

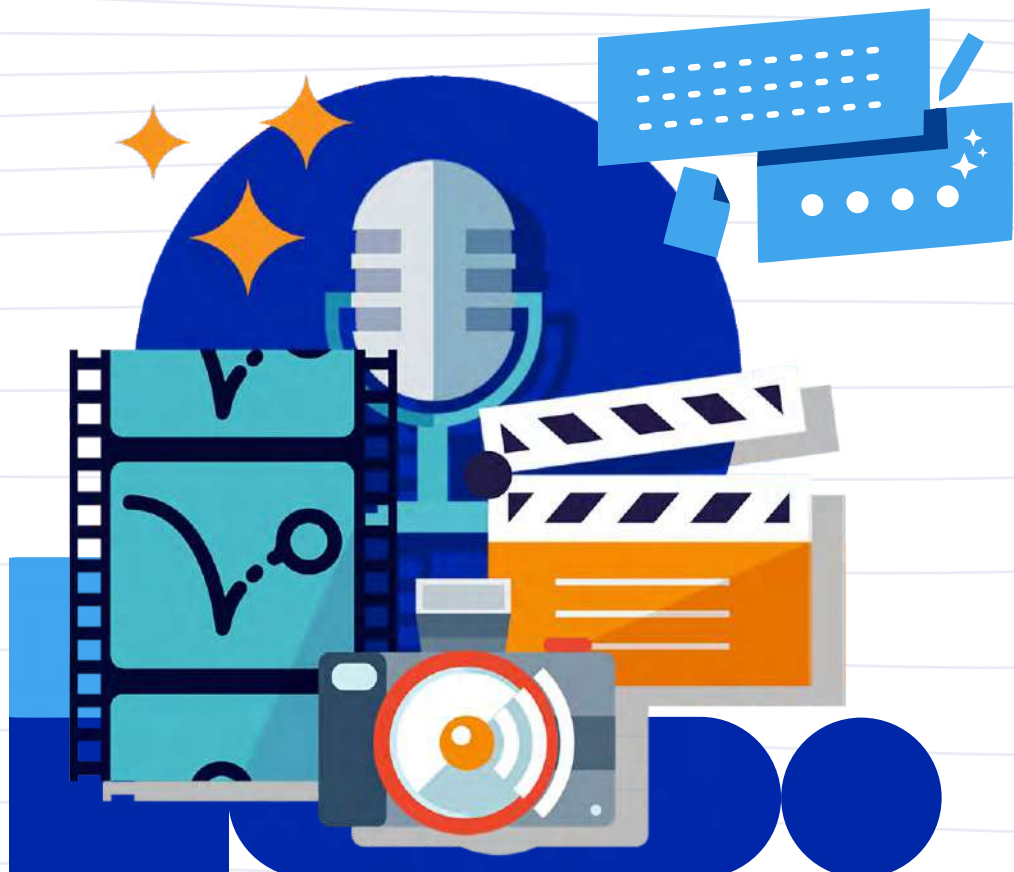


Kampus
Merdeka

FSMRYes!
YOUTHFUL • ENERGIZING • SMART

PROSIDING

SEMINAR SENI MEDIA REKAM



**AKSELERASI DAN REFLEKSI
SENI & MEDIA DI ERA TEKNOLOGI**

Volume 1 No.1, November 2023

Prosiding Seminar Seni Media Rekam 2023
Akselerasi dan Refleksi Seni & Media di Era Teknologi

Penyunting

Kurniawan Adi Saputro
Tegar Andito
Agustinus Dwi Nugroho
Aji Susanto Anom Purnomo
Kathryn Widhiyanti

Mitra Bestari Tegar

Andito Kurniawan Adi
Saputro
Aji Susanto Anom Purnomo

Panitia Pengarah

Edial Rusli
Oscar Samaratunga

Perancang Sampul

Achmad Oddy Widyantoro

Tata Letak

Nuria Indah Kurnia Dewi

Penyelenggara

Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penerbit

Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ISSN

3531-7517

Volume 1 No.1, November 2023

Keynote Speaker

Prof. Dr. Ignatius Bambang Sugiharto

Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.

Susunan Panitia

Penasihat	: Edial Rusli
Penanggung Jawab	: Oscar Samaratunga
Ketua Pelaksana	: Tegar Andito
Wakil Ketua	: Agustinus Dwi Nugroho
Sekretaris I	: Semi Lestari
Sekretaris II	: Giyanto
Pengelola Keuangan	: Dhian Shinta Pramudita
Koordinator Acara	: Adya Arsita
Tim Acara	: Sazkia Nor Anggraini
Tim Acara	: Pius Rino Pungkiawan
Tim Acara	: Rosmini
Sekretariat	: Purwanti
Tim Publikasi	: Rahmat Aditya Warman
Tim Publikasi	: Raynald Afilan Yudisetyanto
Koordinator Tim Kreatif	: Mohammad Arifian Rohman
Tim Kreatif	: Achmad Oddly Widyantoro
Tim Kreatif	: Nuria Indah Kurnia Dewi
Koordinator Prosiding	: Kurniawan Adi Saputro
Tim Prosiding	: Aji Susanto Anom Purnomo
Tim Prosiding	: Kathryn Widhiyanti
Koordinator Perlengkapan	: Jendro Hertanto
Tim Perlengkapan	: Yustinus Suryosutejo
Tim Perlengkapan	: Saguh
Koordinator Teknis	: Ghalif Putra Sadewa
Teknis dan siaran	: Erika Sulistikno
Konsumsi	: Triyono
Konsumsi	: Rikzah
Dokumentasi	: Yuliantoro

**Sambutan Dekan
Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Assalamu’alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Salam sejahtera, Om Swuastiastu, Salam Budaya.

Puji Syukur kehadiran Tuhan yang maha Esa, Seminar Seni Media Rekam 2023 bisa berlangsung secara luring dan daring. Pada tahun 2023, kemudahan akses perangkat teknologi media rekam saat ini memungkinkan berbagai macam inovasi dalam pemanfaatannya untuk berkesenian. Teknologi kecerdasan buatan yang kini sangat mudah diakses serta selalu berkembang dalam hitungan minggu menimbulkan keresahan di kalangan pelaku kesenian dimana ada ketakutan kecerdasan buatan ini dapat menggantikan peran para seniman untuk menciptakan karya seni. Walau begitu dalam taraf tertentu, kecerdasan buatan ini dapat dimanfaatkan pula oleh para seniman sebagai alat bantu dalam penciptaan karya seni.

Kecerdasan buatan yang perlu dilatih untuk dapat bekerja dengan baik memberikan pula peluang para pelaku seni untuk berkontribusi dalam perkembangan kecerdasan buatan. Akses karya seni, di bidang film dan televisi, fotografi, dan animasi tidak lagi hanya disajikan pada layar yang sifatnya datar, namun juga mulai populer disajikan dalam *virtual reality* maupun *augmented reality* di mana karya seni media rekam disajikan dalam wujud ilusi optik sehingga memberikan pengalaman *alternate reality* kepada penikmat karya seni.

Dari paparan tersebut maka tema seminar seni media rekam 2023 yakni “Akselerasi serta refleksi seni dan media di era teknologi”. Tema ini dipilih untuk mewakili isu dan tren seni dan media tersebut. Tema tersebut dipilih untuk menegaskan bahwa penelitian-penelitian yang akan diseminarkan memiliki kerangka pikir bahwa seni media rekam tidak hanya berakselerasi dengan tren teknologi media yang ada, namun juga dapat berkontribusi dalam perkembangannya, sekaligus merefleksikannya dengan teknologi yang telah ada sebelumnya. Penelitian-penelitian yang muncul mampu membawa pada ranah topik yang mengarahkan keilmuan media rekam yang memiliki sumbangsih pengetahuan terhadap perkembangan keilmuan media rekam itu sendiri. Tak lupa, pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Segenap panitia seminar yang telah menyumbangkan waktu, tenaga, dan pemikiran di sela kesibukan banyaknya kegiatan akhir tahun;
2. Segenap pemakalah yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikiran dalam kegiatan seminar Seni Media Rekam 2023 ini.
3. Keynote Speaker, Prof. Dr. Ignatius Bambang Sugiharto (Universitas Katolik Parahyangan) dan Dr. Irwandi, M.Sn. (Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Pemakalah serta peserta Seminar seni media rekam 2023 diikuti oleh civitas akademika di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta secara luring dan daring. Tak hanya itu, pemakalah dan peserta juga diikuti oleh perguruan tinggi di luar ISI Yogyakarta, yakni Universitas Multimedia Nusantara Serpong, Universitas Kristen Petra Surabaya, PT LPP Agro Nusantara,

Universitas Pasundan, Akademi Film Yogyakarta, PT Bima Kreasi Film Nusantara, Universitas Internasional Batam, Institut Teknologi Kalimantan.

Semoga kumpulan *prosiding* dalam seminar Seni Media Rekam 2023, Fakultas Seni Media Rekam tahun ini bisa menjadi sebuah buku yang bermanfaat untuk mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum.

Wassalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Om Santi, Santi Santi Om, Salam Budaya

Yogyakarta, 3 November 2023

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Dr. Edial Rusli

Sambutan Ketua Panitia

Pada tahun 2023, kemudahan akses perangkat teknologi media rekam saat ini memunculkan beberapa tren dalam berkesenian kajian seni. Sejumlah tren tersebut adalah kecerdasan buatan, media ilusi optik terutama virtual reality dan augmented reality, *meme*, tren video pendek di media sosial, serta *tangible artwork*. Teknologi kecerdasan buatan yang kini sangat mudah diakses serta selalu berkembang dalam hitungan minggu menimbulkan keresahan di kalangan pelaku kesenian di mana ada ketakutan kecerdasan buatan ini dapat menggantikan peran para seniman untuk menciptakan karya seni. Walau begitu dalam taraf tertentu, kecerdasan buatan ini dapat dimanfaatkan pula oleh para seniman sebagai alat bantu dalam penciptaan karya seni. Kecerdasan buatan yang perlu dilatih untuk dapat bekerja dengan baik memberikan pula peluang para pelaku seni untuk berkontribusi dalam perkembangan kecerdasan buatan. Akses karya seni, di bidang televisi, fotografi, dan animasi tidak lagi hanya disajikan pada media yang sifatnya datar, namun juga mulai populer disajikan dalam virtual reality maupun augmented reality di mana karya seni media rekam disajikan dalam wujud ilusi optik sehingga memberikan pengalaman alternate reality kepada penikmat karya seni. Dalam hal konten karya media rekam, terdapat tren penyampaian gagasan yang kadang di dalamnya terdapat unsur kritik sosial dalam wujud meme dan short video melalui keberadaan sosial media. Di lain sisi, terdapat kejenuhan dalam pemanfaatan teknologi dalam penciptaan karya seni media rekam. Populernya berbagai karya seni yang dijadikan *non fungible token* atau NFT pada 2021 hingga kejatuhan nilai jualnya pada 2022 menimbulkan kejenuhan dalam penciptaan karya seni digital. Hal ini kemudian memicu tren penciptaan tangible artwork di mana karya-karya seni sengaja diciptakan menggunakan teknik-teknik tradisional yang dapat disentuh secara fisik sebagai sindiran atas kejatuhan NFT tersebut.

Kalimat “Akselerasi serta refleksi seni dan media di era teknologi” dipilih sebagai tema yang mewakili isu dan tren seni dan media tersebut. Tema tersebut dipilih untuk menegaskan bahwa penelitian-penelitian yang akan diseminarkan memiliki kerangka pikir bahwa seni media rekam tidak hanya berakselerasi dengan tren teknologi media yang ada, namun juga dapat berkontribusi dalam perkembangannya, sekaligus merefleksikannya dengan teknologi yang telah ada sebelumnya. Penelitian-penelitian yang muncul diharapkan mampu membawa pada ranah topik yang mengarahkan keilmuan media rekam yang memiliki sumbangsih pengetahuan terhadap perkembangan keilmuan media rekam itu sendiri.

Seminar Seni Media Rekam 2023 menghadirkan guru besar Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan sekaligus ahli filsafat kebudayaan, Prof. Dr. Ignatius Bambang Sugiharto, dan rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi yang juga seorang peneliti budaya visual serta kolumnis Kompas. Pembukaan dan presentasi narasumber diadakan secara luring dengan undangan terbatas di KJ Hotel, Yogyakarta serta daring melalui Zoom Meeting untuk seluruh sesi panel dan juga bagi peserta pendengar. Seminar Seni Media Rekam 2023 dibuka oleh Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta, Dr. Edial Rusli pada tanggal 1 November 2023, dan

ditutup oleh Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta, bapak Oscar Samaratunga M.Sn. pada tanggal 2 November 2023.

Proses penjaringan telah dilakukan sejak awal bulan Oktober 2023 melalui proses seleksi. Dari 55 pendaftar yang telah melakukan *submit* abstrak, dinyatakan 31 abstrak yang lolos. Dari 31 abstrak yang telah dinyatakan lolos ini, terdapat 28 peserta yang telah mengumpulkan *full paper*. Para peserta yang telah mengumpulkan *full paper* ini telah mempresentasikan hasil pemikiran ilmiah mereka pada sesi paralel seminar pada tanggal 1 dan 2 November 2023. Telah dipilih pula 6 makalah terbaik yang direkomendasikan untuk diterbitkan ke dalam jurnal terakreditasi di bawah naungan FSMR ISI Yogyakarta yakni Jurnal REKAM, Jurnal JAGS, dan SPECTA, sedangkan makalah-makalah lainnya diterbitkan di dalam prosiding ini.

Dari pembacaan semua makalah yang masuk, tim prosiding mendapati beberapa isu yang dapat diangkat untuk tema seminar akademik berikutnya. Isu-isu tersebut adalah romantisme umum yang masih sering diangkat, otomatisasi sebagai pengganti proses yang monoton, otentisitas, dan kecerdasan buatan sebagai alternatif artisan. Untuk menaungi hal-hal tersebut, maka tim prosiding menyepakati bahwa “Artistic Creativity and Craftsmanship in Automatization Era” akan menjadi tema seminar akademik tahun 2024 nanti.

Yogyakarta, 5 November 2023

Ketua Panitia

Kata Pengantar

Sidang pembaca yang terhormat,

Seminar Seni Media Rekam ini telah mencapai tahun ketiga. Ini membuktikan bahwa forum akademis khusus di bidang seni media diminati oleh para peneliti di bidang ini. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan dan ide-ide penelitian tentang dunia seni media terus menggelitik para peneliti. Tahun ini Seminar Seni Media Rekam memusatkan perhatian pada dua topik, yaitu akselerasi dan refleksi.

Akselerasi

Bisa dikatakan bahwa perubahan teknologi terjadi semakin cepat. Seolah-olah hampir setiap tahun ada saja teknologi baru yang muncul dengan nama-nama dan cara kerja yang belum kita pahami. Ini bukanlah perkara bahwa kita semakin tua, melambat, dan mengandalkan hal-hal lama untuk bekerja. Sebabnya juga bukan pemasaran berlebih-lebihan yang mengaburkan batas-batas antara inovasi sungguh-sungguh (misal, ponsel cerdas) dan produk abal-abal yang mencari orang-orang mudah tertipu (misal, NFT). Kecepatan perubahan benar-benar bisa dilihat dari waktu yang dibutuhkan untuk pengembangan teknologi, komersialisasi, dan terbentuknya pasar pembeli dari teknologi berbagai zaman. Bandingkan surat kabar yang membutuhkan waktu satu setengah abad untuk dibaca banyak orang sehari-hari, tetapi telepon hanya butuh waktu tujuh puluh tahun untuk menjadi kenyataan komunikasi sehari-hari, dan ponsel cerdas hanya butuh kurang lebih dua puluh tahun hingga lebih dari setengah konsumen membelinya (Dediu, 2022)¹. Perubahan teknologi bukan hanya cepat, tetapi kecepatan itu sendiri meningkat, atau terjadi percepatan.

Laju kecepatan dan percepatan ini bukan keniscayaan, karena harus ada prasyarat-prasyarat yang memungkinkannya. Pasar global memungkinkan perusahaan-perusahaan teknologi mengakses kelas menengah yang tumbuh di seluruh dunia. Konsentrasi teknologi, pendidikan rekayasa teknik, dan modal di negara-negara Barat memungkinkan inovasi produk teknologi. Pabrik-pabrik manufaktur yang terpusat di Asia Timur memungkinkan pembuatan dan perakitan produk secara cepat, massif, dan terus diperbarui. Salah satu saja prasyarat ini melemah atau tidak bekerja akibat bencana, perang, atau kelesuan ekonomi, maka laju kecepatan akan menurun. Bisa karena sebab-sebab dan keterpaksaan akibat dampak lingkungan, berbagai negara memilih mengurangi laju kecepatan dan memusatkan energi dan pekerjaan pada bidang lain yang lebih ramah lingkungan.

¹ Dediu, H. 2022. “The Lifespans of Technological Adoptions in the US”. Diakses 5 November 2023 dari <https://www.asymco.com/2022/01/10/the-lifespans-of-technological-adoptions-in-the-us/>

Pendek kata, meski berukuran dunia dan hasil interaksi berbagai bidang kehidupan yang memiliki mekanisme masing-masing (perguruan tinggi, perusahaan, permodalan, dll.), kecepatan dan percepatan perubahan sebenarnya kita buat-buat sendiri. Ini bisa kita ubah, kalau kita mengangankan tujuan yang berbeda atau karena keadaan sudah tidak memungkinkan. Di sinilah refleksi penting dilakukan untuk memikirkan kembali tujuan dan keadaan-keadaan pemungkin yang, bisa jadi, telah tidak ada.

Refleksi

Kajian humaniora secara terus-menerus bergelut dengan pertanyaan tentang apa makna menjadi manusia pada lingkungan yang berbeda-beda. Pertanyaan ini bisa diarahkan ke berbagai tujuan, mulai dari cerita-cerita yang dibuat manusia tentang manusia, teknologi-teknologi yang memungkinkan manusia menghayati imajinasi dengan cara yang berbeda-beda, kemungkinan-kemungkinan kreatif yang baru, hingga ketimpangan-ketimpangan yang tak selesai dan mewarnai media bercerita. Jenis-jenis pertanyaan yang diajukan dalam seminar ini beragam, mulai dari pertanyaan instrumental, pertanyaan hermeneutik, hingga pertanyaan teleologis. Sebenarnya melalui kasus-kasus yang beragam dan berbagai-bagai media yang ditelaah dalam seminar ini terdapat dorongan dan kecemasan yang umum tentang relevansi seni, dan dengan ini berarti salah satu wujud kemanusiaan yang mendasar, dalam berbagai keadaan media dan teknologi yang berubah.

Makalah-makalah pada seminar Seni Media Rekam 2023 ini, lugas atau tersirat, mengandung pertanyaan tentang cara dan tujuan menjadi manusia. Pertanyaan cara mengandaikan kemungkinan untuk mencapai hasil yang lebih baik, dengan upaya yang lebih terbatas, atau jalan yang berbeda untuk hasil yang sama. Sementara itu, pertanyaan tujuan membandingkan keadaan sekarang dengan keadaan di masa depan, nyata ataupun masih menuju nyata. Kedua pertanyaan ini menjadi tugas kita para peneliti media dan seni dan masih akan kita bicarakan dalam seminar-seminar di tahun mendatang karena tampaknya tantangan akan makin sulit dengan pertarungan yang semakin besar, yaitu krisis politik dan krisis lingkungan di berbagai tingkat yang kian menekan.

Akhir kata tim penyunting mengucapkan terima kasih untuk para pemakalah, penelaah, moderator, panitia, dan peserta yang dalam beberapa tahun terakhir terus mengupayakan seminar ini untuk saling belajar dan membuka wawasan.

Tim penyunting

Daftar Isi

Susunan Panitia	3
Sambutan Dekan	4
Sambutan Ketua Panitia	6
Kata Pengantar	8
Daftar Isi	10
Melihat Laut sebagai Ibu: Pseudo- Etnofotografi Peziarahan Pantai Parangkusumo	12
Retorika Visual dalam Karya Fotografi: Metode Rekonstruksi Pseudo-Identity pada Karya Agan Harahap	26
Polyptych sebagai Wujud Kreativitas Artistik dalam Penyajian Karya Fotografi Dokumenter Ondel-Ondel	39
Film Dokumenter “Mereka: Episode Ekspresi Personal Risman Marah dalam Berkarya Seni Fotografi” Genre Biografi sebagai Media Pendidikan	47
Teknik Penceritaan Cerita Alam Semesta Bersama dalam Video Game: Studi Kasus pada Serial Xeno	60
Penceritaan Interaktif Menggunakan Mobile Augmented Reality sebagai Sarana Pelestarian Cerita Rakyat Roro Jonggrang	82
Perancangan Tampilan Holografik Museum Menggunakan Teknologi 3d Hologram:	94
Studi Kasus Pembangunan IKN Tahap I	94
Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan Materi Stand-Up Comedy	106
Loop Plot dalam Genre Aksi, Thriller, dan Roman: Sebuah Pendekatan Estetika Film.	116
Perubahan Preferensi Menonton Film di Era Media Sosial: Dampak Short Video dan Implikasinya pada Perilaku Menonton Film	129
Signifikansi Budaya Konvergensi dalam Tayangan Video Rohani Katolik pada Kanal YouTube pada Masa Pandemi	139
Transformasi Branding ISI Yogyakarta di Media Sosial: Menggaungkan Wacana Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di Masa Depan	154

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan Concept Art Latar Menggunakan Teknik Image-to-Image _____	176
Mencecap Rasa Keperkasaan dalam Teknologi Visual Kecerdasan Buatan _____	188
Dari Tekstual Menjadi Visual: Kajian Pengalaman Artistik Penciptaan Karya melalui Platform Deep Fake AI _____	198
Masa Depan Seni: Dampak Persimpangan Rantai Blok (blokchain) dan Kecerdasan Buatan (AI:Artificial Intelegence) terhadap Produksi, Distribusi dan Konsumsi di Industri Seni	213
Kajian Kebahasaan Judul FTV Suara Hati Istri: Analisis Sintaksis dalam Konteks Industri Hiburan Televisi Indonesia _____	230
Augmented Reality pada Seni Pertunjukan: Transformasi Kreativitas dan Interaksi ____	241
Dari Panggung ke Layar: Teknik Master Scene dalam Produksi Sineprak (Sinematografi Kethoprak) _____	258
Penerapan Video Mapping Animasi dalam Pentas Teater Musikal Niskala Nawasena____	270
Perubahan Lanskap Kreatif dalam Fotografi dan Seni Visual: Pengaruh Teknologi Kecerdasan Buatan dan Dialog Etika _____	284
Potensi Visual Shot Drone FPV pada film Red Notice, Ambulance dan Fast X sebagai Teknologi Terbaru dalam Dunia Industri Film _____	301
Realistic Image Generation Wajah Tokoh Kekasih Panji Berdasarkan Relief Teras Pendopo Candi Penataran Menggunakan Metode Sketch To Image Pada Kecerdasan Buatan Stable Diffusion _____	314
Perancangan Film Virtual Reality _____	330
Alam Rahim Adaptasi Buku Gatholoco _____	330
Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembuatan Skenario Video Profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023 _____	346
Efisiensi Crowd Simulation dalam Produksi Serial Aniamsi 3d Agung dan Teman-Teman “Jamur Apa?” _____	355

Melihat Laut sebagai Ibu: Pseudo- Etnofotografi Peziarahan Pantai Parangkusumo

Aji Susanto Anom Purnomo

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia

Email: ajisusantoanom@isi.ac.id

Monica Revias Purwa Kusuma

Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: monica.revias@isi-ska.ac.id

Pungky Febi Arifianto

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Email: pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Etnofotografi adalah sebuah cara atau pendekatan dalam penelitian sosial yang merupakan lintasan dari rekaman etnografi dan ekspresi artistik seni fotografi. Metode etnofotografi digunakan untuk memahami sudut pandang dari masyarakat yang menghidupi suatu fenomena kebudayaan spesifik. Pada perkembangan terkini dari etnografi memunculkan konsep pseudo-etnografi. Konsep tersebut muncul dari gejala baru penciptaan karya seni dimana seorang seniman turun ke sebuah lingkungan komunitas, melakukan wawancara singkat dan kemudian menciptakan karya seni dari data yang diperoleh. Entitas Laut Kidul (selatan) bagi masyarakat Jawa memiliki mitos yang kuat dan mengakar. Sosok yang terkenal dari mitos tersebut adalah Gusti Kanjeng Ratu Kidul yang dianggap sebagai penguasa Kraton Laut Kidul. Pantai Parangkusumo adalah salah satu pantai yang menghadap Laut Kidul, Pantai Parangkusumo berlokasi di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pantai Parangkusumo memiliki peran sebagai objek kebudayaan yang berangkat dari mitos masyarakat lokal. Mitos tersebut menguatkan akar identitas ke-Jawa-an yang kemudian sering dikenal dengan istilah *kejawen*. Penelitian ini berangkat dengan menerapkan konsep pseudo-etnografi dan mengadaptasikannya dengan corak penciptaan seni fotografi. Tahapan penelitian yang diaplikasikan adalah studi pustaka, observasi, perekaman fotografis dan analisis data. Tujuan dari penelitian ini adalah menawarkan sebuah sudut pandang tentang mitos di Pantai Parangkusumo dan pengaruhnya terhadap filosofi *kejawen* dari peziarahnya. Hasil dari penelitian ini adalah karya foto seri yang merupakan rekaman pseudo-etnofotografi dan narasi tekstual yang diolah dari analisis data dan cerita-cerita personal dari para peziarah. Penelitian ini diharapkan menghadirkan pemahaman tentang filosofi *kejawen* dari para peziarah yang menjadi bagian dari identitas mereka.

Kata kunci: pseudo-etnofotografi, parangkusumo, *kejawen*

Pendahuluan

Etnofotografi adalah sebuah cara atau pendekatan yang memanfaatkan perpotongan bahasa visual seni fotografi dan pendekatan reflektif dari disiplin antropologi. Etnofotografi menawarkan citra-citra visual yang merefleksikan batas-batas tipis antara subjektivitas dan konteks kultural. Posisi fotografi pada etnofotografi sejauh ini bisa dipahami juga sebagai narasi visual yang dibangun oleh sekelompok foto (*photo series*), direkam pada periode waktu tertentu dan membawa sudut pandang tertentu. Sudut pandang ini diharapkan mampu membantu pembaca untuk lebih memahami tentang suatu kebudayaan dari etnis tertentu. (Purnomo, 2021) Edwards (Edwards, 2014) menyatakan bahwa etnofotografi memunculkan suatu ruang bagi ekspresi artistik dan dokumentasi etnografi. Dalam sebuah etnofotografi, karya foto yang dihasilkan dapat dibaca sebagai suatu ekspresi keindahan dari sang pembuat dan objek fotonya, namun juga memuat suatu bentuk dokumentasi atas apa yang tertangkap di dalamnya. Metode etnofotografi pada penelitian ini diterapkan untuk mendekati pemahaman terkait sebuah fenomena kebudayaan terpilih. Fenomena kebudayaan tersebut adalah mitos dan narasi penziarahan di Pantai Parangkusumo. Ketertarikan akan fenomena kebudayaan tersebut berakar dari kesamaan identitas latar belakang kebudayaan peneliti yaitu Kebudayaan Jawa. Sejak kecil peneliti sudah tertarik ketika mendengarkan cerita-cerita atau mitos Pantai Selatan. Latar belakang kebudayaan yang sama menimbulkan relasi personal antara diri peneliti dan objek penelitian. Sehingga pada proses penelitiannya ruang untuk menarasikan pengalaman batin dari peneliti mendapatkan tempat dan merupakan sebuah arti penting.

Hayano (Hayano, 1979) menjelaskan adanya perkembangan ilmu antropologi dari para peneliti untuk melakukan penulisan etnografi pada orang-orangnya sendiri. Berdasarkan perkembangan tersebut dimana peneliti mencoba untuk melihat orang-orangnya sendiri, metode etnografi kemudian melahirkan metode yang dikenal dengan sebutan auto-etnografi. Chang (Chang, 2008) menyatakan bahwa autoetnografi memberi ruang dan kesempatan bagi peneliti untuk menggunakan suara dan pengalaman pribadinya untuk lebih memahami lingkungan atau situasi budaya yang ada di sekitarnya. Penelitian ini berupaya mengintegrasikan corak autoetnografi pada pendekatan etnofotografi sekaligus merespon fenomena terkini penciptaan seni kontemporer dengan metode pseudo-etnofotografi.

Pantai Parangkusumo memiliki tempat yang istimewa pada kepercayaan masyarakat Jawa. Pantai Parangkusumo menurut peziarahnya dianggap sebagai tempat bertemunya Panembahan Senopati (Raja Mataram Islam Pertama) dengan Gusti Kanjeng Ratu Kidul yang diyakini sebagai penguasa laut selatan. Panembahan Senopati melakukan *thapa* (bertapa) dikarenakan sedang menghadapi peperangan dengan kerajaan Pajang. Pada saat bertapa, ia didatangi Gusti Kanjeng Ratu Kidul yang bersedia untuk membantu dalam menghadapi musuh-musuhnya. Namun ada persyaratan yang harus dipenuhi yaitu dengan menjalin pernikahan dengan Gusti Kanjeng Ratu Kidul. Banyak dari kalangan masyarakat beraliran kejawen meyakini bahwa dengan melakukan ziarah dan ritual ke Petilasan Cepuri di Pantai Parangkusumo, seseorang akan dapat memperoleh tujuan yang hendak dicapai (Yuwono, 2023). Masyarakat Jawa menyadari keterbatasan akal manusia, percaya bahwa misteri, keunikan, serta rahasia alam semesta tidak dapat dijangkau dan diungkap dalam memahami kehidupan, karena itu mereka melakukan ritual (Simuh, 2019). Ritual demikian dilakukan karena masyarakat Jawa meyakini dunia ini dihuni oleh makhluk yang terlihat juga makhluk tak terlihat (ghaib), keduanya saling berhubungan, melengkapi, dan saling membutuhkan dalam menjaga keseimbangannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode pseudo-etnofotografi dapat mewujudkan narasi mitos Pantai Parangkusumo yang berangkat dari sisi cerita personal. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif metode penciptaan karya seni yang berangkat dari corak penelitian sosial tertentu yaitu etnografi. Dengan adanya alternatif metode karya seni ini diharapkan cerita-cerita mitos lain yang berakar dari system kepercayaan dan kebudayaan masyarakat Indonesia dapat terwujud dengan lebih artistik dan menarik.

Teori dan Metodologi

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian yang berangkat dari konsep pseudo-etnografi. Dalam konsep tersebut Foster (Foster, 1996) mengungkapkan ada gejala baru pada penciptaan karya seni dimana seorang seniman turun ke sebuah lingkungan komunitas, melakukan wawancara singkat dan kemudian menciptakan karya seni dari data yang diperoleh. Konsep pseudo-etnografi ini kemudian diadaptasikan menjadi pseudo-etnofotografi dengan mengintegrasikan metode penciptaan karya seni fotografi. Penciptaan karya seni fotografi pada

penelitian ini terbagi dalam beberapa tahapan yaitu proses pengumpulan data, penciptaan karya seni fotografi dan proses analisis data. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi partisipatoris dan wawancara bebas. Menurut Hadi (Hadi, 2006), pertanyaan-pertanyaan tentang isu spesifik pada penelitian ternyata dapat diperoleh jawabannya melalui wawancara bebas atau observasi partisipatoris untuk mendapatkan pengertian tentang ungkapan-ungkapan kognitif, maupun emosional atau intuisi dari subjek yang diteliti. Pada proses pengumpulan data tersebut secara simultan berjalan juga proses penciptaan karya seni fotografi. Proses penciptaan karya seni fotografi menurut Soedjono (Soedjono, 2006) terbagi dalam tiga tahapan, yaitu: pertama adalah proses pemotretan yang berjalan simultan dengan proses pengamatan dan pemahaman subjek fotografi; kedua adalah proses kamar-gelap maupun ‘kamar-terang’ (*digital darkroom*) yang berjalan simultan dengan proses analisis dan perenungan; dan yang ketiga adalah proses penampilan akhir atau proses perwujudan karya. Setelah menyelesaikan proses tahapan penciptaan karya tersebut maka karya yang dihasilkan merupakan data etnofotografi yang perlu dianalisis dan dilakukan reinterpretasi ilmiah. Reinterpretasi ilmiah tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Datoem (Datoem, 2013) yaitu peneliti menggambarkan pengalaman berdasarkan metode refleksi dan interpretasi melalui proses mengingat dan mengalami kembali segala pengalaman yang dirasakan pada saat melakukan observasi dan partisipasi di lapangan (Moutakas, 1994)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berawal dari rasa ketertarikan dengan mitos Pantai Selatan yang sudah peneliti dengar semenjak kecil. Dorongan tersebut memunculkan keinginan untuk lebih memahami lagi tentang nilai dan makna dari mitos tersebut. Saat pertama kali mengunjungi Pantai Parangkusumo pada malam hari, peneliti merasakan ketakjuban karena ternyata banyak orang di pantai tersebut pada malam hari. Keramaian yang ditemui sama halnya ketika pantai dikunjungi oleh banyak pelancong di siang hari. Kebetulan malam tersebut adalah malam jumat, dimana menurut kepercayaan jawa, beberapa malam memiliki keistimewaan dari malam yang lain terutama dari sisi spiritual. Pengalaman tersebut membawa peneliti untuk kembali lagi tidak hanya sekali tapi berkali-kali selama 3 tahun belakangan. Keramaian di Pantai Parangkusumo mencapai puncaknya ketika bertepatan dengan hari-hari pasaran tertentu yang menurut kepercayaan jawa memiliki keutamaan. Malam Selasa Kliwon, Jumat Kliwon dan Malam 1 Suro adalah beberapa malam yang dianggap istimewa. Pada malam-malam tersebut, peziarahan di Pantai Parangkusumo

memperlihatkan pesonanya. Keramaian pengunjung tidak menutupi aura magis yang dirasakan oleh pengunjung ketika mendengarkan deburan ombak memecah kegelapan malam. Aktivitas para peziarah tidak hanya melaksanakan ritual pada petilasan atau pantai, para peziarah juga dapat menikmati pasar malam dadakan yang menjual berbagai macam kebutuhan hidup sehari-hari dan juga makanan tradisional. Selain pedagang-pedagang itu, Pasar Malam tersebut juga ramai oleh penjual-penjual yang menawarkan jasa pengobatan alternatif, seperti bekam, jamu dari organ dalam ular dan lain-lain. Saat menyapukan pandangan ke sekeliling wilayah Petilasan Cepuri dan warung-warung di Pantai Parangkusumo, akan mudah ditemui gambar-gambar tentang sosok yang dimitoskan oleh peziarah, baik di tempat umum atau di rak-rak warung. Sosok perempuan cantik yang lazimnya memakai baju tradisional Jawa dengan dominasi warna hijau, memiliki rambut hitam Panjang, memakai mahkota seperti anggota kerajaan dan biasanya latar belakang yang digunakan pada gambar tersebut adalah ombak atau lautan. Sosok tersebut oleh masyarakat Jawa dipanggil dengan nama Gusti Kanjeng Ratu Kidul.



Gambar 1. Poster Ilustrasi Gusti Kanjeng Ratu Kidul bersebelahan dengan poster politik terkini.

Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 2. Warung-warung banyak memajang juga poster dengan ukuran kecil dari Kanjeng Ratu Kidul atau figur yang menjadi idola. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 3. Peziarah mencoba salah satu pengobatan alternatif pada Malam Kliwonan di Pantai Parang Kusumo dengan metode Bekam. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo, (2022).

Peneliti mendapatkan informasi bahwa laku ritual di Pantai Parangkusumo merupakan salah satu lelaku atau tirakat tertentu khas masyarakat Jawa. Lelaku tersebut dilakukan peziarah setelah melakukan ritual di Petilasan Cepuri. Setelah mereka menghaturkan doa dan permohonan di petilasan tersebut, mereka kemudian duduk-duduk sambil sesekali mencari kembang kantil, atau

mengheningkan diri di sekitar. Ada juga peziarah yang tidur menunggu petunjuk (*wangsit*) yang datang lewat mimpi. Lelaku ini menunjukkan, selain berdoa dan memohon, manusia harus berusaha, dan prihatin dalam hidup. Ekspresi yang terlihat dari proses ritual juga menggambarkan kesungguhan terhadap datangnya harapan-harapan dan keinginan para peziarah. Dengan melakukan lelaku ini seseorang akan memiliki pendampingan dari kekuatan spiritual yang dapat memberi dorongan dan kelancaran dalam melakukan pekerjaan.

Mitos di Pantai Parangkusumo berakar pada suatu kepercayaan terkait sosok Gusti Kanjeng Ratu Kidul. Mitos Gusti Kanjeng Ratu Kidul pada mulanya adalah salah satu strategi Kerajaan Mataram Islam dalam politiknya untuk menyaingi kerajaan-kerajaan Islam di tanah Jawa. Pada waktu itu Panembahan Senopati merasa kesulitan untuk mendirikan Kerajaan Mataram Islam (Yuwono, 2023). Salah satu penyebab utamanya yaitu karena masyarakat di Jawa sudah lama menganut agama Hindu. Panembahan Senopati akhirnya menerima saran Ki Juru Martani untuk memunculkan mitos Gusti Kanjeng Ratu Kidul. Salah satu mitos yang melegenda adalah pertemuan antara Panembahan Senopati dengan Gusti Kanjeng Ratu Kidul di sebuah batu yang disebut Cepuri. Pada pertemuan tersebut kedua belah pihak sepakat untuk membuat suatu ‘perjanjian’. Perjanjiannya adalah Gusti Kanjeng Ratu Kidul bersedia membantu Panembahan Senopati menyerang Pajang. Panembahan Senopati pun berhasil menundukkan Hadiwijoyo, Raja Pajang yang juga ayah angkatnya. Dengan kemenangan ini pihak kerajaan merasa lebih mudah menyebarluaskan dan meyakinkan masyarakat Mataram Islam menggunakan mitos Gusti Kanjeng Ratu Kidul, perempuan penguasa laut selatan. Kerajaan Mataram Islam pun mengadakan praktik-praktik keagamaan dan berbagai macam rangkaian upacara sesaji untuk menghormati dan berhubungan dengan Gusti Kanjeng Ratu Kidul; makhluk halus yang berkekuatan sakti. Tujuan memunculkan mitos tersebut selain sebagai sarana politik kerajaan adalah juga sebagai upaya memasyarakatkan agama Islam di lingkungan kerajaan melalui berbagai penyelenggaraan upacara sesaji dan praktik-praktik ritual. Hal ini merupakan cara keraton dalam menjembatani proses pengenalan Islam dan proses transisi dari agama Hindu yang selama ini menggunakan medium sesaji.

Keyakinan atas cerita yang melegenda membuahakan kepercayaan masyarakat Jawa terhadap batu Cepuri sebagai petilasan yang memiliki nilai. Segala ritual yang menitikberatkan pada keinginan

berbagai permintaan, berkeluh kesah tentang kesulitan hidup, mohon keberkahan, bahkan berbagai pemahaman atas beragam kekuatan magis pun dilakukan di tempat ini (Yuwono, 2023).



Gambar 4. Peziarah berdoa dan melakukan ritual di dalam kompleks Petilasan Cepuri. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 5. Beberapa Peziarah menunggu di luar kompleks Cepuri untuk kemudian melakukan ritual didalamnya. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 6. Keramaian peziarah saat malam 1 Suro di Pantai Parangkusumo. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)

Pada saat melakukan observasi dan wawancara bebas dengan peziarah-peziarah yang ditemui, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan intensi untuk mengungkap motif dan makna peziarah datang melakukan ritual ke Pantai Parangkusumo. Beberapa yang telah peneliti dapatkan seperti bertemu dengan Peziarah Bernama Wagiman. Cerita yang didapatkan dari hasil wawancara bebas dengan Wagiman terkait alasan kedatangannya ke Pantai Parangkusumo pada waktu kliwonan adalah sebagai berikut: Setelah mengalami penat dari rutinitas dan pekerjaan tani, merasakan kelelahan baik fisik maupun psikis, Wagiman merasa perlu dan rindu untuk melepaskan semua hal itu saat berjumpa dengan laut di Pantai Parangkusumo. Perjumpaan ini merupakan bentuk katarsis atau pelepasan stress baginya, untuk membersihkan kembali diri dan pikirannya. Perasaan rindu tersebut peneliti maknai sebagai sebuah rasa kerinduan yang bersifat primordial seperti layaknya kerinduan anak terhadap rahim ibu yang menjaga pada awal mula kehidupan manusia. Aspek pencarian rasa tertinggi merupakan laku kebatinan penghayatan spiritualisme jawa. Laku kebatinan merupakan wujud ekspresif menuju rasa ketenangan, ketentraman, dan kedamaian yang biasa disebut dengan *"tentrem ing manah"*.

Penghayatan perasaan dan kerinduan yang saya temukan tidak hanya dalam diri satu peziarah tapi juga beberapa subyek peziarah lainnya. Peneliti mengalami sendiri ketika melakukan partisipasi observasi dengan mencoba berdiam dan bermeditasi di pinggir pantai kemudian peneliti mampu merasakan ketenangan dalam keheningan. Gelap malam dan suara deburan ombak menambah khusyuk penghayatan tersebut. Rasa hening dalam gelap mengingatkan pada keheningan dalam

rahim ibu, memberikan rasa tenang dan energi yang tak terbatas. Cerita-cerita dari para peziarah memunculkan pemaknaan bahwa ketenangan batin yang terwujud dalam perasaan tenang dan hati yang nyaman, meski mereka sendiri tidak mengetahui mengapa perasaan itu muncul. Dengan demikian, ketenangan batin tidak diketahui dari mana asalnya, tetapi dapat dirasakan. Ketenangan batin hanya akan didapatkan dari entitas yang berada di atas manusia, entitas yang dianggap mampu melindungi dan menyelesaikan kebutuhan manusia. Pada peziarahan Pantai Parangkusumo kebanyakan orang Jawa ketika menghadapi hal-hal semacam itu justru begitu menyandarkan pada keberadaan Gusti Kanjeng Ratu Kidul, sebagaimana yang dilakukan dalam ritual di petilasan Parangkusumo.

