampilkan

dengan scene manusia yang berubah bentuk menjadi menyeramkan dan sulit dikendalikan.

Unsur religi dalam film *qodrat* mengingatkan audiens akan makna keimanan seseorang serta praktek *ruqyah syar’iyah* dalam Islam. Selain religi, subgenre lain yang dicoba dimasukkan dalam film *Qodrat* adalah *action*. Aksi dalam film ini diusung menggunakan budaya lokal berbentuk bela diri. Meski porsi tidak banyak, penambahan ‘aksi’ membuat ceritanya semakin klimaks. Adegan ‘aksi’ menjadikan film *Qodrat* membatasi sensor usia bagi 18 tahun ke atas. Pemutaran film pada bulan Oktober mengacu kepada kebiasaan Barat menayangkan genre horor untuk memperingati Halloween.

Melalui film *Qodrat* tokoh pemuka agama mempunyai kejayaannya kembali dan tidak hanya menjadi simbol. Agama dijadikan sebagai hal yang sakral karena dapat menjadi solusi dan memberi pertolongan bagi pemeluknya. Hal ini mengacu kepada penelitian Debby dkk (Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto 2020) tentang *reception analysis* terhadap agama dan film bergenre horor. Penelitian itu diberikan kepada responden lintas agama. Mereka menjawab bahwa banyak hal yang berkesan tidak wajar ditampilkan dalam genre horor mengenai agama. Contohnya pastor yang menjadi hantu dalam film *Hantu Jeruk Purut*, shalat malam justru menyebabkan diganggu setan, tasbeih pecah saat digunakan berdzikir dan lainnya.

Film *Qodrat* mempunyai nilai pendidikan dan religi yang dapat dipetik.

Beberapa nilai religi tersebut adalah percaya terhadap takdir Allah dan pertolonganNya. *Qodrat* juga menyampaikan pentingnya sanad yang benar dalam mencari ilmu agama. Dan ruqyah dapat dijadikan sarana penyembuhan selagi tidak ada unsur musyrik. Adapun nilai pendidikannya adalah kemaslahatan bersama lebih diutamakan dari pada kepentingan pribadi.

Dalam film *Qodrat* terdapat batasan usia yang turut mengatur genre film. Hal ini perlu diperhatikan oleh audiens dengan bijak. Sensor usia berkaitan dengan penerimaan fungsi film sebagai media massa. Jangan sampai pesan dalam film kabur oleh adegan yang belum sepenuhnya dicerna baik bagi penonton di bawah usia.

Qodrat berhasil menampilkan genre religi dalam film horor. Sayangnya bukan dalam rangka memanfaatkan film sebagai media dakwah. Meski mempunyai banyak nilai yang bisa dipetik, tujuan sutradara menampilkan unsur religi hanya sebagai ‘penyegar’ dalam keringnya genre horor di Indonesia. Artinya, ini hanya kepentingan penjualan saja. Untuk itu, sebaiknya unsur religi dalam film tidak dikomodifikasi. Akan lebih baik jika unsur religi dalam film ditujukan untuk sarana dakwah.

Sebaiknya genre horor di Indonesia tidak hanya menampilkan *scary jump* dalam unsur pengulangan. Tidak juga menggunakan perempuan sebagai representasi hantu. Karena penonton bukan ingin dibuat kaget. Melalui genre horor penonton ingin dibuat ngeri. Ini berguna agar genre horor lebih eksploratif

dalam membangun kesan ngeri. Cara ini juga dapat menjadikan genre horor lebih berkualitas. Karena dengan menampilkan ide pengulangan yang baru genre horor akan lebih menarik.

Subgenre religi dalam film Indonesia sebaiknya mengeksplor genre yang berbeda. Sejauh ini religi dalam film masih berputar dalam genre romansa, biopik, dan horor. Tentunya hal tersebut dibarengi dengan penggarapan film yang serius. Demikian agar religi tidak tampil sekedarnya. Atau religi tampil hanya sebagai simbol. Harapannya unsur religi diposisikan sebagai suatu yang sakral dan mempunyai nilai dakwah.

