

---

## Tradisi Teori Fenomenologi pada Sinema untuk Melihat Simpati, Empati dan Pandemi Covid

Syfa Amelia

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

E-mail : [syfaamelia@upnvj.ac.id](mailto:syfaamelia@upnvj.ac.id)

---

### Article History:

Received: 10 Januari 2026

Revised: 20 Januari 2026

Accepted: 23 Januari 2026

**Keywords:** *fenomenologi, sinema, kognitif, ekologi.*

**Abstract:** Fenomenologi sering menjadi pisau analisa untuk membedah teori-teori film. Biasanya isu-isu yang mendominasi teori fenomenologi adalah teori seputar isu sosial ekonomi, feminism, semiotika, dll. Penelitian dengan sudut pandang etik dalam sinema adalah hal baru yang akan dilihat di sini. Bagaimana sinema menjadi media untuk mendapatkan pengalaman etik kepada penonton. Analisa fenomenologi terhadap etik sinema ini biasanya dibarengi dengan pendekatan kognitif untuk bisa melihat bagaimana emosi didapatkan penonton dan bisa menciptakan simpati serta empati kepada sinema yang dikonsumsi. Hal ini berkaitan dengan fenomena pandemic covid yang ditampilkan di banyak sinema-sinema dystopia. Realita pandemic terhadap manusia dan ekologi yang digambarkan dengan cara kreatif tersebut bisa mendapatkan simpati dan empati dari penonton yang juga mengalami realita pandemic covid. Paper ini dilakukan dengan metode literatur review mengangkat dua jurnal yang mebicarakan fenomenolog kognitif dalam sinema dan fenomenologi ekologi dalam sinema khususnya dalam masa pandemic covid.

---

## PENDAHULUAN

Teori fenomenologi sering digunakan sebagai pisau analisis dalam teori-teori film atau sinema. Disebutkan bahwa teori-teori besar fenomenologi yang banyak digunakan adalah seputar semiotika, feminism, marxis, serta psikoanalisis. Analisis sinema menggunakan fenomenologi etik belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, literature review ini ingin melihat bagaimana ketika teori fenomenologi digunakan sebagai pisau Analisa sinema dengan sudut pandang etik, di mana sinema tersebut menjadi media etik bisa disampaikan atau dirasakan kepada penonton. Dengan menjadikan sinema sebagai media pengalam etik bagi penonton, diharapkan hal tersebut bisa memancing simpati dan empati dari penonton. Bisa munculnya simpati dan empati ini erat kaitannya dengan analisa kognitif. Sinema tidak bisa dipisahkan dengan fungsinya untuk memotret realita. Pada masa pandemi, film-film dystopia adalah potret dari realita pandemic covid yang muncul terlebih dahulu sebelum pandemi ini terjadi. Erat kaitannya dengan ekologi, fenomena covid yang disampaikan dalam film-film dystopia ini juga memicu simpati dan empati dari para penonton. Oleh karena itu, analisis fenomenologi dengan kacamata kognitif etik dan

ekologi saling berkaitan untuk melihat sinema-sinema tentang pandemic.

Sinema sebagai Ruang Katarsis dan "Feeling Through" Pandemi Selama masa isolasi global akibat COVID-19, sinema bertransformasi menjadi lebih dari sekadar hiburan; ia menjadi ruang eksistensial utama di mana penonton "merasakan melalui" (*feeling through*) realitas pandemi yang mencekam. Layar film menjadi medium untuk memproses trauma kolektif, memetakan rasa takut yang abstrak, dan mengidentifikasi diri dengan narasi orang lain yang juga terisolasi. Dalam konteks ini, sinema berfungsi sebagai alat navigasi emosional yang memungkinkan individu untuk mengolah empati, namun di sisi lain, juga berisiko mendistorsi pemahaman kita tentang realitas melalui dramatisasi visual yang berlebihan.

Mengadopsi perspektif fenomenologi dalam teori film berarti menggeser pemahaman kita bahwa menonton adalah aktivitas mata semata. Menonton film adalah sebuah bentuk "berada-dalam-dunia" (*being-in-the-world*). Secara deskriptif, ketika seseorang menyaksikan sebuah adegan dalam kesunyian ruang isolasi mandiri, mereka tidak sekadar menatap citra di layar, melainkan terlibat dalam perjumpaan ragawi (*embodied encounter*) dengan "dunia film" tersebut.