Salah seorang peziarah yang ditemui berikutnya berasal dari Jakarta. Selama 13 tahun peziarah tersebut tidak pernah absen dalam melakukan peziarahan pada malam Jumat Kliwon di Pantai Parangkusumo. Motif yang mendasari peziarahan tersebut adalah harapan untuk mendapatkan perlindungan dalam hal pekerjaan supaya mampu mengatasi rintangan atau tantangan yang terjadi. Motif tersebut dapat ditarik pemaknaan sebagai sebuah harapan terhadap berkah rejeki. Pada akhir percakapan peziarah tersebut menyatakan bahwa agama yang kita kenal saat ini hanyalah baju yang kita pakai sehari-hari, tapi sebagai orang Jawa lelaku yang dilakukan sebagai kepercayaan hidup tetap dengan cara-cara kejawen. Berbeda lagi dengan peziarah berikutnya dari Kota Purwodadi. Peziarah tersebut datang sebagai perantara yang membantu mengucapkan rasa syukur karena terkabulnya permohonan pada saat melakukan laku di Pantai Parangkusumo. Beberapa peziarah memang bertindak sebagai pemandu spiritual kelompok-kelompok kecil yang dianggap memiliki kemampuan spiritual lebih tinggi.

Bagi orang Jawa, keberadaan Gusti Kanjeng Ratu Kidul menjadi pengaruh yang sangat besar pada kehidupannya. Orang Jawa mengharapkan bimbingan dan perlindungan Gusti Kanjeng Ratu Kidul. Pelaku ritual akan mengadakan pementasan wayang kulit, jathilan atau hiburan kesenian rakyat atau dapat juga melabuh sesajen di Pantai Parangkusumo sebagai wujud ucapan syukur dan rasa terima kasih kepada Gusti Kanjeng Ratu Kidul setelah seseorang mendapatkan berkah rejeki, selain pengharapan agar tetap di diberikan perlindungan seterusnya oleh Gusti Kanjeng Ratu Kidul. Kepasrahan pada Gusti Kanjeng Ratu Kidul adalah sikap menyerahkan diri kepada sesuatu yang dianggap dapat melindungi, membantu, menjaga keamanan, dan kesulitan. Dimaksudkan,

pasrah kepada Gusti Kanjeng Ratu Kidul karena ia dianggap mempunyai kekuasaan dan kekuatan di dalam kehidupan orang Jawa.



Gambar 7. Peziarah bermeditasi untuk menentramkan batin sebelum melakukan ritual jamasan atau labuhan di Pantai Parangkusumo. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 8. Peziarah menunjukkan bunga kantil yang didapatkannya saat menyusuri Pantai Parangkusumo. Biasanya bunga kantil dibawa pulang untuk disimpan. Bunga kantil sendiri mempunyai arti *katut* (bahasa Jawa), yang mengacu pada keberhasilan atau tercapainya sesuatu yang dicita-citakan (Abdullah, 2002). Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 9. Potret seorang peziarah yang mengenakan lampu senter di kepala, lampu senter ini akan membantu peziarah saat mencari bunga kantil di Pantai Parangkusumo. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 10. Keramaian peziarah di pinggir Pantai Parangkusumo pada Malam Kliwonan.
Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2023)



Gambar 11. Pemandangan Laut Kidul (Selatan) di malam hari. Sumber: Aji Susanto Anom Purnomo (2021)

Simpulan

Penerapan metode psedu-etnofotografi pada penciptaan karya ini menawarkan peluang agar sebuah data mampu tersampaikan dengan cara yang lebih personal dan menarik. Mitologi yang melekat pada Pantai Parangkusumo adalah tentang entitas sosok Ibu yang menguasai dan melindungi Kraton Laut Kidul. Ibu itu dikenal dengan nama Gusti Kanjeng Ratu Kidul. Sosok tersebut kemudian mengilhami masyarakat Jawa untuk menghidupi mitosnya dengan segala macam ritual dan lelaku yang dilaksanakan. Ritual atau lelaku tersebut ada yang dipimpin oleh juru kunci atau orang yang dipercaya memiliki kemampuan berkomunikasi dengan entitas yang bersifat spiritual, biasanya para peziarah yang melakukan ritual ini memiliki doa dan harapan yang spesifik. Ada juga jenis ritual yang dilakukan secara personal tanpa melibatkan juru kunci, biasanya para peziarah yang melakukan ritual ini mencari kedamaian dan ketentraman batin utamanya. Pada penciptaan karya ini secara khusus ingin menggaris-bawahi motif personal pada jenis ritual yang kedua. Sehingga metode pengumpulan data melalui wawancara bebas dilakukan dengan tujuan mendapatkan jawaban atas pertanyaan tersebut. Hasil yang didapatkan secara umum adalah munculnya relasi antara ritual tersebut dengan hal lain yang sifatnya bukan pada aspek spiritual namun lebih ke arah kesejahteraan mental melalui penghayatan rasa tertinggi. Ritual-ritual yang dilakukan memiliki latar belakang pada filosofi kejawaan tentang aspek pencarian rasa tertinggi penghayatan spiritual seseorang. Di sisi lain, laku kebatinan merupakan

wujud ekspresif menuju rasa ketenangan, ketentraman, dan kedamaian yang biasa disebut dengan *tentrem ing manah*.

Referensi

- Abdullah, I. (2002). *Simbol, Makna, dan Pandangan Hidup Jawa: Analisis Gunungan pada Upacara Garebeg*. Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Chang, H. (2008). *Autoethnography as a Method*. Routledge.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315433370>
- Datoem, A. (2013). Foto-Etnografi dalam Proses Penciptaan Karya Seni Fotografi. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, 23(2), 109–209.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v23i2.94>
- Edwards, E. (2014). *Out and About: Photography, Topography, and Historical Imagination* (1st ed.). Imprint Routledge.
- Foster, H. (1996). *The Return of the Real*. The MIT Press.
- Hadi, S. (2006). *Seni Dalam Ritual Agama*. Penerbit Buku Pustaka.
- Hayano, D. M. (1979). Auto-Ethnography: Paradigms, Problems, and Prospects. *Human Organization* 38, 38(1), 99–104.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17730/humo.38.1.u761n5601t4g318v>
- Moutakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. SAGE Publications Inc.
- Purnomo, A. S. A. (2021). *Pengantar Etnofotografi* (A. Arsita, Ed.). Balai Penerbit ISI Yogyakarta.
- Simuh. (2019). *Sufisme Jawa, Transformasi Tasawuf Islam ke Mistik Jawa*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Soedjono, Soeprapto. (2006). *Pot-Pourri Fotografi*. Penerbit Universitas Trisakti.
- Yuwono, D. B. (2023). SPIRITUALITAS MASYARAKAT JAWA KONTEMPORER: Eksistensi dan Makna Ritual di Parangkusumo. *Panangkaran: Jurnal Penelitian Agama Dan Masyarakat*, 7(1), 31–57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/panangkaran.v7i1.3142>

Retorika Visual dalam Karya Fotografi: Metode Rekonstruksi *Pseudo-Identity* pada Karya Agan Harahap

Satrio Hari Wicaksono

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email : satrio.wicaksono@isi.ac.id, shwicaksono@gmail.com

ABSTRAK

Fotografi telah menjadi bagian dari keseharian masyarakat modern kini. Tertanamnya perangkat kamera di dalam gawai pintar yang sebagian besar orang memilikinya, tentu membuat tampilan visual fotografi menjadi lekat dan dekat dengan masyarakat. Perkembangan aplikasi penyunting gambar yang semakin mudah dioperasikan, mampu mengkonstruksi foto yang sebenarnya tak terjadi di dunia nyata, sebuah visualisasi yang mengaburkan realitas, sehingga butuh konfirmasi dan penyidikan terhadap informasi secara mendalam untuk mengetahui kebenaran info yang diterima. Fenomena banyaknya informasi palsu yang tersebar secara masif, khususnya di media sosial menggugah Agan Harahap untuk mengkonstruksikan karyanya melalui metode yang sama, menghadirkan realitas palsu dan bahkan identitas palsu, yang tak sesuai dengan identitas asli dalam dunia nyata, serta menghadirkannya dalam ruang virtual media sosial sebagai galeri karyanya. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian studi kasus, dan mengkajinya dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Melalui karya-karyanya, Agan Harahap berupaya menggerakkan kesadaran bagi masyarakat dalam mencerna sebuah informasi yang diterima, khususnya melalui media visual, diperlukan proses konfirmasi dan koreksi sebelum informasi tersebut dikonsumsi dan dipercaya sebagai kebenaran yang terjadi.

Kata kunci : Agan Harahap, fotografi, pseudo-identity, semiotika, media sosial

Pendahuluan

Seni merupakan produk dari semangat zaman, ia merepresentasikan konteks sosial, budaya, dan teknologi yang berkembang di masyarakat pada suatu masa (Sucitra, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat pun memberikan dampak yang cukup signifikan dalam perkembangan seni. Seni memanfaatkan teknologi terkini sebagai media dalam berkreasi, terlebih dengan perkembangan digital yang kini kian akrab di masyarakat, efektifitas, manfaat dan kemudahan operasional yang ditawarkan memberikan opsi yang meringankan proses kreasi seniman dalam berkarya. Begitu dekatnya masyarakat dengan teknologi digital kini, bahkan merubah perilaku, pola hidup, dan cara kerja masyarakat modern, inilah yang kemudian melahirkan sebuah budaya baru, budaya masyarakat digital.

Hampir sebagian besar masyarakat produktif menggunakan gawai dalam kesehariannya, bahkan keberadaan gawai, khususnya telepon pintar menjadi sangat esensial karena mampu memfasilitasi kebutuhan masyarakat seperti sistem transportasi, pekerjaan, perbankan, hiburan, transaksi jual-beli dan lain sebagainya. Sebagai bagian dari masyarakat, seniman juga lekat dengan kehidupan teknologi digital, ketergantungan akan teknologi digital seperti gawai, tentu juga berpengaruh dalam proses kreasi yang mereka lakukan, bukan hal yang mengherankan jika banyak seniman yang mengeksplorasi teknologi digital yang dekat dengan keseharian sebagai bagian dari kekaryaan. Besarnya pengaruh budaya digital terhadap seni, termanifestasi dalam perkembangan seni media. Seni media berbasis digital berkembang pesat seiring dengan penggunaan teknologi digital yang kian signifikan di masyarakat.

Fotografi kini menjadi hal yang dekat dengan masyarakat, terlebih sebagian besar gawai pintar sudah tersemat kamera yang memudahkan masyarakat untuk mengeksplorasi fotografi secara intens, bahkan eksistensi seseorang dapat dinilai dari apa yang ditampilkan dari foto yang diunggah di media sosial. Fotografi sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat kini. Banjir informasi yang hadir berkat fotografi dan media sosial, memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses informasi, tak hanya melalui teks namun juga gambar. Namun perkembangan aplikasi pengubah dan pengedit foto mampu menghadirkan *image* yang tak lagi sesuai dengan kenyataan. ‘Realitas’ menjadi bias karena apa yang terjadi di layar gawai tak selalu sesuai dengan kenyataan yang terjadi di dunia nyata. Hal inilah yang menjadi polemik ketika masyarakat cenderung mudah percaya dengan visual yang hadir lewat gawai pintar tanpa melakukan koreksi dan konfirmasi terhadap informasi yang sebenarnya terjadi, padahal tampilan tersebut ialah hasil

editan dari pihak tertentu. Begitu informasi seperti ini bergulir secara masiv dan dipercaya oleh banyak orang, tentu penggiringan informasi yang salah ini menjadi cukup membahayakan, apalagi jika konten tersebut bermuatan negatif dan menyudutkan pihak tertentu.

Fenomena ini menggelitik Agan Harahap untuk direspon ke dalam karya. Melalui metode fotografi, ia kerap melakukan proses pengeditan dan manipulasi foto untuk menghadirkan sebuah ‘realitas baru’, sebuah representasi yang merespon isu-isu yang berkembang di masyarakat. Kajian ini akan menitikberatkan pada bagaimana proses kreasi Harahap dalam menghadirkan sebuah karya manipulasi yang tak jarang menghadirkan realitas palsu (*pseudo reality*) dan bahkan mengkonstruksi sebuah identitas palsu (*pseudo identity*). Poin menarik dari apa yang dilakukan oleh Harahap adalah bagaimana ia memanfaatkan jejaring media sosial sebagai ruang pamernya, tak hanya di ruang galeri saja, sehingga karyanya mampu menjangkau secara luas, tak hanya masyarakat seni, namun juga seluruh lapisan masyarakat mampu merespon kekaryaannya.

Teori dan Metodologi

Metode penelitian merupakan sebuah langkah yang krusial untuk membedah suatu kajian secara lebih mendalam. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengkaji konstruksi karya Agan Harahap dan efek yang dihasilkan dari karya tersebut. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian dimana peneliti melakukan interpretasi melalui data penelitian yang terkumpul (Wicaksono & Irawanto, 2023). Penelitian studi kasus adalah varian dari penelitian kualitatif dimana peneliti mengkaji suatu objek tunggal atau peristiwa dalam periode waktu dan situasi tertentu, serta mengumpulkan informasi dengan metode dan prosedur tertentu (Sumartono, 2017). Penelitian dengan pendekatan studi kasus secara umum memiliki karakteristik bersifat deskriptif, eksplanatoris dan evaluatif. Karya Agan Harahap yang hadir dalam kajian ini akan dianalisa dengan menggunakan pendekatan semiotika bertingkat, denotatif dan konotatif yang dikembangkan oleh Roland Barthes yang akan digunakan oleh penulis. Tahapan denotatif digunakan untuk mendeskripsikan visual yang tampak dalam karya tanpa ditambahi interpretasi apapun, sedangkan tahapan konotatif akan membedah makna yang terkandung dibalik visual yang disajikan.

Retorika Visual

Retorika visual adalah cara atau alasan mengapa suatu gambar visual memiliki arti atau pemaknaan tertentu. Makna ini merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat gambar melalui medium fotografi (Atmaja, 2021). Pada awalnya kajian retorika berhubungan sebagai alat persuasi, sehingga retorika dimaknai sebagai penyusunan argumen dalam penyusunan naskah pidato. Hal ini kemudian berkembang menjadi segala jenis pesan atau segala cara manusia menggunakan simbol untuk memberikan pengaruh pada lingkungan sekitarnya (Soraya, 2022). Imaji menjadi salah satu media yang memberikan pengaruh cukup kuat bagi lingkungannya, imaji adalah kesan batin/mental atau bayangan visual yang ditimbulkan dari objek yang bersifat ikonis yang menampilkan kualitas-kualitas sederhana yang dapat dilihat melalui karya seni (Rusli et al., 2018). Dalam buku “*Rhetorical Visions : Reading and Writing Visual Culture*” tulisan Wendy Hesford dan Brenda Jo Brueggemann, disebutkan bahwa analisis fotografi secara retorika visual mencakup pemahaman gambar dalam hal subjek/konten, audiens/konteks, dan sudut pandang. Ketiga elemen ini disebut sebagai segitiga retorik (Illahi, 2017). Subjek adalah fokus utama yang dihadirkan oleh fotografer dalam karya, audiens adalah konstruksi pesan yang ingin disampaikan oleh fotografer dan sudut pandang adalah teknis penyampaian yang digunakan oleh fotografer untuk mengolah visual dan pesan dalam karya fotografinya. Secara umum, metode retorika visual adalah sebuah metode untuk memberikan komunikasi melalui penekanan secara persuasif melalui bidang gambar.

Seni dan Fotografi

Wacana tentang wilayah fotografi sebagai bagian dari seni rupa masih mengalami perdebatan dan diskusi yang panjang di kalangan para ahli. Munculnya seni media sebagai wadah untuk bagi seni-seni berbasis media non-konvensional tak cukup untuk menghentikan perdebatan yang masih berlangsung. Dalam bukunya yang berjudul *The Art and Their Interrelations*, Thomas Munro menyatakan bahwa fotografi dapat dikategorikan sebagai sebuah praktik kerja seni rupa karena melibatkan kepekaan indera penglihatan, seperti layaknya sebuah lukisan (Wicaksono et al., 2022). Walau begitu pandangan yang menolak fotografi sebagai bagian dari seni pun diserukan oleh seorang filsuf bernama Roger Scruton. Scruton berpendapat bahwa banyak faktor yang menjadikan fotografi tidak memiliki kualitas ‘ideal’ yang setara dengan karya seni rupa lainnya, contohnya seni lukis. Realisme dalam fotografi berbeda dengan realisme yang hadir dalam seni lukis. Visualisasi dalam seni lukis dihadirkan melalui proses pemikiran sang pelukis dan bukan

melaui proses mekanisasi, ini yang membedakannya dengan fotografi dimana imaji yang dihadirkan sangat tergantung pada subjeknya dan bukan dari intensi sang fotografer (Susanto, 2017). Walter Benjamin juga memberikan pandangannya terhadap posisi fotografi dalam seni rupa, dalam bukunya yang berjudul *The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction* ia menyatakan bahwa fotografi seyogyanya mencoba menyentuh wilayah kerja seni namun kualitas representasi dan nilainya menjadi tereduksi karena dapat direproduksi sehingga nilai keunikannya menjadi hilang. Dimensi auratik dan autentik dari seni menjadi hilang karena kemampuan reproduksi dari fotografi (Wicaksono, 2022b).

Pandangan yang menyebutkan bahwa fotografi hanya sebuah kerja mekanik yang tak memiliki intensi dari sang fotografer dibantah kemudian. Disebutkan bahwa dalam menghasilkan sebuah foto, seorang fotografer harus memiliki intensi akan sesuatu, karena sebuah foto menghadirkan sebuah momen yang memberikan sebuah pesan dan komunikasi yang tidak sekedar menampilkan hubungan kasual saja (Susanto, 2017). Terlebih dalam era digital sekarang ini dimana fotografi dapat diedit dan dimanipulasi sedemikian rupa, intensi dari sang seniman dalam mengkonstruksi narasi dan pesan melalui foto tentu menjadi lebih dalam lagi, sehingga kualitas representasi dan keterlibatan fotografer dapat dikatakan setara dengan intensi yang dilakukan oleh seorang pelukis. Sebagai bagian dari seni rupa, tentu fotografi tak lepas dari nilai dan kaidah estetika yang berkembang. Proses fotografi juga melalui tahapan perancangan dan pengembangan konsep dasar yang kemudian diimplementasikan melalui peralatan dan eksplorasi teknis terhadap objek (Novianti et al., 2023).

Media Sosial

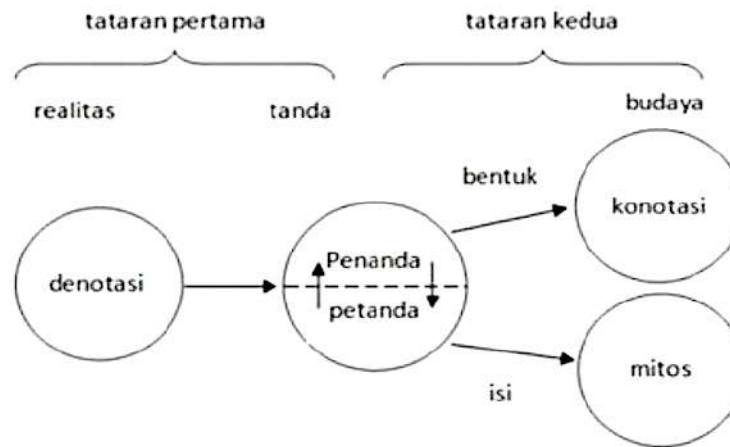
Media sosial adalah ruang jejaring berbasis digital yang dijalankan secara daring dimana penggunanya mampu melakukan interaksi, saling berbagi dan melakukan kolaborasi (Cahyono, 2016). Dengan semakin banyaknya pengguna gawai pintar, semakin banyak pula orang yang menggunakan media sosial untuk berinteraksi, bahkan menurut data yang diluncurkan oleh *We Are Social* pada tahun 2019, dikatakan Indonesia termasuk ke dalam pengguna media sosial yang cukup aktif dan besar. Dikatakan bahwa dari 268,2 juta penduduk di Indonesia, 150 juta orang menggunakan media sosial, dimana jumlahnya kian meningkat dalam setiap tahunnya (Datubara & Irwansyah, 2019), hal ini menggambarkan bagaimana aktifnya masyarakat Indonesia berinteraksi di dunia maya. Tak mengherankan jika kemudian tampilan kehidupan dan eksistensi

seorang individu coba dibentuk dan dikonstruksi melalui media sosial, sehingga apa yang ditampilkan di media sosial belum tentu merepresentasikan kepribadian dan kehidupannya di dunia nyata.

Tak hanya menjadi ruang interaksi yang relatif mudah, murah dan efektif, media sosial juga memberikan efek negatif yang cukup besar bagi masyarakat. Besarnya pengguna di Indonesia juga menjadi ruang bagi individu untuk membangun dan menyebarkan *hoax* (informasi palsu) dengan sangat mudah dan masiv. Perkembangan teknologi yang cepat terkadang tak diimbangi dengan kebijaksanaan dalam menggunakannya, sehingga media sosial menjadi ruang yang efektif untuk menyebarkan pemahaman yang keliru. Hal ini yang coba direspon oleh Harahap dengan memanfaatkan media sosial sebagai ruang pamernya. Melalui karya ia ingin mengedukasi masyarakat dan membangun kesadaran dalam merespon dan mengelola informasi yang didapatnya melalui media sosial.

Semiotika Denotatif Konotatif

Untuk melihat dan mengkaji sebuah visual, dibutuhkan metode untuk membaca dan meninjau secara mendetail. Dalam membahas visual dari karya Agan Harahap, penulis menggunakan pendekatan semiotika penanda bertingkat yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Dalam teori yang dikembangkan oleh Barthes, ia mengembangkan teori penanda bertingkat yang dibagi menjadi *first order of signification* atau tahap denotasi dan *second order of signification* atau tahap konotasi. Tahap denotasi adalah tahap awal dimana kita mendeskripsikan visual yang tampak secara jelas, dan mendetail tanpa memasukkan unsur pemaknaan dan perasaan tambahan. Tahap kedua disebut juga dengan *second order of signification* atau tahap konotasi, tahap ini kita mulai memberikan pemaknaan terhadap visual dan simbol yang telah dideskripsikan pada tahap sebelumnya (Barthes, 1977) (Wicaksono, 2022a). Dalam bukunya yang berjudul *Mythologies*, Barthes juga menyebut pemaknaan yang dilakukan dalam tahap konotasi ini sebagai *Myth* (mitos). Mitos berfungsi sebagai media komunikasi yang berupa simbol tertentu yang menghadirkan makna-makna dengan berpijak pada konteks sosial, budaya dan sejarah dimana visual tersebut dikonstruksikan (Wibisono & Sari, 2021). Mitos cenderung dapat dikonstruksi oleh berbagai pihak dan umumnya suatu mitos tumbuh dan berkembang dalam kurun waktu tertentu untuk kemudian surut dan menghilang untuk digantikan oleh mitos baru lainnya.



Gambar 1. *Two Order of Signification* dari Roland Barthes
(sumber : Fiske dalam Wibisono dan Sari, 2021)

Hasil dan Pembahasan

Komunikasi merupakan bagian penting dari proses berkarya dari seorang seniman. Melalui karyanya, seorang seniman menuangkan kegelisahannya, baik berupa kritik maupun representasi dari lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Putra, 2019). Ada berbagai metode komunikasi yang digunakan oleh seniman untuk menyampaikan konsep besar dalam karyanya, salah satunya ialah rekonstruksi. Rekonstruksi adalah tindakan atau kegiatan untuk membangun kembali berbagai ide atau elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang lengkap (Suliantoro et al., 2003). Proses ini umumnya dilakukan dengan melakukan penyusunan ulang, baik itu memperbaiki sesuai dengan bentuk aslinya maupun menambahkan elemen tertentu di dalamnya. Dalam menyusun visualisasi dalam karyanya, Harahap memakai metode ini untuk mengkonstruksi objek aslinya untuk ‘dikembangkan’ dengan muatan narasi yang baru, ia menggunakan dan menambahkan simbol-simbol tertentu dalam mengemas objek tersebut hingga memiliki pemaknaan yang baru dan bahkan tak jarang berbeda dengan konteks realita yang terjadi.

Proses rekonstruksi untuk membuat realitas ‘palsu’ akan lebih memberikan dampak jika objek yang diangkat dalam karya dikenal secara luas. Harahap terbilang cerdas dalam memanfaatkan dan merespon isu-isu sosial yang terjadi dengan mengkonstruksi isu tersebut seolah-olah benar terjadi. Manipulasi yang dilakukannya dalam karya kerap menghadirkan sebuah realitas palsu (*pseudo reality*) dan tak jarang identitas palsu (*pseudo identity*), *Pseudo identity* sendiri merujuk pada konsep diri yang dibangun atau perasaan palsu dikembangkan oleh seorang individu untuk memanipulasi psikologis orang lain secara intens. Tak hanya persona diri sendiri yang

mampu dikonstruksi ulang, namun juga membentuk dan merekayasa kepribadian individu lainnya. Inilah yang kerap dibangun oleh Harahap, jika pemaknaan yang dimaksud untuk mengkonstruksi identitas yang baru, sebuah *pseudo identity*, tentu dampaknya akan lebih terasa jika sosok tersebut adalah sosok yang dikenal oleh masyarakat luas, dan bahkan riwayat hidupnya menjadi rahasia umum.



Gambar 2. Karya Agan Harahap di media sosial Instagram
Sumber : https://www.instagram.com/p/Bmx0r0ZjFOS/?img_index=1

Dalam kajian ini, penulis akan mengambil sebuah sample dari karya Agan Harahap yang cukup populer diperbincangkan masyarakat di sekitar tahun 2018. Pembacaan terhadap pemaknaan karya ini akan dikaji melalui pendekatan semiotika bertingkat denotatif-konotatif yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Dalam tahap denotatif, kita akan menganalisa tampilan yang tampak secara visual dalam karya tersebut. Karya ini menampilkan seorang pemuda yang berpose layaknya pengambilan pas photo, dengan tampilan visual hitam-putih. Sosok tersebut digambarkan dengan wajah tanpa ekspresi, terlihat memandang ke arah kamera dengan tatapan yang tajam. Pemuda tersebut mengenakan kaos berwarna hitam, dengan potongan teks “pist...”

pada bagian kaosnya dan mengenakan jaket kulit di bagian luarnya. Potongan rambutnya terbilang sedang, dengan tipe rambut yang berdiri dan terbilang berantakan. Foto tersebut terletak di sebuah latar bergaris di bagian belakangnya. Pada bagian *caption* ada narasi yang diunggah oleh pemilik akun, yang terbilang memperkuat visual yang dihadirkan di sampingnya.

Dalam teks yang disematkan sebagai penunjang visual yang diunggah, sang pemilik akun membangun sebuah narasi tentang bagaimana pertemuannya dengan penggiat musik punk yang menjadi motor penggerak musik punk dahulu di Indonesia, yang enggan disebutkan namanya. Sosok tersebut menceritakan bagaimana pergerakan awal musik punk di Indonesia, stigma negatif yang kerap diterima sambil membuka album foto lamanya yang kemudian menyebutkan sosok yang tampak dalam foto ialah sahabatnya yang kini lebih menyukai musik metal. Sosok sang sahabat dari narasumberlah yang kemudian diambil dan diunggah di akun media sosial sang pemilik akun.

Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap konotatif, pembacaan terhadap objek yang dilakukan pada tahap denotatif ditafsirkan dengan memberikan makna tertentu. Dari visual yang dihadirkan, kita akan berasumsi bahwa sosok yang terdapat dalam pas photo tersebut adalah Joko Widodo, Presiden Republik Indonesia ketika muda. Tipe bentuk kepala, karakteristik wajah dan raut emosi yang cenderung datar menafsirkan kedua sosok tersebut adalah sosok yang identik bahkan sama, hanya terlihat perbedaan usia yang membedakan sosok keduanya (lihat gambar 3). Gambaran tentang masa muda Presiden Jokowi semakin diperkuat dengan karakter foto yang hitam putih, seolah itu ialah foto lama. Merujuk dari tampilan sang pemuda yang menggunakan kaos hitam, mengenakan jaket kulit dan potongan rambut *spike* yang cenderung identik dengan gaya punk, penggunaan kaos hitam dengan potongan tulisan “pist...” diperkirakan adalah tulisan dari sebuah band punk Inggris yang menjadi salah satu ikon punk, yaitu Sex Pistols.



Gambar 3. Potret Presiden Joko Widodo dan Karya Agan Harahap

Sumber : <https://medan.tribunnews.com/2018/08/25/agan-harahap-akui-heboh-foto-anak-punk-mirip-presiden-jokowi-buah-dari-keisengannya?page=all>

Merujuk pada tahun diunggahnya karya tersebut yaitu pada tahun 2018, diduga kuat ini merupakan respon Harahap terhadap Presiden Jokowi yang terbilang suka dengan musik dengan aliran rock dan metal. Bahkan hal ini diakui sendiri oleh Presiden Jokowi tentang betapa seringnya ia mendengar musik band metal internasional seperti Metallica, Led Zeppelin, Dream Theathre dan lain sebagainya, terlebih ketika sang Presiden dihadiahi gitar bass oleh Robert Trujillo, yang merupakan basiss dari band Metallica, sontak Presiden Jokowi pun kian diidentikkan dengan sosok yang berada dalam karya Harahap. Hal ini memancing respon publik dengan berbagai reaksi, tak sedikit yang mempercayai kebenaran dari visual tersebut. Disinilah strategi Harahap dalam menciptakan *pseudo-identity* seolah-olah nyata, ia memasukkan sebuah narasi tentang masa lalu dan kepribadian yang sebenarnya tak pernah terjadi, dan orang-orang mempercayainya. Melalui karya-karyanya Harahap seolah menyindir bagaimana masyarakat dalam merespon sebuah informasi yang diterima, tak sedikit masyarakat khususnya di Indonesia yang tak melakukan koreksi dan konfirmasi akan informasi yang ada sehingga mudah tergiring opini dan *hoax* (berita atau informasi palsu) yang dikonstruksikan segelintir orang untuk keperluan tertentu. Melalui karyanya diharapkan kesadaran masyarakat dalam memilih kebenaran informasi dapat tumbuh dan tidak mudah percaya terhadap sebuah informasi tanpa melakukan koreksi dan konfirmasi.

Simpulan

Agan Harahap dikenal sebagai seniman yang kerap merekonstruksi visual dalam karyanya. Dalam karya-karyanya, tak jarang ia menghasilkan sebuah realitas ‘palsu’ yang sebenarnya tak terjadi di dunia nyata. Hal ini ditunjang dengan kemampuan teknisnya dalam mengolah gambar dengan halus, detail dan presisi, sehingga transisi gambarnya terlihat halus dan pencahayaannya pun tepat, sehingga tak mengherankan jika banyak yang terkecoh dengan karyanya. Rekonstruksinya dalam membuat identitas ‘palsu’ Joko Widodo, Presiden Indonesia mampu menggiring opini masyarakat untuk percaya dengan manipulasi yang diciptakan olehnya, sehingga menimbulkan berbagai macam respon publik, walau tak sedikit yang sadar bahwa ini merupakan manipulasi buatan sang seniman.

Perlu kehati-hatian dalam melihat, menilai dan menyerap informasi dalam karya Harahap, karena permainan tanda yang digunakan dalam atribut dalam fotonya merupakan manipulasi yang dikemas secara seksama dengan memanfaatkan isu-isu sosial dan budaya yang sedang hangat diperbincangkan di masyarakat. Seringkali ia ‘mempertebal’ isu yang beredar sehingga semakin memancing perdebatan di masyarakat. Disinilah harapan Harahap bagi masyarakat, dimana perlunya untuk menyaring dan melakukan konfirmasi dengan melihat banyak sumber agar tidak mudah terprovokasi dan percaya terhadap informasi ‘palsu’ bahkan yang dihadirkan melalui media foto. Terlebih semakin tingginya intensitas masyarakat melakukan interaksi melalui media sosial sehingga perlu meningkatkan kesadaran dan kedewasaan dalam menerima, mengonsumsi dan menyebarkan informasi.

Referensi

- Atmaja, A. K. A. (2021). PENGGUNAAN VISUAL RETORIKA OLEH FOTOGRAFER DALAM PROSES PENYAMPAIAN PESAN MELALUI FOTOGRAFI JALANAN (Studi pada Foto Jalanan Komunitas Beku Institute). *Ficosis*, 1, 285–295.
- Barthes, R. (1977). Elements of Semiology. In *Hill and Wang*.
- Cahyono, A. S. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>
- Datubara, B. M., & Irwansyah, I. (2019). Instagram TV: Konvergensi Penyiaran Digital dan Media Sosial. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 12(2), 251–263.

- <https://doi.org/10.29313/mediator.v12i2.4778>
- Illahi, R. K. (2017). *PENGUNAAN VISUAL RETORIKA OLEH FOTOGRAFER DALAM PROSES PENYAMPAIAN PESAN MELALUI FOTO HUMAN INTEREST*. 4(2), 1–23.
- Novianti, E., Tahalea, S. A., & Dewanti, A. R. (2023). Kajian Estetika Fotografi Urban “#JakartaBelumHabis” Karya Chris Tuarisa. *Rekam*, 19(1), 47–58.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v19i1.7582>
- Putra, T. P. (2019). Kuratorial Mikke Susanto Antara TAHUN 2000-2017. *Seni Rupa Dan Desain*, 22(3), 139–148.
- Rusli, E., Fotografi, D. J., Seni, F., & Rekam, M. (2018). *CITRA DAN TANDA MALIOBORO*. 14(1).
- Soraya, I. (2022). Retorika Visual dalam Human Interest Fotografi di Instagram. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 27–36. <https://doi.org/10.31294/jkom.v13i1.12034>
- Sucitra, I. G. A. (2021). *THE ART REPRESENTATION OF HINDU-BALI PHILOSOPHY TO STRENGTHEN LOCAL WISDOM APPRECIATION ON CONTEMPORARY ARTWORK OF BALINESE DIASPORA PAINTERS IN YOGYAKARTA*. XIII(2), 1–208.
- Suliantoro, B. W., Hukum, F., Atma, U., & Yogyakarta, J. (2003). *Rekonstruksi pemikiran etika lingkungan ekofeminisme sebagai fondasi pengelolaan hutan lestari*. 111–119.
- Sumartono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*. Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti.
- Susanto, A. A. (2017). Fotografi adalah Seni: Sanggahan terhadap Analisis Roger Scruton mengenai Keabsahan Nilai Seni dari Sebuah Foto. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 49–60. <https://doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1484>
- Wibisono, P., & Sari, D. Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Wicaksono, S. H. (2022a). Pseudo-Reality Representation of Agan Harahap's Photography Work. In *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE FOR ASIA-PACIFIC ARTS STUDIES 2022 The 10 ICAPAS Art in the Post-Digital Age for Asia-Pacific Art Studies Indonesia Institute of the Arts*. Graduate School of Indonesia Institute of The Arts Yogyakarta.
- Wicaksono, S. H. (2022b). REKONSTRUKSI SEJARAH DALAM KARYA AGAN

HARAHAP: MANIPULASI REALITAS MELALUI MEDIUM FOTOGRAFI. In
Prosiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa “Seni dan Media dalam Kuasa Virtual”
(p. 145).

Wicaksono, S. H., & Irawanto, B. (2023). *Fungi as an Art Medium : The Study of the Art Medium of Philip Ross and Syaiful Aulia Garibaldi. March*, 43–52.

Wicaksono, S. H., Sholih, S. A. A. H., & Sholih, S. A. A. H. (2022). Semiotics Studies in Agan Harahap’s Work: Manipulation of Reality on social media. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 9(2), 143–154. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v9i2.8228>

***Polyptych* sebagai Wujud Kreativitas Artistik dalam Penyajian Karya Fotografi
Dokumenter Ondel-Ondel**

Pamungkas Wahyu Setiyanto

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
pamungkaswahyusetiyanto@gmail.com

Kusrini

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
kusrini@isi.ac.id

Muhammad Fadhil Zaky

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
fadhilzaky31@gmail.com

ABSTRAK

Polyptych dalam fotografi merujuk pada penyajian beberapa karya foto yang disandingkan atau terdiri dari beberapa foto namun terdapat batasan bingkai yang jelas pada setiap *frame* foto. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana polyptych dapat dilihat sebagai wujud kreativitas artistik dalam penyajian karya fotografi dokumenter kesenian Ondel-ondel, serta makna yang terbentuk. Dengan konsep tentang kreativitas serta pengalaman artistik selama proses penyandingan foto dalam polyptych, dianalisis hasil yang terbentuk dari visual “baru” yang terbentuk. Sedangkan proses penelitian dilakukan melalui langkah pengumpulan data, produksi foto, perwujudan penciptaan karya, dan verifikasi serta analisis. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penciptaan karya fotografi polyptych dapat dilihat sebagai wujud kreativitas artistik karena sejak dari persiapan hingga tercipta karya polyptych terdapat interaksi antara pengalaman, emosi, dan intuisi. Karya fotografi yang dihasilkan menyajikan cerita visual yang lebih lengkap dan makna lebih luas.

Kata kunci: polyptych, fotografi dokumenter, Ondel-ondel, kreativitas artistik, display

Pendahuluan

Bentuk polyptych ini merupakan karya seni visual yang menggabungkan beberapa foto dokumenter dalam satu frame atau panel. Bentuk polyptych fotografi dokumenter ini mampu mengungkap cerita yang lebih dalam dan memberikan pemaknaan baru pada karya yang diciptakan. Muncul berbagai pandangan tentang keberadaan Ondel-ondel yang dijadikan sebagai alat mengamen ini. Pandangan yang pro, menganggap satu bentuk pelestarian budaya seni daerah yang semakin hari semakin kehilangan panggungnya akibat tergerus zaman, bagi yang kontra menganggap merendahkan marwah dan jiwa Ondel-ondel sebagai bagian dari salah satu kebudayaan Betawi. Terlepas dari dua pandangan pro dan kontra tersebut, tujuan utama dari penciptaan fotografi dokumenter dalam bentuk polyptych ini adalah untuk mengapresiasi seni Ondel-ondel sebagai kesenian daerah serta memberikan pemaknaan baru pada objek penciptaan karya.

Kesenian Ondel-ondel dalam penelitian ini dijadikan sebagai objek penciptaan karya seni fotografi dokumenter bentuk polyptych, yang dapat diinterpretasikan dengan pemaknaan baru. Fotografi dokumenter dalam bentuk polyptych memberikan kesempatan bagi seniman/fotografer untuk mengeksplorasi konsep dalam mengangkat kesenian daerah. Karya ini juga memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk melihat Ondel-ondel dari sudut pandang yang berbeda dan lebih mendalam. Fotografi dokumenter bentuk polyptych dengan objek kesenian Ondel-ondel merupakan bentuk kreativitas dan inovasi dalam mengangkat kesenian daerah. Melalui karya ini, masyarakat dapat belajar menghargai dan melestarikan kesenian daerah serta memberikan pemaknaan baru yang dapat memperkaya budaya lokal. Selain itu, karya ini juga memberikan inspirasi bagi seniman dan fotografer untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam berkesenian. Karya ini menjadi bukti bahwa seni dan budaya dapat terus berkembang melalui inovasi dan kreativitas.

Terdapat penelitian yang menghasilkan karya fotografi dokumenter dengan perwujudan bentuk polyptych, antara lain “The Silverman” karya Beawiharta (<https://jatim.poskota.co.id/2021/05/12/menyimak-bidikan-esai-foto-beawiharta-kehidupan--silver-man-di-jakarta>) (Diakses pada hari Selasa, 20 Februari 2023, pukul 21.18 WIB). Karya Beawiharta ini bercerita tentang pengamen silver. Perwujudan karya “The Silverman” ini menggunakan teknik polyptych yaitu penggabungan beberapa foto dalam satu frame. Karya ini menggunakan pendekatan foto cerita yang menampilkan aktivitas dan ekspresi para pengamen

silver di persimpangan jalan raya.

Penelitian tentang pengamen Ondel-ondel yang berbeda juga pernah menghasilkan purwarupa audiovisual film dokumenter tentang potret pergeseran fungsi dan penggunaan Ondel-ondel Betawi (A.N. Majid & Muhamad Ikhwan, 2018). Hasil riset dan observasi sebelum penciptaan karya dilakukan adalah adanya data bahwa para pengamen Ondel-ondel mengetahui bahwa boneka yang mereka gunakan adalah ikon budaya Betawi. Namun kebutuhan ekonomi membuat mereka terpaksa tetap menggunakannya untuk mengamen. Di sisi lain, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta sudah mengambil sikap terkait pengamen Ondel-ondel dengan cara membina mereka melalui sanggar-sanggar kesenian Betawi. Hasil observasi lain memperlihatkan bahwa banyak pengamen yang bukan merupakan masyarakat Betawi melainkan pendatang yang mencoba bertahan hidup di Jakarta. Para pengamen Ondel-ondel objek riset juga tidak menggunakan alat musik seperti gambang keromong. Mereka menggunakan pelantang suara dan pemutar musik karena dianggap lebih menghemat biaya dan lebih prakti.

Teori dan Metodologi

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu, baik sebagai hal baru ataupun kebaruan. Sasongko & Supriyadi (2020) menyebutkan jika kreativitas merupakan jiwa atau roh dari penciptaan maupun karya cipta. Karena itu kreativitas tidak dapat dipisahkan dari penciptaan seni. Proses berkesenian akan melibatkan berbagai aspek personal dari pencipta karya. Dalam proses penciptaan karya seni, terdapat sebuah pengalaman yang dilalui oleh seniman yaitu pengalaman artistik. Terdapat suatu proses interaksi antara alat indera, pikiran, emosi, hingga intuisi, yang melahirkan karya seni (Sumardjo, 2000).