Daftar Pustaka

- (Direktur), BB69 Channel. 2022. “Qodrat Interview with Charles Gozali.” 2022.
- Agustina, W. L. 2016. “Mitos Dan Sensualitas Dalam Perkembangan Film Horor Indonesia. Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah Dan Budaya.” 17 (3).
- Al-Asqalani, I. hajar. 2009. *Fath Al-Bari Syarh Shahih Al-Bukhari (Vol. 2). Dar Al-Kutub Al-Ilmiyah.*
- Al-Farahidi, a.-K. ibn A. 2007. *Al-'Ain (Vol. 8). Dar Wa Maktabah Hilal.*
- Al-Naisaburi, A. al-Husain. 1999. *Minnah Al-Mun'im Fi Syarh Shahih Muslim (1 Ed., Vol. 1). Dar Al-Salam.*
- Al-Qaththan, M. 1996. *Tarikh Tasyri' Al-Islami. Maktabah Al-Ma'arif Li Al-Nasyri Wa Al-Tauzi.*
- . 2000. *Mabahits Fi Ulum Al-Qur'an (Vol. 1). Maktabah Al-Ma'arif Li Al-Nasyri Wa Al-Tauzi.*
- Al-Qurthubi, M. bin A. al-Anshari. 1964. *Al-*

- Jami' Li Ahkam Al-Qur'an (2 Ed., Vol. 10). Dar Al-Kutub Al-Misriyyah.* 7 (2): 27–32.
- Al-Suyuthi, J. al-Din. 2004. *Al Itqan Fi Ulum Al-Qur'an (Vol. 1). Dar Al-Kutub Al-Ilmiyah.*
- Al-Zuhaili, W. bin M. 1997. *Tafsir Al-Munir (Vol. 1). Dar Al-Fikr Al-Muashir.*
- Al-Zurqani, M. A. al-Adzim. 2015. *Manahil Al-Irfan Fi Ulum Al-Qur'an. Dar Al-Salam.*
- Altman, R. 1999. *Film/Genre. British Film Institute.*
- Annissa, L. W., & Adiprasetyo, J. 2022. "Ketimpangan Representasi Hantu Perempuan Pada Film Horor Indonesia Periode 1970-2019." *ProTVF* 6 (1): Article 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i1.36296>.
- Ayun, P. Q. 2015. "Sensualitas Dan Tubuh Perempuan Dalam Film-Film Horor Di Indonesia (Kajian Ekonomi Politik Media)." *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study* 1 (1): Article 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.31289/simbolika.v1i1.46>.
- Bakti, A. M. F., & Febriyanti, N. R. 2011. "Kecenderungan Komodifikasi Dan Spasialisasi Pada Transmedia." *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 7 (2): 1–17.
- Bakti, A. M. F., & Meidasari, V. E. 2014. "Trendsetter Komunikasi Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Pendidikan Komunikasi Dan Penyiaran Islam." *Jurnal Komunikasi Islam (Journal of Islamic Communication)* 4 (1): Article 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jki.2014.4.1.20-44>.
- Bakti, A. F. 2005. "Mengkaji Islam Sebagai Objek Ilmu Pengetahuan: Tinjauan Interdisipliner Komunikasi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Tinggi Agama Islam*, 7 (2): 27–32.
- . 2014. "Globalisasi: Dakwah Cerdas Era Globalisasi Antara Tantangan Dan Harapan." *Makalah DAKWAH-at-UNJ* 6.
- . 2018. "Media and Religion: Rodja TV's Involvement in the Civil Society Discourse for Community Development." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 34 (3): 226–44.
- Bakti, A. M. F. 2003. "Communication and Dakwah: Religious Learning Groups and Their Role in the Protection of Islamic Human Security and Rights for Indonesian Civil Society. Comparative Education, Terrorism and Human Security: From Critical Pedagogy to Peace Building," 109–25.
- . 2004. "Aramadina and Its Approach to Culture and Communication: An Engagement in Civil Society." *Archipel* 68 (1): 315–41.
- . 2006a. "Daarut Tauhiid: New Approach to Dakwah for Peace in Indonesia." *Jurnal Kajian Dakwah Dan Komunikasi* 8 (1): 1–29.
- . 2006b. "Majelis Az-Zikra: New Approach to Dakwah for Civil Society in Indonesia." *Mimbar Agama Dan Budaya*, 23.
- . 2011. "The Role of Islamic Media in The Globalization Era: Between Religious Principles and Values of Globalization the Challenges and Opportunities." In *The 2nd International Conference of Islamic Media. Jakarta*.
- Branston, G., & Stafford, R. 2003. *The Media Student's Book (3rd Edition)*. Routledge.
- . 2010. *The Media Student's Book (5th Edition)*. Routledge.
- Briandana, R., & Dwityas, N. A. 2015. "Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif (Periode 1951-2013)." *JURNAL SIMBOLIKA*