Suasana hati (*mood*) yang dipancarkan oleh film—baik itu kebosanan yang mencekam dari ruang yang tertutup, rasa duka yang mendalam, hingga ketakutan akan kematian—menjadi cermin yang menyingkap eksistensi dan keterbatasan (*finitude*) manusia itu sendiri. Fenomenologi melihat bahwa kecemasan yang dirasakan karakter di layar meresap ke dalam tubuh penonton, menciptakan resonansi fisik yang melampaui logika kognitif.

Terinspirasi oleh pemikiran Maurice Merleau-Ponty, hubungan antara film dan penonton bersifat timbal balik atau resiprokal. Film bukan sekadar objek yang diamati, dan penonton bukan sekadar subjek yang mengamati; keduanya adalah "pelihat" sekaligus "yang dilihat" secara bersamaan.

Dalam ruang gelap bioskop atau keheningan kamar pribadi, terjadi peleburan persepsi di mana tubuh penonton merespons rangsangan visual dan auditori film seolah-olah itu adalah pengalaman nyata. Hal ini menjadi fondasi bagi munculnya empati ragawi. Spektator tidak membangun empati melalui refleksi abstrak atau pemikiran logis tentang penderitaan orang lain, melainkan melalui simulasi bertubuh (*embodied simulation*). Kita merasa "bersama" karakter karena tubuh kita secara sensorik meniru ketegangan, tarikan napas, atau getaran kesedihan yang ditampilkan di layar.

Secara kritis, pengalaman menonton selama COVID-19 menunjukkan betapa rapuhnya batas antara empati yang tulus dan konsumsi penderitaan. Empathy vs. Spectacle: Di satu sisi, sinema memperluas kapasitas kita untuk bersympati dengan tenaga medis atau pasien yang terisolasi. Namun, di sisi lain, estetika film dapat menciptakan "empati jarak jauh" yang dangkal, di mana rasa sakit orang lain dikonsumsi sebagai tontonan estetis yang memuaskan secara emosional tanpa mendorong pemahaman sosial yang lebih dalam. Distorsi Persepsi: Pengulangan citra pandemi di layar (seperti lorong rumah sakit yang sepi atau wajah bermasker) dapat mendistorsi memori kolektif kita tentang pandemi itu sendiri. Fenomenologi membantu kita melihat bagaimana media visual dapat memperkuat kecemasan eksistensial hingga ke titik di mana batas antara ketakutan nyata dan ketakutan sinematik menjadi kabur.

## METODE

Artikel jurnal yang akan direview pada paper ini adalah dua artikel dengan judul masing-masing yaitu *Cynempathy: Phenomenology, Cognitivism, and Moving Images* dan *Phenomenology and Ecology: Art, Cities, and Cinema in the Pandemic*. Artikel jurnal pertama diterbitkan oleh jurnal *Contemporary Aesthetics* pada tahun 2016. Penulisnya yaitu Robert

Sinnerbink dari Macquarie University, Australia. Artikel jurnal ke dua diterbikan oleh *The Polish Journal* pada tahun 2021. Penulisnya adalah Alice Cortes dari Universidad de Valladolid Spanyol, Academia San Piero Italia dan Matthew Crippen dari Pusan National University, Republic of Korea dan Berlin School of Mind and Brain, Humboldt-Universitaz zu Berlin, Jerman.

Metode artikel review ini menggunakan analisis sesuai panduan PRISMA, yang mana didirikan untuk mengambil artikel yang relevan dan meningkatkan transparasi, akurasi, kelengkapan, dan frekuensi dari sistematis review terdokumentasikan dan protocol meta analisis (Shamseer dkk, 2015). Pencarian literatur dilakukan pada bulan Juni 2022 menggunakan database yang dilengkapi UGM dan Google Scholar.