Proses penciptaan fotografi dokumenter kesenian Ondel-ondel dengan cara penyajian polyptych memiliki kebaruan dalam penyajian karya. Foto yang dihasilkan disajikan dalam susunan secara bersandingan atau disebut sebagai polyptych. Karya polyptych dalam fotografi merujuk pada foto dengan empat potret atau bagian, yang menggabungkan beberapa foto dokumenter dalam satu frame atau panel. Karya-karya foto dengan polyptych tidak jauh berbeda dari karya lukis yang ditampilkan dengan teknik tersebut. Salah satu karya fotografi dengan polyptych adalah karya dari Bob Collins dengan sitters (objek utama) Tony Hancock, Sid James, dan Kru Hancock, yang merupakan komedian dan aktor. Negatif film foto-foto yang disusun tersebut tercatat dibuat tahun 1959. Karya-karya foto dengan teknik polyptych yang ditampilkan

sebagian besar merupakan karya dengan foto portrait, meskipun dalam hasil akhir polyptych tetap merupakan gabungan dari panel atau frame foto (National Portrait Gallery, 2023, diakses Selasa, 12 September 2023, pk. 06.00).

Adapun langkah-langkah dalam penciptaan karya fotografi dokumenter polyptych kesenian Ondel-ondel ini meliputi tiga hal, yaitu pengumpulan daya, penciptaan atau produksi karya, verifikasi dan analisis. Pada pengumpulan data dilakukan studi literasi terkait teori maupun informasi yang berkaitan dengan polyptych, fotografi dokumenter, serta kesenian Ondel-ondel. Selain itu dilakukan observasi visual serta pendokumentasian awal untuk mengetahui *subject matter* dengan baik. Selanjutnya adalah penciptaan atau produksi karya yang terdiri dari pra-pemotretan atau persiapan pada ide hingga konsep cerita visual, pemotretan yang dilakukan di daerah Jakarta atau asal kesenian Ondel-ondel, serta pasca-pemotretan untuk seleksi karya dan perancangan karya dengan polyptych. Terakhir adalah tahap verifikasi dan analisis. Pada tahap ini dilakukan ulasan refleksi penciptaan karya dan uraian terhadap visual “baru” serta pemaknaan yang terbentuk.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan polyptych sebagai metode penyajian karya fotografi dokumenter kesenian Ondel-ondel sudah dirancang sejak proses pemotretan dibuat. Hal ini kemudian menjadikan karya-karya yang dibuat harus dipikirkan sejak awal terkait ide cerita yang akan disampaikan. Saat penciptaan atau produksi karya, konsep polyptych sudah dirancang. Pada perancangan awal polyptych masih sebatas pada penyusunan secara visual. Namun sejalan dengan rancangan akhir visual karya yang disusun ditemukan makna foto yang lebih komprehensif. Hal ini kemudian mengarahkan pada perancangan karya yang lebih matang dengan susunan ide visual secara estetis maupun makna yang lebih dalam dalam cerita yang disampaikan.

Merujuk pada hasil penelitian tentang buku fotografi *Flores Vitae* (Kusrini, A.S.A. Purnomo, M. Alfariz, 2022), bahwa dalam mewujudkan ide dan gagasan dalam perancangan tampilan visual-dalam hal ini buku fotografi-, terdapat pengalaman artistik dari perancangan karya sehingga memengaruhi hasil akhir yang terwujud. Dicontohkan dalam rancangan buku fotografi

tersebut menggunakan penyajian diptych atau penyandingan suatu narasi atau objek yang dirasa saling terkait. Pemilihan ide tampilan dan konsep yang disajikan diharapkan membantu pembaca dalam mencari relasi antara narasi satu dengan yang lain, sehingga muncul pemaknaan yang lebih dalam terhadap suatu fenomena. Sejalan dengan hal itu, penerapan polyptych pada fotografi dokumenter Ondel-ondel juga diarahkan pada narasi yang dirasa terkait serta memunculkan pemaknaan yang lebih komprehensif melalui satu tampilan visual dengan menyandingkan beberapa frame (panel) foto. Secara fotografis seperti sebuah “kepingan cerita” yang disusun dan ditata menjadi visual menarik. Sedangkan secara pemaknaan visual, karya fotografi polyptych fotografi Ondel-ondel ternyata dapat dalam bercerita lebih lengkap jika dibandingkan beberapa foto yang ditata dalam frame atau panel terpisah atau berbeda.

Pemotretan awal maupun saat produksi karya dilakukan, sudah direncanakan untuk disusun secara bersandingan. Hal ini berpengaruh terhadap teknik pemotretan agar hasil yang diperoleh dapat dimungkinkan disusun bersandingan dalam beberapa cara. Hasil polyptych yang disajikan berikut ini merupakan contoh karya yang dihasilkan dan beberapa karya melalui penelitian berjudul “Penerapan Teknik Polyptych Dalam Perwujudan Karya Seni Fotografi Dokumenter Kesenian Ondel-Ondel”. Visual foto polyptych yang dihasilkan merupakan purwa rupa yang dapat disajikan dalam bentuk karya foto siap pajang di ruang pameran karya fotografi. Namun untuk publikasi ilmiah, hasil karya fotografi polyptych disajikan beserta data teknik dan inti dari proses penciptaan karya seni.

Perwujudan karya:

Karakter karya dibuat secara kontras dan saturasi diturunkan dengan menaikkan clarity untuk menambah efek dramatisasi.

KARYA 3



Perwujudan karya	: Pamungkas WS
Ide dan Konsep	: Kusrini
Foto	: M Fadhil Zaky



Judul	: Reinforce
Ukuran	: 80 x 50 cm
Bahan	: Print on photo paper
Tahun	: 2023

Gambar 1. **Reinforce**. Foto hasil polyptych menceritakan salah seorang pengamen Ondel-ondel, Ahmad Nur Fadhil (17), yang memiliki keahlian dalam memperbaiki boneka Ondel-ondel.

Ahmad Nur Fadhil (17), sering dimintai tolong oleh teman-temannya karena ketelitian dalam memperbaiki ondel-ondel yang rusak. Bermodalkan tang dan kawat, Fadhil dapat mengembalikan bentuk ondel-ondel yang sudah rusak seperti semula (Senin, 01/11/2022). Setelah rangka terbentuk dengan baik dilanjutkan dengan pemasangan pada topeng dan kembang kelapa

untuk memperindah bentuk Ondel-ondel. Pemotretan kedua foto yang digunakan dalam perwujudan karya dengan judul “Reinforce” menggunakan teknik Depth of Field (DOF) Luas dan Sempit. Foto 1 (sebelah kiri) menggunakan DOF Luas, hal ini tampak pada background foto yang masih menunjukkan ketajaman fokus yang baik. Foto 2 (Sebelah kanan) menggunakan teknik DOF sempit, terlihat dari *background* foto yang tampak blur atau kabur atau tidak fokus. Teknik DOF Sempit pada foto 2 ini digunakan untuk lebih menonjolkan objek utama foto yaitu tangan yang memegang tang catut untuk memperbaiki rangka tubuh Ondel-ondel. Selain itu, foto 1 untuk menunjukkan aktivitas dan profil orang dalam foto menggunakan pengambilan foto medium-close, kemudian untuk foto 2 pengambilan fotonya menggunakan *close-up* atau ekstrem *close-up* untuk lebih menonjolkan objek utama foto (Tangan dan Tang catut) atau mengintervensi mata pembaca untuk lebih memperhatikan objek utama foto.

Proses teknik fotografi yang digunakan dalam pemotretan ini secara visual untuk mendapatkan gambaran tentang kegiatan orang yang sedang memperbaiki rangka tubuh Ondel-ondel dan detail dari aktivitas perbaikan yang dilakukan. Perwujudan karya yang dilakukan adalah dengan menyandingkan dua foto tersebut menjadi satu karya fotografi yang mempunyai makna dan pesan yang diinginkan. Karya yang berjudul “Reinforce” ini bermaksud menyampaikan pesan dan makna bagaimana Ondel-ondel terus dipertahankan keberadaannya meskipun Ondel-ondel tersebut sudah berubah fungsi menjadi bagian mata pencaharian para pengamen.

Perubahan fungsi ini dalam perwujudan karya Reinforce tidak dianggap sebagai merusak budaya, tetapi lebih pada proses keberlanjutan kesenian tersebut dengan format yang berbeda di tengah budaya modern yang melingkupinya. Sosok pemuda yang masih belia atau remaja yang ditampilkan dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa proses memperkuat budaya ini juga terjadi dalam keberlangsungan generasi berikutnya. Selain itu, objek *close-up* tangan yang sedang mengencangkan ikatan pada rangka Ondel-ondel dapat dimaknai sebagai proses keterikatan antara budaya Ondel-ondel itu sendiri dengan pelaku pada ruang dan waktu mereka berada.

Simpulan

Penelitian ini menerapkan teknik polyptych yang merupakan penyajian karya seni dalam bentuk panel-panel sebagai metode dalam penyajian karya fotografi dokumentasi kesenian Ondel-ondel. Karya akhir fotografis polyptych menyajikan informasi visual dengan makna yang lebih luas. Selain tentang subjek foto juga menyiratkan tentang keberlangsungan pengamen Ondel-ondel.

Bentuk polyptych fotografi dokumenter ini mampu mengungkap cerita yang lebih dalam dan memberikan pemaknaan baru pada karya yang diciptakan. Muncul berbagai pandangan tentang keberadaan boneka Ondel-ondel yang dijadikan sebagai alat mengamen ini.

Referensi

- A.N. Majid & Muhamad Ikhwan. (2018). Visualisasi Film Dokumenter Potret Pergeseran Fungsi dan Penggunaan Ondel-Ondel Betawi. *Pantarei*, 2.
- Dodohawe. (2021). Menyimak Bidikan Esai Foto Beawiharta, Kehidupan Silver Man di Jakarta. Diakses pada Selasa, 20 Februari 2023, pukul 21.18 WIB dari <https://jatim.poskota.co.id/2021/05/12/menyimak-bidikan-esai-foto-beawiharta-kehidupan--silver-man-di-jakarta>.
- Kusrini, A.S.A. Purnomo, M. Alfariz, S. S. (2022). Dialektika Estetika Foto pada Buku Fotografi “Flores Vitae” karya Nico Dharmajungen. *Panggung*, 32, 160.
- M.H. Sasongko & Supriyadi. (2020). Kreativitas Dalam Metode Eksplorasi Nilai Estetis Penciptaan Musik Etnis di Masa Pandemi Covid-19. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni* Vol. 3 (No. 2 November).
- National Portrait Gallery. (2023). *Polyptych*. 2023.
<https://www.npg.org.uk/collections/explore/glossary-of-art-terms/polyptych>
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat seni*. Institut Teknologi Bandung.

Film Dokumenter “Mereka: Episode Ekspresi Personal Risman Marah dalam Berkarya Seni Fotografi” Genre Biografi sebagai Media Pendidikan

Oscar Samaratunga¹⁾, Ghalif Putra Sadewa²⁾

Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam

Institusi Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Yogyakarta

No Hp.: 082225035294, E-mail: oscar.keken@gmail.com

ABSTRAK

Dokumenter “Mereka” merupakan proyek jangka panjang, menceritakan kisah hidup tokoh yang tekun dan berdedikasi di bidang ilmu humaniora, khususnya seni media rekam. Pemilihan genre biografi sebagai cara tutur memudahkan penonton untuk mengikuti rangkaian peristiwa yang dialami tokoh hingga membentuk ekspresi personal dalam setiap karya-karyanya. Dokumenter biografi seringkali digunakan sebagai media untuk menginspirasi dan memberikan pemahaman yang lebih dalam dari subjek filmnya. Episode kali ini, membahas ekspresi personal Risman Marah sebagai seorang maestro fotografer. Risman Marah, bukan nama asing bagi dunia fotografi Indonesia. Karya, kepakaran, hingga dedikasinya tak perlu diragukan lagi. Namun, seperti apa kehidupan Risman Marah dahulu kala? Tempaan alam dan kondisi seperti apa hingga ia menemukan jalurnya dalam fotografi. Kisah-kisah di luar proses memotret diyakini juga memiliki andil yang besar dalam kiprahnya pada dunia fotografi, baik sebagai pendidik maupun praktisi. Pertanyaan-pertanyaan tadi akan dirumuskan dengan membongkar arsip visual subjek dan diceritakan kembali lewat medium film dokumenter guna menjadi satu pemahaman tentang kisah hidup, cara berpikir, dan berkarya. Metode penciptaan film dokumenter menggunakan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Film ini bukan hanya sebuah dokumenter, tetapi juga sebuah media pendidikan yang mengajak penonton untuk memahami pentingnya ekspresi diri dalam seni. Melalui kisah Risman Marah, penonton diajak untuk mengapresiasi keunikan dan kreativitas dalam seni, serta menghormati perjuangan individu dalam mencapai kesuksesan. Hasil dari penciptaan film dokumenter akan dipublikasikan pada kanal youtube dan instagram sebagai medium promosi dikarenakan kecenderungan akses masyarakat hari ini lebih dominan pada platform tersebut.

Kata kunci: film dokumenter, ekspresi personal, biografi, risman marah

Pendahuluan

Sejak awal, gagasan pembuatan film dokumenter ini difokuskan pada kehidupan Risman Marah dalam menciptakan karya seni. Pencipta mencoba melakukan kilas balik untuk mencatat perjalanan pribadi tokoh serta ekspresi seni yang dihasilkannya. Sudah pasti, banyak ulasan tentang karya-karya dan prestasi Risman Marah sebagai seorang fotografer yang disajikan dalam berbagai format audio visual, teks, dan foto dari penelitian sebelumnya. Cerita yang disajikan selalu mengangkat isu-isu terkait fotografi, bidang yang telah digeluti Risman Marah sejak tahun 1972. Justru kondisi ini membuka peluang untuk mendalami proses Risman di masa awal serta masalah-masalah di luar aspek teknis memotret. Dokumenter ini bertujuan untuk menyajikan sudut pandang yang intim dan personal dengan memperlihatkan wawancara eksklusif yang disatukan dengan arsip-arsip masa kecil Risman hingga momen-momen penting dalam kariernya. Film dokumenter ini akan menjadi sumber motivasi dan pengetahuan, merangsang pemikiran kritis, dan memupuk apresiasi terhadap seni dan ekspresi pribadi.

Film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas, menggunakan fakta dan data (Nichols, 2001). Keberadaan fakta dan data adalah kejujuran yang wajib dipegang oleh pembuat film dokumenter, disinilah letak perbedaan konkret antara fiksi dengan dokumenter. Argumen serupa juga dilontarkan Halim (2021) bahwa kenaturalan merupakan esensi film dokumenter. Pandangan penting sekaligus pertama yang dilahirkan atas hubungan proses produksi dokumenter dengan kenyataan terletak pada segi kreatif pembuatnya (Hasan, 2018). Secara segi kreatif, seorang sutradara dokumenter boleh saja menentukan letak dan sudut pandang kamera hingga mampu menciptakan pengalaman visual sesuai konsep estetik yang dibangun. Begitu pula dengan film fiksi, keduanya bisa saja representasi kehidupan, sama-sama melakukan riset mendalam tetapi dokumenter merekam visual nyata atas kejadian dilihat tanpa dibuat-buat. Nichols menjelaskan, kejadian yang dimaksud adalah suatu peristiwa yang dipahami oleh pembuat film berdasarkan rangkaian hasil pengamatan yang dilakukan kepada subjek. Pengamatan secara berkala dalam proses produksi menjadi aspek penting untuk menyusun naratif. Bagian mana dari kisah yang ditampilkan atau bagaimana cara tepat untuk menampilkan potongan hidup tokoh (Kustanto, 2019). Banyaknya data yang diperoleh selama proses riset tentu menjadi modal berharga, tetapi seorang pembuat dokumenter harus jeli dalam menentukan narasi cerita. Bordwell dan Thompson (2008) berpendapat bahwa ada dua unsur dalam narasi, yakni (a) waktu, meliputi: durasi, urutan, dan frekuensi, serta (b) ruang.

Kenyataan objektif dari tokoh yang direkam secara terus-menerus sebagai materi film tentu akan diseleksi berdasarkan interpretasi penciptanya (Pungkiawan, 2022). Pengaruh subjektivitas pembuat dalam meramu naratif dokumenter menjadi pembeda sekaligus ciri khas dari media massa umum yang sama-sama berangkat dari fakta dan data. Sebagai suatu medium, dokumenter memiliki kekuatan yang signifikan sebagai media edukasi, reflektif, dan mampu melewati batas ruang dan waktu (Mahardika, 2022). Seiring perkembangan, pembuat film dokumenter harus peka menggunakan kecerdasannya dalam menyikapi pembaharuan seiring pesatnya teknologi dan konvensi film dokumenter sendiri (Aufderheide, 2007). Sebagai contoh, dengan adanya kemajuan teknologi kamera dan perangkat lunak editing, para pembuat film dapat menggabungkan teknik penceritaan yang lebih kompleks dan menarik.

Ayawaila (2008) dalam bukunya *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi* menjelaskan bahwa genre biografi merupakan satu dari selusin bentuk dalam produksi dokumenter. Genre ini mencoba merepresentasikan kisah tokoh melalui perjalanan hidupnya sebagai bentuk penghormatan atau simpati. Lebih jauh, Ayawaila menegaskan bahwa genre biografi fokus pada satu tokoh saja untuk dipaparkan ke khalayak. Genre menjadi unsur yang penting untuk dipahami dan pilih oleh pembuat film setelah melakukan riset kepada subjeknya. Melalui genre, pembuat film mengkonstruksi data dan fakta menjadi naratif yang utuh.

Dokumenter biografi merupakan satu genre yang memvisualkan kehidupan satu tokoh. Tokoh yang dipilih bisa berangkat dari lingkungan sekitar, tetapi ia mampu memberi arti dan kontribusi dalam kehidupan. Pengalaman hidupnya, sikap hidupnya, atau bahkan keseriusannya pada bidang tertentu dan berdampak pada lingkungan ia tinggal menjadi unsur naratif yang kuat diceritakan dari sudut pandang orang pertama. Dokumenter tipe ini memberi cara pandang baru terhadap perspektif yang selama ini melekat pada tokoh (karakter), terlihat rutinitas dan biasa saja tetapi mampu memberikan gambaran berbeda bagi penonton (Peransi, 2005). Topiknya seringkali tumpah tindih tetapi pembuat film harus membentuknya menjadi keseluruhan yang logis dan emosional dengan menentukan gaya bertutur, karakter, serta alur cerita yang diambil (Rosenthal, 2002).

Episode pertama dokumenter “Mereka” akan mengupas tokoh fotografi senior, Risman Marah. Risman Marah tumbuh dalam keluarga dan lingkungan yang bukan saja mengenal fotografi tetapi juga pelaku fotografi. Perjumpaannya dengan kamera dan perihal potret-memotret terjadi sedari kecil, kemudian dipupuk ibarat tanaman dan akhirnya berbuah lebat, dinikmati siapapun

yang ingin belajar padanya. Perjalanan hidupnya, perjumpaan dengan beragam tokoh, dan proses-proses yang tidak mudah kini memengaruhi personalitas karyanya. Karya-karya ciptaan Risman Marah bukanlah sebatas tangkapan visual atas kerja mekanik semata. Lebih dari itu, karya Risman Marah adalah manifestasi pengalaman, kristalisasi personal dalam wujud ekspresi berkarya.

Penciptaan dokumenter “Mereka” adalah upaya kecil memahami proses personal Risman Marah yang mendedikasikan hidupnya, tekun berproses, hingga mencipta karya yang ekspresif. Penciptaan dokumenter ini diharapkan menjadi media pendidikan untuk mengenal proses seorang seniman menemukan gaya personal dalam berkarya sekaligus menjadi referensi pada bidang-bidang yang berkaitan.

Tinjauan Karya

Beberapa dokumeter series yang telah diproduksi dan tersedia secara daring dijadikan referensi dalam penciptaan, antara lain:

1. Narasi TV. Program Narasi *people*

Ditinjau dari halaman *website* dan kanal youtubenya, Narasi merupakan rumah produksi untuk berkarya, bertukar ide, dan beradu gagasan. Melalui beragam program yang ditawarkan, seperti: perbincangan, reportase, opini dan interaksi serta kemasan dokumenter, Narasi TV mendorong sekaligus mengajak siapa pun untuk mengambil peran dalam proses kreatif. Narasi TV juga hadir dalam platform digital bernama narasi.tv. Banjir informasi pada ruang digital adalah bukti konkret hari ini, di mana kebutuhan akan informasi sendiri adalah keharusan.



Gambar 1. Program khusus narasi people dari Narasi TV (Sumber: narasi.tv. Diakses 13 Maret 2023)

Narasi *people* adalah salah satu program yang dikemas secara dokumenter, menampilkan sederet tokoh dari ragam latar belakang (profesi, pendidikan, sosial). Tak kurang 120 judul dokumenter diproduksi dan dipertontonkan. Isu-isu kesetaraan, memaknai hidup, menjadi

manusia, tradisi budaya, bahkan jalan hidup acap kali didengungkan. Lihat saja episode narasi *people* berjudul “Pemburu Peristiwa” mengisahkan kehidupan Adek Berry, seorang jurnalis foto sejak tahun 1997. Ia bersama bidikan kameranya menjadi saksi pertumpahan darah di tanah konflik, perjumpaan keluarga yang hilang ketika bencana bahkan momen bersejarah pada gelaran Olimpiade pernah ia abadikan. Atau narasi *people* berjudul “Ide Gila Dalam Karya Seni” mengungkap perjalanan hidup Agus Suwage hingga ia menemukan bentuk dan makna-makna mendalam dalam berkesenian. Pengalaman empiris dan estetik seorang Agus Suwage dikemas dengan baik oleh dokumenter ini. Narasi tentang ide-ide gila, pertemuannya dengan banyak sosok, hingga musik sebagai ruang tersendiri dalam hidupnya disuguhkan.

Narasi TV ikut memberi warna dan membentuk cara pandang yang berbeda di tengah hiruk pikuk informasi berbasis audio visual. Keberhasilan narasi tv, mengilhami proses penciptaan film dokumenter “Mereka”. Dokumenter pendek menceritakan tokoh-tokoh yang berkontribusi pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta baik secara sumbangsing pikiran, pengabdian, hingga ideologi-ideologi yang kini membuat ISI Yogyakarta menjadi seperti sekarang. Perjalanan para tokoh menemukan identitas diri sebagai wujud personal memiliki daya lecuk sekaligus potensi yang layak untuk diketahui dan disebarluaskan kepada khalayak.

2. Edhi Sunarso - Seniman Pejuang. Produksi Indonesia Kreatif

Edhi Sunarso - Seniman Pejuang adalah dokumenter bergenre biografi. Bercerita tentang sosok diri Edhi Sunarso dan perjalanan hidupnya. Kisah dimulai dari seorang anak kecil yang terpisah ketika Belanda menyerbu untuk kesekian kalinya pada tahun 1941, membombardir Jakarta kala itu, hingga Edhi kecil terpisah dari keluarganya, tanpa arah tanpa tujuan, akhirnya Edhi kecil memutuskan bergabung dengan pasukan gerilya. Naas, ia justru tertangkap tepat saat usianya menginjak 14 tahun. Siksaan fisik adalah makanan pokok bagi dia dan 2400 tawanan



Gambar 2. Poster Edhi Sunarso dan karya patungnya (Sumber: Tirto. Diakses 13 Maret 2023)

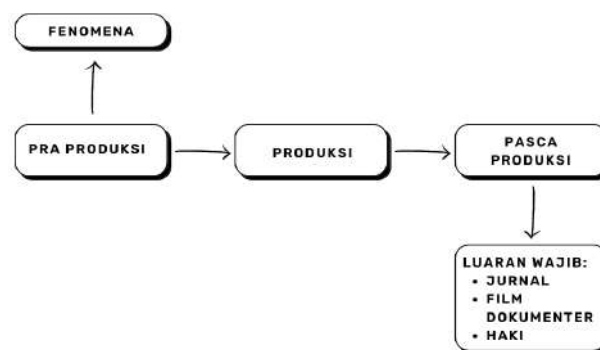
lainnya.

Ketika dibebaskan, Edhi justru bertemu dengan jalan hidupnya. Belajar seni patung dari ASRI, menjuarai lomba patung di London berakhir menjadi tokoh kunci di balik patung monumetal era pemerintahan Sukarno. Dokumenter dengan durasi tidak lebih dari 6 menit ini mampu memberikan penggalan jalan hidup dan proses penting bagaimana seorang Edhi Sunarso menyalurkan ekspresi personalnya dari tentara pejuang menjadi pematung maestro. Corak patungnya, ketajaman intuisinya, dan sikap hidupnya divisualkan dengan baik pada dokumenter besutan Mahatma Putra.

Dokumenter ini menjadi referensi gaya bertutur tentang bagaimana biografi tokoh dinarasikan, disusun secara kronologis, padat tetapi tepat. Cara ekspresi personal mencipta sebuah karya juga sejalan dengan dokumenter “Mereka” yang berfokus untuk menangkap hal paling penting seorang tokoh menemukan bentuk dalam berkesenian.

Metode

Kochbreg (2002) memaparkan pola produksi dokumenter yang terbagi menjadi empat tahapan: riset dan pengembangan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam penciptaan seri dokumenter “Mereka” tahapan yang dipaparkan Kochbreg diringkas menjadi tiga proses, di mana proses riset dan pengembangan serta pra produksi dijadikan satu proses. Sehingga metode penciptaannya sebagai berikut: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi.



Tabel 1. Metode produksi

Tahapan pra produksi meliputi proses pencarian ide. Dari ide yang diperoleh atas fenomena yang terjadi, dilakukan riset terhadap topik yang diangkat dengan dua cara yaitu melalui literasi dan wawancara langsung dengan subjek dan sekitarnya. Segala informasi pada bagian awal ini menjadi penting sebagai titik tolak naratif dan alur yang akan digunakan. Setelah observasi dirasa

cukup, maka disusunlah sinopsis sebagai gambaran konstruksi dramatik, pembagian babak, hingga konflik-konflik yang perlu ditonjolkan nantinya.

Proses produksi dilakukan dengan merekam aktivitas subjek sehari-hari. Proses perekaman tidak berlangsung sehari saja, tetapi dilakukan secara periodik dan terstruktur. Artinya, riset yang telah dilakukan sebelumnya memberikan pemetaan aktivitas apa saja yang mencolok dan mendukung naratif sedangkan lainnya sebatas aktivitas repetisi layaknya kehidupan khalayak umum. Kemudian juga aktivitas di dalam studio untuk sesi wawancara dan membongkar arsip (membaca ulang foto-foto proses hidup subjek).

Setelah proses produksi selesai dan sudah mencakup kebutuhan naratif maka dilakukan *transcript* wawancara untuk menyusun naskah edit. Dari naskah edit inilah visual disusun menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Karena dokumenter ini bergenre biografi, maka kontinuitas kehadiran subjek menjadi hal penting. Kehadiran tidak selalu berwujud tokoh *inframe* di kamera, bisa diwakili suaranya, benda-benda yang mewakili subjek, hingga karya-karya yang dibuat. Untuk menunjukkan kehidupan subjek, pada proses *editing* juga ditampilkan kegiatan yang dilakukan oleh subjek.

Pembahasan

Dokumenter series “Mereka: Episode Ekspresi Personal Risman Marah Dalam Berkarya” adalah dokumenter genre biografi berdurasi tujuh menit dengan material utama arsip foto dari narasumber dan wawancara, sedangkan aktivitas tokoh, baik di dalam maupun di luar rumah difungsikan sebagai transisi naratif.

Dokumenter Risman Marah memaparkan kembali proses kreatif tokoh dalam berkarya (kesenian). Sejalan dengan premis yang diusung, dokumenter ini akan mengulik perjalanan hidup tokoh, proses menemukan ekspresi berkarya, perjumpaan dengan tokoh berpengaruh dalam hidupnya, hingga akhirnya membentuk kepribadian yang istimewa dan unik. Secara struktur naratif, dokumenter Risman Marah dibagi menjadi tiga babak utama: eksposisi (pengenalan), konflik (persoalan, pengawatan, klimaks), dan resolusi (konklusi). Masing-masing babak saling beririsan satu sama lain. Meskipun seolah terbagi, naratif pada setiap babak memberikan kontribusi untuk mengarahkan penonton pada premis film yang dibangun.

Premis film dokumenter ini adalah setiap individu mengalami prosesnya sendiri, dengan ragam tantangan yang berulang, akhirnya membentuk kepribadian yang istimewa dan unik.

Mengacu pada premis di atas, ada tiga aspek utama dalam film yang perlu diuraikan, antara lain: aspek personal Risman Marah, proses mengenal seni dan berkesenian, dan memaknai fotografi sebagai suatu seni.

Eksposisi: Menenal dan Mengenal



Gambar 3. Arsip yang muncul pada babak pertama
(Sumber: dokumenter Eps. Risman Marah 2023)

Babak pertama atau kerap disebut sebagai pengenalan naratif dibuka dengan memunculkan karya Risman Marah. Karya lukis dan fotografi yang ditampilkan tidak dipilih berdasarkan klasifikasi teknis tetapi didasarkan pada emosional perjalanan sang fotografer, Risman Marah. Pilihan menampilkan *highlight* karya di menit awal dianggap ideal guna memikat penonton melalui aspek visual sekaligus memanggil ingatan jangka pendek atau pengalaman empiris penonton, baik terhadap karya maupun hubungan-hubungan personal dengan pengkaryanya.

Pada babak ini pula, penonton secara umum dikenalkan pada tokoh penting dalam cerita ditandai dengan munculnya Risman Marah dalam sesi wawancara di ruang kerja. Hal penting dan dijadikan perhatian oleh pencipta di babak ini adalah bagaimana penonton seolah diajak mundur 51 tahun ke belakang. Tepat saat Risman kecil di Bukittinggi, dibesarkan oleh kedua orangtuanya. Ayahnya, Marah Angku Mantari bekerja sebagai *letter-setter* di percetakan NV Nusantara dan ibunya Hj. Dasima Saleh adalah ibu rumah tangga. Penonton secara kronologis juga dikenalkan keluarga besar Risman Marah, termasuk kakeknya Saleh Angku Pakamo seorang fotografer yang sudah punya studio foto sejak tahun 1935. Dari kakeknya pula darah seni, lebih khusus fotografi mengalir meskipun praktik memotret baru ia lakukan tahun 1972. Namun, sejak kecil ia kerap menjumpai rongsokan kamera kuno, negatif plat kaca, dan kertas foto di kolong rumah Gadangnya. Pengalaman bermain kontak-print dengan kertas foto kadaluwarsa adalah momentum pertama ia mencetak foto. Tampaknya pemicu inilah yang disadari atau tidak waktu itu, membawanya pada seni visual.

Proses mengenang yang dialami tokoh melalui arsip visual pada babak pertama menjadi penghantar penonton memasuki dunia Risman Marah. Proses kreatif dan perjalanan awal ditampilkan dengan penggalan foto-foto masa kecil, keluarga besar, dan arsip pendukung atas kegemarannya menggambar. Hobi inilah yang nantinya membawa ia pada pusran seni rupa secara pendidikan formal. Sekolah Seni Rupa Indonesia atau SSRI di Padang (1967) menjadi sekolah pertama yang membuatnya benar-benar masuk dunia seni rupa. Risman Marah begitu antusias semasa studi di sini, ketekunannya dalam melukis dan kecintaannya membuahkan hasil, karya-karya lukisnya kerap menjadi buah bibir bahkan tak jarang diganjar juara pada perhelatan tertentu.

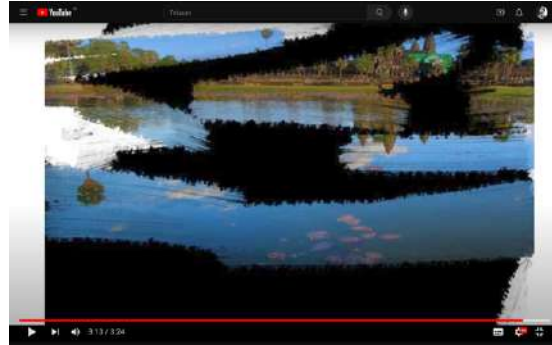
Babak pertama sebagai eksposisi dikonstruksi sedemikian rupa untuk mengenalkan tokoh penting yang nantinya bertugas sebagai penggerak cerita kepada khalayaknya. Di sisi lain, babak ini adalah tahapan tokoh kembali merefleksikan masa lalunya di masa sekarang. Masa di mana kenangan dalam foto itu diambil dan masa di mana wacana atau cerita dari foto itu di paparkan.

Derajat Fotografi sebagai Seni Rupa Murni

Babak kedua dari struktur tiga babak tentu akan memuat konflik seputar tokoh, pengawatan, hingga puncak konflik. Senada dengan teori tersebut, pada bagian ini penonton dikenalkan bahwa langkah dan kecintaan Risman Marah pada dunia seni rupa yang akhirnya membawanya hijrah ke Yogyakarta tahun 1971 tidak semulus hasil karyanya di Padang. Bukan sebatas adaptasi di tempat baru semata. Risman mengalami gegar budaya di tahun pertama ia di Jogja. Belum lagi karya lukisnya yang begitu jawara di Padang justru belum sekalipun dibahas bahkan dilirik ketika masuk di Akademi Seni Rupa Indonesia. Namun bukan Risman Marah jika harus tunduk pada keadaan. Ia buktikan bahwa dirinya mampu. Sekali lagi tekun berproses dan membaur. Ketekunan dan kreativitaslah yang membuat Risman justru menemukan gaya melukis yang nyentrik. Dari

ketidaksengajaan ketika melukis, mencipta hasil berbeda. Kini berubah menjadi ketidaksengajaan yang disengaja.

Naratif dokumenter bergerak ke tahun 1972, di mana Risman mendapatkan hadiah sebuah kamera Yashica Box 635 dari sang kakak, Azwar Marah. Di sinilah konflik mulai muncul. Seolah memanggil ingatan kecilnya, Risman sejak tahun 1972 mulai getol bermain kamera. Ujungnya tahun



Gambar 4. Arsip yang muncul pada babak kedua
(Sumber: dokumenter Eps. Risman Marah 2023)

1974 adalah tahun di mana ia berhenti melukis dan lebih fokus memotret. Hal ini dianggap bagian konflik karena mengingat di tahun tersebut memotret adalah suatu kemewahan. Membutuhkan investasi materi yang mahal dan juga dunia yang sebetulnya tidak baru bagi Risman tetapi barangkali sedikit menyebrang dari disiplin ilmu yang semenjak kecil ia tekuni hingga membawanya ke ASRI.

Pengalaman memotret dirasakan ketika Risman masuk kepanitiaan bagian dokumentasi di kampus. Namun pengalaman yang sebenarnya membawa ia ke dunia fotografi diawali ketika ia ikut proyek media kebudayaan atau Pelita sekitar 10 tahun. Dari situlah ia keluar-masuk pelosok Indonesia sejak tahun 1975 guna mendokumentasikan beragam artefak, bangunan kuno, adat budaya masyarakat, dan hal-hal yang jarang diketahui secara umum kala itu. Asmat menjadi daerah dan tempat yang begitu berkesan sekaligus memikat Risman Marah.

Babak dua, penonton juga diperkenalkan kembali dengan beberapa nama besar di dunia seni rupa yang ternyata beririsan langsung dengan proses tumbuh kembang kreativitas Risman Marah. Mulai Abas Alibasyah, Soedarso Sp, Fadjar Sidik, Subroto Sm, Edhi Sunarso, Widayat, dan lainnya. Tokoh-tokoh tersebut memiliki peran penting kaitannya dengan apa yang kemudian ditekuni Risman Marah ketika memotret atau menuangkan daya cipta.

Hal ini perlu dibahas dan dibeberkan pada babak kedua sebagai kumpulan konflik. Memang jika dibaca sekilas tidak begitu ketara. Namun sejatinya, konflik itu justru muncul pada tokoh utama. Bagaimana ia menemukan, mencari bentuk baru dalam genre fotografi. Atau bagaimana ia mampu

tanpa meninggalkan pengalaman empirisnya melukis mengkawinkan dengan seni modern yaitu fotografi. Bukan sebatas mengalih-wahanakan saja tetapi betul-betul saling berkelindan antara keduanya. Membentuk satu genre atau aliran baru yang sama derajatnya dengan seni rupa murni. Segenap upaya terus mendorong Risman Marah menggagas munculnya fotografi ekspresi atau *fine art photography*. Pada bagian ini, diperkuat pula dengan karya-karya fotografi ekspresi yang diciptakan Risman Marah didukung *voice over* tentang ruang lingkup fotografi ekspresi yang boleh dibilang mendobrak pakem fotografi umum.

Fotografi: Hidup dan Menghidupi



Gambar 5. Wawancara dengan Risman Marah
(Sumber: dokumenter Eps. Risman Marah 2023)

Babak ketiga atau konklusi dibuka dengan aktivitas Risman Marah diluar memotret. Kini ia semakin menikmati hobi lainnya, olahraga. Di sela-sela waktunya, ia selalu menyempatkan untuk melenturkan ototnya. Pada babak ini, ia juga menceritakan bagaimana makna keluarga dalam hidupnya. Serta bagaimana fotografi yang ia kenal dari kecil, atau lebih tepatnya ia terjun kedalamnya sebagai bagian pekerjaan jika boleh disebut demikian, selepas tahun 1974 sebagai penghidupan kini berganti, dunia fotografilah yang menghidupinya. Membuatnya berjumpa dengan banyak sekali orang baru, era berbeda, ruang baru, dan tentu cerita-cerita dalam pusaran yang baru. Setiap peristiwa dalam tiga babak di atas menjadi histori penting perjalanan tokoh dalam menemukan ekspresi personalnya. Ekspresi personal menjadi bentuk akhir yang mengkristal dari proses panjang seorang Risman Marah. Dari hobi menggambar, masuk dunia seni rupa, kini menjadi pelopor gerakan fotografi ekspresi atau *fine art photography*. Di mana ia tetap bisa melukis dan secara jujur mengungkapkan suatu peristiwa yang ia tangkap secara indrawi, hanya saja dengan medium yang berbeda, bukan di atas kanvas tetapi dengan medium kamera.

SIMPULAN

Struktur tiga babak yang dihadirkan memandu penonton memahami perjalanan personal Risman tentang kehidupannya, perjuangannya, dan pengaruhnya dalam dunia seni fotografi. Memadukan gambar-gambar arsip dari masa kecil hingga masa tuanya serta merekam aktivitas keseharian Risman Marah menjadikan film dokumenter ini terasa intim.

Musik latar yang dipilih dengan tempo lambat dan nada mayor bukan sebatas untuk mengisi kekosongan suara pada film tetapi menciptakan kedalaman pengalaman menonton, memperkuat emosi, dan penghayatan penonton terhadap kisah Risman Marah. Dengan menggabungkan unsur-unsur tersebut dalam cerita, film dokumenter ini menjadi satu suguhan yang memberikan cara pandang dan nuansa bagaimana seorang individu bernama Risman Marah menginsiprasi, menyoroti tantangan dan memenangkan dalam kehidupannya.

Hal mendasar dan penting dalam dokumenter series “Mereka: Episode Ekspresi Personal Risman Marah Dalam Berkarya” adalah upaya menemukan bentuk sinergitas antara ilmu pengetahuan, tentang proses personal kreator dalam berkarya (termasuk lingkungan hidupnya) dan medium film dokumenter untuk media pendidikan dengan genre dokumenter biografi. Kedua kutub tersebut lantas diekspos saat proses produksi dan hasilnya didistribusikan menggunakan media sosial. Penggabungan antara ragam medium tersebut dapat memberikan nilai tambah pada karya dokumenter: lebih mudah dipahami, menarik perhatian penonton, dan efektif dalam penyebarluasan informasi. Namun, tetap penting untuk mempertimbangkan tujuan utama dari pembuatan karya dokumenter, yaitu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akurat dan membangun kesadaran pada penontonnya mengenai masalah yang diangkat.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Risman Marah selaku narasumber utama yang telah berkenan membantu proses penelitian dan produksi film dokumenter “Mereka”.

Kepustakaan

- Aufderheide, P. (2007). *Documentary Film: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Ayawaila, G. R. (2008). *Dokumenter dari Ide sampai Produksi*. FFTV-IKJ Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art an Introduction* (Eighth). McGraw-Hill.
- Halim, S. (2021). *Dokumenter Televisi: Mitos-mitos Produksi Program Dokumenter dan Film*

- Dokumenter*. RajaGrafindo Persada.
- Hasan, R. V. (2018). Problem Dan Alternatif Sudut Pandang Terhadap Klaim Kebenaran Filmis Dokumenter. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 14(2), 77–86.
- Kochberg, S. (2002). *Introduction to Documentary Production*. Wallflower Press.
- Kustanto, L. (2019). Konstruksi Keistimewaan Yogyakarta Dalam Narasi Film-Film Kompetisi Produksi Dinas Kebudayaan Yogyakarta 2016-2017. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(1), 49–59.
- Mahardika, A. (2022). *Film Dokumenter Itu Membosankan? Strategi-Strategi Komunitas Dokumenter Dalam Membangun Infrastruktur Perfilman Dokumenter Indonesia*. Pascal Books.
- Nichols, B. (2001). Introduction to documentary (full book). In *Introduction to Documentary*.
- Peransi, D. A. (2005). *Film/Media/Seni*. FFTV-IKJ Press.
- Pungkiawan, P. R. (2022). Film dokumenter potret Rhythm of Saman. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 59–66.
- Rosenthal, A. (2002). *Writing, Directing, Producing Documentary Films and Videos* (3rd ed.). Southern Illinois University Press.