- Research and Learning in Communication Study*, 1 (2): Article 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.31289/simbollika.v1i2.205>.
- Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto, N. 2020. "Desakralisasi Film Horor Indonesia Dalam Kajian Reception Analysis." *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi Dan Film* 4 (1): Article 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.24171>.
- Downes, M. 2017. "Horor Kampungan versus Moralitas Populer: Mempertanyakan Definisi Film Nasional Yang Bermutu." *Jurnal Komunikasi Indonesia* 3 (1): 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.7454/jki.v3i1.7844>.
- Duile, T. 2020. "Kuntilanak: Ghost Narratives and Malay Modernity in Pontianak, Indonesia." *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde* 176 (2/3): 279–303.
- Dwiastuty, R. R. 2022. "Analisis Genre Horror Pada Film Hereditary (2018) Dan Midsommar (2019)." *The Commercium* 5 (3): 191–206.
- "Eksklusif Charles Gozali Ungkap Rahasia Kesuksesan Film Qodrat." n.d.
- Fakhruroji, M. 2010. "Komodifikasi Agama Sebagai Masalah Dakwah." *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies* 5 (16): Article 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/idajhs.v5i16.352>.
- Hakam, S., Pamungkas, C., & Budiwanti, E. 2016. "Komodifikasi Agama-Agama Di Korea Selatan." *Jurnal Kajian Wilayah* 7 (2): Article 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.14203/jkw.v7i2.750>.
- Hambali, H. 2011. "Pengetahuan Mistis Dalam Konteks Islam Dan Filsafat Ilmu Pengetahuan." *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 13 (2): Article 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/substantia.v13i2.4825>.
- Hardi, R. F. 2014. "Analisis Genre Film Action Indonesia Dalam Film The Raid Redemption (2011) Dan The Raid 2 Berandal (2014)" 4 (2).
- Haryanto, D. 2017. "Komodifikasi Agama Pada Media Sinema Sebagai Strategi Jualan Industri Perfilman Indonesia." *Journal of Urban Society's Arts* 4 (2): Article 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/jo-usa.v4i2.2161>.
- Hasanah, S. R. 2017. "Ruqyah Dalam Islam Dan Eksorsisme Dalam Katolik."
- Heeren, K. van. 2011. "The Kyai and Hyperreal Ghosts: Narrative Practices of Horror, Commerce, and Censorship. Dalam Contemporary Indonesian Film." *Brill*, 133–56. https://doi.org/https://doi.org/10.1163/9789004253476_007.
- . 2012. "Contemporary Indonesian Film: Spirits of Reform and Ghosts from the Past. Dalam Contemporary Indonesian Film. Brill." 2012.
- Herawati, E. 2011. "Pornografi Dalam Balutan Film Bertema Horor Mistik Di Indonesia." *Humaniora* 2 (2): Article 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3209>.
- Hikmawati, R., & Saputra, M. 2019. "Manifestasi Keimanan Akan Makhluq Gaib (Jin) Dalam Kehidupan Beragama Umat Islam (Studi Kasus Ekspresi Beragama Ormas Nahdlatul 'Ulama Dan Persatuan Islam Di Kota Bandung)." *Jaqfi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam* 4 (2): 131–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jaqfi.v4i2.9466>.
- Husna, A. 2018. "Komodifikasi Agama: Pergeseran Praktik Bisnis Dan Kemunculan Kelas Menengah Muslim." *Jurnal Komunikasi Global* 7 (2): Article