Artikel yang sudah terkumpul dipilih berdasarkan kriteria dipublikasikan antara 2012-2022, tertulis di bahasa Inggris atau Indonesia, dipublikasikan dalam *peer-reviewed* jurnal, serta jurnal terindeks dalam JCR atau Scopus. Untuk menemukan artikel yang sesuai, kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel jurnal adalah “phenomenology in cinema,” “phenomenology cinema,” “phenomenology in film,” “phenomenology film.”. Pencarian pertama berhasil menemukan 8 artikel jurnal. Penulis menggunakan penyaringan jurnal secara manual dengan melihat satu persatu apakah ada duplikasi di antara artikel tersebut yang ternyata hasilnya 0. Kemudian menghilangkan jurnal yang isinya menggunakan bahasa selain Inggris dan Indonesia dan terdapat 0 artikel yang harus dieliminasi. Penulis kemudian melihat index jurnal pada SJR dan Scopus dan hasilnya mengeliminasi 0 artikel jurnal belum terindex. Terakhir penulis melihat kerelevansian antara judul dan abstrak dengan konteks penelitian yang akan penulis lakukan. Hasilnya terdapat 2 artikel jurnal yang memenuhi kriteria.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Sinempati, Fenomenologi dan Kognitif.**

Teori-teori film yang ada sudah lama mengkhawatirkan tentang potensi etik sinema. Banyak pemikir-pemikir teori film yang mengungkapkan kekuatan film terletak pada ideologi yang dibawa film bisa memanipulasi dan mempengaruhi penontonnya, namun masih jarang yang memikirkan bagaimana sebuah etik film bisa mempengaruhi emosi penonton. Dalam penelitian ini, Robert ingin melihat bagaimana film mengekspresikan ide-ide etik sosial, bagaimana bisa memperlihatkan kompleksitas dari moral dan situasi politik yang diangkat suatu film. Jenis pengalaman etik seperti apa yang bisa diberikan oleh film kepada penonton.

Menurut Sinnerbink (2016), fokus pendekatan etik pada sinema menggunakan 3 kunci utama yaitu film tersebut, spectator atau penonton, dan konteks. Yang dimaksud dengan konteks di sini terbagi lagi menjadi 3 hal yaitu etik pada sinema sebagai konten naratif yang menceritakan scenario cerita-cerita, sebagai simbol representasi, serta sebagai media budaya. Dalam pendekatan filosofis film terbaru, fokus film lebih banyak kepada simbol representasi etik dalam film menggunakan nilai-nilai moral yang sesuai dengan tema film, masalah dan skenario daripada menggunakan pendekatan narasi di mana menggunakan film sebagai media untuk mendapatkan pengalaman etik. Contohnya adalah pada penggambaran film yang memberikan nilai-nilai ibu membebaskan anaknya dengan cara menikah, bagaimana anak tidak mengikuti perintah ayah demi menyelamatkan orang lain yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan dia, serta bagaimana penderita penyakit yang kronis di usia muda kemudian menjadi pendukung gerakan euthanasia kepada orang-orang yang memang dirasa membutuhkannya. Selain masalah tersebut, dalam representasi etik di sinema, juga terdapat problem berulang yang sampai sekarang masih menjadi perdebatan yaitu apakah film dokumenter harus sepenuhnya fakta tanpa ada rekayasa dan

bagaimana keabsahan ketika pembuat film menyisipkan elemen fiksi ke dalam sebuah film dokumenter.

Fokus utama dari 3 kunci etik dalam sinema masih menyoroti pada aspek audiens. Namun bagaimanapun, para pemikir teori film ingin bisa saling menghubungkan tiga kunci tersebut agar bisa membuat suatu teori yang komprehensif dan tajam dalam melihat etik dalam sinema sebagai media untuk mendapatkan pengalaman etik. Sekarang ini mereka meluaskan pandangan pada isu-isu sosial, budaya dan juga implikasi politik dari sinema.

Pendekatan terhadap etik sinema dengan metode lama menggunakan 4 cara yaitu Cavellian (skeptisme, moral, etik harian), Deleuzian (sinema yang menjelajahi waktu, pikiran dan badan), serta fenomenologikal (efek atau akibat, persepsi, emosi) dan kognitif (teori tentang afeksi dan respon emosional). Penelitian ini akan berfokus pada pendekatan nomor 3 dan 4 yaitu menggunakan pendekatan fenomenologi dan kognitif. Menurut Robert, perpaduan pendekatan fenomenologi dan kognitif adalah perpaduan paling sempurna dan harmoni yang bisa menciptakan analisis yang tajam ke dalam sebuah etik sinema.