Teknik Penceritaan Cerita Alam Semesta Bersama dalam Video Game: Studi Kasus pada Serial Xeno

Tony Tan

Universitas Internasional Batam, Kota Batam, Indonesia
Email: tony@uib.ac.id

Patrick Pratama Hendri

Binus University, Kota Jakarta, Indonesia
Email: patrick.hendri@binus.ac.id

Tony Wibowo

Universitas Internasional Batam, Kota Batam, Indonesia
Email: tony.wibowo@uib.ac.id

ABSTRAK

Popularitas gaya penulisan cerita alam semesta bersama (shared universe) dalam pembuatan film modern dimulai dengan kesuksesan besar Marvel Cinematic Universe. Namun, jarang sekali industri film mencapai tingkat acara budaya seperti Avengers: End Game di serial lain, membuktikan upaya kreatif yang substansial untuk menulis cerita yang kohesif antara banyak judul menggunakan teknik ini. Namun, teknik ini tidak secara eksklusif menjadi milik media film; media lain yang menggunakan alam semesta bersama sebagai teknik penyampaian adalah video game. Serial Xeno adalah video game bertema fiksi ilmiah dari Jepang yang dimulai pada tahun 1998 dan menghasilkan delapan judul dan spin-off selama bertahun-tahun, semuanya berlangsung di alam semesta yang sama. Penerapan teknik penulisan cerita dengan bentuk ini dalam video game adalah fenomena yang menarik, dan franchise Xeno berfungsi sebagai studi kasus yang menarik. Tulisan ini akan mengkaji seri Xeno melalui perspektif penerapan teknik penyampaian cerita secara sinematik. Dengan mengulas dan mengkaji seri ini, artikel ini mencoba merangkum aspek-aspek kunci dari teknik penceritaan ini dalam video game dan menganalisis dampak serial Xeno terhadap industri video game secara keseluruhan.

Kata kunci: Shared Universe, Storytelling, Video Game, Narrative

Pendahuluan

Sebuah cerita atau narasi memiliki banyak pendekatan dalam hal cara penyampaian yang menghasilkan berbagai media dalam menyampaikan narasi tersebut. Sinematic storytelling, seperti namanya adalah berfokus pada bagaimana menyampaikan cerita dalam media sinema (R, 2021). Dalam pendekatan tersebut, berfokus pada penggunaan visual, sudut pandang, komposisi, warna dan suara dalam menyampaikan naratif dan perasaan yang ingin disampaikan (Ng, 2019). Salah satu gaya penyampaian cerita yang ada pada sinema populer saat ini adalah bentuk alam semesta bersama (shared universe). Pendekatan yang dipopulerkan oleh film dengan genre super hero ini pada suatu waktu membuat banyak film lainnya juga menggunakan pendekatan serupa. Film lepas sangat jarang dan lebih jarang lagi populer. Penonton modern mengharapkan adanya sekuel, cerita tambahan yang mengembangkan naratif yang ada. Akhir dari sebuah sinema adalah kesempatan untuk menambah naratif baru pada sinema berikutnya (Marazi, 2020). Namun sebenarnya apa itu gaya penceritaan alam semesta bersama itu?

Narasi alam semesta bersama, adalah konsep dalam seni narasi di mana beberapa cerita atau karya seni berbagi dunia fiksi yang sama, karakter, atau elemen yang ada di dalamnya (Murawski, 2015). Narasi yang dibangun pada pendekatan ini bisa memiliki luaran media narasi yang berbeda mulai dari sinema, serial, komik, webtoon, kartun, novel dan video game (von Stackelberg, 2018). Contoh terkenal dari shared universe storytelling adalah Marvel Cinematic Universe (MCU) dan DC Extended Universe (DCEU) dalam film superhero, atau Warhammer 40,000 dalam dunia permainan meja. Di dalam MCU, karakter-karakter seperti Iron Man, Captain America, Thor, dan Hulk muncul dalam berbagai film yang berbeda, tetapi semuanya terjalin dalam alam semesta yang sama, memungkinkan terjadinya penyebaran cerita yang lebih besar. Namun, shared universe storytelling juga memerlukan koordinasi yang rumit, konsistensi, dan pemeliharaan agar semua elemen cerita dan karakter tetap sesuai dan sesuai dengan dunia fiksi yang dibangun. Kesalahan atau inkonsistensi dalam alam semesta bersama dapat mengganggu pengalaman penggemar dan merusak kesinambungan cerita (Marazi, 2020). Video Game adalah salah satu dari banyak media yang telah menggunakan pendekatan ini. Serialisasi pada video game membuat penyampaian naratif dengan pendekatan alam semesta bersama adalah sesuatu yang logis (Kudláč, 2019). Misalnya saja pada franchise Mario Brothers, salah satu franchise yang telah menghasilkan 100 lebih judul game dengan berbagai

platform dan genre adalah game yang memiliki naratif yang ada pada satu alam semesta (Robbs, 2023). Franchise Kiseki dari Falcom yang sejak 2004 telah menghasilkan 13 game yang secara sudut pandang naratif terjadi dalam periode waktu yang sangat berdekatan (Blom, 2022); Franchise Mortal Kombat dalam game terbarunya yang rilis pada tahun 2023 mengenalkan konsep multiverse pada naratif video game (Carter, 2023). Pendekatan gaya narasi alam semesta bersama pada video game adalah studi kasus yang menarik, terutama pada sejak generasi video game ke 6, video game kini bisa menggunakan pendekatan sinematic dengan pre-rendered CG cutscene atau in-game cutscene untuk meningkatkan pendekatan cerita dengan tampilan yang seperti sinema (Oliver et al., 2016). Yakuza misalnya yang memiliki naratif yang disampaikan dengan pendekatan seperti film yang total waktu cutscenanya pada Yakuza Zero bisa mencapai 14 jam; Final Fantasy 16 yang mencapai 16 jam; bahkan Mortal Kombat 1, yang adalah game yang tidak dikenal untuk konten naratifnya, memiliki cutscene sepanjang 4 jam, lebih panjang dari kebanyakan sinema modern dan mendekati ke film serial secara durasi (Evin et al., 2022). Namun diantara semua franchise video game, Franchise Xeno memiliki keunikan sebagai studi kasus bagaimana video game menggunakan gaya penceritaan alam semesta bersama.

Franchise Xeno dirancang oleh Tetsuya Takahashi yang pada awalnya merancang naratif untuk Final Fantasy 7 yang mana pada waktu itu adalah JRPG dengan budget paling besar. Konsep cerita yang dibawa oleh dia mengambil konsep dari agama dan filosofi barat yang sangat kompleks sehingga dianggap terlalu dewasa untuk cerita Final Fantasy yang cenderung ringan dan bertema fantasi. Namun konsep cerita tersebut dilanjutkan oleh sehingga menjadi Xenogears yang mendapat kepopuleran tersendiri meski tidak mengglobal (Fahmi, 2014). 20 tahun kemudian, Tetsuya yang sudah mendirikan studio sendiri, Monolith Soft, menghasilkan Xenoblade Chronicles 3 (XC3) yang mendapat penerimaan yang lebih baik dan terpilih menjadi salah satu calon Game of The Year oleh Game Awards 2022. Franchise Xeno memiliki konsep cerita yang rumit namun berada pada satu alam semesta yang sama. Kepopuleran XC3 membuktikan bahwa gamer secara umum memiliki pandangan yang positif terhadap game ini (Lu, 2022). Artikel ini bertujuan untuk mereview franchise Xeno dengan mencoba untuk mengidentifikasi konsep penyampaian cerita dengan gaya alam semesta bersama yang sesuai

dengan media video game. Hasil identifikasi ini diharapkan dapat membantu pengembang game untuk menulis cerita pada video game yang kreatif dan imersif.

Tinjauan Pustaka

Gaya penceritaan alam semesta bersama sudah dikenal di berbagai media, seperti pada literasi fiksi, H.P Lovecraft membangun hampir seluruh karya novelnya dalam 1 semesta yang sama (Carbonell, 2021). Agatha Christie juga membangun novel serinya dengan konsep yang sama (von Stackelberg, 2018). Tidak hanya itu, bahkan beberapa komik dan manga juga membangun konsep yang sama sebelum dipopulerkan oleh film superhero Marvel. Namun, meskipun begitu, tidak bisa dipungkiri, film Marvel mempopulerkan konsep gaya cerita alam semesta bersama (Murawski, 2015). Selain menjadi gaya cerita yang mampu menarik perhatian penonton untuk mengonsumsi lebih banyak media yang terkait, penerapan media dengan alam semesta bersama juga bisa digunakan dalam konteks yang lain. Seperti pada penelitian Roccanti & Garland, (2015) yang menggunakan literasi fiksi dengan gaya cerita alam semesta bersama dalam kelas bahasa. Penelitian Yang & Zisiadis, (2014) yang menerapkan bentuk penceritaan alam semesta bersama untuk membangun user engagement dalam pemasaran. Penelitian Zimmerman, (2016) bahkan membahas konsep dokumentasi dengan berbagai platform sebagai salah satu alat komunikasi dan aktivitas politik. Dari beberapa artikel tersebut, bisa kita simpulkan bahwa gaya cerita alam semesta bersama pada media memiliki kemampuan yang luar biasa dalam mempengaruhi penontonnya.

Video game storytelling atau ludonarrative adalah bentuk seni yang unik yang menggabungkan elemen interaktif dengan komponen naratif tradisional. Gaya cerita pada video game bersifat interaktif, pemain secara aktif berpartisipasi dalam proses cerita dalam video game, luaran dari naratif bisa berubah secara drastis tergantung pilihan pemain (Wang et al., 2019). Gaya cerita pada video game juga mampu mempengaruhi gaya cerita pada film, seperti avatar: way of water yang memiliki konsep seperti level pada gaya ceritanya, atau interactive movie seperti Bandersnatch yang memiliki konsep seperti genre video game choose your own adventure (Arsenopoulou et al., 2023). Konsep choose your own adventure memiliki kelemahan yang dari segi integritas cerita, karena bentuk penyampaian cerita dan alur luaran dari cerita sangat berfokus pada tindakan user, moralitas dan intensi dari aktor dalam naratif bisa berubah-ubah

dan bahkan drastis perubahannya. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian (Roth et al., 2018) yang menyebutkan video game *A Way Out* yang memiliki konsep moralitas dari karakter dalam video game sangat tergantung dari konsepsi pemain terhadap karakter tersebut. Namun konsep lain dari gaya cerita pada video game ditunjukkan juga melalui video game *What Remains of Edith Finch* yang menyampaikan naratif yang sama seperti media linier namun menampilkannya dengan gaya interaktif sehingga menciptakan simulasi dimana player yang mengarahkan majunya sebuah naratif (Bozdog & Galloway, 2020). Bentuk penyampaian naratif pada video game juga ada yang mengandalkan eksplorasi dari pemain, naratif yang disembunyikan seperti *Breath of the Wild* (Bradford, 2020) atau bahkan dipecah dalam berbagai tempat seperti gaya naratif pada *Dark Soul* (Medievitenskap & Brinch, 2019) menunjukkan betapa kaya penyampaian cerita pada video game.

Franchise *Xeno* sebagai video game dan naratif telah menginspirasi cukup banyak studi. Terinspirasi dari nihilism dari Nietzsche, Gnosticism, teori kepribadian dari Carl Jung, Karen Horney dan Jacques Lacan membuat proses untuk memahami konsep dari penceritaan pada franchise ini seperti melihat artikel filosofi yang ditampilkan dalam media permainan. Weise, (2003) menyampaikan pada artikelnya bahwa percakapan antara Fel dan Id, yang adalah karakter utama pada *Xenogears* adalah pribadi yang sama yang mengalami kekerasan oleh orang tua yang menyebabkan Dissociative Identity Disorder yang saling membenci satu sama lain. Wiksaas, (2009) dalam penelitiannya menyebutkan teori mimpi dari Carl Jung yang sangat kentara pada serial *Xenosaga*. Penelitian lainnya mereview elemen dari video game, seperti pada Gustafsson, (2023) yang membandingkan gaya RPG Jepang dan Barat, yang dalam hal ini membandingkan *Xenoblade Chronicles X* dan *Witcher 3*. Penelitian lainnya berfokus pada konsep musik pada *Xenoblade Chronicles 1* yang sangat sesuai dengan gaya nihilistik dari Nietzsche (Yee, 2020). Mengenai gaya penceritaan yang menggunakan konsep alam semesta bersama, masih sangat terbatas penelitian yang mengulasnya. McMillan, (2021) menyebutnya sebagai bagian dari bentuk transmedia di masa depan. Penelitian lainnya mengulas franchise *Overwatch* (Koskimaa et al., 2021) dan Franchise *Kiseki* (Blom, 2017). Namun secara konteks gaya cerita alam semesta bersama, franchise *Xeno* menjadi studi kasus yang sangat menarik dan dengan popularitasnya *Xenoblade Chronicles 3* menjadi salah satu kontender pada Game

of The Year pada Game Awards 2022 (Lu, 2022), kami berniat untuk membahas secara kritis penyampaian cerita pada serial ini melalui artikel ini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif tepatnya menggunakan pendekatan studi eksplorasi. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami, menjelaskan, dan menganalisis suatu konteks dari sisi non eksak dan menekankan pada pemahaman mendalam, makna, konteks, dan interpretasi (Wibowo & Saribu, 2023). Pendekatan eksplorasi dipilih karena fenomena terkait penerapan gaya cerita alam semesta bersama dalam video game masih masih terbatas. Tujuan utama studi eksploratif adalah untuk mengidentifikasi, menggambarkan, dan mengklasifikasikan elemen-elemen atau variabel-variabel yang terlibat dalam fenomena yang diteliti (Brückner, 2020). Kami juga menggunakan bentuk studi kasus, yang mana adalah penelitian mendalam tentang kasus yang sesuai untuk menggambarkan fenomena yang ingin diteliti (Bučková, 2019).

Xeno Franchise yang diteliti dalam penelitian memiliki banyak media dalam penggunaannya di luar video game seperti manga, anime, live action adaptation dan live theater performance. Namun, dalam penelitian ini kami membatasi pada video game saja. Secara umum, xeno franchise dalam video game dapat dibagi menjadi 3 fase:

Xenogears: judul video game pertama dari xeno franchise rilis pada 1998. Video game ini direncanakan oleh designer utamanya, Tetsuya Takahashi dan Soraya Saga untuk terdiri dari 6 judul yang menurut rancangannya berlangsung selama 15000 tahun. Namun karena penulisan yang sangat dewasa dengan melibatkan isu sensitif seperti agama dan seks. Serial ini tidak jadi dilanjutkan oleh squaresoft (pada waktu itu, sekarang square-enix) sebagai produser. Takahashi keluar dan membentuk Monolith Soft yang seterusnya mengembangkan xeno franchise (Fahmi, 2014)

Xenosaga: ada 4 video game yang dirilis dalam fase xenosaga: Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht yang rilis pada tahun 2002; Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse yang rilis pada tahun 2005; Xenosaga: Pier Piper yang rilis pada tahun 2006 dan terakhir Xenosaga Eplside III: Also Sprach Zarathustra yang rilis pada tahun 2006. Diantara 4 game ini, Xenosaga: Pier Piper

dirilis hanya dalam bahasa Jepang untuk handphone Vodafone yang sudah tidak bisa diakses lagi. Oleh karena ini tidak dimasukkan dalam cakupan penelitian ini (Wiksaas, 2009).

Xenoblade Chronicles: Xenoblade Chronicles adalah serial yang dikembangkan untuk platform Nintendo yang mana sebelumnya dirilis untuk platform Sony. terdapat 4 video game dan 2 DLC yang dikembangkan pada fase ini. Xenoblade Chronicles 1 (XC1) yang dirilis pertama kali pada tahun 2010 dan dirilis versi remakenya pada 2020. Xenogears Chronicles X (XCX) pada tahun 2015 dilanjutkan Xenogears Chronicles 2 (XC2) pada tahun 2017 dan terakhir Xenoblade Chronicles 3 (XC3) pada tahun 2022. DLC yang dirilis adalah Xenoblade Chronicles 2: Torna - The Golden Country pada 2018 dan Xenoblade Chronicles 3: Future Redeemed pada tahun 2023 (Gustafsson, 2023; Lu, 2022).

Pada penelitian ini, kami mereview setiap game tersebut baik menggunakan channel video game movie seperti Gamer's Little Playground (<https://www.youtube.com/@glp>), Shirrako (<https://www.youtube.com/@Shirrako>) dan Helsonium (<https://www.youtube.com/@Helsionium>), selain itu juga melakukan playthrough yang kami lakukan. Review tersebut berfokus pada bagaimana cara penyampaian cerita pada game-game tersebut terutama dari pendekatan penceritaan alam semesta bersama. Kami juga melakukan survey yang disebarkan melalui forum game xeno franchise di forum facebook untuk mendapatkan masukan dari user terkait gaya cerita pada xeno-franchise. Hasil review kami rangkum dan dikelompokkan dari berbagai bentuk jenis penceritaan pada xeno franchise.

Hasil dan Pembahasan

Review yang kami lakukan pada video let's play, video kompilasi sinematik, pengalaman bermain kami dan survey terbuka mengerucut pada beberapa gaya cerita yang membuat penyampaian cerita dengan bentuk alam semesta bersama pada franchise Xeno sangat berkesan bagi pemainnya. Sebelum kami lanjutkan dengan elaborasi setiap elemen tersebut, kami akan merangkum secara singkat mengenai cerita pada franchise Xeno, karena kompleksitas dari naratifnya, kami akan menceritakan fase 3 yaitu Xenoblade Chronicles.

Naratif pada Xenoblade Chronicles dimulai dari seorang ilmuwan metafisika bernama Klaus yang melakukan eksperimen untuk membuat alam semesta yang baru dengan bantuan AI yang terdiri dari 3 prosesor yang disebut Trinity Processor. Akan tetapi, eksperimen yang dilakukan gagal yang menyebabkan setengah badan Klaus dan asistennya Galea beserta salah satu bagian dari Trinity Processor terserap ke alam semesta yang baru. Meskipun setengah badan Klaus terbelah, dia belum mati. Setengah dari badan dan berubah menjadi Titan dan setengahnya lagi menjadi dinamakan Architect. Dari kejadian tersebut, maka timbullah cerita tentang XC1. Dalam semesta alam baru tersebut Klaus menjadi Titan yang bernama Bionis dan Galea menjadi Titan yang bernama Mechonis dan mereka bertempur satu sama lain dan akhirnya kedua Titan tersebut mati dan menjadi tempat tinggal makhluk hidup baru. Ribuan tahun mendatang, lahirlah anak laki-laki bernama Shulk yang adalah Main Character dari XC1.

Sepuluh badan Klaus yang tertinggal menjadi Architect menutupi dunia yang sudah hancur dengan lautan awan dan Architect memberikan tubuh Titan untuk makhluk hidup dapat tinggal disana. Cerita pada XC2 dimulai dari seorang anak laki-laki yang bernama Rex yang hidup di tubuh Titan yang dinamai Gramps. Setelah perjalanan yang panjang untuk mencari Tempat yang bernama Elysium, Rex dan rombongannya akhirnya bertemu dengan Architect yang menjelaskan kehidupan yang sebenarnya. Pada saat yang sama, dimana Architect sedang memberikan informasi terkait bagian tubuh setengahnya lagi yang berada di dimensi lain, Shulk dan rombongannya akan membunuh Zanza dimana Zanza ini adalah setengah badan dari Klaus atau Architect yang berada di dimensi yang lain.

XC3 dimulai setelah puluhan tahun berjalan, kedua dunia yang terpisah ingin mencoba bergabung kembali secara alamiah. Akan tetapi, apabila kedua dunia ini bergabung, akan menghancurkan satu sama lain yang disebut Big Bang. Oleh karena itu, makhluk hidup yang tinggal di kedua dunia ini membuat mesin yang bernama Origins. Origins sudah dibajak oleh makhluk yang bernama Moebius. Pada seri ini, karakter utama bernama Noah dan rombongan ingin mengembalikan Origins ke posisi semula dan merebutnya kembali dari Moebius. Setelah Origins didapatkan, kedua dunia dapat bergabung tanpa menghancurkan apapun. Konsep cerita Abrahamic sangat kentara pada ketiga game ini dan detail dari konsep, filosofi dan mitologi yang disampaikan masih

sangat luas dan artikel ini hanya merangkum secara sangat sederhana cerita yang ingin disampaikan.

1. Immersive World building

Salah satu cara dalam membangun cerita fantasi maupun sci-fi adalah membangun mitologinya. Video game seperti Final Fantasy, Tales, Legend of Zelda, Mass Effect dan Persona memiliki pembangunan cerita yang berfokus pada mitologi yang ada pada dunia game tersebut. Franchise Xeno memiliki pendekatan yang sangat khusus pada konsep pembangunan dunia ini. Kalau bisa kita deskripsikan dengan 1 kata, dunia pada Franchise Xeno adalah “besar”.

Xenogears, seperti mayoritas video game RPG pada waktu itu memiliki 2 layer interaksi pada dunia, yakni dunia dan Kota. Tidak seperti game lainnya, navigasi pada Xenogear memiliki konsep yang berlawanan dengan video game lainnya: Xenogears memiliki peta yang 3D sedangkan sprite karakter adalah 2D. Game RPG populer lainnya memiliki peta yang 2D atau pre-rendered 3D dan sprite karakter 3D. Kelebihan pendekatan ini adalah petanya bisa diputar yang membuat konsep dunia dan navigasinya pada Xenogear lebih luas dibanding game RPG lainnya. Xenosaga yang dirilis pada media penyimpanan yang lebih besar menyediakan dunia yang lebih besar lagi meski masih memiliki konsep RPG Klasik.

Xenoblade Chronicles mengubah konsep peta pada game RPG klasik dan memperkenalkan elemen dunia terbuka (Open World) dengan bentuk peta yang tidak konvensional. Secara mitologi, “Dunia” pada XC1 adalah tubuh 2 raksasa yang sudah mati. Konsep dunia ini sangat tidak biasa sehingga pemodelannya diperlukan pemodelan fisik agar developer dapat memahami konsepnya (Lihat Gambar 1). XCX memiliki dunia yang lebih kecil namun karena skala yang besar, dan bentuk eksplorasi yang bisa menggunakan kendaraan dan robot membuat vertikalitas dan ukuran XCX terasa sangat besar. XC2 melanjutkan konsep ini dengan setiap region yang bisa dieksplorasi adalah tubuh dari raksasa-raksasa yang kali ini masih hidup. Dalam banyak kesempatan, pada latar belakang kita bisa melihat bagian dari raksasa tersebut yang hidup. XC3 meningkatkan konsep ini dengan memiliki banyak cara untuk mengeksplorasi dunia, membuat dunia pada XC3 sangat besar untuk dieksplorasi.



*Gambar 1 Model Konsep Peta dari XC1
Sumber: (Sahdev, 2011)*

Selain skala dan ukuran pada peta yang bisa dinavigasi oleh pemain. Konsep mitologi yang disampaikan pada franchise Xeno juga sangat imersif. Misalnya saja pada Xenogears yang memulai dengan adegan perang dimana karakter utama terpaksa ikut karena desanya yang dihancurkan. Konsep ini diulang kembali pada Xenosaga, XC1, XCX dan XC3 dimana karakter utama kita adalah bagian dari perang yang sedang berlangsung, membuat XC2 menjadi outlier. Tema perang ini membuat konsep dari penggunaan senjata perang membuat mekanik game RPG menjadi bagian dari mitologi naratif yang ingin disampaikan. XC2 memiliki pendekatan yang sangat efektif dengan konsep Blade, yang adalah anggota party yang merupakan senjata hidup. XC3 bahkan membedakan mekanik battle antara Agnus dan Keves (2 bangsa yang bertikai pada XC3) sehingga mengendalikan karakter dari Agnus dan Keves memiliki perbedaan yang drastis. Penyampaian cerita pada video game, terutama pada Franchise Xeno tidak hanya menampilkan dan menjelaskan suatu konsep cerita namun secara efektif juga menerapkan elemen cerita menjadi mekanik pada video game sehingga konsep penyampaian ceritanya sangat imersif.

Secara konsep alam semesta bersama, sangat terlihat pada fase 3, dimana XC3, yang secara naratif adalah alam sementara tempat dunia XC1 dan XC2 bergabung sebelum pecah, memiliki elemen

dunia XC1 dan XC2 secara umum. Misalnya saja area Swordmarch adalah pedang dari Titan Mechonis pada XC1, atau Titan Urayan yang ada secara jelas di peta. Selain itu area peta yang lebih kecil seperti Colony 9 pada XC1, Mor Ardain yang ada pada Syra Hovering Reefs dan Eryth Sea pada XC 1 yang menjadi Ethyria Sea pada XC3, apalagi selain kesamaan visual, musik latar yang digunakan juga mereferensi game sebelumnya, membuat pemain XC1 dan XC2 memiliki familiaritas ketika bermain XC3. Hal ini menjadi sangat kentara dengan XC3-Future Redeemer dengan mengembalikan kedua tokoh utama pada XC1 dan XC2 menjadi playable character dan memberikan konteks sejarah pada mitologi yang disampaikan pada XC3.

2. Suspense and Foreshadowing: Episodic Storytelling

Naratif yang disampaikan pada Franchise Xeno, seperti kebanyakan RPG menampilkan naratif dengan mengenalkan tempat baru. Franchise ini menggunakan cutscene sinematic dimulai dari era Xenosaga, yang mana memulai konsep naratif dengan konsep episode atau chapter. Naratif seperti ini banyak ditemukan pada film serial dengan memberikan cuplikan kejadian pada chapter berikutnya pada akhir setiap chapter. Xenosaga secara naratif lengkap juga terdiri dari 3 episode dengan naratif yang selain bisa berdiri sendiri, juga memiliki kontinuitas. Seluruh entry pada Xenoblade bahkan memiliki cutscene sinematic yang lebih kompleks baik secara teknik sinematik maupun secara durasi membuat penyampaian cerita pada fase ini lebih hidup.

Dalam konteks gaya penceritaan alam semesta bersama, konsep episodic ini juga terlihat dalam naratif per-judul, dengan akhir pada cerita XC1 mereferensi adanya 2 trinity processor yang belum terlihat, yang mana menjadi preseden dari XC2. 6 Founder yang diceritakan pada XC3 menjadi preseden dari XC3-Freedom Redeemer. Bahkan akhir dari Xenogear yang menyebutkan adanya cerita masa lalu yang jauh itu menjadi preseden dari kejadian Klaus yang mentrigger keseluruhan naratif pada Xenoblade. Bagi franchise Xeno, gaya cerita episodik ini tidak hanya untuk menyampaikan naratif dalam 1 game, namun juga untuk mempersiapkan naratif yang lebih besar secara franchise untuk membentuk gaya cerita alam semesta bersama.

3. Cross Reference

Salah satu ciri dari gaya bercerita alam semesta bersama adalah saling mereferensi antar naratif atau Cross Reference. Cross Reference memberikan rasa kohesi dan kedalaman pada seri ini,

menciptakan dunia bersama yang menawarkan rasa kesinambungan dan koherensi terhadap beragam elemen permainan. Pada franchise Xeno, hal ini dilakukan dengan 2 pendekatan. Pendekatan pertama adalah referensi historis dan mitologi, yang mana berfokus pada konsep naratif dan tematik pada franchise Xeno. Bentuk dari referensi ini seperti yang terlihat pada kemunculan berulang sosok misterius seperti Gnosis di Xenosaga dan Telethia yang serupa dengan Gnosis pada Xenoblade Chronicles 1. Makhluk bayangan ini mewakili ancaman eksistensial dan pertanyaan filosofis yang mendalam sebagai penghubung tematik antar permainan. Mereka menantang pemain untuk merenungkan hakikat keberadaan dan tempat mereka di alam semesta. Zohar adalah salah satu konsep dan artifak pada franchise Xeno yang secara filosofis seperti tuhan pada franchise ini.

Bentuk kedua dari referensi silang ini adalah referensi karakter. Salah satu yang paling awal dilakukan nama Uzuki yang seperti mengaitkan karakter Citan Uzuki pada Xenogears dengan Shion Uzuki pada Xenosaga, atau Vandham pada XC2 dan XC3, atau karakter seperti KOS-MOS dan T-Elos yang merupakan karakter penting dalam Xenosaga muncul kembali sebagai Blades dalam Xenoblade Chronicles 2. Bentuk referensi ini tidak hanya dari karakter yang sama atau nama saja, namun juga kemiripan design karakter. Karakter Zeke dari XC2 misalnya, memiliki kemiripan dengan Bart dari Xenogears, atau Elma dari XCX yang memiliki color pallete yang sama dengan T-Elos dari Xenosaga. Kekayaan bentuk referensi pada franchise Xeno memiliki makna tidak hanya sebagai trivia saja, namun sebagai bagian naratif yang lebih dalam.

4. Cleared Timeline

Narasi dengan gaya penceritaan alam semesta bersama pada setiap naratif yang dibangun pada setiap game harus memiliki aliran waktu yang jelas dan definitif untuk memberikan kesempatan bagi pemain untuk memahami cerita secara komprehensif. Ketidakjelasan aliran waktu dapat merusak imersifitas dan pemahaman pemain seperti pada Franchise Legend of Zelda dan Franchise Five Nights at Freddy's. Franchise Xeno sendiri telah membangun sebuah timeline yang cukup rigid dengan menceritakan kejadian kejadian yang jelas posisinya dalam dunia yang telah dibangun. Dimana berdasarkan informasi informasi yang diberikan pada Franchise ini, pemain dapat membangun sebuah timeline yang koheren yang mencakup seluruh game. Dengan menggunakan kejadian kejadian atau benda yang konsisten di semua game, seperti Zohar yang

merupakan sebuah benda yang muncul atau disebutkan di seluruh game dari Xenogears sampai XC3

XC3 adalah salah satu bentuk anomali naratif dari segi waktu. Dalam aliran waktu yang komprehensif, seluruh kejadian pada game tersebut dan spin-offnya XC3 Future Redeemed, terjadi pada 1 moment ketika dunia pada XC1 dan XC2 yang bergabung bersama sebelum pecah ke dunia masing-masing. Namun dalam konteks naratif dan terutama gaya penceritaan alam semesta bersama, secara mitologi pada naratif, hal tersebut logis dan tidak merusak aliran waktu yang telah dikembangkan

5. Hero's Journey or Anti Hero's Journey?

Kerangka Hero's Journey kerap digunakan dalam sebagai kerangka naratif pada sebuah media fiksi dan fantasi. Franchise Xeno sebagai video game memiliki jalur penyampaian cerita yang meski terkesan lambat memiliki jalur yang bisa kita identifikasikan sebagai hero's journey. Hampir semua karakter utama, atau karakter pendamping berangkat dari situasi yang biasa saja. Seperti Fel pada Xenogears yang adalah seorang ahli bela diri yang suka melukis di sebuah desa, atau Rex pada Xenoblade Chronicles 2 yang ada adalah seorang diver biasa saja. Secara umum, hampir semua video game pada franchise Xeno pada awalnya mengikuti kerangka kerja ini. Pengecualian adalah Xenosaga, ketiga game pada fase kedua terdiri dari 2 episode yang masing-masingnya menggambarkan Act 1-2-3 pada kerangka Hero's Journey namun secara sendiri juga memiliki naratif yang utuh. Ini berarti pada episode 2, Shion tidak lagi berfokus pada perjalanannya ketika diawal, namun langsung masuk pada konflik dan kegagalan dari kematian karakter temannya yang adalah ciri khas Act 2 pada kerangka Hero's Journey.

Naratif pada Franchise Xeno apabila mengikuti kerangka Hero's Journey secara konsisten, akan dapat ditebak jalan ceritanya oleh pemain. Namun, seluruh video game yang ada pada franchise ini selalu memberikan perubahan pada act-3 yang memutar balikkan semua pengetahuan yang kita dapat pada waktu bermain selama ini. Ini misalnya ditunjukkan dengan jelas pada disc 2 pada Xenogears yang dari segi konsep penyampaian cerita, presentasi naratif, filosofi dan mitologi yang dibangun sangat berbeda dengan disc 1 yang lebih ke arah sci-fi klasik. Perbedaan ini mayoritas disebabkan oleh kondisi pengembang yang dalam kondisi sulit dengan kurangnya orang dan waktu

sebelum rilis. Namun gaya yang sangat berbeda ini memberikan kontroversi diantara pemainnya, ada yang menganggapnya jenius, ada yang menganggapnya suatu gaya cerita yang malas. Namun, konsensus dari pemain xenogears dan video game pada saat itu mengakui bahwa jalur cerita Xenogears adalah salah satu yang paling berlawanan dengan alur cerita Act 3 kebanyakan sehingga ada yang menyebutnya sebagai antithesis dari kerangka hero's journey.

Hal ini diteruskan sampai sekarang sehingga pemain yang setia dengan franchise ini sudah memiliki ekspektasi bahwa karakter utama, belum tentu adalah hero dalam cerita ini. Hal ini ditunjukkan dengan jelas pada Xenoblade Chronicles 3 yang mana salah satu peran antagonis pada game ini, Consul N adalah reinkarnasi sebelumnya dari Noah, karakter utama pada Xenoblade Chronicles 3. Pada bagian akhir dari game tersebut, karakter utama kita menyelamatkan Mio, yang adalah karakter pasangan romantis dari Noah, namun dengan menyelamatkan Mio, Consul M (yang adalah reinkarnasi sebelumnya dari Mio dan istri dari Consul N) harus lenyap selamanya. Hal yang sama terjadi pada Fel dan Lacan di Xenogears, Shulk dan Zanza di Xenoblade Chronicles 1, dan bahkan player character pada Xenoblade Chronicles X adalah contoh dari status Anti-Hero pada karakter utama. Konsepsi perubahan status Hero pada karakter di franchise ini bukan hal yang unik, tapi sesuatu yang diekspektasi. Hal tersebut membuat penyampaian naratif pada video game ini unik dan menjadi ciri khas pada franchise ini.

6. Sound Design

Konsep pembangunan dunia selain dengan visual adalah dengan melakukan pendekatan dari segi suara. Musik Latar yang digunakan dipilih untuk merepresentasikan suatu daerah seringkali merefer pada game sebelumnya. Musik latar Colony 9, Time to Fight dan sound effect ketika menemukan area rahasia yang muncul pada XC3 berasal dari XC1 dan XC2. namun musik yang selalu muncul pada franchise Xeno adalah You Will Know Our Names (pada XC2 You Will Recall Our Names) yang adalah musik latar Boss Battle yang sangat unik pada franchise ini. Pada Xenosaga, musik latar dari karakter dipertahankan selama series dengan berbagai pendekatan, misalnya musik KOS-MOS pada episode 1 yang statis lebih aktif pada Episode 2 yang menggambarkan kondisi karakter tersebut yang lebih hidup dan menjadi melankolis pada episode 3 untuk menggambarkan situasi dilema internal pada karakter tersebut. Hampir semua musik pada

franchise Xeno dirancang oleh Yasunari Mitsuda dengan dibantu oleh komposer lain seperti Kaijura Yuki (pada Xenosaga Ep2 dan 3), Hiroyuki Sawano (pada XCX) dan lain-lain.

Selain menggunakan soundtrack dari game sebelumnya XC series juga menggunakan musik yang telah di remix atau digabungkan dengan track lainnya untuk digunakan kembali baik sebagai tema karakter ataupun tema daerah. Seperti tema Melia sebuah karakter yang pertama kali muncul pada XC 1 muncul kembali pada XC 3, dimana tema karakter tersebut menggunakan gabungan dari tema daerah asalnya yaitu Eryth sea dan Alcamoth. Selain Melia karakter yang kembali lagi adalah Nia dari XC 2, dimana tema karakter tersebut menggunakan remix musik Drifting soul dengan tambahan vocal. Kemudian lagi dalam soundtrack beberapa daerah dan beberapa battle dalam XC 3 juga menggunakan remix musik dari XC 1 dan XC 2. Seperti musik dalam daerah Urayan tunnels yang menggunakan motif motif musik Tephra cave, Ether mines, Bionis's interior dan Uraya yang berasal dari XC 1 dan XC 2. Kemudian Eryth sea diremix sebagai tema musik ketika battle dilakukan diatas air. Referensi musik yang dilakukan pada franchise dilakukan untuk menekankan hubungan antara game pada konsepsi alam semesta bersama pada franchise Xeno.

Dunia yang dibangun di Franchise ini adalah dunia yang besar namun penggunaan latar musik dan efek dilakukan dengan rapi sehingga perpindahan daerah pada peta selain perbedaan visual, juga ada perbedaan lagu. Misalnya saja pada XCX ketika musik ada di kota akan berbeda secara seamless ketika berbeda distrik yang dikunjungi, atau pada XC1 dimana ketika party mencapai Mechonis field seluruh combat dalam daerah itu memainkan lagu mechanical rhythm dimana musik tersebut terdiri dari efek suara mekanis.

7. Flaws and Limitation

Kelemahan terbesar dari franchise Xeno ini adalah ketidak lengkapan naratif pada fase Xenogears dan Xenosaga. Batasan ini dikarenakan Monolith Soft dan terutama Tetsuya Takahashi memiliki keterbatasan dari segi dana, pengembang dan waktu sehingga Xenogear dan Xenosaga yang direncanakan terdiri dari masing masing 6 episode hanya dihasilkan sebanyak 1 untuk Xenogears dan 3 untuk xenosaga. Sehingga, meskipun secara naratif selesai, namun dalam naratif yang lebih luas terkesan belum selesai. Xenoblade, dengan team yang lebih tersedia, dana dan waktu yang cukup memberikan naratif keseluruhan yang lebih lengkap meski secara umum, masih terasa

belum selesai. Bagi gaya penceritaan alam semesta bersama hal ini tidak bisa dikatakan kelemahan karena ketidak selesaian tersebut memberikan kesempatan untuk mengembangkan naratif untuk menutupi gap yang ada.

Meskipun Game seri Xeno terkenal dengan penceritaan yang menarik dan juga pembangunan dunianya, seri Xeno memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah narasi yang rumit dan sulit untuk dipahami. Selain itu, eksplorasi tema filosofis dan metafisik, membuat cerita menjadi padat dan membingungkan bagi sebagian pemain. Alur cerita yang rumit dan pengetahuan yang luas juga bisa membuat pemain kewalahan, terutama bagi pemain baru di serial ini. Selain itu, beberapa seri game Xeno memiliki cutscene dan dialog panjang yang dapat mengganggu gameplay, sehingga membuat frustrasi pemain yang lebih memilih perpaduan cerita dan aksi.

Kekurangan selanjutnya dari segi kualitas grafisnya yang tidak konsisten. Meskipun beberapa game dalam seri ini memiliki visual yang menakjubkan, game lainnya mungkin gagal dalam hal grafis, terutama jika dibandingkan dengan game kontemporer. Variasi kualitas grafis ini dapat menjadi penghalang bagi pemain yang mengutamakan visual mutakhir. Selain itu, serial ini menghadapi keterbatasan platform, dengan beberapa judul paling terkenal dirilis di konsol game berbeda, yang mungkin membatasi aksesibilitas bagi penggemar yang tidak memiliki platform tersebut. Hal ini menghambat kemampuan pemain untuk merasakan keseluruhan cerita dari seri Xeno, dan dapat membuat para pemain frustrasi bagi mereka yang ingin menjelajahi alam semesta yang saling berhubungan.

Dari segi franchise lain yang juga mengangkat gaya cerita alam semesta bersama, adalah franchise Kiseki yang secara naratif lebih kohesif karena dari 12 game yang sudah dirilis semua berlangsung pada era waktu yang sama. Hal ini menguntungkan karena protagonis dari game berbeda bisa bertemu dan saling berinteraksi meski dalam konteks naratif masing-masing. Sedangkan pada franchise Xeno memiliki keterkaitan waktu yang sangat jauh sehingga kejadian pada awal XC1 adalah kisah kuno menurut XC3. Kelebihan lain dari franchise Kiseki dibanding Xeno adalah naratif yang dihasilkan memiliki urutan yang tepat sehingga pengguna bisa menikmati naratif secara langsung tidak bolak balik seperti franchise Xeno yang kerap menggunakan prequel. Selain franchise Kiseki, juga ada Franchise Legend of Zelda, meskipun memiliki timeline yang lebih

kacau dari Franchise Xeno, konteks naratif pada Legend of Zelda dari awalnya dari tahun 1986 sampai sekarang memiliki konsep narasi yang sama sehingga pengguna dapat secara langsung menikmati naratif pada game ini tanpa harus memahami konsep dan naratif game sebelumnya.

8. Kontribusi pada industri video game

Franchise Xeno memberikan banyak kontribusi pada industri video game secara umum. Kontribusi terbesar adalah bentuk penyampaian cerita pada video game, yang selama ini dipandang bukan sebagai karya seni, memiliki naratif yang dewasa, filosofis dan mengugah nalar pemainnya, seperti layaknya karya literatur. Franchise Xeno membuktikan bahwa video game memiliki kelebihan sebagai media interaktif yang mampu menyampaikan pesan-pesan berat dengan visual yang menarik, naratif yang saling terkoneksi dan adanya rancangan besar (grand design). Franchise ini juga menginspirasi video game lain untuk mengambil topik filosofi seperti Nier, Bioshock dan Deus Ex. Franchise ini juga memberikan konten sci-fi yang jarang muncul dari developer game jepang yang lebih banyak ke konten spiritual. Perancangan video game seperti Franchise Xeno memerlukan rancangan video game yang komprehensif. Tidak hanya berfokus pada karakter, dunia, visual, audio, mekanik dan naratif, namun kesetiap elemen pada video game yang saling membangun. Rancangan yang kompleks ini menjadikan franchise xeno sebagai salah satu studi kasus yang unik dimana menunjukkan bahwa video game dapat mencapai kompleksitas dari segi artistik dan literatur yang tidak bisa diremehkan.

Simpulan

Artikel ini telah mengidentifikasikan elemen yang mendukung penulisan cerita alam semesta bersama dalam media video games dengan mempelajari Franchise Xeno. rancangan game yang komprehensif menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam menulis cerita yang kompleks dan saling terhubung pada gaya penulisan alam semesta bersama. Terlebih lagi pada video game yang mana tidak ditujukan sebagai media naratif namun lebih mengedepankan mekanik dan gameplay. Seorang game designer dalam merancang naratif yang saling berhubungan dapat mempelajari elemen yang membuat franchise Xeno sukses. Pembangunan dunia yang imersif untuk menunjukkan mitologi yang ada pada naratif fantasi yang dibangun penting dalam membuat pemain memiliki pemahaman mengenai pengetahuan dalam konteks naratif video game.