2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jkg.v7i2.12050>.
- Ibnu Asyur, M. A.-T. 2007. *Al-Tahrir Wa Al-Tanwir (Vol. 30). Al-Dar Al-Tunisiyah Li Al-Nasyr*.
- Imanjaya, E. 2006. *A to Z about Indonesian Film*. DAR! Mizan.
- Isnaini, H. 2022. "Citra Perempuan Dalam Poster Film Horor Indonesia: Kajian Sastra Feminis." *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya* 9 (2): Article 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33541/dia.v9i2.4331>.
- Juniman, P. T. 2017. "Tak Ada Genre Religi, Yang Ada Hanya Film Bernuansa Agama." 2017.
- Justine, F., Jodie, K., Alfajri, M. R., Dilo, M. S. A. R. U., & Al Kautsar, Z. H. 2021. "Budaya Mengaitkan Berbagai Peristiwa Dengan Hal Mistis Oleh Masyarakat Indonesia." *Jurnal Kewarganegaraan* 5 (2): 602–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1953>.
- Karolina, C. M., Maryani, E., & Sjucho, D. W. 2020. "Implikasi Genre Film Dan Pemahaman Penonton Film Tuna Netra Di 'Bioskop Harewos.'" *ProTVF* 4 (1): Article 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.25035>.
- Kitiarsa, P. 2007. *Religious Commodifications in Asia: Marketing Gods*. Routledge.
- Lutfi, M., & Trilaksana, A. 2013. "Perkembangan Film Horor Indonesia Tahun 1981-199" 1 (1).
- Maqdisi, F. A. al-Hasani. 1905. *Fath Al-Rahman Li Thalib Al-Qur'an. Al-Mathba'ah Al-Ahliyah*.
- Mubarak, A. Z. 2023. "Genre Dakwah Digital Ustadz Hanan Attaki Di Kanal Youtube." *Al-Qaul: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 2 (1): Article 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33511/alqaul.v2n1.14-34>.
- Musyafak, M. A. 2013. "Film Religi Sebagai Media Dakwah Islam." *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman* 2 (2): Article 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35878/islamicreview.v2i2.59>.
- Nufus, N. 2020. "Sensor Film Beragama: (Studi Fenomenologi Pada Lembaga Sensor Film (LSF) Republik Indonesia)." *AdZikra: Jurnal Komunikasi & Penyiaran Islam* 11 (2): Article 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32678/adzikra.v11i2.4288>.
- Nur, A. 2016. "Perayaan Mitos Dalam Film Horor Indonesia." *AL - IBRAH* 1 (1): Article 1.
- Nuryadien, M. 2017. "Metode Amsal; Metode Al-Quran Membangun Karakter." *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 1 (1): Article 1.
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. 2019. "Industri Film Indonesia Dalam Perspektif Sineas Komunitas Film Sumatera Utara." *ProTVF* 3 (2): Article 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.23667>.
- Permana, K. S. A. 2014. "Analisis Genre Film Horor Indonesia Dalam Film Jelangkung (2001)." 3 (3).
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film—Edisi 2. Montase*.
- Pratiwi, A. F. 2018. "Film Sebagai Media Dakwah Islam." *Aqlam: Journal of Islam and Plurality* 2 (2): Article 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30984/ajip.v2i2.523>.
- Propp, V. 1968. *Morphology of the Folktale*. American Folklore Society.

- Setiawan, E., & Halim, C. 2022. "Perkembangan Film Horor Di Indonesia Tahun 1990-2010." *Bandar Maulana* 27 (1): Article 1. *and Foundations of Science* 15 (3): 481–95.
- Setiawan, I., & Haryanto, D. 2017. "Komodifikasi Agama Pada Media Sinema Sebagai Strategi Jualan Industri Perfilman Indonesia."
- Shalih, I. S. 2000. *Mabahits Fi Ulum Al-Qur'an (24 Ed.)*. Dar al-Ilm li al-Malayiin.
- Syah, H. 2013. "Dakwah Dalam Film Islam Di Indonesia (Antara Idealisme Dakwah Dan Komodifikasi Agama)." *Jurnal Dakwah: Media Komunikasi Dan Dakwah* 14 (2): Article 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jd.2013.14206>.
- Triantoro, D. A., Husna, F., & Amna, A. 2019. "Ruqyah Syar'iyah: Alternatif Pengobatan, Kesalehan, Islamisme Dan Pasar Islam." *Harmoni* 18 (1): Article 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.32488/harmoni.v18i1.354>.
- Wahyuningsih, S. 2019. *Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Media Sahabat Cendekia.
- Wibowo, S. 2013. "Permasalahan Iman: Kritik Atas Iman Dalam Filsafat Barat Dan Tawaran Jawaban." *Kanz Philosophia: A Journal for Islamic Philosophy and Mysticism* 3 (1): Article 1.
- Wright, C. R. 1988. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Remaja Karya.
- Yu, K. 2022. "A Study on the Characteristics of East Asian Horror Films." *Art and Performance Letters* 3 (1): 76–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.23977/artpl.2022.030116>.
- Zuska, V. 2000. "Towards a Cognitive Model of Genre: Genre as a Vector Categorization of Film." *Theoria: An International Journal for Theory, History*