Seperti yang sudah disebutkan di atas, penelitian fenomenologi pada sinema masih didominasi oleh sudut pandang feminism, semiotika, Marxism, dan lain lain. Oleh karena itu Robert ingin membawa sesuatu yang baru di sini dengan melihat dari sudut pandang etik yang bisa mempengaruhi emosi penonton dan menciptakan simpati serta empati. Pendekatan fenomenologi di sini akan memfokuskan diri kepada pengalaman afeksi yang dirasakan keduanya yaitu penonton dan dalam relasi ekspresi sinema. Dalam hal ini, fenomenologi yang masih menggunakan teori lama lebih suka melihat sinema dari sudut pandang aktor orang pertama yang mengalami langsung pengalaman yang diceritakan dalam sinema. Dibantu dengan pendekatan kognitif yang banyak mempelajari tentang bagaimana psikologi dan pikiran bekerja untuk menciptakan suatu emosi, respon dari melihat film tersebut. Tantangan yang dihadapi dalam penelitian fenomenologi ini adalah bagaimana mengurangi subjektivitas yang dibawa oleh orang pertama dan peneliti.

Oleh karena itu, penelitian dengan pendekatan campuran seperti ini dilakukan karena dengan fenomenologi bisa memberikan penjelasan deskriptif dengan perspektif yang mungkin subjektif namun akan diimbangi dengan pendekatan kognitif yang objektif yang berfokus kepada fitur-fitur utama dan pengalaman penonton saat menonton film.

Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah bagaimana mendekripsi fenomena secara akurat tanpa menggeser maknanya. Banyak pemikir percaya bahwa emosi termasuk ke dalam aspek psikologis. Aspek psikologis tersebut terdiri dari bagaimana afeksi atau perasaan, indra penggerak, dan evaluasi atau kognitif aspek masuk ke dalam bagian-bagian tersebut.

Perubahan psikologis akan menyebabkan perubahan emosi. Perubahan psikologis contohnya adalah perasaan cemas, mengantuk, kelelahan, tegang. Dari sisi fenomenologi dan kognitif, emosi bisa dideskripsikan ke dalam hal-hal berikut:

1. Emosi bersifat temporal dan episodic
2. Berubah dan berkembang sesuai dengan respon tubuh terhadap perubahan psikologi yang kita dapatkan dari pengaruh lingkungan
3. Emosi terjadi karena adanya narasi seperti scenario, kejadian, terpicu suatu hal.
4. Emosi bervariasi intensitas dan durasinya
5. Emosi sering tercampur dan menjadi ambigu
6. Emosi berbeda dengan mood (suasanaperasaan)
7. Emosi adalah sinyal yang lebih jauh untuk menentukan mood.

Fitur-fitur umum emosi tersebut adalah hal penting untuk pengalaman estetika sebuah sinema karena akan memberikan dorongan kepada penonton untuk lebih terikat secara audiovisual kepada sinema tersebut.

Penonton film yang merasakan emosi-emosi dari estetika film bisa mendapatkan perasaan simpati atau empati kepada para pemain di film, meskipun film tersebut fiksi, meskipun tokoh itu tidak nyata dan meskipun mereka tidak pernah benar-benar bertemu. Simpati dan empati bisa dibedakan dengan mudah yaitu simpati adalah perasaan yang dirasakan kepada orang lain tanpa kita ikut berpartisipasi, sedangkan empati adalah kita ikut berpartisipasi atas perasaan yang menimpa orang lain tersebut. Contoh, kita turut sedih mendengar kabar teman orang lain meninggal adalah simpati. Empati adalah kita ikut menangis pada pemakaman orang tua teman tersebut.

Untuk bisa mendapatkan simpati dan empati dari penonton, estetika suatu sinema haruslah menarik dan memiliki komposisi yang sempurna. Komposisi tersebut harus terdiri dari pengaturan mood, petunjuk-petunjuk emosional, sudut pandang, pencahayaan, penyeleksian arah kamera, efek audio, music, warna sinema, mise-en-scene, pertunjukkan dan gesture, durasi, perspektif visual, perpindahan frame, fokus visual, dll.

Dengan adanya penataan estetika sinema yang sempurna, maka penonton bisa merasakan sinempathy (simpati dan empati) dalam sinema. Untuk bisa menganalisisnya, Robert memilih untuk menggunakan pendekatan kognitif yang mempelajari emosi dan fenomenologi untuk melihat bagaimana kejadian-kejadian yang dipaparkan dalam sinema tersebut. Ketika penonton berhasil terikat dan melakukan sinempathy, maka film telah sukses menjadi media untuk menyampaikan pengalaman etik kepada penonton yang biasanya berisi moral, nilai-nilai kehidupan, sudut pandang, dll.