Penceritaan yang bersifat episodik dapat membantu pengembang video game untuk berfokus pada naratif yang ingin dibangun sambil mempersiapkan video game mendatang. Untuk mengfokuskan hubungan naratif antar videogame, referensi baik secara konsep, karakter, visual dan audio dapat digunakan untuk membantu player memahami naratif dengan lebih baik, terlebih seperti pada franchise Xeno yang menggunakan tema yang berat dan filosofis. Alur waktu yang jelas juga dapat membantu pemain memahami naratif yang ingin dibangun dengan lebih komprehensif. Elemen-elemen tersebut kami harapkan dapat membantu pengembang game di masa depan untuk dapat belajar dari Franchise Xeno dalam membangun naratif untuk proyek jangka panjang seperti video game.

Hasil yang telah kami kemukakan ini juga akan menjadi salah satu dasar pada penelitian kami berikutnya yang berfokus pada pengembangan kerangka kerja perancangan video game yang berfokus pada naratif yang ingin disampaikan. Naratif pada video game tidak terbatas oleh genre saja, hampir semua video game modern sudah tidak lagi dibatasi dengan ukuran media penyimpanan sehingga naratif yang luas dapat dimasukkan dalam video game. Hero's Journey yang adalah framework yang selama ini digunakan dalam merancang naratif sangat mungkin untuk dikembangkan dan diserap dalam perancangan video game. Selain itu studi terkait Franchise Xeno seperti bagaimana pengaruhnya terhadap pemain game dan potensi penggunaannya dalam mengajar filsafat juga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Franchise Xeno adalah studi kasus yang masih sangat jarang untuk ditelaah, khususnya terkait studi perancangan video game, kultur dan filsafat dan pengaruhnya terhadap pemain dan pengembang lainnya. Hal ini menyebabkan masih terbuka kesempatan yang luas terhadap telaah yang lebih mendalam pada Franchise Xeno.

Referensi

Arsenopoulou, N., Poupou, A., & Rizopoulos, C. (2023). Games as Cinematic Experiences: Discussing Filmic Modes and Ludic Elements in Video-Game Storytelling. In X. Fang (Ed.), *HCI in Games* (pp. 19–38). Springer Nature Switzerland.

Blom, J. H. (2017). Understanding Games through a Character-World Framework. *DIGRA '17 - PROCEEDINGS OF THE 2017 DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, July*.

Blom, J. H. (2022). Challenging Linearity: Microstructures and Meaning Making in Trails of Cold Steel III. In *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*

(pp. 77–95).

Bozdog, M., & Galloway, D. (2020). Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch. *Games and Culture*, 15(7), 789–808. <https://doi.org/10.1177/1555412019844631>

Bradford, W. J. (2020). Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in the Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Journal of Sound and Music in Games*, 1(4), 1–21. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.4.1>

Brückner, S. (2020). *Play Across Cultural Borders : An Explorative Cross-Cultural Study of Digital Game Player Experience by Analyzing User Reviews and Think-Aloud* Doctoral Dissertation Academic Year 2020 *Play Across Cultural Borders : An Explorative Cross-Cultural Study of D* [Keio University]. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21818.00961>

Bučková, Z. (2019). Typology of Game Principles in Digital Games : A Case Study of Mafia III Terminology Axis. *Acta Ludologica*, 2(1), 42–54.

Carbonell, C. D. (2021). Answering Lovecraft: Clive Barker’s embodied fiction. *Horror Studies*, 12(1), 97–117. https://doi.org/https://doi.org/10.1386/host_00031_1

Carter, J. (2023). *Mortal Kombat 1’s New Universe Is Worth Fighting For*. Yahoo! Finance. https://finance.yahoo.com/news/mortal-kombat-1s-universe-worth-210000405.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guc e_referrer_sig=AQAAADMPPrPIJCjWujSrmjwqrnXM9EQOr1AZ1EhAWMmWHZeZ-TBm2_wr5Ni35aHdSVE-slQfyQAgJ4uvb1uT_y1db0yG85BambhhNlbTEN75riPTz0vylxzD0QT9j1TDlxCGk4ywAlgRVwCPphpI_2dW-Qx2CrBwOUOs198VhDqBxck-9

Evin, I., Hämäläinen, P., & Guckelsberger, C. (2022). Cine-AI: Generating Video Game Cutscenes in the Style of Human Directors. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(October). <https://doi.org/10.1145/3549486>

Fahmi, M. (2014). *Nostalgia Review Xenogears – Kisah Epik Tentang Perang, Agama, dan Cinta*. TechinAsia. <https://id.techinasia.com/nostalgia-review-xenogears>

Gustafsson, J. (2023). *JRPG VS WRPG A comparative study of Xenoblade Chronicles X*. University of Skövde.

- Koskimaa, R., Välisalo, T., Ruotsalainen, M., & Karhulahti, V.-M. (2021). Esports Transmedia Universes. In *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming* (pp. 149–165).
- Kudláč, M. (2019). Transmedia Storytelling: The Many Faces of Video Games, Fluid Narratives and Winding Seriality. In *Second Language Learning and Teaching* (pp. 191–203). https://doi.org/10.1007/978-3-030-25189-5_13
- Lu, S. (2022). *The Game Awards 2022 Nominees Include Xenoblade Chronicles 3, Nibellion*. Siliconera. <https://www.siliconera.com/the-game-awards-2022-nominees-include-xenoblade-chronicles-3-nibellion/>
- Marazi, K. (2020). You’ve Become Part of a Bigger Universe. You Just Don’t Know it Yet: Adaptation, Intertextuality and the Case of Total Branded Entertainment. *Journal of Anglophone Literature*, 4, 2585–3538. <https://doi.org/10.26262/exna.v0i4.7918>
- McMillan, C. T. F. (2021). Conclusion: A Future Transhumanism. In *Posthumanism in Digital Culture* (pp. 129–139). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-80043-107-220211013>
- Medievitenskap, T. F., & Brinch, S. (2019). *Vulnerability and Growth in Video Game Narratives Approaches to Storytelling in Dark Souls 3 and Hellblade: Senua’s Sacrifice* [Norwegian University of Science and Technology]. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2626670>
- Murawski, B. (2015). Marvel Makes Films. The Shared Universe as a New Trend in Hollywood Cinema. *Ars Educandi*, 12, 31–40.
- Ng, J. (2019). Storytelling through Art: Teaching the History of Indonesia with Video Games. *Art and Design Review*, 7(1), 29–40. <https://doi.org/10.4236/adr.2019.71004>
- Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R., Sherrick, B. I., & Chung, M.-Y. (2016). Video games as meaningful entertainment experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4), 390–405.
- R, A. L. (2021). Analisis Semiotika Pada Film Pendek Berjudul “Tilik” Karya Wahyu Agung Prasetyo. *Prosiding Seminar Virtual FSMR*, 103–122.

- Robbs, M. (2023). *Nintendo Game Shared Universe: Are All Nintendo Games In The Same Universe?* Retroonly. <https://retroonly.com/are-all-nintendo-games-in-the-same-universe/>
- Roccanti, R., & Garland, K. (2015). 21st Century Narratives: Using Transmedia Storytelling in the Language Arts Classroom. *Signal Journal*, 38(1), 16–20.
- Roth, C., van Nuenen, T., & Koenitz, H. (2018). Ludonarrative hermeneutics: A way out and the narrative paradox. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): Vol. 11318 LNCS*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7
- Sahdev, I. (2011). *A Look Into The World Design Of Xenoblade Chronicles*. Siliconera. <https://www.siliconera.com/a-look-into-the-world-design-of-xenoblade-chronicles-2/>
- von Stackelberg, P. (2018). TRANSMEDIA FRANCHISING: Driving Factors, Storyworld Development, and Creative Process. *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, February, 233–242. <https://doi.org/10.4324/9781351054904-26>
- Wang, B., Gong, Y., & Rau, P. L. P. (2019). What Makes for Successful Game Storytelling in Different Countries? A Comparison Between Japan, Korea and China. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): Vol. 11577 LNCS*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22580-3_7
- Weise, M. (2003). How Videogames Express Ideas. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*.
- Wibowo, T., & Saribu, A. E. M. D. (2023). Video Game dan Iman Katolik : Studi Kualitatif ‘ That Dragon , Cancer ’ pada Kalangan Misdinar di Kota Batam Video Game and Catholic Faith : Qualitative Study on ‘ That Dragon , Cancer ’ among Acolyte in Batam City. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(1), 61–72. <https://doi.org/10.28932/srjd.v7i1.5797>
- Wiksaas, F. (2009). *Do Androids Dream Of Jung? an analysis of intertextual references in Xenosaga - Der Wille zur Macht in light of Takashi Murakami’s superflat concept*. Universitetet i Oslo.
- Yang, B., & Zisiadis, M. (2014). *Transmedia Marketing : Strengthening Multiplatform User Participation Through Storytelling*. Umeå University.

Yee, T. B. (2020). Battle Hymn of the God-Slayers: Troping Rock and Sacred Music Topics in Xenoblade Chronicles. *Journal of Sound and Music in Games*, 1(1), 2–19.
<https://doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.1.2>

Zimmerman, A. (2016). Transmedia testimonio: Examining undocumented youth’s political activism in the digital age. *International Journal of Communication*, 10, 1886–1906.

Penceritaan Interaktif Menggunakan Mobile Augmented Reality sebagai Sarana Pelestarian Cerita Rakyat Roro Jonggrang

Dea Armelia Kitris Wirabhayu

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
deaarmeliakitrisw@gmail.com

Kathryn Widhiyanti

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
kathryn@isi.ac.id

ABSTRAK

Penyebarluasan penggunaan teknologi seluler dapat menjadi sasaran menarik untuk pembelajaran mobile. Namun masih sangat jarang untuk melihat cerita rakyat muncul sebagai konsumsi media. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan *Mobile Augmented Reality* (MAR) sebagai alat untuk memvisualisasikan *Interactive Storytelling* (IS), kita dapat mengembangkan prototipe pengalaman bercerita interaktif AR yang menampilkan cerita rakyat Roro Jonggrang. Implementasi metode *Augmented Reality Design Principles* (ARDP) merupakan dasar untuk mengidentifikasi elemen kunci penceritaan AR. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip desain AR dapat digunakan untuk mengembangkan pengalaman bercerita interaktif yang efektif dan menarik untuk mendorong pelestarian cerita rakyat. Kesimpulan pengembangan *Interactive Storytelling Mobile Augmented Reality* (ISMAR) harus dipertimbangkan dalam bidang warisan digital sebagai metode baru untuk pelestarian dan penyebaran cerita rakyat.

Kata kunci: Interactive Storytelling, Mobile Augmented Reality, Cerita Rakyat, Prinsip Desain

Pendahuluan

Pesatnya penyebaran teknologi seluler, menjadikan alat baru aplikasi berbasis *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran mobile yang dapat menawarkan banyak manfaat seperti fleksibilitas, aksesibilitas, dan interaktivitas (Nincarean et al., 2013). Namun, meski teknologi ini memiliki potensi untuk meningkatkan pendidikan, masih ada bidang pengetahuan yang belum cukup populer di kalangan pengguna telepon seluler, seperti cerita rakyat (Nurlaila, 2022). Hal ini merupakan peluang yang terlewatkan, karena teknologi seluler dapat digunakan untuk mempromosikan dan memfasilitasi pendidikan tentang cerita rakyat (Desai, 2018; Kysela & Štorková, 2015).

Cerita rakyat memiliki nilai penting dalam pendidikan sejarah dan mengandung pesan moral yang mendalam, serta mampu menjadi pendorong utama dalam melestarikan budaya. Sebagai salah satu candi terbesar di Jawa, Candi Prambanan memperlihatkan keindahan cerita-cerita tersebut melalui seni bangun, seni hias, dan seni pahat dalam bentuk arca dan relief dengan berbagai ragam corak dan motif hiasnya (Mufti Riyani, 2018) Candi Prambanan, yang juga dikenal sebagai Candi Loro Jonggrang, bercerita tentang putri Prabu Boko bernama Loro Jonggrang (Moertjipto & Bambang Prasetyo, 1992).

Cerita rakyat Roro Jonggrang tidak hanya memikat melalui kata-kata, tetapi juga dapat dijelajahi melalui pengalaman interaktif (Funk et al., n.d.). Pengguna teknologi seluler memiliki kesempatan untuk merasakan pengalaman cerita ini melalui teknologi MAR (Izzaty et al., 2019). Yang memungkinkan mereka menjelajahi petualangan Loro Jonggrang secara langsung, Pengguna dapat berpartisipasi dalam cerita ini serta menggali detail-detail arca. Melalui pengalaman ini, cerita rakyat Roro Jonggrang tidak hanya menjadi bagian dari sejarah yang diceritakan, tetapi juga menjadi pengalaman yang hidup, menginspirasi generasi masa kini untuk menghargai dan melestarikan warisan budaya nenek moyang mereka.

Penelitian yang menggunakan teknologi (*mobile augmented reality*) MAR sudah pernah dilakukan sebelumnya, seperti pengembangan Marker-based AR dengan alat pemindai gambar (Bergant & Gabrijelčić Tomc, 2022; Camba & Contero, 2015). Buku dokumentasi budaya lokal Malaysia dengan implementasi AR (Santano & Thwaites, 2018). Serta pameran interaktif yang menggunakan konsep AR (Dewangga et al., 2023).

Namun yang menjadi pembeda adalah kurangnya mengulik warisan budaya Indonesia yang mencerminkan identitas nasional. Penelitian seperti ini juga masih sangat jarang dalam versi bahasa Indonesia. Inovasi seperti ini perlu untuk memicu inspirasi generasi muda yang dapat membantu perkembangan seni dan budaya yang dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode dan teknologi yang memungkinkan pembuatan prototipe pengalaman interaktif augmented reality (AR) Tujuan utama adalah memahami integrasi teknologi AR dengan cerita rakyat, termasuk aspek desain interaktif, visualisasi 3D, serta integrasi elemen-elemen cerita ke dalam lingkungan digital. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai potensi dan keberlanjutan penggunaan teknologi mobile augmented reality (MAR) sebagai media warisan digital budaya. Penjabaran fokus masalah dibedah menjadi pertanyaan berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan prototipe pengalaman AR yang interaktif?
2. Apakah prototipe yang telah dirancang mudah untuk diakses dan digunakan perangkat peserta?
3. Apakah teknologi penggunaan mobile augmented reality layak untuk dikembangkan sebagai media warisan digital budaya?

Teori dan Metode Penelitian

Rancangan metode pada penelitian ini menggunakan pengembangan prinsip desain augmented reality berdasarkan penelitian (Garza et al., 2013). Metode pengembangan aplikasi AR ini berisikan 5 step terbagi menjadi beberapa instruksi disesuaikan berdasarkan kebutuhan penelitian. Software yang dipakai menggunakan Meta Spark. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa ISI Yogyakarta jurusan Animasi angkatan 2020 hingga angkatan 2022. Teknik total sampling digunakan pada penelitian ini mendapat jumlah sampel pada penelitian sebanyak 30

responden. Variabel yang diteliti penelitian ini adalah testing prototipe berbasis augmented reality. Pengukuran penelitian menggunakan kuesioner online dilakukan sebanyak dua kali dalam jangka waktu tiga bulan. Analisa data pada penelitian ini mencari pemahaman responden soal pengalaman interaktif, bug dalam aplikasi serta efektifitas Mobile AR.

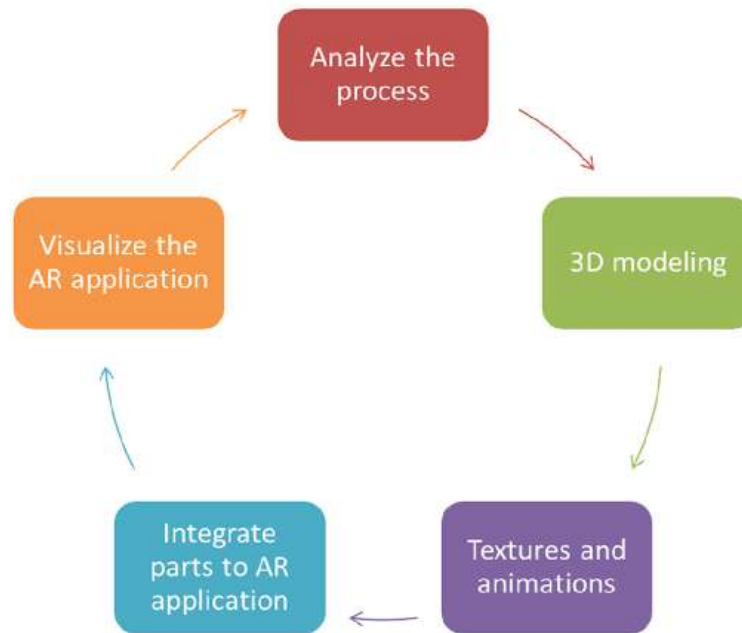


Fig 1. Metodologi pengembangan augmented reality (Garza et al., 2013)

1.) Proses Analisa (Analyze the Process)

Berdasarkan buku (Schmalstieg & Hollerer, 2016) cara kerja mobile augmented reality (AR) secara umum dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a) Pemetaan dunia nyata

Pada tahap ini, perangkat mobile akan menggunakan sensor untuk mengumpulkan informasi tentang lingkungan sekitar pengguna. Informasi ini kemudian akan diproses untuk menghasilkan model dunia nyata.

b) Pemasangan objek virtual

perangkat mobile akan menggunakan model dunia nyata untuk memasang objek virtual. Objek virtual ini dapat berupa gambar, video, atau model 3D.

c) Penampilan objek virtual

Pada tahap ini, perangkat mobile akan menampilkan objek virtual ke pengguna. Objek virtual ini akan terlihat seperti berada di dunia nyata.

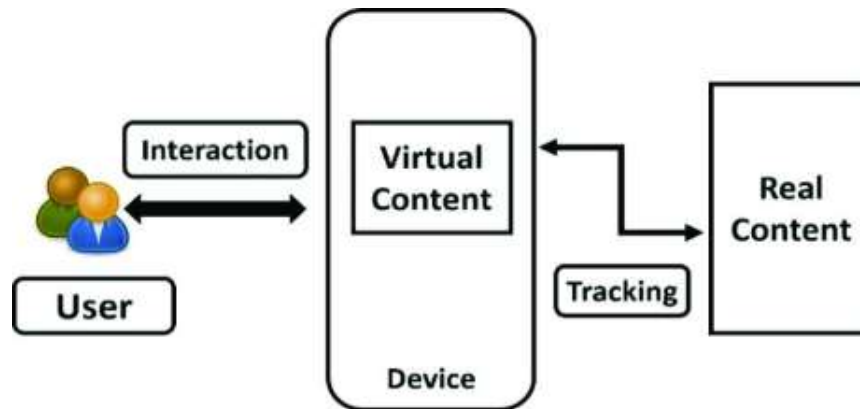


Fig 2. Penjelasan diagram cara kerja mobile augmented reality

Penjelasan secara rinci cara kerja mobile AR yaitu perangkat mobile menggunakan kamera untuk menangkap gambar di dunia nyata lalu menggunakan sensor untuk mengumpulkan informasi tentang lingkungan sekitar pengguna, seperti orientasi perangkat, kecepatan pergerakan, dan jarak ke objek. Setelah itu informasi yang telah dikumpulkan menghasilkan objek virtual dalam dunia nyata melalui proyektor atau layar perangkat mobile pengguna.

2.) 3D Modelling

Pertama, dalam tahap pemodelan 3D dilakukan perencanaan/*planning* identifikasi objek apa saja yang perlu dimodelkan serta bagaimana objek tersebut akan ditempatkan dalam lingkungan 3D dan AR. Selanjutnya membuat sketsa desain awal objek sebagai panduan visual proses modeling. Untuk software yang digunakan pada tahap ini menggunakan Blender, sementara proses sketsa menggunakan Photoshop.

Ketika masuk dalam tahap modeling di software blender. Perlu diperhatikan blocking object agar proporsional dan harmonis dengan komposisi objek lainnya. Penting juga untuk memastikan bahwa objek-objek yang dimodel memiliki jumlah poligon yang efektif untuk optimisasi pada tahap import aset kedalam software Metaspark.

3.) Textures & Animation

Pada tahap texturing, dilakukan dua tahap yaitu dengan pembuatan material secara manual di painting selayaknya digital painting langsung ke objek dan menentukan material dasar menggunakan data procedural. Sebelum texturing perlu membuat UV wrapping guna untuk efisiensi render serta memastikan bahwa tekstur akan sesuai dengan permukaan objek 3D.

Sementara untuk rigging, armature akan dibuat untuk objek model 3D yang berisi bone yang dipasang pada titik-titik penting seperti kepala, tangan dan kaki. Rig adalah kumpulan properti yang menentukan bagaimana armature akan digerakkan. Pengujian rig dilakukan untuk melihat apakah karakter dapat digerakkan dengan baik. Setelah di uji, pembuatan keyframe pada tab animation dalam software Blender dilakukan untuk membuat walking cycle pada karakter 3D Roro Jonggrang.



Fig 3. Proses texturing uv model roro jonggrang

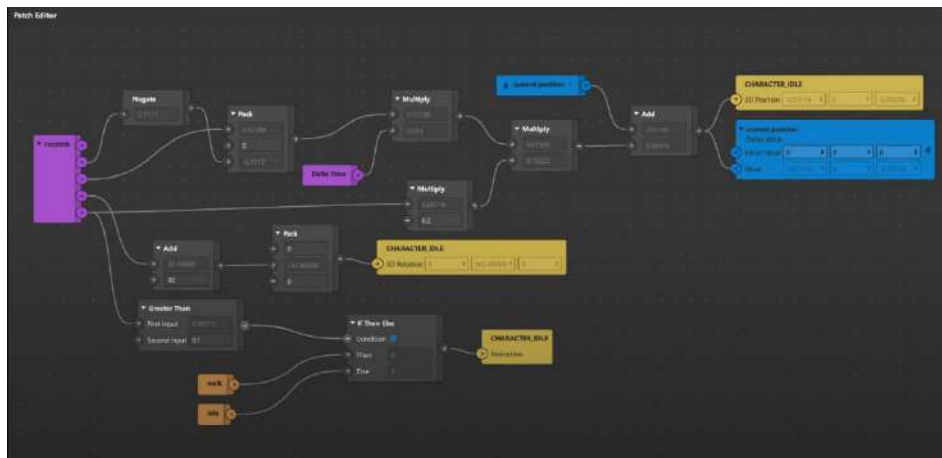


Fig 4. Hasil texturing layout environment

4.) Integrate parts to AR application

Setelah semua aset dan material disiapkan pada proses sebelumnya. Layouting dalam meta spark mengacu pada sketsa awal dalam tahap 2.) 3D modelling. Aset, material, texture serta animasi walk cycle di import ke dalam project metaspark lalu diatur posisi dan orientasi objek-objek 3D sesuai perencanaan yang ditentukan sebelumnya. Model Roro Jonggrang yang sudah di beri animasi di import ke dalam scene dan diberi mechanics joystick button dalam tab patch editor agar model leluasa berjalan di sekitar area yang ditentukan serta berinteraksi dengan objek-objek sekitar.

Fig 5. Sistem mechanics nodes dalam patch editor metaspark



5.) Visualize the AR application

Terakhir pada tahap ini, uji coba simulasi AR dibutuhkan untuk mengurangi resiko bug dan error. Ketika seluruh objek berinteraksi dengan benar barulah project di terbitkan dalam bentuk filter Instagram yang akan dibagikan dengan responden. Environment scene yang telah di publish akan dimuat dalam library Metaspark

Hasil dan Pembahasan

Uji coba prototipe berdasarkan metode dan teknik total sampling yang sudah dibahas mendapatkan jumlah sampel penelitian sebanyak 30 responden. Responden penelitian ini adalah mahasiswa ISI Yogyakarta jurusan Animasi angkatan 2020 hingga angkatan 2022. Variabel yang diteliti adalah testing prototipe berbasis AR dengan jumlah 3 indikator pertanyaan (Q1, Q2, Q3) Pengukuran

penelitian menggunakan kuesioner online dilakukan sebanyak dua kali dalam jangka waktu tiga bulan. Hasil indikator yang akan menjadi penilaian sebagai berikut:

1% ~ 15%: **Kurang**, 16% ~ 20%: **Cukup**, 21% ~ 25%: **Bagus**, 26% ~ 30%: **Sangat Bagus**.

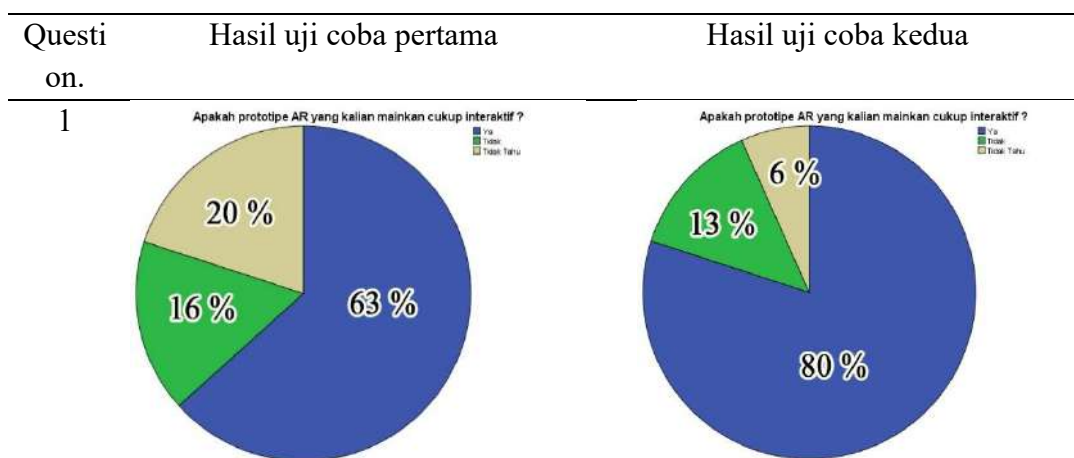
Pertanyaan pada indikator uji coba pertama dan kedua yang menjadi fokus masalah yaitu:

Q1) Apakah prototipe AR yang kalian mainkan cukup interaktif?

Q2) Apakah prototipe yang telah kalian uji mudah dijalankan serta kompatibel dengan device kalian?

Q3) Menurut kalian apakah pengembangan AR seperti ini layak untuk dikembangkan sebagai media baru pelestarian digital budaya?

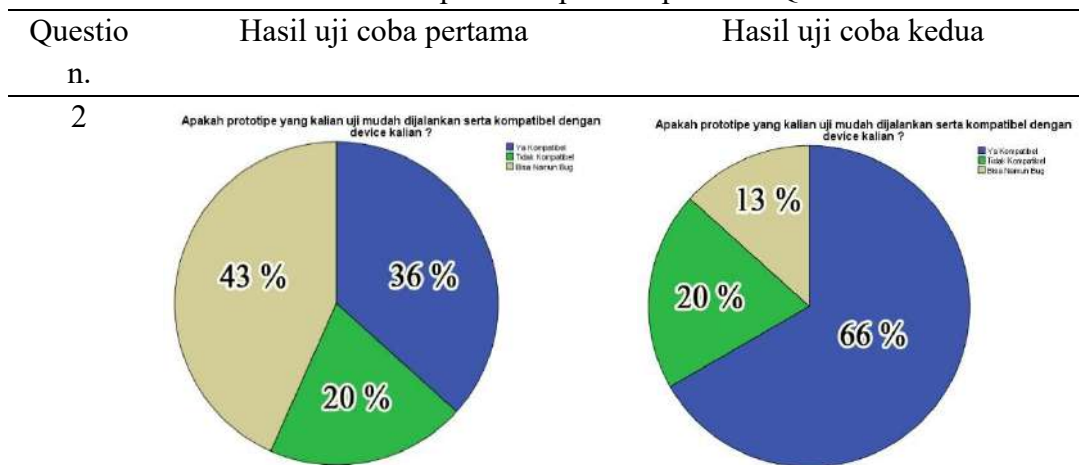
Tabel 1 Hasil pie chart pre dan post test Q1.



Berdasarkan hasil uji coba pertama pie chart Q1. Dengan pertanyaan “Apakah prototipe AR yang kalian mainkan cukup interaktif?” mendapat hasil nilai **63,3%** untuk jawaban “Ya” dan mendapatkan kenaikan sebesar **17%** di uji coba kedua.

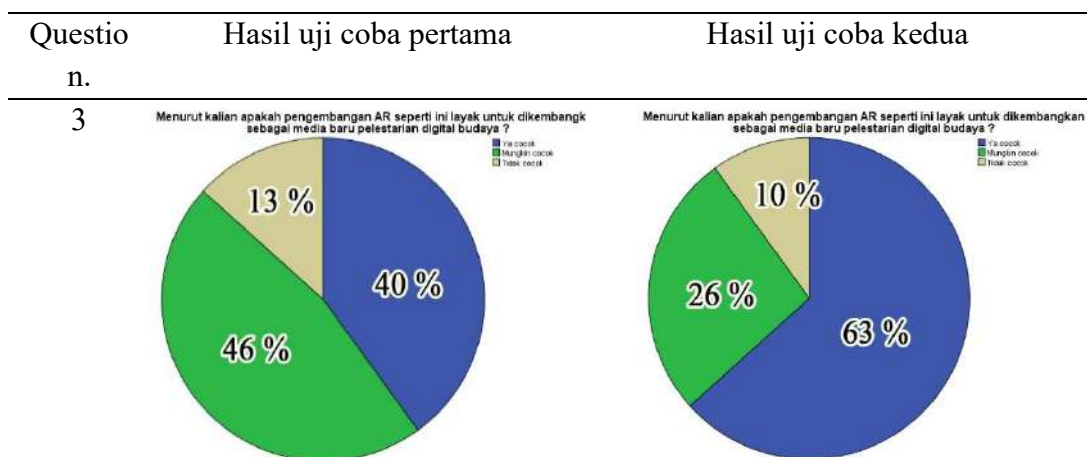
Namun, dapat dilihat banyaknya responden yang menjawab ragu-ragu sebesar 20% “Tidak tahu” pada uji coba pertama. Faktornya karena responden masih belum mengerti arti *interactive storytelling* dalam AR. Setelah diberi pemahaman arti penceritaan interaktif, dalam uji coba kedua hasil tes mendapat kenaikan sebesar 6,7%. Sementara hasil yang menjawab “tidak” berpendapat bahwa prototipe yang disajikan kurang interaktif.

Tabel 2 Hasil pie chart pre dan post test Q2.



Dalam hasil uji coba pie chart Q2. Dengan pertanyaan “Apakah prototipe yang telah kalian uji mudah dijalankan serta kompatibel dengan device kalian?” mendapatkan hasil yang cukup signifikan sebesar **30%** untuk jawaban “Ya kompatibel” dengan hasil akhir **66%**. Artinya ada kenaikan yang cukup pesat dalam optimisasi prototipe terhadap perangkat responden. Sementara 20% responden yang menjawab “tidak kompatibel” mendapatkan faktor bahwa perangkat yang mereka gunakan dibawah spesifikasi minimum. Untuk spesifikasi pengguna apple dibutuhkan iOS11+ sementara pengguna android membutuhkan model keluaran Android 7.0+

Tabel 3 Hasil pie chart pre dan post test Q3.



Penjelasan hasil pie chart Q3. Dengan pertanyaan “Menurut kalian apakah pengembangan AR seperti ini layak untuk dikembangkan sebagai media baru pelestarian digital budaya?” mendapatkan skor akhir **63,3%** hasil dari kenaikan ini sebesar **23%**. Dapat dilihat bahwa hasil responden untuk Q3 terlihat mirip dengan hasil Q1, faktornya dikarenakan responden belum

memiliki pengetahuan soal mobile AR dari prototipe yang diberikan. Uniknya sebesar 26% untuk jawaban “Mungkin cocok” dan 10% “tidak cocok” masuk ke dalam kategori abu-abu yang dimana responden lebih memilih untuk melestarikan budaya secara konvensional sementara lainnya masih mempertanyakan perkembangan teknologi seperti ini untuk kedepannya.

Penjabaran penilaian berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 4 Indikator hasil penilaian Q1, Q2, Q3

Question.	Persentase kenaikan	Penilaian
1	17%	Cukup
2	30%	Sangat Bagus
3	23%	Bagus

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan prototipe AR yang interaktif memungkinkan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan relevan. Prototipe yang dirancang telah memperhatikan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan perangkat peserta, menjadikannya mudah diakses dan digunakan oleh pengguna. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi potensi penggunaan teknologi mobile augmented reality (MAR) serta penceritaan interaktif sebagai media digital budaya. Rujukan dari penelitian serupa telah membuktikan keberhasilan aplikasi AR dalam mendukung wisata budaya lokal, memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut (Yulianti et al., 2019). Adapun keterbatasan yang ada dalam penelitian ini yaitu faktor subjektivitas responden terhadap nilai budaya. Keterbatasan teknologi dan ketidaksetaraan akses pada tiap responden. Terakhir, ukuran sampel yang terbatas karena dilakukan di lingkungan tertentu.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan prototipe AR interaktif dapat menciptakan pengalaman menarik dan relevan dengan memperhatikan aksesibilitas pengguna. Hasil evaluasi juga menunjukkan potensi *interactive storytelling mobile augmented reality* (ISMAR) sebagai media baru warisan budaya, memberi dasar kuat untuk pengembangan lebih lanjut.

Saran untuk penelitian berikutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam aspek-aspek kreatif dalam pengalaman AR, menggali potensi penggunaan sensor-sensor pada perangkat mobile

untuk meningkatkan interaktivitas, dan melibatkan komunitas lokal dalam pengembangan konten AR untuk memastikan representasi budaya yang akurat dan autentik.

Referensi (*References*)

- Bergant, M., & Gabrijelčič Tomc, H. (2022). Display of interactive 3D models in augmented reality on mobile devices. *Proceedings - The Eleventh International Symposium GRID 2022*, 185–193. <https://doi.org/10.24867/GRID-2022-p19>
- Camba, J. D., & Contero, M. (2015). From reality to augmented reality: Rapid strategies for developing marker-based AR content using image capturing and authoring tools. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2015*. <https://doi.org/10.1109/FIE.2015.7344162>
- Desai, N. (2018). Recreation of history using augmented reality. *ACCENTS Transactions on Image Processing and Computer Vision*, 4(10), 1–5. <https://doi.org/10.19101/tipcv.2017.39019>
- Dewangga, K., Widhiyanti, K., Nastiti, P., & Atma Jaya Yogyakarta Yustus Eko Oktian, U. (2023). ARTHIBITION: DESIGNING AUGMENTED REALITY FOR ART EXHIBITION. In *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* (Vol. 19, Issue 1).
- Funk, M., Hu, J., Nakevska, M., Eggen, B., & Rauterberg, M. (n.d.). *Interactive Storytelling in a Mixed Reality Environment: The Effects of Interactivity on User Experiences Interactive Storytelling in a Mixed Reality Environment: How Does Sound Design and Users' Preknowledge of the Background Story Influence the User Experience?* <https://www.researchgate.net/publication/272789891>
- Garza, L. E., Pantoja, G., Ramírez, P., Ramírez, H., Rodríguez, N., González, E., Quintal, R., & Pérez, J. A. (2013). Augmented reality application for the maintenance of a flapper valve of a fuller-kynion type m pump. *Procedia Computer Science*, 25, 154–160. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.019>
- Izzaty, S., Tolle, H., Dermawi, R., & Permana, F. (2019). Augmented reality objects design in augmented story book mobile application for better engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 9(1), 570. <https://doi.org/10.11591/ijece.v9i1.pp570-576>
- Kysela, J., & Štorková, P. (2015). Using Augmented Reality as a Medium for Teaching History and Tourism. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 926–931. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.713>
- Mufti Riyani. (2018). *LOCAL GENIUS MASYARAKAT JAWA KUNO DALAM RELIEF CANDI PRAMBANAN*. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/article/view/554>
- Moertjipto, & Bambang Prasetyo. (1992). *The Ciwa Temple of Prambanan* (1st ed., Vol. 1). Penerbit Kanisius. https://books.google.co.id/books/about/The_Ciwa_Temple_of_Prambanan.html?id=OrxwAAAAMAAJ&redir_esc=y

- Nincarean, D., Alia, M. B., Halim, N. D. A., & Rahman, M. H. A. (2013). Mobile Augmented Reality: The Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 657–664. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.385>
- Nurlaila. (2022). *RORO JONGGRANG: ANIMATION OF FOLKLORE FOR NATIONAL CULTURAL EDUCATION MEDIA* (Vol. 18, Issue 1).
- Santano, D., & Thwaites, H. (2018, October 1). Augmented Reality Storytelling: A Transmedia Exploration. *Proceedings of the 2018 3rd Digital Heritage International Congress, Digital Heritage 2018 - Held Jointly with the 2018 24th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM 2018*. <https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2018.8809996>
- Schmalstieg, D., & Hollerer, T. (2016). *Augmented Reality: Principles and Practice* (1st ed.). Addison-Wesley Professional. https://www.amazon.com/Augmented-Reality-Principles-Practice-Usability/dp/0321883578#detailBullets_feature_div
- Yulianti, A., Andika, B. P., & Labellapansa, A. (2019). Application of Batu Belah Batu Bertangkup Folklore In Riau Province With Augmented Reality. *2019 23rd International Computer Science and Engineering Conference (ICSEC)*, 60–64. <https://doi.org/10.1109/ICSEC47112.2019.8974761>

Perancangan Tampilan Holografik Museum Menggunakan Teknologi 3d Hologram: Studi Kasus Pembangunan IKN Tahap I

Sasferi Yendra¹

Institut Teknologi Kalimantan, Desain komunikasi Visual, Balikpapan, Indonesia
Sasferi.yendra@lecturer.itk.ac.id

Olivia Febrianty Ngabito²

Institut Teknologi Kalimantan, Desain komunikasi Visual, Balikpapan, Indonesia
olivia.ngabito@lecturer.itk.ac.id

Fulkha Tajri M.³

Institut Teknologi Kalimantan, Desain komunikasi Visual, Balikpapan, Indonesia
fulkha.tajri@lecturer.itk.ac.id

ABSTRAK

Percepatan teknologi digital buatan secara perlahan ikut serta dalam aktivitas kehidupan manusia dan disatukan dengan karya seni dan desain. intervensi teknologi digital dan kemampuan kecerdasan di museum serta konsep digital menjadi sebuah tren untuk pameran museum virtual dengan mengubah kondisi sensorik audiens melalui intervensi teknologi dan media digital. kini telah banyak museum besar di mancanegara yang telah menerapkannya dan bertransformasi menjadi museum digital. Museum merupakan salah satu sarana edukasi dan informasi. Namun, minat dan tingkat kunjungan masyarakat ke museum masih rendah, terutama diantara generasi milenial. Sehingga diperlukan media baru untuk menyampaikan informasi dalam museum yang tentunya relevan dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi harusnya selektif dalam penerapan alat terhadap ruang yang di gunakan dalam museum agar memberikan gambaran tentang museum di masa depan. Melalui perancangan design 3d holografik dalam museum diharapkan mampu meningkatkan terobosan baru dengan mengemas informasi yang lebih menarik untuk pengunjung.

Hasil dari penelitian ini salah satu bentuk Teknik interaksi yang menjadi alat penting dalam desain pameran untuk meningkatkan partisipasi pengunjung melalui visual yang menarik. Target khusus ialah hadirnya *display system* menggunakan alat 3D holografik LED dengan sudut pandang 360 derajat,. untuk virtual artefak 3D dikemas dengan menggunakan metode kipas LED hologram yang dapat memvisualisasikan sebuah produk atau material melalui rotasi cahaya lampu LED, yang dihasilkan dari kumpulan kisi cahaya dan melalui proses di sebuah *software* (Perangkat Lunak) yang dapat di akses PC maupun iOS, serta terkoneksi langsung pada kipas LED dengan teknologi wifi. Melalui software ini, pengguna dapat menampilkan konten yang akan ditampilkan pada alat hologram. Setiap LED pada setiap sisi kipas akan segera membuat kisi cahaya sesuai dengan konten yang di unggah. Kemudian, setiap titik- titik dari kisi tersebut berubah menjadi video/ gambar yang terlihat melalui rotasi LED, sehingga terlihat efek holografik di udara. Setiap materi atau konten kreatif yang akan diputar, disimpan di ruang penyimpanan alat melalui jalur dan metode tranmisi yang berbeda-beda. Museum selayaknya menjadi ruang yang interaktif dan

muncul dalam berbagai aliran dengan menggabungkan karya seni *collaborasi* dengan digital adalah masalah yang patut dipertimbangkan saat ini.

Kata Kunci: *Museum Virtual, Museum Digital, 3D Holographic, Hologram, Exhibiton*

Pendahuluan

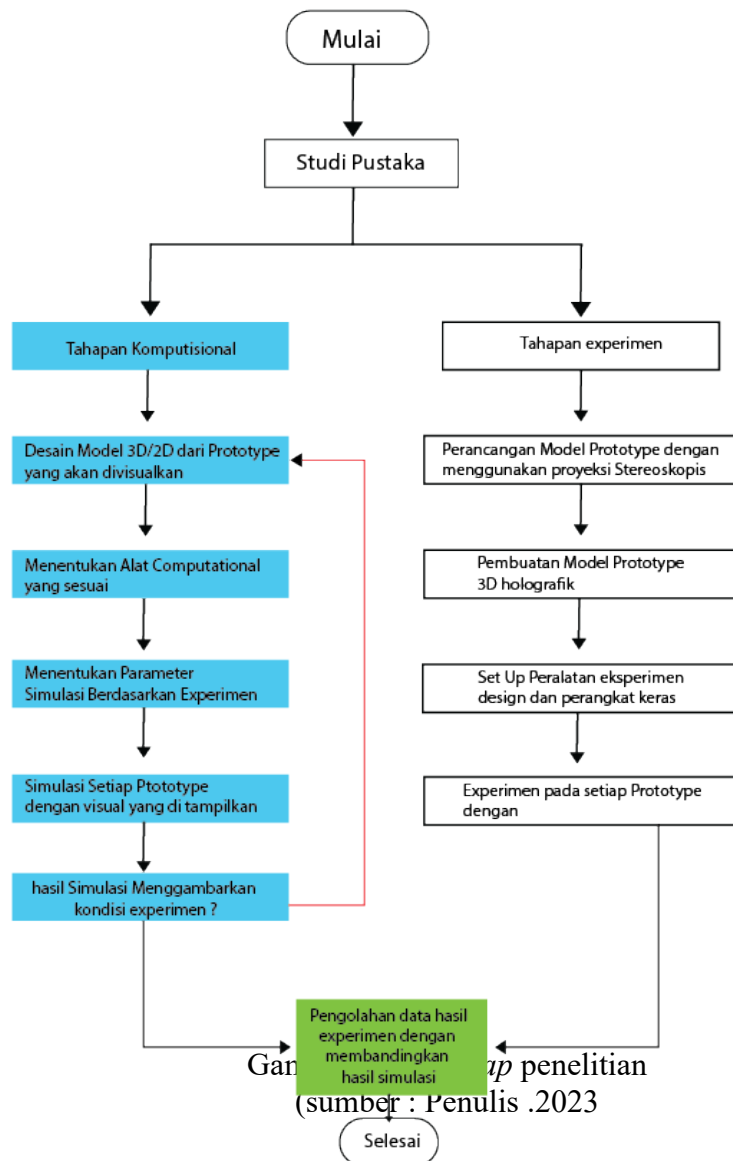
Museum menurut *International Council of Museum* (ICOM) merupakan sebuah lembaga Perubahan kebutuhan dalam menerapkan ruang yang interaktif dalam hal ini museum diberbagai negara disebabkan oleh kepentingan *industry* dengan menambahkan pelajaran dan targetnya diperluas sehingga meningkatkan *knowledge* masyarakat akan pentingnya mengunjungi Musuem. Museum dengan menerapkan metode *display system* Digital merupakan hal yang wajib untuk dapat diterapkan oleh museum-museum di Indonesia terutama di Kalimantan timur yang belum memiliki konsep museum digital.