### **Fenomenologi dan Ekologi pada Sinema Selama Pandemi Covid**

Pada penelitian ini, Alice dan Matthew ingin melihat bagaimana pandemic covid yang melanda dunia hubungannya dengan film-film scie-fie khususnya yang bertema dystopia. Mereka menjelaskan fenomena covid ini dengan sudut pandang ekologi di mana kota yang terdampak pandemic menjadi realita yang ditangkap film-film dystopia tersebut.

Pandemic covid sudah mempengaruhi pergerakan manusia termasuk dari sisi ekonomi, sosial dan aktivitas politik. Meskipun begitu dampak yang dirasakan manusia berbeda-beda tergantung kelasnya. Masyarakat dengan kelas atas akan kurang terdampak, bisa merasakan tinggal terlindungi di rumah, memanfaatkan teknologi untuk layanan pesan antar memenuhi kebutuhan sehari-harinya, sedangkan yang miskin terpaksa masih harus keluar bekerja tanpa perlindungan yang cukup demi mencari penghasilan dan bertahan hidup di tengah pandemic (Cortes & Crippen, 2021).

Pandemic covid tidak bisa dipisahkan dari aspek ekologi karena ia mempengaruhi komposisi alam dan estetikanya. Dalam film-film scie-fie, virus yang tersebar biasanya berasal dari virus buatan teknologi terkini, canggih. Hal ini sesuai dengan apa yang terjadi pada pandemic covid bahwa virus tersebut juga sedang diteliti di sebuah laboratorium di tiongkok, meskipun persebaran pertamanya melalui hewan. Kemunculan hewan di pandemi covid sebagai aktor utama juga sesuai dengan mitologi Yunani kuno, dewa Pan. Dewa Pan adalah seorang pelindung hewan dan juga dewa dari rasa cemas serta kecemasan. Saat Dewa Pan kehilangan hewannya, ia akan merasakan cemas dan kesepian yang akan mempengaruhi dunia, sehingga manusia seisi dunia ikut merasakan cemas dan kesepian, dunia berantakan. Konsep mitologi dewi Pan tersebut banyak digunakan oleh film scieifie untuk menggambarkan pandemic virus yang

sering dimulai oleh lepasnya virus dari hewan ke manusia, kemudian menyebabkan pandemic dan manusia seisi dunia menjadi cemas dan kesepian karena harus terkurung terisolasi di dalam rumah.

Poin tersebut menjelaskan dengan tepat konsep bahwasanya sinema membantu kita melihat realita yang tidak terlihat dan juga membantu kita membuka kebenaran-kebenaran sehari-hari dengan dialog-dialog puitis yang menarik untuk diikuti.

Alice dan Matthew menggunakan konsep Hillman yang menjelaskan bahwa manusia tidak bisa dipisahkan dengan alam. Cara hidup manusia didefinisikan oleh “jiwa dunia.” Pandemic tidak hanya berdampak kepada manusia namun juga kepada jiwa dunia atau jiwa kota. Yang dimaksudkan dengan jiwa di sini adalah segala elemen sosial yang terintegrasi ke suatu wilayah atau kota, hal itu bisa termasuk batu, taman, tempat urban, dll. Pandemic yang terjadi telah merubah ritme manusia, akibatnya muncul budaya baru yang juga akan mengubah ekologi suatu daerah atau “jiwa dunia.”

Covid 19 memberikan dampak yang berbeda kepada setiap kelas masyarakat, tergantung bagaimana situasi mereka. Karena orang yang memiliki kelas lebih tinggi terintegrasi lebih baik dengan teknologi, maka mereka lebih terhindari dari paparan virus. Saat terjadi pandemic, tidak hanya manusia yang mengalami kepanikan, tapi ekologi atau alam yang menjadi tempat hidup manusia juga mengalami panik karena terjadi perubahan besar secara mendadak. Hampir semua masyarakat dipusingkan dengan adanya pandemic, terutama golongan masyarakat yang sudah berjuang dari sebelum pandemic melanda. Mungkin yang akan terkecualikan dari pandemic ini adalah golongan masyarakat yang bisa mendapatkan kemewahan untuk bekerja dari rumah atau bekerja remote, tidak harus kehilangan penghasilan karena pandemic. Covid 19 sudah membawa kepanikan, depresi, dan kehilangan. Bagaimanapun juga, warga miskin akan mengalami kepanikan dari kehilangan pekerjaan dan pemasukan lebih besar daripada masyarakat yang berada. Berbanding terbalik dengan warga miskin, warga kalangan atas bisa mendapatkan keleluasaan untuk terbebas dari rutinitas bekerja bolak-balik di jalanan setiap harinya. Memiliki waktu-waktu luang di rumah yang dimanfaatkan untuk memasak, membuat kue, berkebun, dan menjalankan hobi-hobi lain di dalam rumah.

Pandemic covid ini adalah pandemic terbesar dalam sejarah umat manusia. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang menjadikan dunia tanpa batas, kemudahan untuk bepergian dari satu belahan dunia ke dunia lain. Hal ini tidak terjadi pada pandemic pada era dahulu. Serangan virus ini tentu akan mengubah budaya kita dan mengubah ekologi kita. Kita hidup pada realita dunia yang baru.

Realita dunia yang baru ini ternyata sudah lama dan terlebih dulu dijelaskan dalam film-film sciecie dystopia yang menggambarkan fenomena hidup dalam masa pandemic. Karena kemudahan teknologi, film-film yang dahulu hanya bisa dijangkau dengan pergi ke bioskop, kini masyarakat bisa menikmatinya hanya dari rumah, dalam tv-tv kabel, handphone, tablet, atau computer. Oleh karena itu bisnis Netflix memiliki perkembangan yang luar biasa dalam masa pandemic. Film-film dystopia pun kembali banyak ditonton dan mengingatkan kita bahwa apa yang kita alami sekarang adalah realita yang sedang kita nikmati sebagai hiburan sebuah film.

Dalam film Elysium tahun 2013, digambarkan bahwa orang kaya memiliki kesempatan lebih besar untuk menikmati kemewahan dari bekerja dan hidup dalam lingkungan yang terlindungi, dari dalam rumah atau tempat tinggal lainnya. Hal lainnya adalah orang-orang dalam negara yang maju akan mendapatkan vaksin lebih dahulu dan melihat negara berkembang lainnya menunggu antrian vaksin dari kejauhan. Hal ini merupakan realita yang menggambarkan tidak adanya simpati dan empati dalam keadaan pandemic dan vaksin menjadi kebutuhan setiap

manusia.

Dalam film *contangion*, ia menjelaskan sebuah virus yang datang dari kelelawar dari suatu daerah di Asia Timur dan kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia dan menyebabkan pandemic. Sebuah cerita yang sangat mirip dengan bagaimana pandemic covid terjadi. Ia menggambarkan jalanan yang sepi akibat pandemic, pembuatan masker secara masal dan mendadak menjadi barang mahal, sosial distancing, isolasi, bahkan juga sampai ke masalah orang-orang yang menyebarkan rumor palsu demi keuntungan segelintir pihak saja di tengah pandemic.

Dalam serial *Dark* tahun 2017, ia menjelaskan tentang bagaimana teknologi yang mendominasi saat terjadi pandemic. Ia menjelaskan bagaimana teknologi nuklir dan kemampuan teknologi untuk melakukan penjelajahan waktu telah merusak ekologi. Ekologi yang rusak setelah tragedy nuklir juga membuat manusia tinggal dalam apocalypse, persis seperti saat pandemic covid. Korban-korban selamat yang harus melanjutkan hidup terus menerus menggunakan masker dan peralatan militer.

Tv seri *The 100* juga menjelaskan tentang kehidupan dalam pandemic. Makanan yang terbatas, oksigen dan suplay obat-obatan yang menurun drastic akibat naiknya permintaan tidak terbendung, hal tersebut juga merujuk kepada keputusan drastic seperti pengontrolan kelahiran bayi demi menyeleksi manusia-manusia baru yang akan dilahirkan.

Semua sinema-sinema di atas menggambarkan bagaimana pandemic mempengaruhi kehidupan manusia dan ekologi sesuai dengan teori yang dibawa oleh Hillman. Mereka mampu menyampaikan realita tersebut dalam bentuk yang kreatif dengan banyak peringatan sebelumnya. Covid 19 berhasil digambarkan dalam estetika sinema yang sempurna karena sesuai dengan gambaran realita yang ingin disampaikan kepada penonton dan berhasil membangunkan simpati serta empati penonton.