Membangun *System* informasi yang dapat diakses masyarakat merupakan aspek yang harus di pertimbangkan dalam masyarakat modern. Bidang ilmu multimedia dan *Design* grafis mempelajari tentang konsep komunikasi yang dapat di akses secara cepat. Teknik dan media untuk menyampaikan gagasan dan ide secara visual, dengan menggunakan elemen berupa bentuk gambar, warna dan huruf serta *layout* sehingga konsep dan pesan dapat diterima dan tujuan tercapai.

Dalam penelitian ini penulis menyajikan *system* “3d Holografik” berbiaya rendah yang bisa diskalakan dalam ruang pameran atau pun museum yang menjadikan *alternative* lain dalam menampilkan sebuah *product* baik itu rancangan mesin, struktur, desain, dan artefak sejarah serta budaya yang lebih interaktif. Jenis instalasi baru untuk museum yang menghasilkan hologram 3D dalam volume kecil dicontohkan oleh rangkaian produk 3D holografik LED. Contoh perangkat lain yang berguna untuk museum adalah 3D hologram LED yang memproyeksikan gambar bentukan kipas.

Berdasarkan *roadmap* penelitian bahwa penelitian terdahulu di desain dengan rancangan menggunakan alat dengan memanfaatkan cahaya. Proses perancangan dilakukan dari pembagian zona secara spesifik, tatanan masa yang memenuhi respon lingkungan, sistem sirkulasi yang membantu program aktivitas, program ruang yang menginterpretasikan konsep,

serta eksplorasi formal lainnya dan eksprolasi teknis terintegrasi yang mendukung tercapainya rancangan. keterbacaan sangat terkait dengan pemahaman objek museum yang termasuk dalam etalase holografik. Maka dilakukan penelitian yang direncanakan selanjutnya adalah konsep rancangan holografik dengan alat sederhana yang memiliki fokus pada elemen-elemen pelengkap dari rencana *masterplan* satu wilayah atau artefak benda- benda kuno. Fokus utama penelitian adalah Perancangan dengan menerapkan Teknik *display system* menggunakan 3D holografik dalam museum merupakan topik yang mendukung penerapan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan, pariwisata dan social humaniora.



Merespon isu IKN dengan konsep kota digitalisasi menjadi suatu potensi yang besar bagi pengembangan perencanaan satu ruang public yaitu museum dengan menerapkan *display system* 3D holografik Sehingga diperlukan strategi untuk menarik minat pengunjung museum untuk mempelajari warisan nilai luhur sejarah kebudayaan suatu daerah. Berdasarkan deskripsi dari latar belakang, perumusan masalah utama dalam penelitian ini maka dilakukan penjabaran masalah yang lebih detail diantaranya;

1. Apa saja kebutuhan dan alat dalam sebuah museum sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pengetahuan dan ruang interaktif ?
2. Apa saja hasil yang muncul dari proses perancangan *system display* 3D holografik LED pada museum dan masyarakat yang terkait?

Penelitian ini pada umum nya bertujuan untuk Perancangan museum menggunakan 3d holografik menganalisa seluruh aspek yang mendukung Teknik *display system* dalam museum. Sedangkan tujuan penelitian yang lebih detail yaitu: Penelitian ini menghadirkan beberapa tujuan diantaranya Pengguna, Rancangan dan Kawasan.

1. Konteks pengguna

Perancangan meliputi seluruh kalangan masyarakat yang dapat mengakses museum untuk meningkatkan *knowledge* dan mengeksplorasi museum sebagai tempat belajar. Pengunjung dapat menumbuhkan Analisa atau pun persepsi mengenai karya yang dilihat menggunakan alat hologram dan sesuai dengan kebutuhan beraktivitas dalam museum untuk mencari informasi dan belajar ilmu pengetahuan.

2. Konteks Kawasan

Perancangan ini berkolaborasi dengan satu lokasi tempat/lingkungan yang memiliki museum yang berada pada area dengan beragam aktivitas. Lingkungan yang memiliki potensi dengan jumlah pengunjung yang tinggi melalui kriteria tersebut, maka lokasi yang dipilih ialah Kawasan IKN yang akan merancang sebuah museum.

3. Konteks perancangan

Berdasarkan Analisa dari dua konteks sebelumnya, maka dapat dihasilkan perancangan dengan kriteria desain sebagai berikut :

- Museum dapat menampung kegiatan konten yang menarik dan interaktif dapat di hasilkan dari program digitaslisasi dengan menggunakan alat 3d holografik sebagai alat bantu

dalam menampilkan karya.

- Museum memiliki identitas dengan tipe museum yang tidak monoton melalui peningkatan fasilitas ruang dan pelayanan
- Menyesuaikan dengan kondisi dan potensi lingkungan.

Hasil atau Manfaat yang diberikan melalui penelitian berbasis perencanaan 3D holografik LED dalam suatu Museum Hasil analisis dapat membantu meningkatkan jumlah pengunjung dengan adanya fasilitas yang memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi. Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan ide dengan menerapkan *display system* menggunakan alat 3D holografik khususnya untuk museum yang aktifitasnya tinggi. Dalam penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan system museum yang interaktif dan modern agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Teori dan Metodologi

Lingkup Penelitian ini memiliki ruang lingkup batasan-batasan yang meliputi Penelitian ini adalah penelitian berbasis perancangan penerapan visual 3D holografik LED kemudian di implementasikan kedalam system display pada suatu museum. Penelitian difokuskan pada perencanaan system display 3D holografik LED. Perencanaan elemen-elemen atau bentuk visual akan difokuskan pada alat atau yang *software*, material, serta hal yang mendukung system display holografik.



Gambar 2. Mendata karya yang akan menggunakan *system display* dalam museum.
(Sumber : Penulis)

Konsep Penelitian Perencanaan 3D holografik LED

Perancangan gagasan konsep system display berdasarkan hasil pengkajian alat, software, desain, dan literasi mengenai museum dengan melihat situasi dan kondisi lapangan. Data dari kegiatan yang dihasilkan diperoleh konsep perencanaan yang mengacu pada perencanaan system display pada museum berbasis 3D holografik. Sebagai langkah awal untuk menampilkan visual yang menarik maka peneliti harus mengkurasi item-item yang akan di tampilkan. Salah satu contoh bentuk visual yang memiliki sejarah atau nilai history yang lengkap dan Panjang. Museum sebagai sarana yang menumbuh kembangkan pengetahuan dan menjadi ruang interaktif maka usaha yang harus ditingkatkan ialah menghadirkan metode dan fasilitas baru dalam *exhibiton* dengan menerapkan museum digital. Seperti yang direncanakan di atas, bahwa kebaharuan teknologi inovasi berupa 3D holografik dalam sebuah ruang *public*/museum merupakan sebuah langkah yang harus di pertimbangkan untuk meningkatkan minat masyarakat mengunjungi museum.



Gambar 1: Ilustrasi Prinsip Kerja Transmission Hologram
(<https://medium.com/elektronhme>)

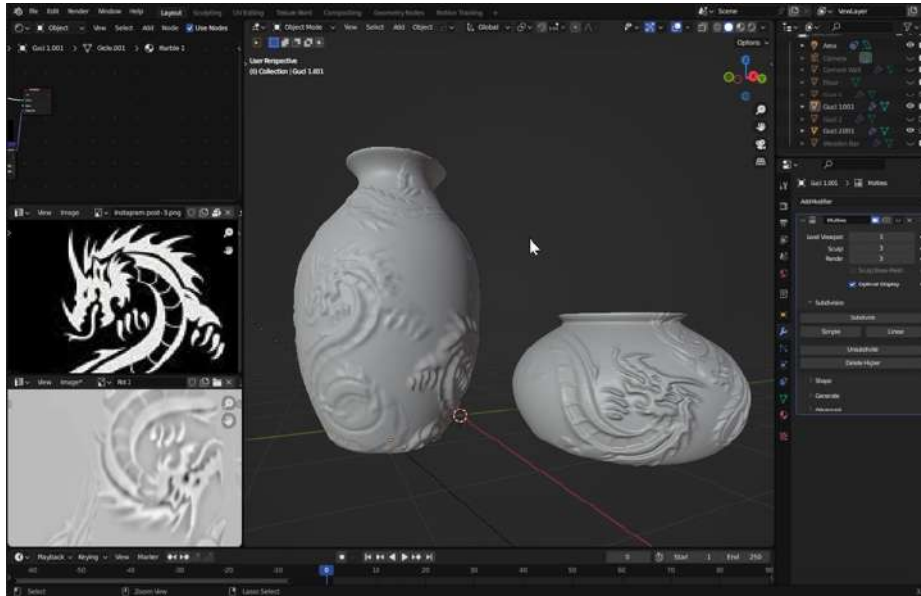
Berikut merupakan gambaran bagaimana perangkat memproses terbentuk nya visual yang bergerak hingga menampilkan bentuk yang bisa dilihat dari segala arah. Rancangan ini sangat membantu museum dalam menampilkan koleksi-koleksi yang bersifat 2D dan cetak. Rancangan ini memerlukan ruang yang luas dan desain ruang yang dapat di akses secara umum. Contoh

ruang yang menarik dan bisa menghadirkan karya 3D holografik dan mendukung element” di dalamnya ialah museum, gallery dan ruang pameran lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Tahap perencanaan kebutuhan sistem meliputi pengumpulan data, opini dan fakta yang terjadi:

- Artefak peninggalan zaman dulu yang kuno dan langka sangat mahal pengadaannya dan perawatannya. Sehingga dibutuhkan duplikasi/cadangan artefak untuk menggantikan yang telah rusak dan terkadang tidak tersedia penggantinya,
- Masyarakat pada khususnya pengunjung museum masih sedikit informasi sejarah tentang keberadaan artefak warisan kebudayaan tempo dulu dan perlu adanya sosialisasi untuk menarik minat pengunjung dengan strategi-strategi baru dalam pengemasan informasinya
- Sajian informasi masih sederhana menggunakan bentuk media cetak dan/atau elektronik analog/digital 2D dengan tampilan masih monoton yang masih datar (flat tanpa ada kedalaman gambar) dengan sudut pandangnya dari arah depan saja.
- Pada era digital ini, masyarakat serba imanjakan oleh informasi yang cepat dan segalanya tersedia sesuai kebutuhan. Antusiasme dari masyarakat akan informasi benda-benda museum belum terwadahi dengan baik dikarenakan kurangnya layanan yang terdigitalisasi.
- Diperlukan dokumentasi secara digital agar pengelolaan informasi lebih terorganisir dan masyarakat dapat mengakses lebih mudah tentang riwayat artefak, dan kelengkapan spesifikasi artefak,
- Informasi belum dikemas secara digital Virtual 3D berbasis multimedia sehingga perlu media visual yang dapat direalisasikan dengan memanfaatkan teknologi hologram untuk menampilkan benda-benda dari beberapa sudut pandang atau *multiview*.
- Teknologi laser memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar tiga dimensi



Gambar 2: Rancangan Desain 3D untuk satu benda/artefak museum
(sumber : Penulis)

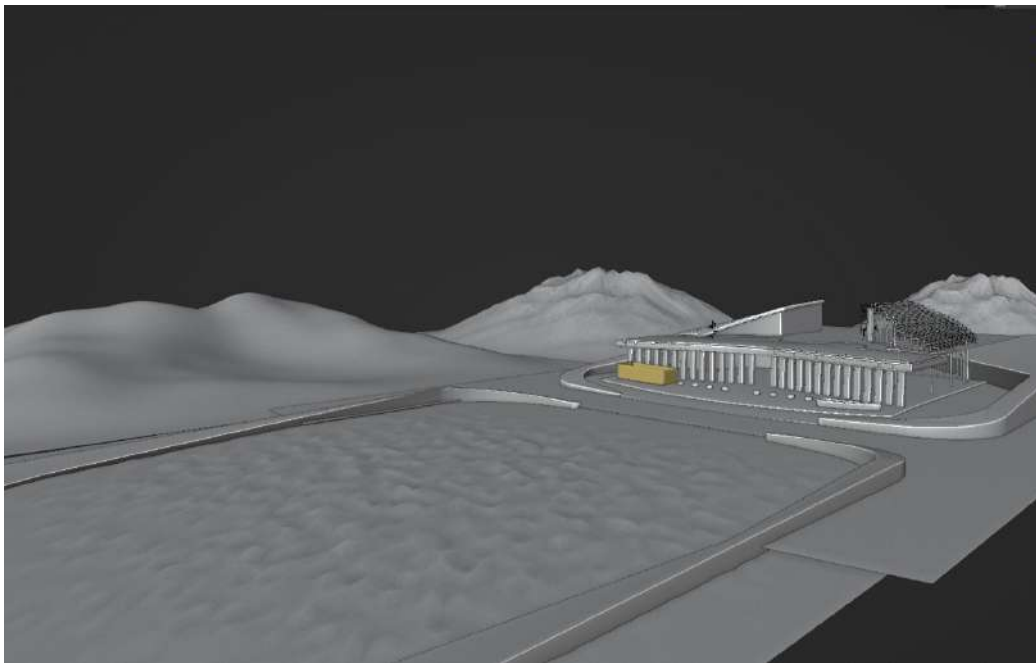
Berikut merupakan design rancangan visual untuk menghasilkan persepsi 3D holografik , serta perangkat keras dari *system* Teknik ini dinamakan *stereoskopik* 3D. Teknik yang penulis gunakan dalam penelitian ini visualisasi dari design gambar dan video yang sudah di rancang dan pengamat bisa bergerak untuk melihat objek virtual 3D yang menyerupai dengan benda aslinya dalam hal ukuran, bentuk dan perilaku dinamis. Gambar 2 menjelaskan skema ataupun proses elemen alat dalam memunculkan visual.



Gambar 2: Rancangan Desain 3D untuk satu benda/artefak museum
(sumber : Penulis)

Skema Tahapan Perencanaan Secara Konseptual

Alur penelitian perencanaan ini, diawali dengan kegiatan survei beberapa museum dan koleksi data, kemudian di analisis tentang sejarah dan perkembangan museum serta koleksi artefak yang ada di museum sampai terciptanya perencanaan system display 3D holografik LED. Konsep perencanaan system display dirancang dirumuskan dengan melihat kondisi lingkungan dan data lapangan, kemudian di data lagi hinga mendalam serta isu -isu yang berkembang tentang museum dengan konsep digital pada masa ini.



Gambar 2: Rancangan Desain 3D untuk satu bangunan/wilayah.
(sumber : Penulis)

Sebagai bentuk implementasi rancangan system display dalam museum, hasil dari kebutuhan satu ruang ialah berupa visual comtemporer yang terbaru yaitu tampilan sebuah benda dengan penerapan teknologi contohnya holografik. Hal ini tentunya akan membuat karya yang ditampilkan lebih interaktif, didukung oleh sound dan video berbicara tentang isu kekinian dan tidak terlihat monoton. Sebagai bentuk interaktif museum dapat dipergunakan sebagai

perpustakaan yang pengunjung akan mendapatkan banyak *knowledge* baik itu sejarah dan keilmuan lainnya.



Gambar 2: **Rancangan Desain 3D bangunan/wilayah** (sumber : Penulis)

Simpanan

Penelitian ini berupaya bagaimana memaksimalkan penggunaan gallery dan museum sebagai ruang edukasi yang selayaknya seperti instansi lainya seperti kampus, sekolah dan perpustakaan. Hal yang dapat dipertimbangkan ialah kualitas SDM yang harus ditingkatkan dan serta meningkatkan kualitas alat dan media yang digunakan dalam sebuah ruang pamer. Museum dan gallery di Indonesia bebepa sudah menerapkan system display yang terbarukan serti museum yang ada di Jakarta, Bandung dan jogja, namun berbeda dengan museum yang ada didaerah lainya seperti Kalimantan. Museum yang berada di daerah selayaknya dapat perhatian dan penerapan yang sama karna masing-masing daerah memiliki history dan artefak yang menjadi knowledge yang menjadi dasar daerah tersebut berkembang.

Proses desain dalam penelitian ini tidak hanya berhenti pada rancangan holografik saja, tetapi akan dilakukan sinkronisasi antara alat dan museum yang akan menggunakan *system display* 3D holografik LED. Desain rancangan akan terus dikembangkan sehingga bisa dimaksimalkan dalam tampilan visual yang lebih menarik dan tidak hanya di pakai untuk museum saja.

Berkaitan dengan luaran yang ditargetkan, agenda selanjutnya adalah untuk menyelesaikan rencana artikel ilmiah, HKI dengan rancangan design yang akan di gunakan serta prototype yang menjadi proposal pengajuan terhadap gallery atau museum yang akan memakai *system display* 3D holografik. Salah satu alasan kenapa museum ini sangat penting ialah museum merupakan perpustakaan yang tidak hanya berupa buku saja namun juga ada benda/ artefak yang memiliki cerita dan sejarah. Museum sudah selayaknya menjadi ladang ilmu baik sejarah maupun bidang ilmu terbaru bukan tumpukan barang barang selayaknya Gudang penyimpanan barang tertinggal.

Penelitian disajikan dalam gambar 3, yang mana dilaksanakan pada tahun 2023 bertujuan agar mendapatkan hasil dari ujicoba alat 3D holografik LED dalam jangka satu tahun. Berdasarkan pengalaman untuk perancangan design hingga runder animasi membutuhkan waktu yang cukup lama lalu akan diuji coba terhadap ruang yang akan menerapkan pola museum digital. Hasil dari rancangan ini nantinya menjadi pertimbangan dalam penerapan *display system* serta pembelajaran dalam museum atau instansi yang menggunakan product yang akan di pameran (*exhibition*). Dalam penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan system museum yang interaktif dan modern agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

- Akhmad, C. 2014. Menjadikan Museum Tempat Pembelajaran Menyenangkan: dalam Internet; <http://www.varia.id>, 26-3-2015.
- Andrade, A. 2013. Robotic Arm Control With Blender. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, 4(4) 382-386.
- Biljecki, F. 2013. The concept of level of detail in 3D city models. PhD Proposal. GIST Report No. 62 Delft University of Technology.
- D. Wang, C. Liu, and C. Shen, “Holographic capture and projection system of real object based on tunable zoom lens,” *Photonix*, vol. 1, no. 1, p. 6, 2020
- Kurnia, I. 2013. 3D Puppet Making Virtual Museum Using Virtual Museum Virtual Reality Modelling Language 97 (VRML97) As Part Of The Puppet Museum Website: dalam internet; <http://library.gunadarma.ac.id>, 26-3- 2015.
- Uusitalo, Liisa & Pusa, (2014). Pusa, S. & Uusitalo. L. (2014), Creating brand identity in museums: A Case Study. *International Journal of Arts Management* 17: 1 (Fall), 18-30. *International Journal of Arts Management*. 17. 18-30.
- Marta, A. A., Purwani, O., & Hardiyati, H. (2020). PENERAPAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR KUDUS PADA PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN KUDUS DI KABUPATEN KUDUS SEBAGAI FASILITAS WISATA BUDAYA. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1196>
- SMM, 2014. Pariwisata Indonesia Lampau Pertumbuhan Ekonomi: dalam internet; <http://www.tempo.com>, 3-6-2014.
- Y. Liu, S. Wu, Q. Xu, and H. Liu, “Holographic projection technology in the field of digital media art,” *Wireless Communications and Mobile Computing*, vol. 2021, no. 3, Article ID 9997037, 12 pages, 2021.
- Kusumaningsih, A. (2019, Juni 11). Jenis-jenis museum di dunia dan penjelasannya. Diakses pada Februari 23, 2022, dari <https://sejarahlengkap.com/bangunan/jenis-jenis-museum>
- XL Axiata cakupan 3G / 4G / 5G di Pemalang, Indonesia - nPerf.com. (n.d.). Retrieved February 17, 2022, from <https://www.nperf.com/id/map/ID/1631648.Pemalang/2992.XLAxiata/signal/>

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan Materi *Stand-Up Comedy*

Trisna Pradita Putra

Prodi Tata Kelola Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Email: joseppradita@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji peran dan dampak pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) ChatGPT dalam proses pembuatan materi *stand-up* komedi. *Stand-up* komedi merupakan bentuk seni yang memerlukan kreativitas dan kepekaan dalam pembuatan materi komedi yang sangat personal. Perkembangan teknologi AI, berpotensi besar untuk dimanfaatkan komedian dalam menciptakan dan mengembangkan materi yang menghibur. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana AI dapat digunakan untuk memetakan premis humor, penyusunan setup premis dan menyusun punchline. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui efektifitas penggunaan AI dalam penyusunan materi *stand-up comedy*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang cara memanfaatkan AI dalam industri hiburan, khususnya dalam pembuatan materi *stand-up* komedi. Selain itu, penelitian ini dapat membantu komedian dan kreator konten untuk lebih efektif dalam menciptakan materi yang menghibur dan relevan dengan audiens masa kini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas dalam dunia seni pertunjukan dan menghadirkan pengalaman komedi yang lebih memuaskan bagi penonton.

Kata kunci: *Stand-up comedy*, AI, produksi bahan komedi.

Pendahuluan

Seni komedi telah lama menjadi bagian tak terpisahkan dalam budaya masyarakat Indonesia. Bahkan, profesi sebagai pelawak telah ada sejak zaman abad ke-9 Masehi, seperti yang tercatat dalam Prasasti Kuti yang tanggal 18 Juli 840 yang menyebutkan keberadaan profesi "juru banol," yang artinya seorang pelawak atau penghibur (Haryono, 2008). Temuan ini menegaskan bahwa pelawak telah lama diakui dan dibutuhkan dalam masyarakat Indonesia. Seiring berjalannya waktu, seni komedi dan pertunjukan komedi terus berkembang dan mengalami evolusi dalam konteks budaya Indonesia.

Salah satu bentuk pertunjukan komedi yang telah berkembang dengan baik di Indonesia adalah *stand-upcomedy*, yang merupakan bentuk pertunjukan komedi tunggal. Persatuan Artis Komedi Indonesia (PASKI) memberikan pengakuan khusus terhadap seni *stand-upcomedy* dengan memberikan penghargaan pada para pelawak *stand-up* dalam ajang Anugerah Komedi Indonesia (ANUKOM) tahun 2021 (sumber: <https://mediaindonesia.com/>, diakses pada 20 Oktober 2023). Pengakuan ini juga menegaskan bahwa komika sekarang diakui sebagai profesi yang sah. Panji Pragiwaksono, seorang komika senior di Indonesia, mengungkapkan bahwa *stand-upcomedy* bukan hanya sekadar hobi, melainkan juga dapat menjadi sebuah profesi. Para komika profesional memiliki peluang untuk mengembangkan karier mereka sebagai aktor film, penulis skenario serial TV, film, atau bahkan menjadi konsultan komedi (sumber: <https://entertainment.kompas.com/>, diakses pada 20 Oktober 2023).

Meski profesi komika telah diakui di masyarakat, tetapi proses menjadi komika yang profesional tidaklah mudah. Keberhasilan karier *stand-up comedy* bergantung pada kreativitas, kemampuan berbicara, dan daya tarik materi yang disampaikan oleh komedian. Pertunjukan *stand-up* di era modern yang banyak direkam dan diunggah di media sosial menjadi tekanan tersendiri untuk proses kreatif penyusunan materi komedi. Para komedian menghadapi tekanan untuk menghadirkan materi yang inovatif dan relevan serta terus menerus diperbaharui. Karakteristik bahan seni *stand-up* yang sangat personal, menjadi kendala karena pembuatan bahan *stand-up* tidak mudah di delegasikan ke pihak lain.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (artificial intelligence, AI) memiliki potensi pemanfaatan dalam berbagai bidang termasuk industri hiburan. Kecerdasan buatan dapat digunakan untuk mendukung proses kreatif dalam pembuatan materi *stand-up* komedi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana AI dapat berperan dalam pembuatan materi *stand-up*

dan potensi pemanfaatan AI dalam proses kreatif komedian. Pengembangan materi *stand-up comedy* dengan memanfaatkan AI perlu dieksplorasi lebih mendalam, sehingga komedian mengembangkan kemungkinan pemanfaatan AI dalam membuat materi *stand-up* yang lebih relevan dengan topik yang sedang viral atau kontroversial.

Melalui kajian ini, komedian diharapkan mampu lebih produktif dalam menyusun materi *stand-up* komedi. Dengan menggunakan teknologi AI, komedian dapat memaksimalkan potensi kualitas pertunjukan mereka, membantu mereka menjadi lebih kreatif dan unik dalam setiap penampilan. Oleh karena itu, penelitian tentang pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan materi *stand-up comedy* sangat relevan dan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan seni pertunjukan komedi serta memberikan wawasan tentang potensi kolaborasi antara seni dan teknologi.

Penelitian ini mencoba menjembatani kesenjangan antara seni dan teknologi dengan menjelajahi pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan materi *stand-up* komedi. Dalam era di mana data dan informasi tersedia dalam jumlah besar, AI dapat membantu komedian memahami preferensi audiens mereka, mengidentifikasi tren yang sedang berlangsung, dan menghasilkan materi yang lebih relevan dan lucu. Dengan memahami perkembangan teknologi AI, para komedian dapat memaksimalkan potensi mereka dalam menciptakan materi *stand-up* yang akan mendapatkan tawa, mendalam, dan menjadi relevan di tengah perubahan budaya dan sosial yang terus berlanjut. Melalui penelitian ini, akan dijelajahi bagaimana teknologi AI dapat menjadi alat yang berharga dalam memajukan seni *stand-up comedy* ke tingkat yang lebih tinggi.

Teori dan Metodologi

1. Humor dan Stand Up Komedi

Dikutip dari Oxford English Dictionary, Rod A. Martin memberikan definisi humor sebagai sifat dari tindakan, kata-kata, atau tulisan yang menghasilkan hiburan; dengan unsur keanehan, kelucuan, dan kesenangan. Humor juga bisa dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami yang menggelikan atau lucu, dan kemampuan untuk menyatakannya melalui pidato, tulisan, atau komposisi lain (Martin, 2010). Menurut McGhee (1979), definisi lain dari humor mengidentifikasinya sebagai bentuk permainan intelektual, yang terbagi menjadi dua jenis. Jenis pertama melibatkan aspek yang lebih serius dan peningkatan pengetahuan, sedangkan jenis kedua

lebih bersifat bermain-main dan berfokus pada penyelesaian ketidaksesuaian sesuai dengan selera humor anak (Victor Raskin, 2008).

Humor sendiri bisa didefinisikan sebagai sesuatu yang benar-benar lucu atau memiliki potensi untuk lucu, serta proses di mana kelucuan itu muncul (Palmer, 2003). Lebih dari sekadar menghibur, humor telah menjadi komoditas yang dapat menghasilkan uang, dan para pelaku dalam bidang ini disebut sebagai pelawak. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pelawak adalah individu yang pekerjaannya adalah membuat orang tertawa (Kemdikbud.go.id). Masing-masing pelawak menggunakan gaya dan kreativitasnya sendiri untuk meramu lelucon yang sesuai. Lelucon disampaikan untuk mengganggu kerangka pikiran yang rasional dengan ketidaksesuaian atau logika yang keliru. Pelawak mencari akan terus mencari lelucon yang sesuai dengan kemampuan dan konteks panggungnya, proses ini menghasilkan beragam gaya yang membedakan antara seorang komedian satu dengan yang lain.

Komedi dan masyarakat adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan. Semua orang memiliki potensi untuk menciptakan kelucuan. Lesmana, dalam Ardiyanti (2018), mengkategorikan humor berdasarkan motivasinya menjadi dua bagian, yaitu "*unintended humor*" (humor yang tidak disengaja) dan "*intended humor*" (humor yang disengaja). *Unintended humor* terjadi secara alami atau spontan ketika tindakan seseorang, baik secara verbal maupun nonverbal, dianggap lucu oleh orang lain yang melihat atau mendengar (Ardiyanti, 2018). Selain *Unintended humor*, manusia secara aktif menggunakan humor yang sengaja diciptakan.

Humor yang sengaja dibuat dan ditampilkan kepada khalayak disebut komedi. Terdapat beragam jenis pertunjukan komedi, salahsatu yang sangat populer di masyarakat adalah *stand-up comedy*. *Stand-up comedy* adalah jenis seni pertunjukan di mana seorang pelawak, atau *stand-up comedian* tampil di depan audiens dengan tujuan untuk menghibur mereka melalui cerita, lelucon, anekdot, dan komentar lucu (Carter, 1989). *Stand-up comedy* bahkan dapat disebut sebagai karya seni (Brodie, 2020). Dalam menghibur penonton, *stand-up comedian* dituntut harus mampu membuat dan menyampaikan lelucon yang otentik dan bukan merupakan plagiasi. Berdasarkan bentuknya, humor dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, seperti yang dijelaskan oleh (Rahmanadji, 2007):

- a. Humor lakuan, termasuk lawakan, tari humor, dan pantomim lucu.
- b. Humor grafis, melibatkan kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu.
- c. Humor literatur, mencakup cerpen lucu, esai satir, dan sajak jenaka.

1. Proses Pembuatan Lelucon *Stand-Up Comedy*

Lelucon terdiri dari *set-up* dan *punch line*. *Set-up* adalah kalimat awal yang berfungsi menciptakan serangkaian asumsi di benak pendengar, sedangkan *punch-line* upaya mematahkan asumsi audience dengan mengggerser makna dengan cara yang tidak terduga, menciptakan persepsi dan ketidaksesuaian (Martin, Rod a; Ford, 2016). Kelucuan dan tawa terjadi karena *audience* terkejut atas pematahan asumsi yang dilakukan oleh komedian.

Dalam penelitian ini, teori utama yang digunakan adalah teori pembuatan materi lelucon dalam pertunjukan komedi. *Stand-up comedian* dapat menggunakan beberapa gaya dan teknik untuk menghasilkan tawa di panggung. Terdapat empat teknik dasar yang dapat digunakan oleh stand up komedian yaitu: observasi, menghina diri sendiri, humor topikal, dan improvisasi (Carter, 2020):

a. *Observational Comedy*

Salahsatu pilihan jalan dalam membuat materi standup komedi adalah dengan mengamati hal-hal sehari-hari dan mengolahnya menjadi bahan komedi. Komedi observasional identik dengan komedi yang cerdas. Komika akan secara jeli melihat fenomena yang terjadi dan memberikan sudut pandang terhadap fenomena tersebut. Kelucuan timbul karena penonton merasa “*relate*” dengan apa yang disampaikan komika,

b. *Self-Deprecating Humor*

Humor membutuhkan objek tertawaan. Berdasarkan model Self-Deprecating humor, pelawak menggunakan diri mereka sendiri sebagai bahan lelucon. Penonton seakan akan memiliki posisi yang superior dan menterawakan komedian yang tampil di panggung.

c. *Topical Humor*

Melalui topikal, pelawak membahas topik aktual dan berita terkini. Mereka mengajak penonton mentertawakan situasi atau fenomena tertentu sesuai dengan topik yang dibahas.

d. *Improvisasi Comedy*

Komedian dapat memasukkan elemen improvisasi dalam pertunjukan *stand-up* mereka. Improvisasi comedy dilakukan dengan melakukan interaksi dengan penonton dan menjadikan penonton objek tertawaan.

Pembuatan lelucon *stand-up comedy* dilakukan dengan empat tahapan. Lembaga edukasi Comka Pecahkan, membagi tahap penyusunan lelucon ini menjadi empat tahap penting yaitu:

menentukan premis, membuat *set up*, menyusun *punch line* dan menguatkan punchline dengan *act out*. Pada tahap awal komika (pelawak *stand-upcomedy*) melakukan riset sederhana untuk menentukan kegelisahan yang akan dibahas dalam pertunjukannya. Dalam *stand up comedy*, kegelisahan ini disebut sebagai premis. Pada tahapan ini komika akan mengidentifikasi dan memberikan sikap terhadap fenomena, kondisi, fakta yang menarik dan menimbulkan keresahan pribadi untuk dibahas. Hasil dari tahap ini adalah daftar premis yang nantinya dapat dikembangkan sebagai materi komedi.

Setelah menentukan premis, tugas komika adalah menyusun *set up*. Opini pribadi seorang komika akan dituangkan dalam satu ide cerita dalam bahan komedinya. Ide cerita itu akan disebut sebagai *first story* atau presepsi yang secara sengaja dibangun oleh komedian di benak *audience* (Dean, 2000). *First story* adalah *set up* yang sangat penting disampaikan secara efektif dan efisien sehingga menimbulkan ekspektasi dalam benak penonton. Ekspektasi tersebut akan dipatahkan dengan *punch line*, sehingga penonton terkejut dan terjadilah tawa.

Punch line adalah bagian lucu dari sebuah lelucon. Melalui *punch line*, komika mematahkan atau melakukan *twist* sehingga muncul *second story* yang mengejutkan *audience* (Dean, 2000). *Punch line* harus tetap relevan dengan *set up*, namun harus cukup unik sehingga tidak dapat ditebak oleh *audience*. Pada dasarnya komedi menggunakan *pola setup – punchline*, menawarkan harapan dan memberikan kejutan. Hal ini di dalam proses berpikir dikenal dengan proses asimilasi – akomodasi, yang menciptakan kondisi *equilibrium* dan *disequilibrium* (Arsyad et al., 2016).

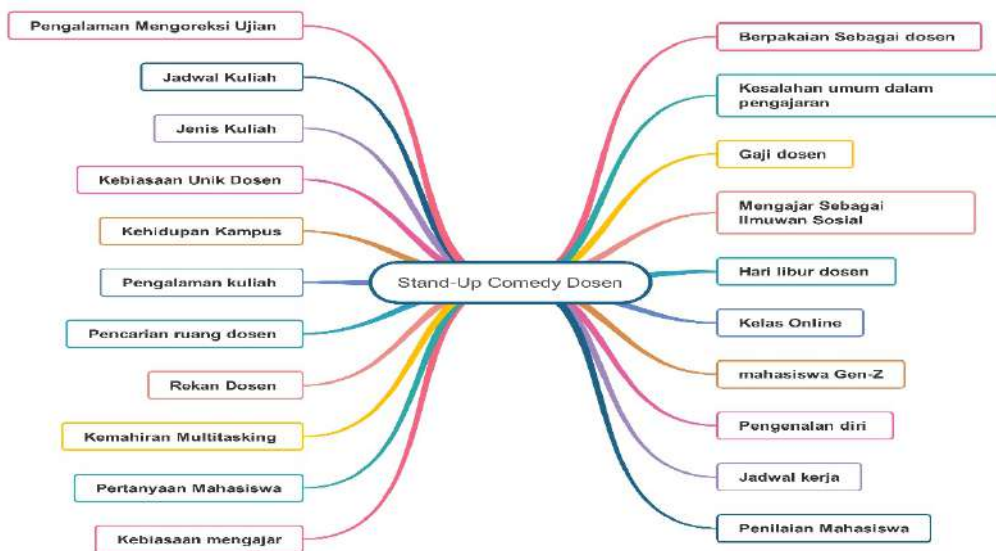
Lelucon yang telah ditulis dan dirancang oleh komika, kemudian ditampilkan ke penonton di panggung komedi. Dalam menampilkan leluconnya, komedian membutuhkan gestur dan bentuk komunikasi nonverbal yang disebut sebagai *act out*. *Act out* berperan penting dalam penyampaian lelucon untuk dapat menghasilkan tawa sesuai harapan. Beberapa lelucon atas satu premis disebut sebagai *bit*. Beberapa lelucon akan dikumpulkan dan diklasifikasikan dalam katagori tertentu sesuai tema atau topik disebut sebagai *set*. Martin & Ford menyatakan bahwa melucon dapat dilasifikasikan dalam lima bentuk utama yaitu *ridicule*, *riddle*, *conundrum* atau *punning riddle*, *pun*, dan *suppression humor* (Martin, Rod a; Ford, 2016).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menyusun materi *stand-up* komedi. Eksperimen dilakukan dengan memasukkan koding perintah pembuatan bahan lelucon pada AI ChatGPT. Analisis dilakukan dengan model analisis isi terhadap hasil lelucon yang ditampilkan oleh ChatGPT. Untuk melakukan analisis isi, teks yang akan diteliti dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu premis, *set-up* dan punch-line. Lelucon yang dibuat oleh ChatGPT kemudian dibandingkan dengan, lelucon yang dibuat secara manual untuk melihat efektivitas platform tersebut dalam membantu komika membuat materi komedinya. Penelitian ini penting untuk memetakan sejauh mana potensi pemanfaatan platform AI ChatGPT bagi *stand-up* komedian.

Hasil dan Pembahasan (*Finding and Discussion*)

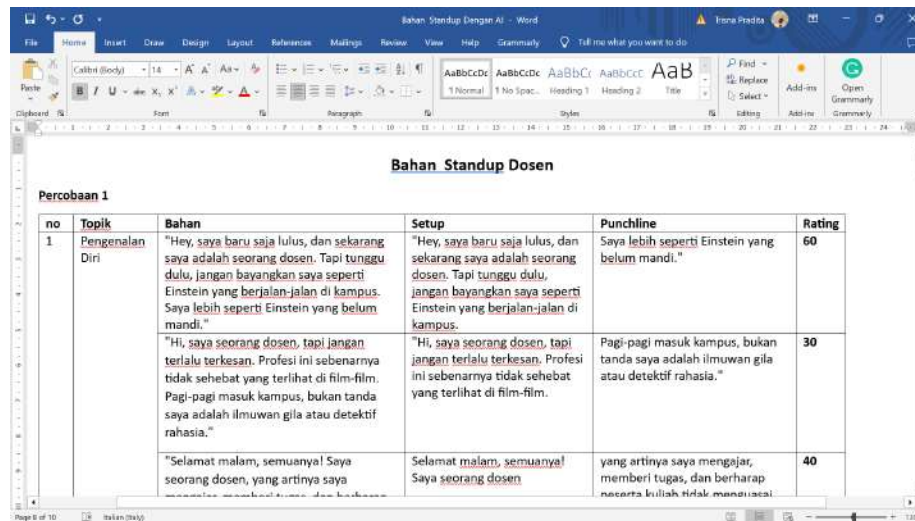
Eksprimen pembuatan materi *stand-up* menggunakan ChatGPT dilakukan dengan beberapa variasi perintah pencarian. Percobaan dilakukan dengan memasukkan perintah dalam situs *ChatGPT (openai.com)* untuk membuat materi *stand-upcomedy* tentang dosen dengan perintah: “Buat materi stand up comedy tentang profesi dosen.”. Pencarian dengan perintah yang sama dilakukan tiga kali dan menghasilkan 20 topik pembahasan tentang dosen dan 29 variasi materi lelucon. Tema materi komedi hasil pencarian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Topik Materi Komedi Hasil Pencarian di ChatGPT

Sumber: Olah data penelitian

Topik hasil pencarian di ChatGPT cukup lengkap dan sangat berpotensi dikembangkan menjadi materi stand up komedi yang baik. Meski tema yang dihasilkan cukup beragam, namun kualitas lelucon yang dihasilkan oleh ChatGPT kurang baik. Materi yang telah dibuat menggunakan ChatGPT kemudian diolah dengan dianalisis setup, punchline dan dinilai berdasarkan tingkat kelucuan lelucon yang dihasilkan. Berdasarkan penilaian terhadap materi hasil pencarian, disimpulkan bahwa nilai rata rata untuk materi komedi buatan ChatGPT adalah 51,7 dari skala 100. Proses analisis materi komedi dapat dilihat pada gambar 2.



no	Topik	Bahan	Setup	Punchline	Rating
1	Pengenalan Diri	"Hey, saya baru saja lulus, dan sekarang saya adalah seorang dosen. Tapi tunggu dulu, jangan bayangkan saya seperti Einstein yang berjalan-jalan di kampus. Saya lebih seperti Einstein yang belum mandi."	"Hey, saya baru saja lulus, dan sekarang saya adalah seorang dosen. Tapi tunggu dulu, jangan bayangkan saya seperti Einstein yang berjalan-jalan di kampus."	Saya lebih seperti Einstein yang belum mandi."	60
		"Hi, saya seorang dosen, tapi jangan terlalu terkesan. Profesi ini sebenarnya tidak sehebat yang terlihat di film-film. Pagi-pagi masuk kampus, bukan tanda saya adalah ilmuwan gila atau detektif rahasia."	"Hi, saya seorang dosen, tapi jangan terlalu terkesan. Profesi ini sebenarnya tidak sehebat yang terlihat di film-film."	Pagi-pagi masuk kampus, bukan tanda saya adalah ilmuwan gila atau detektif rahasia."	30
		"Selamat malam, semuanya! Saya seorang dosen, yang artinya saya"	Selamat malam, semuanya! Saya seorang dosen"	yang artinya saya mengajar, memberi tugas, dan berharap peserta kuliah tidak mengantuk."	40

Gambar 2. Proses Pengolahan Data Lelucon Hasil ChatGPT

Sumber: Olah data penelitian

Hasil ini dinilai menunjukkan bahwa ChatGPT tidak dapat sepenuhnya menggantikan menggantikan manusia dalam penyusunan materi komedi. Materi komedi memang dapat dibuat oleh AI, namun untuk dapat menjadi materi yang lucu peran manusia sangat dibutuhkan. Meski memiliki keterbatasan, ChatGPT berpotensi besar untuk dapat dimanfaatkan dalam menyusun topik materi stand up Comedy. Topik yang beragam dapat menjadi alternatif bagi komedian untuk membuat premis.