Dalam bentang narasi sinema dan media digital selama masa COVID-19, layar tidak lagi sekadar menjadi permukaan visual, melainkan bertransformasi menjadi laboratorium fenomenologis di mana batas-batas antara diri dan orang lain terus-menerus dinegosiasi. Melalui lensa fenomenologi, kita dapat mendeskripsikan secara mendalam perbedaan antara penularan emosional (*emotional contagion*) yang bersifat instingtif dengan empati yang terarah pada subjek lain. Penularan emosional sering kali muncul sebagai reaksi fisik yang cepat dan tidak terkendali di dalam sirkulasi media viral, di mana rasa takut atau kecemasan kolektif menyebar layaknya virus dari layar ke sistem saraf penonton tanpa melalui filter kognitif yang memadai. Sebaliknya, empati yang sesungguhnya menuntut sebuah "pengalaman-bersama" yang lebih sadar, di mana penonton tidak hanya tertular oleh penderitaan di layar, melainkan secara aktif mencoba mendampingi dan memahami ruang eksistensial karakter tersebut.

Fenomena ini menjadi semakin menarik ketika memperhatikan munculnya "sinema lambat" (*slow cinema*) atau karya-karya yang secara sengaja menginduksi rasa bosan selama masa pandemi. Secara deskriptif, kelambatan ini bukanlah sebuah kegagalan naratif, melainkan sebuah strategi estetika yang kuat untuk menumbuhkan kontemplasi empatik. Di tengah hiruk-pikuk informasi yang cepat, durasi yang panjang dan sunyi memaksa penonton untuk masuk ke dalam ritme hidup orang lain secara lebih hormat. Rasa bosan yang muncul di hadapan layar menjadi ruang bagi penonton untuk benar-benar mengamati kerentanan manusia—melihat bagaimana waktu berjalan bagi mereka yang terisolasi, merasakan beratnya tarikan napas di balik masker, dan menghargai jarak antara kita dengan penderitaan orang lain. Di sini, sinema bertindak sebagai filter yang menyaring sensasionalisme menjadi sebuah observasi yang penuh kasih dan penuh kesabaran terhadap kondisi manusia yang rapuh.

Lebih jauh lagi, film-film bertema pandemi berperan sebagai alat pemetaan kolektif yang sangat krusial. Mereka tidak hanya mendokumentasikan fakta medis, tetapi juga menggambarkan bagaimana masyarakat secara emosional "menempati" masa wabah tersebut. Melalui narasi visual, kita melihat bagaimana sistem layanan kesehatan, dinamika politik, dan kesadaran publik saling bertautan dalam sebuah struktur rasa yang luas. Film membantu kita mengimajinasikan kembali solidaritas dan ketakutan dalam skala global, membentuk cara masyarakat melihat diri mereka sendiri di tengah krisis.

Sebagai kesimpulan yang menyeluruh, pertemuan antara fenomenologi, teori film berbasis neurosains, dan studi media menunjukkan bahwa media layar telah menjadi ruang bertubuh (*embodied spaces*) yang sangat intens. Di sinilah rasa takut, kepedulian, dan simpati diproses melalui keterlibatan fisik dan psikis yang mendalam. Layar bukan sekadar jendela untuk melihat dunia luar yang sedang terkunci, melainkan sebuah medium di mana manusia memproses trauma, memulihkan empati, dan terkadang, terjebak dalam pusaran emosi yang meluap-luap. Pada akhirnya, sinema pandemi adalah sebuah jembatan yang menghubungkan tubuh-tubuh yang terisolasi, memfasilitasi sebuah proses "merasakan melalui" yang membuat krisis ini tidak hanya bisa dipahami secara intelektual, tetapi juga dihayati secara ragawi.