Premis adalah ulasan tentang fenomena yang disertai dengan opini komedian terhadap fenomena tersebut. AI tidak dapat digunakan untuk menyusun premis materi *stand-upcomedy*, karena premis dalam materi *stand-upcomedy* sangatlah personal dan menyangkut sudut pandang komedian dalam memandang fenomena yang dibahas. Perasaan benci, marah, kesal, senang, sinis dan apatis seorang komedian terhadap suatu fenomena tidak dapat diwakili oleh AI.

Analisis data menunjukkan ChatGPT sangat efektif digunakan untuk membuat topik humor. Meski demikian, topik buatan AI harus dikembangkan secara manual untuk menyusun materi topical *stand-upcomedy* yang layak. Sebagian besar objek tertawaan dalam materi yang dibuat ChatGPT adalah komedian itu sendiri atau yang disebut sebagai *Self Depreciating humour*. Jenis lelucon yang banyak dihasilkan melalui proses pencarian di ChatGPT adalah *Topical humor*.

Simpulan

Berdasarkan eksperimen dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk membuat materi *stand-upcomedy*. AI ChatGPT mampu membuat kerangka dan topik lelucon yang variatif dengan cepat dan mudah. Meski demikian, lelucon yang dihasilkan oleh AI ChatGPT tergolong berkualitas rendah dan tidak lucu. Dibutuhkan sensitifitas komedian untuk mengembangkan topik dan lelucon hasil pencarian di AI ChatGPT untuk menjadi bahan komedi yang lucu. Pembuatan bahan *stand-upkomedi* dengan menggunakan AI ChatGPT juga mengalami tantangan etika dalam *stand-up comedy*. Seni *stand-upcomedy* menjunjung tinggi kejujuran komika untuk menyampaikan kegelisahannya di panggung. Perspektif dan opini pribadi komika dalam melihat fenomena, menjadi value yang penting yang membedakan satu komika dengan yang lain. Persoalan etika juga akan muncul ketika menyangkut kepemilikan bahan stand up comedy yang dilindungi oleh undang undang (Woodard, 2019). Penelitian ini perlu dikembangkan melalui eksperimen yang lebih luas yaitu menggunakan bahan *stand-upcomedy* hasil dari AI di panggung Open Mic.

Referensi

- Ardiyanti, F. (2018). *Teknik-Teknik Humor Dalam Acara di TVRI Yogyakarta* [Institut Seni Indonesia Surakarta]. [http://repository.isi-ska.ac.id/3482/1/Arlinda Ardiyanti - 13124117.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/3482/1/Arlinda%20Ardiyanti%20-%2013124117.pdf)
- Arsyad, A., Subanji, S., & Irawati, S. (2016). Berpikir Matematis Komedian Dalam Mengonstruksi Bahan Komedi: Studi Kasus Pada Stand Up Comedy Indonesia. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(1), 35–44.
- Brodie, I. (2020). Is *Stand-upcomedy* Art? *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 78(4), 401–418. <https://doi.org/10.1111/jaac.12763>

- Carter, J. (1989). *Stand-upcomedy: The Book*.
- Carter, J. (2020). *The New Comedy Bible*.
- Dean, G. (2000). *Greg Dean-Step by Step to Stand-upcomedy-Heinemann Drama (2000).pdf*.
- Haryono, T. (2008). *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni* (Slamet MD (ed.)). ISI Press Solo.
- Martin, Rod a; Ford, T. E. (2016). *The Psychology of Humor* (Second Edi). Academic Press.
- Martin, R. a. (2010). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach (Google eBook)*. 464.
http://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ieAcp2Z_zkIC&pgis=1
- Palmer, J. (2003). Taking Humour Seriously. In *Taking Humour Seriously*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203380154>
- Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor. *Bahasa Dan Seni*, 35(2), 213–221. <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Sejarah-Teori-Jenis-dan-Fungsi-Humor.pdf>
- Victor Raskin, R. W. (2008). The Primer of Humor Research. In R. W. Victor Raskin (Ed.), *Mouton de Gruyter*. <https://doi.org/10.1515/9783110198492.569>
- Woodard, S. (2019). Who Owns a Joke: Copyright Law and *Stand-upcomedy*. *Vand J Ent & Tech L*, 21(4), 1041.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=137765890&site=ehost-live>

Web

- <https://mediaindonesia.com/>, diakses pada 20 Oktober 2023
- <https://entertainment.kompas.com/>, diakses pada 20 Oktober 2023

Loop Plot dalam Genre Aksi, *Thriller*, dan Roman: Sebuah Pendekatan Estetika Film.

Agustinus Dwi Nugroho

Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: dwinugr1990@gmail.com

M. Alif Wijaya Ridwan

Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: alifwijaya1908@gmail.com

ABSTRAK

Dalam menyampaikan sebuah naratif seorang penulis naskah akan membuat sebuah struktur cerita di dalam film yang dibuat. Struktur naratif sangat terkait dengan dengan alur cerita atau plot yang disajikan. Dalam membangun alur cerita atau plot tersebut, terdapat pola-pola struktur naratif yang lazim digunakan, seperti struktur tiga babak, naratif realistik, multi plot, serta non linier. Dalam perkembangannya sineas mencoba memainkan aspek ruang dan waktu dalam cerita untuk menampilkan sebuah pola plot yang mengulang. Karakter di dalamnya terjebak dalam ruang dan waktu yang sama secara menerus. Pola plot yang berulang ini disebut dengan *Loop Plot*. Fokus Penelitian ini mengamati terkait dengan pola plot tersebut serta menghubungkannya dengan tiga varian genre yang berbeda, yakni Aksi, *Thriller*, dan Roman. Tujuan dari penelitian ini mendapatkan sebuah gambaran pola struktur naratif “Loop Plot” ini dapat diterapkan dalam beragam genre, serta pengembangan elemen visual dalam membangun sebuah informasi cerita. Serta mencari sebuah motif penceritaan dalam penerapan pola pengembangan plot tersebut dalam tiap genre yang berbeda, dengan menggunakan pendekatan teori naratif serta estetika. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah kajian tekstual dan estetika sebuah film, dan mampu menambah pengetahuan di bidang film khususnya elemen naratif sebuah film, serta eksplorasi elemen sinematik.

Kata kunci: naratif, plot, loop plot, genre, estetika

Pendahuluan

Eksplorasi terhadap estetika di bidang film terus dikembangkan seiring dengan perkembangan film itu sendiri. Salah satu pengembangan estetika di bidang film salah satunya dari elemen naratif sebuah film. Naratif merupakan “Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu” (Pratista, 2017). Di dalam naratif kita mempelajari tentang struktur naratif, dimana susunan cerita atau alur cerita memiliki pembabakan tersendiri. Di dalam film, struktur yang paling umum digunakan adalah struktur tiga babak. Struktur ini membagi sebuah alur cerita (Plot) menjadi tiga bagian yakni permulaan, pertengahan, dan penutupan.

Eksplorasi plot yang cukup unik dilakukan oleh para pembuat film adalah penggunaan alur *Loop Plot* atau sering pula disebut dengan *time loop*. Pola plot ini memainkan aspek ruang dan waktu di dalam cerita yang berulang-ulang. Karakter atau tokoh di dalam cerita tersebut terjebak dalam ruang dan waktu yang sama secara menerus. Plot semacam ini ditandai dengan munculnya film berjudul *Groundhog Day* (1993). Dalam perkembangannya beberapa film di masa kini mencoba menggunakan teknik plot tersebut ke dalam cara bertutur filmnya.

Eksplorasi estetika film tersebut tak berhenti pada pola pengembangan plotnya saja, namun pola loop plot yang dikembangkan akhirnya tidak berhenti pada satu genre saja, yakni drama, namun merujuk pada eksplorasi beragam varian genre lainnya. Genre film merupakan, Jenis atau Klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (Khas), seperti setting, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta tokoh. (Pratista, 2017).

Perkembangan *loop plot* dalam eksplorasi beragam genre inilah yang menarik untuk diteliti. Relasi antar variabel penelitian plot dan genre menjadi fokus penelitiannya. Genre film yang memiliki karakteristik pola plotnya sendiri, dikombinasikan dengan struktur naratif dengan loop plot akan semakin menarik. Dalam penelitian ini akan memilih tiga film dengan tiga varian genre berbeda, film *Edge of Tomorrow* (Aksi), *Happy Death Day* (Thriller), dan *Palm Spring* (Roman). Ketiga film ini menggunakan loop plot dalam cara bertuturnya. *Edge of Tomorrow* bercerita tentang seorang pejuang yang harus terus mengulang aksinya untuk mampu mengalahkan musuhnya. *Happy Death Day* berkisah tentang seorang perempuan selalu terbangun di jam yang sama berulang di hari yang sama, dan harus diteror oleh sosok misterius yang mengancam

nyawanya. Sedangkan *Palm Spring* berkisah tentang dua orang yang saling terjebak dalam waktu yang berulang, yang akhirnya menjalin sebuah *chemistry*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, bagaimana *Loop Plot* dibangun dalam genre aksi, *thriller*, dan roman dalam film *Edge of Tomorrow*, *Happy Death Day*, dan *Palm Spring*? Tujuan dari penelitian ini yakni mendapatkan sebuah gambaran pola struktur naratif “*Loop Plot*” ini dapat diterapkan dalam beragam genre. Serta mencari sebuah motif penceritaan dalam penerapan pola pengembangan plot tersebut dalam tiap genre yang berbeda, dengan menggunakan pendekatan teori naratif, genre, sinematik serta estetika. Signifikansi penelitian ini untuk menghasilkan sebuah kajian tekstual dan estetika, guna memperkaya pengetahuan di bidang estetika film. Penelitian ini berguna secara praktis bagi para pembuat film yang akan menerapkan pola *loop plot* dalam pengembangan genre lainnya.

Teori dan Metodologi

Perkembangan keilmuan seni film yang esensial dikembangkan oleh teori-teori formalis. Salah satu pengembangan keilmuan formalis tersebut mengembangkan kajian-kajian seni film di ranah studi estetika film, sejarah film, serta perkembangan naratologi. Seperti yang dikatakan dalam sebuah artikel jurnal berjudul *Crossing Borders In Film Theory And Adaptation Studies* yang ditulis oleh Cezar Gheorghe. *The influence of formalist theory can be traced in three fields of interest: stylistic analysis and stylistic history of cinema, the poetics of cinema and the narratology of film. We will only focus on his work in narratology for now.* (Gheorghe, 2021:145). Kajian-kajian seperti inilah yang akan mengembangkan keilmuan film itu sendiri karena berasal dari kajian tekstual yang bisa diamati secara mendalam. Dalam artikel yang ditulis oleh John A Bateman berjudul *Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film*, juga membahas tentang bagaimana relasi tekstual dengan sebuah estetika film, serta bagaimana sebuah teks filmis mampu membangun sebuah efek emosional terhadap penontonnya.

Dalam naratologi sebuah teks cerita mampu membangun sebuah alur cerita atau plot yang berkesinambungan. Seperti halnya dalam ilmu sastra sebuah plot dibangun untuk membangun sebuah susunan cerita untuk memudahkan pembaca memahami cerita serta menarik perhatian pembaca. Dalam sebuah plot akan membangun sebuah informasi demi informasi cerita dalam bangunan struktur cerita tersebut guna membangun sebuah pesan tertentu. Dalam artikel jurnal

yang ditulis oleh Manuel Mühlbacher berjudul *Plotting Memory What Are We Made to Remember When We Read Narrative Texts?* menjelaskan tentang sebuah penelitian terkait dengan sebuah plot yang mampu membangun sebuah ingatan kepada pembaca sehingga cerita yang dibangun terlihat memiliki kausalitas cerita.

Di dalam film sebuah teks terdiri dari dua unsur, yakni elemen naratif dan elemen sinematik. Elemen naratif berhubungan dengan penceritaan serta alur cerita di dalam film tersebut sedangkan elemen sinematik berhubungan dengan cara bertutur kemasannya visualnya. Di dalam naratif terdapat sebuah struktur cerita yang dibangun. Dalam sebuah film, struktur yang dibangun paling sering menggunakan struktur tiga babak, namun dalam perkembangannya sebuah struktur cerita berkembang, seperti penggunaan struktur non linier dan multiplot. Struktur cerita ini berkaitan erat dengan bagaimana sebuah plot disusun. Dalam kajian-kajian yang dilakukan oleh teoritikus formalis Bordwell, Thompson, dan Edward Branigan fokus pada studi tekstual naratif serta motivasinya. Dalam perkembangannya, kajian struktur naratif ini dikembangkan dalam multidisiplin dengan keilmuan psikologi yang mencoba mengamati relasi struktur naratif dengan respon emosional seseorang dalam menonton film. Seperti pada artikel jurnal yang berjudul *Causal Understanding in Film Viewing: The Effects of Narrative Structure and Personality Traits* yang ditulis oleh András B Kovács dan Orsolya Papp-Zipernovszky. Dalam artikel tersebut membahas tentang bagaimana sebuah efek struktur naratif mampu mempengaruhi dalam proses menonton. Seperti halnya artikel yang berjudul *Imagining Cinema: 'Cinempathy' and the Embodied Imagination* yang ditulis oleh Robert Sinnerbrink mengkaji tentang relasi sinema dengan empati seseorang dalam menonton film.

Dalam penelitian ini yang akan dilakukan fokus pada pengembangan sebuah struktur bercerita atau sebuah plot dalam sebuah film. Konsep *loop plot* merupakan sebuah plot yang tergolong unik dan *fresh* dalam perkembangan kajian struktur naratologi, yang belum banyak dibahas. *Loop Plot* atau *time loop* menampilkan sebuah plot berulang dalam ruang dan waktu yang sama. Karakter di dalam plot tersebut seolah terjebak dalam ruang dan waktu yang sama dan terjadi secara terus menerus. Aksi tokoh dalam *setting* yang sama ditampilkan di dalam pengadegan yang hampir sama. Biasanya sang karakter akan mencari cara untuk bisa keluar dari lingkaran peristiwa/lingkaran waktu yang berulang tersebut. Seseorang pada awalnya akan merasakan seperti *De Javu*, karena seolah-olah mengulang kejadian-kejadian yang sama, namun

pada akhirnya karakter di dalamnya akan menyadari bahwa peristiwa tersebut berulang karena ada satu sebab atau motif tertentu sehingga mereka harus memecahkan misteri tersebut. Seperti artikel ilmiah berjudul *Déjà Vu, Film and the Uncanny* yang ditulis oleh Barbara Creed membahas tentang konsep de javu melalui sebuah studi film berjudul *Groundhog Day*.

Dalam penelitian film yang telah dilakukan dengan cara bertutur pola *loop plot* atau *time loop* dihubungkan dengan aspek realitas kehidupan, psikologis dan bahkan spiritual. Dalam artikel jurnal yang ditulis oleh Steven Wandler berjudul *Groundhog Day and the Fiction of Perfection* membahas bagaimana sebuah penceritaan fiksi yang dikemas seperti fantasi, merujuk pada realitas kebenaran tentang kehidupan. Film tersebut mampu membangun sebuah representasi kehidupan melalui sebuah cara bertutur *loop plot*. Seperti juga dalam artikel yang ditulis oleh Suzanne M Daughton yang berjudul *The spiritual power of repetitive form: Steps toward transcendence in Groundhog Day*. Artikel ini juga membahas tentang bagaimana bentuk plot yang repetitif mengungkapkan sebuah konsep spiritual dalam kehidupan.

Dalam penelitian ini memiliki landasan teoritis yang bersumber dari teori-teori naratif yang fokus pada struktur naratif dan teori genre. Teori-teori yang akan dipakai bersumber pada buku teori film formalis dari buku *Film Art an Introduction* David Bordwell, Kristin Thompson dan Jeff Smith. Perspektif teori naratif yang akan dipakai untuk menganalisis *loop plot* adalah aspek naratif seperti plot dan cerita, elemen ruang dan waktu, konflik cerita, karakter, serta motivasi cerita. Sedangkan dalam teori genre yang akan mengambil perspektif dari sisi karakteristik plot dan sinematik dalam sebuah genre.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengamatan dalam mengumpulkan datanya. Dalam penelitian ini yang diamati adalah pola plot dari tiga genre film yang telah dipilih. Film yang dipilih adalah film yang bisa menggambarkan pola *loop plot* dalam tiga genre berbeda. Genre ini dipilih karena ketiganya adalah genre populer yang pernah dikembangkan dalam pola loop plot. Tidak semua genre pernah dikembangkan menggunakan pola tersebut. Dalam penelitian ini dipilih tiga genre yang berbeda untuk menunjukkan perbedaan variasi pola masing-masing film tersebut. Untuk itu sampel film yang dipilih adalah *Edge of Tomorrow* (Aksi), *Happy Death Day* (Thriller), dan *Palm Spring* (Roman).

Metode pengumpulan data menggunakan teknik pengamatan atau observasi pada adegan-adegan dalam film *Edge of Tomorrow* (Aksi), *Happy Death Day* (Thriller), dan *Palm Spring* (Roman) dengan cara menontonnya secara seksama dan memperhatikan detailnya. Pengamatan atau observasi lebih fokus pada struktur naratif. Untuk menganalisis data yang ada maka diperlukan sebuah teknik untuk menganalisis data. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis adalah dengan melakukan pengkodean yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman (1994: 55-57). Pengkodean akan dilakukan tiga tahapan, yaitu pengkodean deskriptif, interpretif, dan pengkodean pola. Pengkodean pola bertujuan untuk mencari pola tertentu dari hasil analisis kode interpretif. Pola tersebut mencari tentang bagaimanakah pola *loop plot* dalam tiga genre berbeda tersebut.

Dari hasil segmentasi plot yang ada dilihat hubungan relasi adegan satu dengan adegan yang lain sehingga mampu menghasilkan sebuah gambaran mengenai pola plot yang seperti apa yang dikembangkan dalam masing-masing genre. Jika telah ditemukan segmentasi plot, pengkodean tahap kedua dilakukan dengan mencari pola dari temuan-temuan tersebut. Dari pengkodean pola ini ditemukan pola-pola tertentu dalam plot *Edge of Tomorrow* (Aksi), *Happy Death Day* (Thriller), dan *Palm Spring* (Roman).

Hasil dan Pembahasan

1. Pola Loop Plot Film *Happy Death Day*

Elemen Naratif

Plot di film ini berkisah tentang seorang mahasiswi bernama Tree, yang mana di hari ulang tahunnya, Tree terbangun di kamar asrama seorang mahasiswa bernama Carter. Dia menjalani harinya sebagai seorang gadis yang acuh, tapi ketika seseorang bertopeng badut membunuhnya, dia terbangun lagi di kamar Carter dan terpaksa menjalani hari yang sama berulang kali sampai dia berhasil menghentikan pembunuhnya. Dalam film *Happy Death Day*, ruang filmnya didominasi oleh tempat-tempat di daerah kampus untuk menekankan sosiologis karakter Tree sebagai mahasiswa. Tiga asrama kampus (asrama Carter, asrama Kappa, asrama Sigma), halaman kampus, ruang kelas, ruang santai mahasiswa, serta rumah sakit kampus. Selain latar tempat yang terbatas dan repetitif, *Happy Death Day* juga menetapkan batasan perpindahan waktu dengan sederhana sehingga penonton dapat memahami film *time loop* ini. Awal sekuen (*loop*) selalu

dimulai di pagi hari ketika Tree terbangun dari tidurnya (atau kematiannya) di kamar asrama Carter, sedangkan akhir sekuen (*loop*) selalu terjadi ketika Tree terbunuh, baik oleh seseorang bertopeng bayi, oleh Tombs, sebuah kecelakaan, maupun ketika dia bunuh diri. Setiap sekuen hanya terjadi dalam rentang satu hari (di hari ulang tahun Tree) atau kurang dari 24 jam.

Konsep temporal di film *time loop* terkesan berulang-ulang dan sangat singkat, tapi sang protagonis, dalam kasus *Happy Death Day* adalah Tree, akan mengalami perubahan di setiap sekuen atau *loop* yang dia lalui. Perubahan itu meliputi perkembangan nilai moral atau konflik internal tokoh, perkembangan kesadaran tokoh terhadap *time loop*, dan perkembangan tokoh dalam mencari solusi serta resolusi yang diambil oleh karakter utama. Konflik internal yang dialami Tree berkembang setiap kali dia dibunuh.

Elemen Sinematik

Dalam film *time loop*, tanda-tanda visual dan auditif yang selalu muncul di setiap sekuen atau *loop* menjadi begitu penting untuk meyakinkan protagonis serta audiens bahwa sedang terjadi lingkaran waktu yang tidak berujung. Film *Happy Death Day* tidak terkecuali. Setiap kali Tree terbangun di kamar Carter, terdengar nada dering alarm yang menandakan hari ulang tahunnya dan Carter selalu menyapa Tree seolah-olah belum pernah berkenalan. Setiap kali Tree meninggalkan asrama Carter melewati halaman kampus, Tree disapa oleh gadis aktivis lingkungan, dilirik oleh pria berpakaian *emo*, melihat sepasang kekasih yang tersiram oleh penyiram tanaman, mendengar klakson mobil, melihat seorang mahasiswa yang jatuh pingsan, dan dihadang oleh Tim. Setiap kali Tree kembali ke asramanya, dia menerima kue dari Lori, disapa oleh Danielle, dan listrik selalu padam selama beberapa detik pada malam hari. Terakhir, Setiap kali Tree makan siang dengan teman asramanya, Carter datang dan tak sengaja menabrak teman Tree sehingga susu coklat tumpah ke bajunya.

2. Pola Loop Plot Edge of Tomorrow

Elemen Naratif

Bumi sedang diinvasi oleh sebuah spesies alien jahat bernama *mimic*. Cage, seorang pegawai militer yang tugasnya hanya untuk mempromosikan teknologi *exosuit* pun dipaksa oleh Jenderal di United Defence Force (UDF) untuk maju ke garis depan dan merekam proses

peperangan. Cage menolak dan dibawa ke markas militer dengan paksa. Ketika dia tiba di lapangan, dia mati bersama seekor *mimic alpha* dan terpapar darah makhluk itu. Dia pun mendapat kemampuan untuk selalu bangun di hari yang sama setiap kali dia mati sehingga dia harus berlatih terus menerus untuk memenangkan peperangan.

Dalam film *Edge of Tomorrow*, berbeda dengan *Happy Death Day*, ruang filmnya lebih luas karena konfliknya yang bersifat global, yakni invasi alien bernama *mimic*. Namun, secara umum, ruang dalam film *Edge of Tomorrow* terbatas dalam tiga negara: Inggris, Perancis, dan Switzerland. Perihal perpindahan waktu, *Edge of Tomorrow* juga memiliki durasi sekuen yang lebih panjang. Hampir setiap sekuen terjadi dalam rentang dua hari, yakni hari persiapan dan hari peperangan. Awal sekuen (*loop*) terjadi ketika Cage terbangun di markas militer (yang dulunya Bandara Heathrow) dan bertemu Sersan Farrell, sedangkan akhir sekuen (*loop*) terjadi ketika Cage terbunuh oleh cara apapun.

Seperti di *Happy Death Day* dan film *time loop* lainnya, protagonis *Edge of Tomorrow* mengalami perubahan, mulai dari perkembangan konflik internal atau moral tokoh, perkembangan kesadaran tokoh terhadap *time loop*, dan perkembangan tokoh dalam mencari solusi serta resolusi yang diambilnya. Perkembangan kesadaran Cage terhadap *time loop* jauh lebih cepat daripada Tree di *Happy Death Day*. Ketika Cage terbunuh untuk kali pertama dan terbangun di hari sebelumnya, Cage langsung menyadari bahwa dia sudah mengalami hari yang sama lalu berusaha untuk meyakinkan semua orang bahwa mereka akan kalah. Ketika Cage terbunuh untuk kali kedua dan terbangun lagi di hari sebelumnya, Cage mulai berusaha untuk menghafal pola kejadian agar bisa memenangkan peperangan

Elemen Sinematik

Tanda-tanda visual di *Edge of Tomorrow* lebih sedikit daripada *Happy Death Day*. Hal ini berkaitan dengan perkembangan kesadaran protagonis dari masing-masing film yang berbeda. Setiap kali Cage terbangun, dia melihat sebuah bus dengan gambar Rita Vrataski dan bertuliskan “Full Metal Bitch” dan mendapati tangannya diborgol. Setiap kali Cage dibawa ke dalam tenda pasukan, Pasukan J selalu bermain judi dan menyembunyikan kartu mereka. Setiap kali Cage berangkat ke pantai naik kapal udara, Pasukan J menertawainya. Setiap kali Cage mendarat di pantai, Kimmel mati dijatuhkan pesawat dan Pasukan J diserbu dalam parit.

3. Pola Loop Plot dalam film Palm Springs

Elemen Naratif

Menjelang pernikahan saudari pacarnya, Nyles bertemu dengan Sarah, saudari yang satunya. Ketika mereka kabur dari acara, Nyles diburu oleh Roy hingga masuk ke dalam gua yang menyala dan Sarah mengikutinya sehingga dia terjebak dalam *timeloop* bersama Nyles. Keduanya pun berjuang untuk menikmati hari yang sama sekaligus memperbaiki diri atas kesalahan yang sudah mereka lakukan. *Palm Springs*, perihal pembangunan latar tempat dan batasannya, hampir sama seperti *Happy Death Day* dan berbeda dengan *Edge of Tomorrow*. Seperti judulnya, cerita berpusat di sebuah resor di California dan kedua protagonisnya adalah kerabat dari salah satu karakter lain yang menikah di Palm Springs. Kolam renang, kamar hotel, pelataran, taman, gurun pasir, gua, dan tempat lainnya di Palm Springs secara tidak langsung menjadi batasan bagi para protagonis yang terjebak dalam *time loop*. Perpindahan waktu di setiap sekuen di film *Palm Springs* juga mirip dengan *Happy Death Day*. Hampir setiap sekuen hanya terjadi selama satu hari, kecuali ketika Sarah memutuskan untuk tidak tidur selama sehari-hari. Namun, secara umum, awal sekuen (*loop*) terjadi ketika Nyles terbangun di kamarnya, dan Sarah terbangun di kamar Abe. Akhir sekuen (*loop*) terjadi setiap kali Nyles dan/atau Sarah tertidur atau mati.

Dengan dua protagonis yang terjebak bersama dalam *time loop*, perkembangan karakternya lebih menarik dibandingkan Tree di *Happy Death Day* dan Cage di *Edge of Tomorrow*. Namun, mulai dari konflik internal atau moral tokoh hingga resolusi yang mereka ambil, semuanya terjadi dengan sederhana dan cukup cepat. Di sekuen pertama, Sarah adalah orang yang tak acuh dan alkoholik, sedangkan Nyles adalah orang yang bertingkah semaunya. Ketika terjebak dalam *time loop*, Sarah menjadi marah kepada Nyles dan berusaha untuk meninggalkan Palm Springs dan tidak tidur sama sekali. Setelah lima kali *loop*, Sarah dan Nyles pun memutuskan untuk menikmati hal menakjubkan di hari itu. Di *loop* kesembilan, Nyles pun jatuh cinta kepada Sarah yang memutuskan untuk menghilang. Keduanya pun bertengkar. Sepuluh sekuen (*loop*) berlalu, Nyles pun merasakan kehilangan Sarah sehingga dia mendatangi Roy untuk meminta maaf. Lalu, di *loop* terakhir, Nyles menyadari bahwa dia lebih mencintai Sarah daripada kekekalan. Kesadaran Sarah terhadap *time loop* terjadi dalam satu sekuen saja, sama seperti Cage di film *Edge of Tomorrow*. Setelah memasuki gua lalu terbangun di hari yang sama, Sarah menjadi begitu marah hingga ketika dia menenangkan diri, Nyles pun menjelaskan bahwa dia sendiri sudah terlalu lama terjebak dalam *time loop*.

Elemen Sinematik

Tanda-tanda visual di film *Palm Springs* juga tidak begitu banyak, sama seperti *Edge of Tomorrow* karena kedua protagonis yang mengalami *time loop* cepat menyadari keadaan mereka. Setiap kali Nyles bangun, Misty ada di kamar memberi pelembab di kakinya. Setiap kali Sarah bangun, Abe ada di kamar mandi. Di malam acara pernikahan, Misty selalu memberikan pidato sebelum Sarah dan selalu ada pesta dansa.

4. Relasi “Loop Plot” dengan varian genre.

Perkembangan pola *loop plot* ini semakin menarik karena diterapkan dalam beragam genre film. Genre film sendiri memiliki karakteristiknya masing-masing, sehingga memungkinkan pola plotnya berbeda dari satu genre ke genre lainnya. Dalam tiga film yang memiliki genre berbeda tersebut, mampu mengkombinasikan sebuah pola plot dengan *mood* dan *tone* yang berbeda dalam penyajian ceritanya, walaupun menggunakan konsep yang sama, yakni *loop plot*.

Dalam film *Happy death day* yang bergenre *thriller* memiliki karakteristik cerita membangun sebuah ketegangan, yang mana karakter tokoh utamanya diintai dan terancam oleh sosok misterius yang kapan saja bisa menteror dan membunuhnya. Dengan penerapan *loop plot* ini, ketegangan tetap terbangun walaupun dengan ruang dan waktu yang sama. Dalam perkembangannya karakter mampu berpindah lokasi serta memiliki varian perkembangan konfliknya. Dengan penggunaan *loop plot* ini menjadi jalan bagi karakter untuk melakukan “uji coba” dalam penyelesaian masalahnya dengan melakukan aksi-aksi ekstrim.

Dalam film *Edge of Tomorrow* yang bergenre aksi sci-fi ini memiliki karakteristik menekankan pada adegan aksi dalam pengadegannya. Selain aksi latar cerita yang ada merujuk pula pada genre sci-fi atau fiksi ilmiah, dimana karakter utamanya harus berhadapan dengan alien. Dalam perkembangan aksi ceritanya, aksi ceritanya semakin memiliki varian aksi yang beragam dan meningkat intensitasnya walaupun memiliki ruang dan waktu yang sama. Motif penggunaan *loop plot* terlihat dari perkembangan kemungkinan-kemungkinan aksi yang memiliki intensitas dramatik untuk mencapai tujuan tokohnya.

Dalam film *Palm Springs* yang bergenre roman ini memiliki karakteristik menekankan pada relasi personal antarkarakter yang memiliki kedekatan atau *chemistry* dalam menjalin asmara.

Dalam perkembangan konflik ceritanya latar waktu yang sama tersebut menjadi aksi petualangan antara dua orang tersebut. Dalam film ini yang menarik terdapat 3 karakter yang secara bersamaan memiliki kesadaran. Dua diantaranya memiliki kesadaran yang sama dan akhirnya jatuh cinta. Dalam perkembangannya motif dari loop plot sebenarnya membangun *chemistry* dalam ruang dan waktu yang sama.

Dapat disimpulkan konsep loop plot yang diterapkan dalam genre yang berbeda ini memiliki perbedaan motif penceritaan dalam pola plotnya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik masing-masing genre yang disajikan. Hal ini juga merupakan bentuk dari perkembangan genre itu sendiri yang memiliki ragam pola pengembangan plot yang beragam. Motif penggunaan loop plot dalam genre berbeda ini, menjadi bentuk eksplorasi varian plot dalam masing-masing genre yang telah memiliki karakteristik plotnya. Varian plot ini terlihat dari perbedaan aksi tokoh di masing-masing genrenya.

Simpulan (*Conclusion*)

Dalam tiga film yang telah diamati mendapatkan pola struktur berulang dalam alur ceritanya. Di dalamnya terdapat karakteristik yang sama yakni tokoh atau karakternya terjebak dalam ruang dan waktu yang sama. Tokohnya harus mencari jalan keluar untuk bisa keluar dari lingkaran atau “loop” yang menjebakinya. Sebagai pendukung latar belakang masalah dalam tiga film yang diamati memiliki pola yang hampir mirip. Karakter utamanya biasanya memiliki masalah secara personal, yang mengakibatkan ia harus terjebak dalam situasi “loop”-nya. Seolah-olah karakter sedang diberi pelajaran untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik dan bijaksana. Sebab musabab mereka bisa masuk dalam lingkaran tersebut sangat beragam. Dalam *Happy Death Day* tak divisualkan secara gamblang sedangkan dalam *edge of tomorrow* dan *plam spring* ditunjukkan secara jelas.

Dalam perkembangannya pola plot berulang ini digerakkan oleh perkembangan konflik yang dihadapi karakter. *Character Driven* atau pergerakan karakter menjadi kunci berubahnya cerita. Setiap kali karakter mengambil keputusan untuk keluar dari lingkaran waktu tersebut, maka berubahlah alur plot ceritanya. Perkembangan konflik cerita mengikuti *character driven* dikarenakan karakter memiliki kesadaran bahwa dirinya mengalami time loop. Perkembangan

konflik didasari dari aksi sang tokoh untuk mencari jalan keluar untuk keluar dari loop plot. Pola plotnya adalah usaha dari karakter untuk memecahkan misteri, mengapa mereka bisa terjebak dalam lingkaran tersebut. Berbagai cara dan usaha mereka lakukan. Dari sebaran loop yang ada dalam film *happy death day* terdapat satu karakter yang mengalami kesadaran bahwa dirinya berada dalam lingkaran waktu. Dalam film *Edge of Tomorrow* ada satu karakter dengan kesadaran bahwa dirinya dalam lingkaran waktu, namun salah satu lawan main tokohnya pernah mengalami kasus yang sama, sedangkan yang menarik dalam film *palm springs* terdapat tiga karakter yang secara sadar bahwa mereka memiliki kesadaran bahwa dirinya berada dalam lingkaran waktu.

Karakteristik dalam pola ini juga terlihat dari bagaimana karakter/tokoh terjebak dalam ruang dan waktu yang sama secara menerus. Ruang dan waktu yang sama sebagai latar ruang dan waktu dalam cerita filmnya menjadi hal yang unik, karena tak ada perubahan latar sedangkan karakter serta konfliknya mengalami perubahan cerita. Hal inilah yang membedakan dengan struktur naratif pada umumnya. Dalam struktur naratif linier maupun non linier terjadi perpindahan ruang dan waktu. Sedangkan dalam pola *loop plot* tidak mengalami perubahan ruang dan waktu.

Salah satu hal yang menjadi poin penting dalam loop plot adalah bagaimana tanda-tanda visual membantu penonton untuk membangun plot dalam ruang dan waktu yang sama. Dalam film *Happy Death Day* secara dominan berada di asrama kampus, dalam film *Edge of Tomorrow* berada di medan perang, dan *palm spring* di sebuah resort. Hal yang paling kentara dalam pembangunan tanda-tanda visual yakni melalui *mise-en-scene*, terutama aspek *setting* dan *properti*. Selain itu teknik editing sekuen montase menjadi salah satu teknik yang khas digunakan untuk menunjukkan pola berulang-ulang yang menggunakan teknik *loop plot*. Perbedaan genre juga menunjukkan perbedaan *mood* serta *tone* filmnya. Teknik *loop plot* yang digunakan memiliki motif cerita yang beragam dalam masing-masing genre yang diterapkan. Penerapan loop plot ini akhirnya memiliki varian plot yang berbeda-beda dalam aksi cerita filmnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat ISI Yogyakarta yang telah memfasilitasi kegiatan penelitian dosen ini.

Referensi

Bateman, John A. Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film. *Poetics Today*. Jun2019, Vol. 40 Issue 2, p235-268. 34p. 2 Black and White Photographs, 2 Diagrams

Bordwell, David, Kristin Thompson and Jeff Smith.” *Film Art: An Introduction*, Eleventh E, McGraw-Hill Companies, 2017.

Conant, James .Cinematic Genre and Viewer Engagement in Hitchcock's Psycho. *Yearbook of Comparative Literature*. 2018, Vol. 64 Issue 1, p228-322. 95p.

Daughton, Suzanne M. The spiritual power of repetitive form: Steps toward transcendence in Groundhog Day. *Critical Studies in Mass Communication*. Jun96, Vol. 13 Issue 2, p138. 17p.

Gheorghe, Cezar. Crossing Borders In Film Theory And Adaptation Studies. *Metacritic Journal For Comparative Studies & Theory*. Dec2021, Vol. 7 Issue 2, P142-150. 9p

Kovács, András B. and Papp-Zipernovszky, Orsolya. Causal Understanding in Film Viewing: The Effects of Structure and Personality Traits. *Empirical Studies of the Arts*. Jan2019, Vol. 37 Issue 1, p3-31. 29p.

Mühlbacher, Manuel. Plotting Memory. What Are We Made to Remember When We Read Narrative Texts? *Journal of Literary Theory* (18625290). Sep2022, Vol. 16 Issue 2, p239-263. 25p.

Pratista, Himawan, 2017. *Memahami Film*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press
Sinnerbrink, Robert. Imagining Cinema: 'Cinempathy' and the Embodied Imagination. *Paragraph*. Nov2020, Vol. 43 Issue 3, p281-297. 17p.

Creed, Barbara. Déjà Vu, Film and the Uncanny. *AntiTHESIS*. 2007, Vol. 17, p7-22. 16p.

Wandler, Steven. Groundhog Day and the Fiction of Perfection. *Studies in Popular Culture*. Spring2019, Vol. 41 Issue 2, p25-44. 20p.

Perubahan Preferensi Menonton Film di Era Media Sosial: Dampak Short Video dan Implikasinya pada Perilaku Menonton Film

Diyah Verakandhi

Program Studi Penciptaan Seni Videografi, Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
Email: verakandhi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menginvestigasi perubahan preferensi menonton film dalam konteks era media sosial. Fokus utama penelitian adalah dampak short video yang mengulas film dan implikasinya terhadap perilaku menonton film. Dalam menghadapi perubahan dramatis dalam aksesibilitas film dan pengaruh media sosial, penelitian ini berusaha untuk memahami bagaimana short video, khususnya yang mengandung spoiler, memengaruhi cara penonton mengalami dan mengapresiasi film. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif melibatkan survei, analisis konten short video, dan wawancara dengan produser dan sutradara film. Temuan penelitian ini menggambarkan perubahan signifikan dalam preferensi menonton film dan implikasinya pada cara penonton mengeksplorasi dan menikmati karya film. Penelitian ini memberikan wawasan yang mendalam tentang transformasi perilaku menonton film dalam era media sosial yang dinamis dan mengusulkan rekomendasi yang dapat berguna bagi industri film dan pembuat konten media sosial.

Kata kunci: Short Video, Dampak Spoiler, Menonton Film

Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi dan popularitas media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam perilaku menonton film. Era media sosial saat ini telah memberikan platform yang melimpah untuk berbagi dan mengonsumsi konten video, terutama dalam bentuk *short video* yang singkat dan menarik. *Short video*, yang mendominasi platform seperti TikTok dan Instagram Reels, telah menjadi hiburan yang tak terelakkan bagi jutaan orang di seluruh dunia. Dalam konteks ini, perubahan dalam preferensi menonton film telah menjadi fenomena menarik yang patut dipelajari. Pengaruh *short video* khususnya konten review film yang berisi spoiler di media sosial telah mengubah cara penonton menikmati film itu sendiri. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anindita dkk., 2023) yang menyebutkan dengan menggunakan data survey bahwa review film melalui media sosial twitter mampu memberikan pengaruh positif terhadap keputusan menonton film, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengulas dampak negatif review film melalui short video yang justru memberikan spoiler atau detail dari isi film yang mempengaruhi perubahan preferensi menonton film. Dikutip dari laman tirto.id Penjelasan mengenai spoiler menurut Cambridge Dictionary yang mendefinisikan spoiler sebagai informasi dalam artikel surat kabar, blog, dan lain-lain yang memberi tahu apa yang terjadi dalam sebuah program, yang dapat merusak kesenangan penonton jika belum pernah melihatnya.

Konsep dasar dari review film pada awalnya adalah reaksi atau ulasan pribadi yang secara spontan diungkapkan oleh penonton setelah menonton sebuah film melalui sebuah ulasan berupa tulisan. Sedangkan menurut (Sumarno., 2017) apresiasi dilakukan oleh orang yang terlebih dahulu ingin mengenal bagaimana sebuah karya seni diwujudkan, baru kemudian memberikan penghargaan. Jadi, apresiasi seni merupakan langkah awal menuju kritik seni. Di sisi lain, kritikus film adalah individu yang secara profesional mengevaluasi film dengan pengetahuan mendalam dan menyajikan ulasannya dengan rinci dan terstruktur. Namun, saat ini kita menyaksikan pergeseran pemahaman review film, terutama dengan munculnya *short video* yang bertema review film dengan *hashtag spoiler alert* yang sering kali memberikan detail-detail esensial dari film tersebut, bahkan menggunakan footage langsung dari film dan menguraikan alur ceritanya. Dampak dari pergeseran ini, sayangnya, merugikan pembuat film, terutama film-film yang sedang tayang di bioskop, karena ini dapat mengurangi minat penonton. Tidak hanya itu, efek dari melihat footage pendek yang menggambarkan seluruh film juga dapat merusak tingkat konsentrasi saat

menonton film aslinya. Ini dapat mengganggu pengalaman penonton dan mengurangi ketegangan yang biasanya terkait dengan menonton cerita film secara utuh. Hal tersebut juga mengubah fungsi review film, yang seharusnya digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan memasarkan sebuah film, menjadi semacam ringkasan singkat yang pada akhirnya dapat membuat penonton kehilangan minat untuk menonton film aslinya.