## KESIMPULAN

Tradisi teori fenomenologi banyak ditemui ketikan akan menganalisa suatu sinema. Analisis fenomenologi yang mendominasi teori-teori film sebelumnya adalah analisa dengan sudut pandang isu-isu sosial, feminism, ekonomi, dll. Namun penelitian pertama membawakan kebaruan dengan menganalisa fenomenologi dari sudut pandang etik, di mana sinema dijadikan sebagai media untuk penonton bisa merasakan pengalaman etik tersebut. Analisa menggunakan fenomenologi etik tidak bisa dilakukan secara sendiri, diperlukan percampuran dengan metode kognitif untuk melihat bagaimana emosi-emosi yang dirasakan penonton saat mendapatkan pengalaman etik dari film yang ditonton tersebut. Penonton yang berhasil bersympati dan berempati kepada film yang ditonton adalah tanda bahwa film tersebut telah berhasil sebagai media etik. Masih dari teori fenomenologi yang sama, penelitian ke dua menyampaikan bagaimana pandemic covid mempengaruhi kehidupan manusia sekarang ini dan ternyata lebih dahulu digambarkan dalam film-film sci-fies dystopia. Menjabarkan realita-realita perubahan dalam manusia di suatu masyarakat serta perubahan ekologi secara keseluruhan, dikemas dalam cara yang kreatif dan disampaikan kepada penonton sehingga menjadi hiburan yang bisa membuat penonton terikat dan merasakan simpati serta empati atas kesamaan realitas yang dihadapi dan digambarkan dalam film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cortes, Allice dan Crippen, Matthew. 2021. *Phenomenology and Ecology: Art, Cities, and Cinema in the Pandemic*. The Polish Journal of Aesthetics 61 (2/2021), pp 27-41.
- Sinnebrink, Robert. 2016. *Cinempathy: Phenomenology, Cognitivism, and Moving Images*. Contemporary Journal vol 5.
- Testoni, I., Rossi, E., Pompele, S., Malaguti, I., & Orkibi, H. (2021). Catharsis Through Cinema: An Italian Qualitative Study on Watching Tragedies to Mitigate the Fear of COVID-19. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.622174>
- Gallese, V., & Guerra, M. (2022). The Neuroscience of Film. *Projections*. <https://doi.org/10.3167/proj.2022.160101>
- Thomson, H., Prospero, L., Xiao, S., Legere, L., Harth, T., Rashleigh, L., Parzanese, M., Graves,

- L., Wilcocks, K., & Alam, F. (2024). Experiencing COVID-19 Through the Patient Lens to Promote Empathy: Pilot Testing a Virtual Reality Learning Opportunity. *Journal of Patient Experience*, 11. <https://doi.org/10.1177/23743735241241462>
- Kattumana, T. (2023). Alternative Credibility, Phenomenological Empathy, and the Plandemic. *Journal of Digital Social Research*. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v5i3.146>
- Quaranta, C. (2024). In the Mood for Heideggerian Boredom? Film Viewership as Being-in-the-World. *Film-Philosophy*. <https://doi.org/10.3366/film.2024.0253>
- He, G., & Zhang, Y. (2022). (Im)mobility and performance of emotions: Chinese international students' difficult journeys to home during the COVID-19 pandemic. *Mobile Media & Communication*, 11, 248 - 270. <https://doi.org/10.1177/20501579221119585>
- Stavtseva, O. (2024). HEIDEGGER'S PHENOMENOLOGY OF THE CINEMATIC EXPERIENCE BOOK REVIEW: LOHT S. PHENOMENOLOGY OF FILM: A HEIDEGGERIAN ACCOUNT OF THE FILM EXPERIENCE. Lanham, Maryland: Lexington Books, 2017.. *HORIZON / Fenomenologicheskie issledovaniya / STUDIEN ZUR PHÄNOMENOLOGIE / STUDIES IN PHENOMENOLOGY / ÉTUDES PHÉNOMÉNOLOGIQUES*. <https://doi.org/10.21638/2226-5260-2024-13-2-669-681>
- Priego, E., & Wilkins, P. (2020). Comics as Covid-19 response. *Interactions*, 27, 60 - 61. <https://doi.org/10.1145/3404207>
- Sobchack, V. (1991). The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. \*\*. <https://doi.org/10.2307/3684747>
- Cho, A., Park, S., Lee, H., & Whang, M. (2023). The physiological measurement and evaluation of empathy of video content. *Scientific Reports*, 13. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-47288-1>
- Greiner, R. (2021). Film/History/Experience. \*\*, 49-73. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-70590-9\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-030-70590-9_4)
- Song, Z., & Fergnani, A. (2022). How Pandemic Films Help Us Understand Outbreaks: Implications for Futures and Foresight. *World Futures Review*, 14, 9 - 28. <https://doi.org/10.1177/19467567221076569>
- Ball, A. (2023). Affect and Empathy. *Screen Bodies*. <https://doi.org/10.3167/screen.2023.080101>
- Chamarette, J. (2016). Embodying spectatorship: from phenomenology to sensation. \*\*, 331- 341. <https://doi.org/10.4324/9781315684062-41>