Gambar 1 *Screen Shot* salah satu cuplikan Short Video review film
(sumber: tiktok @chronicallyscary)

Dalam banyak ulasan film di media sosial, terdapat contoh konkret dari spoiler film. Spoiler ini mengekspos seluruh alur cerita film secara rinci, bahkan termasuk pengungkapan footage dalam film tersebut. Film yang diacu adalah "Missing" yang dirilis pada tanggal 22 Februari 2023 di bioskop dan memiliki durasi sekitar 1 jam 51 menit. Namun, dalam ulasan yang dilakukan oleh akun "chronicalluscary" di media sosial, film ini berhasil diringkas menjadi hanya 5 menit 12 detik dan sudah ditonton 3 juta lebih pengguna aplikasi tik tok. Akun "chronicalluscary" telah menggambarkan seluruh alur cerita film "Missing" dalam sebuah video singkat yang hanya berdurasi sekitar 5 menit 12 detik. Spoiler ini memberikan gambaran terperinci tentang cerita film kepada penonton, yang mungkin mengurangi kejutan dan suspense yang biasanya dialami oleh penonton saat menonton film tersebut secara utuh. Ini mencerminkan salah satu aspek dari perubahan perilaku menonton film di era media sosial, di mana konten singkat dapat menggantikan pengalaman menonton yang lebih panjang dan mendalam.

Rentang perhatian visual-spasial adalah konsep yang didefinisikan sebagai "pemeliharaan perhatian dari waktu ke waktu rangsangan tertentu dalam lingkungan visual" (Espiritu, 2016). Dalam konteks ini, *short video* secara tidak langsung memiliki dampak pada tingkat konsentrasi saat menonton film dengan durasi yang lebih panjang. Para peneliti telah mencatat bahwa rata-rata rentang perhatian telah menurun dari dua belas detik pada awal tahun 2000-an menjadi delapan

detik pada zaman sekarang (Subramanian, 2018). Fenomena ini memiliki dampak signifikan pada cara kita menonton film saat ini karena mengakibatkan penurunan fokus dan konsentrasi dalam pengalaman menonton, terutama ketika dihadapkan pada film-film dengan durasi yang lebih lama.

Aksesibilitas untuk menonton film saat ini telah meningkat secara signifikan berkat hadirnya berbagai platform penyedia layanan tontonan film yang legal. Ini berarti bahwa sekarang semua orang dapat dengan mudah mengakses beragam film setiap harinya. Meskipun ini adalah perkembangan positif, dampaknya terasa dalam pola kebiasaan menonton film di era ini. Dengan tersedianya berbagai pilihan film dalam genggaman, penonton cenderung menjadi lebih rentan terhadap rasa bosan dan kurangnya konsentrasi. Ketersediaan film yang tak terbatas bisa membuat penonton merasa kurang tertantang untuk memfokuskan perhatian mereka pada satu film dalam waktu lama. Dalam menghadapi situasi ini, banyak penonton memilih untuk mempercepat waktu tontonan dengan menggunakan opsi percepatan yang disediakan oleh platform penyedia film. Hal ini dapat mengakibatkan pengalaman menonton yang kurang mendalam dan memotong elemen-elemen penting dalam film, yang pada akhirnya dapat mengurangi kesenangan dan pemahaman mendalam terhadap cerita yang disajikan.

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan diatas, ada pemahaman yang kuat akan pentingnya membuat tulisan yang membahas bagaimana perilaku penonton atau penikmat film di zaman sekarang. Diharapkan bahwa dengan melaksanakan penelitian seperti ini, kita dapat mengumpulkan data yang akurat yang mencerminkan perubahan dalam preferensi penonton film di era media sosial saat ini.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (Mixed Methods). Menurut (Creswell, 2017) metode campuran (mixed methods) adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan dan mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi penelitian. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan campuran memberikan peneliti alat yang kuat untuk menggali fenomena yang kompleks. Ini menggabungkan kekuatan pengukuran kuantitatif dengan pemahaman mendalam dengan pendekatan kualitatif.

Pendekatan pertama untuk mendapatkan data mengenai preferensi menonton di era media sosial ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2017) Metode

penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dalam metode kuantitatif menggunakan instrumen penelitian yang dapat menghasilkan data dalam bentuk angka atau statistik. Analisis data dalam metode kuantitatif bersifat kuantitatif atau statistik, dan tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan melakukan survey secara daring menggunakan Google Form pada bulan Oktober 2023. Penelitian ini melibatkan 122 responden sukarela dengan rentang usia remaja (13-19 tahun) sampai dewasa (20 tahun keatas).

Setelah memperoleh hasil data awal, penelitian ini diperkuat dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Moleong, 2021) Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena dengan fokus pada pengalaman subjek penelitian, seperti tindakan, persepsi, motivasi, dan perilaku mereka. Pendekatan ini dilakukan secara holistik dan menggambarkan fenomena dengan kata-kata dan bahasa, dengan berfokus pada konteks alamiah yang spesifik, serta menggunakan metode yang sesuai dengan situasi alamiah tersebut. Pendekatan kualitatif ini melibatkan analisis *short video* yang diunggah di media sosial yang secara khusus mengulas film. Melalui analisis ini, peneliti mencoba memahami bagaimana konten review film dalam format *short video* yang berisi spoiler memengaruhi minat dan pemahaman penonton tentang film. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan proses wawancara dengan produser dan sutradara film. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan dan pemahaman lebih dalam tentang dampak perubahan perilaku penonton dalam era media sosial terhadap industri film dari hasil data kuantitatif, serta bagaimana para profesional di industri film merespons perubahan ini. Melalui pendekatan kualitatif ini, penelitian berusaha menggali wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh media sosial terhadap cara kita menilai dan mengalami film di zaman sekarang.

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil dari pengisian kuisioner yang di edarkan secara daring pada bulan Oktober 2023 (Tabel 1), penelitian ini melibatkan 122 peserta pengguna sosial media aktif dengan rentang usia dewasa (20 tahun keatas) sebanyak 69,7 persen dan remaja (13-19 tahun) sebanyak 30,3 persen dengan mayoritas perempuan yaitu sebanyak 61,5 persen dan laki-laki sejumlah 38,5 persen. Status sosial mereka terbagi menjadi mahasiswa 37,7 persen, Pelajar 26,2 persen, pekerja produksi 21,3 persen ibu rumah tangga 10,7 persen dan lain lain sebanyak 4,1 persen.

Tabel 1 Karakteristik Responden Penelitian.

No.	Karakteristik	Jumlah	Presentase (%)
Usia			
1	Remaja	37	30,3
2	Dewasa	85	69,7
Jenis Kelamin			
3	Laki-laki	47	38,5
4	Perempuan	75	61,5
Status Sosial			
5	Mahasiswa	46	37,7
6	Pelajar	32	26,2
7	Ibu Rumah Tangga	13	10,7
8	Pekerja Produktif	26	21,3
9	Lainnya	5	4,1

Hasil

Hasil survei mengindikasikan bahwa pengaruh media sosial, khususnya melalui short video yang mengandung konten review film dan spoiler, telah menciptakan perubahan yang signifikan dalam preferensi menonton film di kalangan responden. Untuk menggambarkan tingkat relevansi fenomena ini dengan era media sosial yang dinamis, pertanyaan dalam survei mengukur pandangan responden. Dengan kesimpulan dari seluruh pertanyaan "Sejauh mana Anda percaya bahwa perubahan dalam preferensi menonton film ini adalah fenomena yang relevan dengan era media sosial saat ini dengan konten spoiler film yang dibalut dengan review film?" hasilnya adalah sebagai 75,4 persen dari responden menjawab bahwa perubahan ini relevan. 16,4 persen dari responden menganggap perubahan ini sangat relevan. 8,2 persen dari responden mengatakan bahwa perubahan ini tidak relevan. Hasil tersebut mencerminkan bahwa mayoritas responden melihat perubahan dalam preferensi menonton film sebagai sesuatu yang relevan dengan era media sosial yang dinamis. Relevansi yang signifikan (75,4 persen) dan tingkat relevansi yang tinggi (16,4 persen) menunjukkan bahwa mayoritas responden mengakui dampak media sosial terhadap cara mereka menonton dan mengapresiasi film. Meskipun ada sebagian kecil yang menganggap perubahan ini tidak relevan (8,2 persen), mayoritas responden sepakat bahwa perubahan ini adalah

perwujudan dari era media sosial yang beragam dan khususnya dengan konten review film dan spoilernya.

Hasil wawancara dengan Dwi Sujanti *Nugraheni* seorang sutradara film dokumenter perempuan beliau berkesimpulan bahwa perilaku menonton memang selalu terjadi perubahan, beliau sendiri mengalami perubahan era analog dan peralihan ke digital dari susahnyanya mendapat akses untuk menonton film hingga hari ini menjadi sangat mudah untuk menonton film, tetapi secara personal hal tersebut tidak mempengaruhinya dalam meyelami sebuah film. Dia tetap bisa menikmati film durasi panjang dengan tempo lambat, hanya saja minat menonton film sedikit mengalami penurunan akibat dari banyaknya film yang dapat dia akses.

Lyza Anggraheni, seorang produser film, berpendapat bahwa dampak dari paparan media sosial terhadap penurunan tingkat konsentrasi saat menonton film merupakan hal yang nyata. Dia bahkan merasa sendiri telah mengalami dampak dari fenomena ini. Selain itu, Lyza juga mengemukakan keprihatinannya tentang pengaruh influencer dalam memberikan ulasan film. Menurutnya, ulasan yang diberikan oleh influencer seringkali mengungkapkan spoiler dengan sangat jelas mengenai plot film tersebut. Hal ini dianggap sebagai sesuatu yang merugikan para pembuat film. Pendapat Lyza Anggraheni mencerminkan kesadaran akan dampak media sosial terhadap cara kita menonton dan berinteraksi dengan film. Konsentrasi yang lebih rendah dan paparan spoiler dapat mengurangi pengalaman menonton yang mendalam dan mempengaruhi pendapatan serta keberhasilan film di pasar. Hal ini menjadi pertimbangan penting bagi pembuat film untuk menjaga daya tarik dan kejutan dalam karyanya dalam menghadapi perubahan perilaku penonton di era media sosial.

Pembahasan

Penelitian ini mencerminkan pentingnya untuk terus memahami perubahan dalam perilaku menonton film di era media sosial. Dalam menghadapi perubahan dramatis ini, industri film dan pembuat konten media sosial perlu mempertimbangkan cara mereka menyajikan ulasan film, terutama yang mengandung spoiler, untuk memaksimalkan dampaknya pada kinerja film di pasar. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan ini menciptakan tantangan baru dalam mempertahankan tingkat konsentrasi penonton, yang dapat memengaruhi pengalaman menonton film. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan wawasan yang mendalam tentang transformasi perilaku menonton film dalam era media sosial yang dinamis dan mengusulkan rekomendasi yang

dapat berguna bagi industri film dan pembuat konten media sosial. Penelitian ini merupakan langkah awal dalam memahami bagaimana perubahan dalam era media sosial memengaruhi cara penonton mengalami dan mengapresiasi film. Dalam menghadapi perubahan perilaku menonton film yang terus berkembang, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak lebih lanjut dari short video dan spoiler dalam ulasan film di media sosial. Selain itu, penelitian mendatang dapat memperdalam pemahaman tentang cara industri film dan pembuat konten media sosial dapat merespons dan beradaptasi dengan perubahan ini.

Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan dampak signifikan dari perubahan perilaku menonton film di era media sosial, terutama terkait dengan konten review film yang mengandung spoiler dalam bentuk short video. Mayoritas responden mengakui bahwa perubahan dalam preferensi menonton film merupakan fenomena relevan dengan era media sosial saat ini. Short video dengan konten review film yang mengungkap spoiler telah mempengaruhi cara penonton menonton dan mengapresiasi film. Penelitian mengindikasikan bahwa short video dengan spoiler film dapat mengakibatkan penurunan tingkat konsentrasi saat menonton film dengan durasi yang lebih panjang. Ini berdampak negatif pada pengalaman menonton dan dapat mengurangi kejutan yang biasanya dirasakan oleh penonton. Produser film dan sutradara mengakui dampak media sosial terhadap industri film. Spoiler yang jelas dalam ulasan film oleh influencer dianggap merugikan pembuat film, dan yang tak kalah penting hal tersebut dapat memengaruhi pendapatan dan keberhasilan film di pasar. Konsep review film telah bergeser dari ulasan tulisan yang lebih mendalam menjadi short video yang mengungkapkan detail cerita. Review film dalam format short video cenderung menjadi semacam ringkasan singkat daripada ulasan rinci. Short video dan media sosial secara tidak langsung telah berkontribusi pada penurunan rentang perhatian penonton, yang pada gilirannya memengaruhi cara kita menonton film saat ini. Penelitian ini memberikan wawasan yang penting tentang perubahan perilaku menonton film di era media sosial. Dampak media sosial, khususnya short video review film dengan spoiler, telah menciptakan tantangan baru bagi pembuat film dan penonton. Upaya untuk menjaga pengalaman menonton yang mendalam sambil menghadapi perubahan ini menjadi kunci dalam memahami tren dalam industri film saat ini. Meskipun demikian, penggunaan short video yang mampu menyajikan esensi ulasan film dengan baik memiliki potensi sebagai alat pemasaran yang luas untuk menarik perhatian calon

penonton. Oleh karena itu, tidak semua short video yang berisi ulasan film memiliki unsur spoiler yang dapat merugikan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Pertama, kepada Dwi Sujanti Nugraheni, Sutradara Film Dokumenter Perempuan dan Ketua Asosiasi Dokumenteris Nusantara korda Jogja, serta kepada Lyza Anggraheni, Produser Film dan salah satu pendiri Ruang Basbeth. Kontribusi mereka sangat berharga dalam memberikan pandangan dan wawasan yang mendalam terkait topik penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada 122 responden yang dengan sukarela telah berpartisipasi dalam pengisian kuisioner, sehingga data yang diperlukan untuk penelitian ini dapat terkumpul secara lengkap. Semua kontribusi ini telah membantu memperkaya hasil penelitian ini.

Referensi

Artikel Jurnal

Afriani, A. L., Suprayitno, D., & Misbah, N. A. (2023). Pengaruh Media Online Reviews Terhadap Keputusan Menonton Film. Volume 7, *Nomor* 1, Juni 2023, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/apik/article/view/7573>

Komara, L. H. (2021). Potensi Film Pendek di Era Internet. *Volume* 3, Nomor 2, 48-53. <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/ikonik/article/view/998>

Subramanian, KR (2018). Mitos dan misteri menyusutnya rentang perhatian. *Internasional Jurnal Tren Penelitian dan Pengembangan*, 5(3), 1-6. https://www.researchgate.net/publication/327367023_Myth_and_Mystery_of_Shinking_Attention_Span

Buku

Giannetti, L. (2008). *Understanding Movie*. New Jersey: Prentice-Hall.

Sumarno, M. (2017). *Apresiasi Film*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Moleong, Lexy J. 2021 “Metodologi penelitian kualitatif”. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.

Pustaka Laman

Tirto. (2021, Oktober 6). Apa Itu Spoiler dan Perbedaannya dengan Teaser dan Trailer. Tirto. Oktober 27, 2023 <https://tirto.id/apa-itu-spoiler-dan-perbedaannya-dengan-teaser-dan-trailer-gj92>

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Siehoff, R. V. (2023). The effect of TikTok exposure on young adults' sustained attention span and the comprehension of information in digital texts and videos. Radboud University. June 8, 2023. <https://theses.uhn.ru.nl/server/api/core/bitstreams/68a6d9f2-684b-40bd-85e3-020fb0df7061/content>

Signifikansi Budaya Konvergensi dalam Tayangan Video Rohani Katolik pada Kanal YouTube pada Masa Pandemi

Paulus Heru Wibowo Kurniawan

Prodi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara Serpong,
Email: paulus.heru@umn.ac.id

ABSTRAK

Masa pandemi tidak hanya meninggalkan banyak peristiwa kelam, tetapi juga menjadi pemantik terjadinya percepatan dan intensifikasi budaya digital dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah persebaran media sosial yang semakin marak. Media sosial seperti YouTube dipenuhi dengan beragam tayangan video yang mengakomodasi kebutuhan manusia pada masa pandemi seperti kebutuhan rohani. Sejumlah tayangan video pengajaran dan renungan iman Katolik pada kanal YouTube mendapat perhatian yang besar dari komunitas umat Katolik. Namun, dari kondisi tersebut, muncul 2 pertanyaan sebagai rumusan masalah penelitian, yaitu bagaimana tayangan video pengajaran agama dan renungan iman Katolik itu dapat membantu umat Katolik dalam menghadapi masa sulit seperti Pandemi dan bagaimana tayangan video pengajaran agama dan renungan iman Katolik itu dapat membentuk budaya partisipatori (*participatory culture*) dan kecerdasan kolektif (*collective intelligence*) dalam komunitas umat Katolik. Metode penelitian yang dipergunakan adalah metode campuran yang menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif dipergunakan untuk mengumpulkan data melalui survey, sedangkan metode kualitatif dipergunakan untuk membaca dan menganalisis data dengan pendekatan hermeneutik. Dari penelitian ini dapat ditengarai signifikansi budaya konvergensi (*convergence culture*) yang berdampak pada hadirnya budaya partisipasi (*participatory culture*) dan kecerdasan kolektif (*collective intelligence*) sebagai bentuk dari solidaritas dalam komunitas umat Katolik.

Kata kunci: *Pandemi, konvergensi media, budaya partisipatif, Katolik*

Pendahuluan

Sejak bulan Februari 2020, *Corona Virus Disease 2019* atau Covid-19 telah menjadi pandemi yang sangat meresahkan dan sekaligus menakutkan bagi banyak negara. Sejak muncul di wilayah Wuhan pada akhir tahun 2019, Covid-19 memiliki tingkat persebaran yang sangat cepat. Dalam waktu beberapa bulan, virus tersebut telah menjangkiti beberapa negara mulai dari Taiwan, Thailand, Vietnam, Jepang, Singapura, India, Kanada, Finlandia, Prancis sampai Indonesia. Covid-19 menghancurkan sejumlah rencana dan program yang dirancang masyarakat dan menghadirkan kematian yang begitu tragis di depan pintu rumah semua orang. Tidak dapat dinafikan bahwa merebaknya pandemi Covid-19 di Indonesia itu tidak hanya meninggalkan duka dan nestapa, tetapi juga menyebabkan timbulnya berbagai perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya yang dijalani masyarakat.

Untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19 di antara anggota masyarakat dan mengendalikan angka kematian yang disebabkan oleh virus tersebut, pemerintah Indonesia menghadirkan serangkaian kebijakan percepatan penanganan Covid-19 yang dirasa sudah sangat mengkhawatirkan. Salah satu kebijakan yang dikeluarkan pemerintah adalah Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020. Melalui kebijakan PSBB itu, pemerintah mengharapkan agar selama masa pandemi, masyarakat tidak beraktivitas dan berinteraksi dengan anggota masyarakat lain secara langsung di sejumlah ruang publik seperti kantor, sekolah, pasar, stasiun, terminal, bioskop, dan juga rumah ibadah. Sebagai realisasi atas kebijakan PSBB itu, pemerintah menghimbau agar masyarakat dapat melakukan kegiatan *Work From Home* (WFH), pertemuan virtual, atau pembelajaran daring melalui internet.

Dalam bidang kehidupan rohani, pemerintah juga menganjurkan agar praktik peribadatan masing-masing umat beragama dapat dilakukan di dalam rumah masing-masing atau melalui layanan *live streaming*. Menanggapi anjuran pemerintah itu, Konferensi Waligereja Indonesia (KWI), misalnya, menerbitkan instruksi dan surat edaran kepada 34 wilayah keuskupan agar Gereja Katolik dapat ikut serta dan terlibat dalam pencegahan penularan pandemi Covid-19 dengan menyelenggarakan Misa *Online* (Viktorahadi, 2021). Bagi Gereja Katolik, anjuran yang disampaikan pemerintah itu sebenarnya menjadi sebuah kesempatan untuk merefleksikan pentingnya peran Gereja Keluarga (*Ecclesia Domestica*) di zaman digital (Aryanto & Lelono, 2021). Ajaran mengenai *Ecclesia Domestica* itu merupakan salah satu bagian dokumen Konsili

Vatikan II yang membahas tentang keluarga sebagai tempat pertama dan utama pendidikan iman dapat disampaikan dan ditumbuhkan (Sulistyo et al., 2023). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan Misa *Online* selama masa pandemi itu tidak hanya mencegah penularan virus Covid-19, tetapi juga menjadi kesempatan yang baik bagi umat Katolik untuk mengembangkan kesatuan hidup beriman di dalam keluarga selama mereka menjalani kebijakan PSBB.

Dalam praktiknya, Misa *Online* sebagai tayangan *live streaming* tidak dapat terlepas dari peran internet sebagai media komunikasi sosial yang berkembang pada masa kini. Dalam media komunikasi sosial itu, perjumpaan antara pemberi pesan dan penerima pesan terjadi dalam sebuah ruang yang disebut sebagai ruang siber (*Cyberspace*). Ruang ini menjadi ruang yang begitu sering dikunjungi umat Katolik untuk beribadah pada masa pandemi. Di tengah situasi itu, Gereja Katolik memiliki kesempatan dan tantangan baru untuk memaknai peran internet sebagai pembawa pesan keselamatan (Sumaryanto & Adji, 2021). Salah satunya adalah bahwa Internet dapat memberi informasi, dorongan serta kesempatan untuk beribadat bagi orang-orang yang terpaksa harus tinggal di rumah mereka atau lembaga mereka, seperti yang terjadi pada masa pandemi. Dalam dokumen yang berjudul *Gereja dan Internet* (2002) yang dikeluarkan Dewan Kepausan untuk Komunikasi Sosial, disebutkan pula bahwa internet dapat menyediakan akses langsung ke sumber-sumber penting religius dan spiritual. Di samping itu, internet memiliki kemampuan luar biasa untuk menghubungkan orang-orang dengan mereka yang sama-sama mempunyai kehendak baik dalam komunitas iman virtual agar mereka dapat saling menyemangati dan membantu satu sama lain (KWI, 2019).

Seiring perkembangan waktu, Misa *Online* bukan hanya menjadi satu-satunya sumber kegiatan rohani yang dapat diakses melalui internet oleh umat Katolik selama masa pandemi berlangsung. Melalui kanal YouTube, umat dapat menikmati sejumlah tayangan video rohani Katolik yang secara umum berisi katekese atau pengajaran agama dan renungan iman Katolik. Sejumlah tayangan video rohani Katolik itu dibuat dan dikelola oleh beragam pihak seperti beberapa pastor Katolik, seksi Komunikasi Sosial (Komsos) Paroki, lembaga pers Katolik, dan media *online* yang dikelola oleh umat awam. Beberapa kanal YouTube yang menampilkan tayangan video rohani Katolik itu di antaranya adalah Bible Learning with Father Joseph, Katolikku Keren, Komsos Katedral Jakarta, Romo Ndeso, Renungan Harian Katolik Komsos Gereja Maria Bunda Karmel, Salam Fresh Juice, Hidup TV, PusPas KAJ Samadi, Bayu Ruseno,

KATKIT Katekese Sedikit bersama Romo Bayu, dan Katolikpedia. Bible Learning with Father Joseph, Romo Ndeso, Bayu Ruseno, dan KATKIT Katekese Sedikit bersama Romo Bayu adalah kanal YouTube yang dibuat dan dikelola secara pribadi oleh beberapa pastor Katolik. Kanal YouTube yang dibuat dan dikelola oleh seksi Komunikasi Sosial (Komsos) Paroki adalah Komsos Katedral Jakarta dan Renungan Harian Katolik Komsos Gereja Maria Bunda Karmel, sedangkan kanal YouTube yang dibuat dan dikelola oleh lembaga pers Katolik adalah Hidup TV. Sementara itu, Katolikku Keren, Salam Fresh Juice, dan Katolikpedia adalah kanal YouTube yang dibuat dan dikelola oleh umat awam Katolik.

Kehadiran tayangan video rohani Katolik pada beberapa kanal YouTube itu menunjukkan bahwa Gereja Katolik telah mengambil pendekatan positif pada media sosial. Media sosial seperti YouTube tidak dipandang secara negatif sebagai sarana yang dapat memberikan pengaruh buruk pada iman umat. Gereja Katolik justru memandang media sosial sebagai anugerah Allah yang sesuai dengan rencana Penyelenggaraan Ilahi yang dapat menyatukan manusia sebagai keluarga (Ndruru et al., 2023). Tayangan video rohani pada beberapa kanal YouTube itu menyingkapkan gagasan mengenai konvergensi media (*media convergence*) yang telah diadopsi oleh institusi agama sebagai sarana pemberitaan Injil di tengah masyarakat digital. Yang dimaksud dengan konvergensi media dalam institusi agama seperti Gereja Katolik adalah bahwa praktik keagamaan yang berkaitan dengan ibadah dan pengajaran agama tidak hanya disampaikan melalui teks-teks Kitab Suci dan ritus keagamaan, tetapi juga disampaikan melalui sarana teknologi komunikasi digital. Dalam konvergensi media, kata-kata, gambar, dan suara yang berkaitan dengan praktik keagamaan itu diubah menjadi informasi digital (Puspitaningrum, 2022).

Tidak dapat disangkal bahwa kehadiran tayangan video rohani pada sejumlah kanal YouTube itu menjadi sarana yang dapat memperkaya pengetahuan dan sekaligus memberikan pemahaman akan tradisi iman yang seharusnya dapat dihidupi umat Katolik. Kendati demikian, tidak dapat dinafikan bahwa media sosial kerap dipandang sebagai bentuk eskapisme yang membuat penggunaanya tidak dapat memahami dunia nyata (Baker, 2021). Bahkan, media sosial telah menciptakan sebuah kamar gema (*echo chamber*) yang tetap menyekap para penggunaanya dalam gempuran informasi yang homogen sehingga ekspresi yang muncul pun akan seragam dengan informasi yang diperoleh (Purwaningtyas, 2020). Dalam kondisi demikian, timbul 2 pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini. Bagaimana tayangan video

rohani pada kanal YouTube itu dapat membantu umat Katolik dalam menghadapi masa sulit seperti Pandemi? Bagaimana tayangan video rohani pada kanal YouTube itu dapat membentuk budaya partisipatori (*participatory culture*) dan kecerdasan kolektif (*collective intelligence*) dalam komunitas umat Katolik?

Teori dan Metodologi

Dalam dokumen *Gereja dan Internet* yang dikeluarkan Dewan Kepausan untuk Komunikasi Sosial pada tanggal 22 Februari 2002, ditegaskan bahwa Gereja Katolik merupakan *communio*, persekutuan orang-orang dan komunitas-komunitas Ekaristis yang berasal dari dan mencerminkan persekutuan Allah Tritunggal (KWI, 2019). Dengan demikian, komunikasi merupakan hakikat Gereja. Hal ini menjadi salah satu alasan yang dapat menjelaskan hubungan antara media komunikasi dengan praktik keagamaan dalam Gereja Katolik. Media komunikasi tersebut hendaknya mencerminkan standar yang tinggi dari kebenaran, pertanggungjawaban, kepekaan terhadap hak-hak manusia, serta prinsip-prinsip dan norma-norma lain yang relevan (KWI, 2019).

Melalui media komunikasi itu, berita-berita dan informasi mengenai peristiwa-peristiwa keagamaan, gagasan-gagasan keagamaan, dan tokoh-tokoh agama dapat ditampilkan. Pendek kata, dalam Gereja Katolik media komunikasi seperti media sosial mengemban tugas sebagai alat untuk evangelisasi dan katekese. Meskipun mengambil pendekatan positif terhadap media komunikasi seperti media sosial, Gereja Katolik tetap menghimbau umatnya untuk bersikap kritis bahwa realitas virtual seperti yang ditawarkan internet dan media sosial tidak bisa menggantikan kehadiran nyata Kristus dalam Ekaristi, realitas sakramental dari sakramen-sakramen lainnya, dan ibadah yang dirayakan di dalam komunitas manusiawi (KWI, 2019). Di dalam internet atau ruang virtual, tidak ditemukan sakramen-sakramen dan pengalaman-pengalaman religius, yang hadir karena rahmat Allah.

Dalam konteks perkembangan media komunikasi, tayangan video rohani Katolik yang berisi pengajaran dan renungan iman itu tidak dapat dilepaskan dari gagasan mengenai konvergensi media (*media convergence*) sebagaimana disampaikan Henry Jenkins dalam bukunya *Convergence Culture Where Old and New Media Collide* (2006). Bagi Jenkins, konvergensi media terjadi tatkala media lama dan baru bertabrakan, media akar rumput dan media korporat

bersinggungan, kekuatan produser media dan kekuatan konsumen media berinteraksi dengan cara-cara yang tak terduga (Jenkins, 2006).

Konvergensi media berkaitan dengan aliran konten di berbagai platform media, kerja sama antara berbagai industri media, dan perilaku migrasi audiens media yang dapat pergi ke mana saja untuk mencari hiburan dan pengetahuan yang mereka inginkan (Jenkins, 2006). Dalam hal ini perlu ditegaskan bahwa gagasan mengenai konvergensi media yang dimaksud Jenkins bukanlah konvergensi yang dipahami sebagai proses teknologi yang menyatukan beberapa fungsi media dalam perangkat yang sama. Jenkins menyatakan bahwa konvergensi media yang dimaksud adalah konvergensi yang mewakili pergeseran budaya (Jenkins, 2006). Dalam pemahaman ini, konsumen didorong untuk mencari informasi baru dan membuat hubungan di antara konten media yang tersebar.

Dalam pergeseran budaya itu, terlihat proses yang sangat menarik. Kata-kata yang dicetak tidak membunuh kata-kata yang diucapkan. Bioskop tidak membunuh teater. Televisi tidak membunuh radio. Setiap media lama dipaksa untuk hidup berdampingan dengan media baru (Jenkins, 2006). Konvergensi media melibatkan perubahan dalam cara media diproduksi dan perubahan dalam cara media dikonsumsi. Kendati begitu, Jenkins juga mengingatkan bahwa konvergensi media tidak hanya melibatkan segala layanan yang diproduksi secara komersial. Dalam konvergensi media, konten hiburan bukanlah satu-satunya hal yang mengalir di berbagai platform media. Jenkins mengatakan bahwa segala hal yang menyangkut kemanusiaan seperti kehidupan, hubungan, kenangan, fantasi, dan keinginan manusia juga mengalir di berbagai saluran media (Jenkins, 2006).

Tatkala konsumen didorong untuk mencari informasi baru dan membuat hubungan di antara konten media yang tersebar, terbentuklah apa yang disebut Jenkins sebagai budaya partisipatif (*participatory culture*) (Jenkins, 2006). Istilah ini berbeda dengan gagasan lama tentang penonton media yang pasif. Menurutnya, keunggulan yang ditawarkan dalam budaya partisipatif adalah bahwa budaya partisipatif tidak menghancurkan budaya komersial (Jenkins, 2006). Budaya partisipatif mengubah, memodifikasi, memperluas, dan menambahkan budaya komersial dengan keragaman perspektif yang lebih besar. Setelah itu, budaya komersial yang telah memiliki keragaman perspektif itu diedarkan kembali dan dimasukkan kembali ke dalam media arus utama (Jenkins, 2006).

Jenkins menyebutkan 4 bentuk budaya komunikasi partisipatif yang beredar di dalam masyarakat modern (Jenkins, 2006). Bentuk pertama adalah afiliasi (keanggotaan). Bentuk komunikasi partisipatif ini bersifat formal dan informal dan ditemukan dalam komunitas *online* seperti Facebook atau Myspace. Bentuk kedua adalah ekspresi. Bentuk komunikasi partisipatif ini memproduksi bentuk-bentuk kreatif baru seperti pengambilan sampel digital dan pembuatan video yang dilakukan para penggemar. Bentuk ketiga adalah pemecahan masalah kolaboratif. Dalam komunikasi partisipatif ini, bekerja sama dalam tim yang bersifat formal dan informal menjadi kegiatan utama dalam penyelesaian tugas dan pengembangan pengetahuan baru. Bentuk keempat adalah sirkulasi. Dalam komunikasi partisipatif ini, membentuk arus media melalui podcast atau blog sangat diharapkan.

Metodologi yang dipergunakan dalam penelitian adalah metode campuran yang menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif dipergunakan untuk mengumpulkan data melalui survey yang berbentuk kuesioner tertutup. Dalam kuesioner tertutup itu terdiri dari sejumlah butir pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman menonton tayangan video rohani Katolik pada beberapa kanal YouTube pada masa Pandemi (2020-2022). Beberapa Kanal YouTube yang dimaksud itu adalah Bible Learning with Father Joseph, Katolikku Keren, Komsos Katedral Jakarta, Romo Ndeso, Renungan Harian Katolik Komsos Gereja Maria Bunda Karmel, Salam Fresh Juice, Hidup TV, PusPas KAJ Samadi, Bayu Ruseno, KATKIT Katekese Sedikit bersama Romo Bayu, dan Katolikpedia. Bible Learning with Father Joseph, Romo Ndeso, Bayu Ruseno, dan KATKIT Katekese Sedikit bersama Romo Bayu. Sampel dalam penelitian ini adalah umat Katolik Paroki Tomang Gereja Maria Bunda Karmel yang berjumlah 66 responden. Sampel dalam penelitian dipilih secara acak (*random*).

Sementara itu, metode kualitatif dipergunakan untuk membaca dan menganalisis pola dan hubungan antardata yang telah diperoleh melalui kuesioner tertutup. Data-data tersebut tidak hanya disusun secara kronologis sehingga membentuk struktur peristiwa yang logis dan sekaligus kontekstual. Setelah tersusun sebagai struktur peristiwa, dilakukan pembacaan dan analisis terhadap pola dan hubungan antardata melalui pendekatan hermeneutik. Selain dapat menjelaskan pola dan hubungan itu secara deskriptif, pendekatan hermeneutik dipergunakan untuk menguak makna yang terkandung di dalam struktur itu.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dalam penelitian ini kuesioner dalam survey dibagi menjadi 5 bagian yang terdiri dari identitas usia dan jenis kelamin responden, pemahaman akan masa pandemi, kegiatan yang dilakukan pada masa pandemi, pengalaman menyaksikan tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube pada masa pandemi, dan budaya partisipasi yang dilakukan responden setelah menyaksikan tayangan video rohani tersebut. Setiap bagian terdiri dari beberapa pertanyaan yang jawabannya telah disiapkan untuk dipilih para responden. Dalam pemaparan mengenai hasil, penulis hanya akan mengutarakan hasil dominan (terbanyak dan tertinggi) dari setiap bagian yang terdapat dalam kuesioner tertutup yang telah diisi oleh 66 responden.

Pada bagian pertama yang membahas identitas usia dan jenis kelamin responden terdata bahwa usia responden didominasi oleh mereka yang berusia 51 tahun sampai 60 tahun sebesar 34,3% dari jumlah total responden dan jenis kelamin responden didominasi oleh kaum perempuan sebesar 53,7% dari jumlah total responden.

Pada bagian kedua yang membahas pemahaman akan masa pandemi terdapat 2 butir pernyataan yang meliputi pendapat responden mengenai masa pandemi dan dampak negatif yang disebabkan pandemi. Mengenai pendapat responden mengenai masa pandemi terdata bahwa responden terbanyak adalah responden yang memilih masa pandemi sebagai masa pembelajaran bagi manusia untuk menghargai makna kesehatan dan kehidupan. Responden dominan ini berjumlah 50,7% dari jumlah total responden. Sementara itu, mengenai dampak negatif yang disebabkan pandemi, terdata bahwa responden terbanyak adalah responden yang memilih jawaban bahwa pandemi membuat responden kehilangan anggota keluarga dan sahabat. Responden dominan ini berjumlah 35,8% dari jumlah total responden.

Pada bagian ketiga yang membahas kegiatan yang dilakukan pada masa pandemi terdapat 2 butir pertanyaan yang meliputi kegiatan rohani yang paling sering dilakukan pada masa pandemi dan kehadiran responden pada Misa *Online Live Streaming* di luar Keuskupan Agung Jakarta. Mengenai kegiatan rohani yang paling sering dilakukan pada masa pandemi, terdata bahwa ada 2 kegiatan yang sering dilakukan responden. Kegiatan pertama adalah mengikuti Misa *Online Live Streaming*. Kegiatan ini dipilih oleh 81,8% responden dari jumlah total responden. Kegiatan kedua adalah mengikuti doa yang dilaksanakan sejumlah komunitas Katolik secara *online* melalui Zoom Meeting. Kegiatan ini dipilih oleh 33,3% responden dari

jumlah total responden. Perihal kehadiran responden pada masa Misa *Online Live Streaming* di luar Keuskupan Agung Jakarta, tercatat bahwa 71,2% responden dari jumlah total responden pernah satu-dua kali mengikuti Misa *Online Live Streaming* di luar Keuskupan Agung Jakarta.

Pada bagian keempat yang membahas pengalaman menyaksikan tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube pada masa pandemi terdapat 4 butir pertanyaan yang meliputi tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube yang paling sering disaksikan responden pada masa pandemi, durasi paling ideal untuk setiap tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube, alasan memilih tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube, dan kesepakatan dengan isi yang ditampilkan tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube.

Perihal tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube yang paling disaksikan responden pada masa pandemi, terdata bahwa ada 3 kanal YouTube yang paling sering disambangi responden. Kanal YouTube pertama adalah PusPas KAJ Samadi. Kanal YouTube ini dipilih oleh 51,5% responden dari jumlah total responden. Kanal YouTube kedua adalah Bible Learning with Father Joseph. Kanal ini disambangi oleh 47% responden dari jumlah total responden. Kanal YouTube ketiga adalah Komsos Katedral Jakarta. Kanal ini dipilih oleh 39,4% responden dari jumlah total responden. Mengenai durasi paling ideal untuk setiap tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube, tercatat bahwa ada sekitar 44,8% responden dari jumlah total responden yang memilih durasi tayangan itu selama 11-15 menit.

Tentang alasan memilih tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube, terdata bahwa ada 3 alasan yang mendasari pemilihan tayangan tersebut. Alasan pertama adalah bahwa tayangan itu memberikan informasi dan pengetahuan yang benar mengenai Gereja Katolik. Alasan tersebut dipilih oleh 56,7% responden dari jumlah total responden. Alasan kedua adalah bahwa tayangan itu memberikan kekuatan dan motivasi untuk hidup sebagai umat Katolik yang baik selama masa pandemi sebesar. Alasan ini dipilih oleh 55,2% responden dari jumlah total responden. Alasan ketiga adalah bahwa tayangan itu memberikan perspektif teologis yang mendalam sehingga umat Katolik dapat menjadi lebih cerdas dalam beriman. Alasan ini dipilih oleh 41,8% responden dari jumlah total responden. Sementara itu, mengenai kesepakatan dengan isi yang ditampilkan tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube, terdata bahwa 70,1% responden dari jumlah total responden sepakat dengan tayangan yang menampilkan pengajaran dan renungan iman Katolik pada kanal YouTube karena sangat penting bagi pertumbuhan iman mereka.

Pada bagian kelima yang membahas budaya partisipasi yang dilakukan responden setelah menyaksikan tayangan video rohani tersebut terdapat 4 butir pertanyaan yang meliputi pengaruh positif yang dirasakan responden setelah menonton tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube, keputusan responden untuk membagikan *link* tayangan video rohani itu kepada teman, saudara, atau komunitas, alasan responden untuk membagikan *link* tayangan video rohani, dan konsistensi responden untuk membagikan *link* tayangan video rohani pascapandemi.

Mengenai butir pertanyaan pertama yang menyoal tentang pengaruh positif yang dirasakan responden setelah menonton tayangan video rohani Katolik pada kanal YouTube tercatat bahwa 44,8% responden dari jumlah total responden menyatakan bahwa tayangan video rohani Katolik itu menggerakkan mereka untuk terus memiliki iman, pengharapan, dan kasih di masa pandemi yang sulit. Mengenai butir pertanyaan kedua yang menyoal tentang keputusan responden untuk membagikan link tayangan video rohani itu kepada teman, saudara, dan komunitas tercatat bahwa 83,3% responden dari jumlah total responden akan membagikan link tersebut kepada teman, saudara, dan komunitas. Perihal butir pertanyaan ketiga yang menyoal tentang alasan responden untuk membagikan *link* tayangan video rohani terdata bahwa ada 2 alasan yang paling dominan, yaitu bahwa responden merasa tayangan video rohani itu bisa menguatkan iman teman, saudara, dan komunitas mereka pada masa pandemi dan bahwa responden merasa tayangan video rohani itu dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang baik bagi iman teman, saudara, dan komunitas responden. Perihal butir pertanyaan keempat yang menyoal tentang konsistensi responden untuk membagikan *link* tayangan video rohani pascapandemi, tercatat bahwa 49,2 % responden dari jumlah total responden masih sesekali tayangan-tayangan itu jika responden memiliki kesempatan.

Pembahasan

Berdasarkan survey yang telah dilakukan, masa pandemi direfleksikan sebagian besar responden sebagai masa yang menyedihkan. Selama masa pandemi itu, mereka harus menerima kenyataan bahwa anggota keluarga dan sahabat yang mereka sayangi meninggalkan mereka karena terpapar virus Covid-19. Pada masa pandemi, bisnis yang dibangun bisa gulung tikar, pemutusan hubungan kerja dapat terjadi, namun kematian orang-orang yang dikasihi merupakan tragedi yang memilukan. Kendati begitu, di balik situasi yang menyedihkan itu,

responden masih dapat menemukan kebijaksanaan yang memberikan pengharapan kepada mereka. Peristiwa kematian itu tidak sekadar meninggalkan jejak kehilangan dan trauma bagi responden, tetapi peristiwa kematian itu juga menjadi sebuah peristiwa kemanusiaan yang sangat berharga. Pandangan demikian dihayati oleh sebagian besar responden yang menyatakan bahwa masa pandemi yang pernah terjadi itu merupakan masa pembelajaran bagi manusia untuk menghargai makna kesehatan dan kehidupan.

Beranjak dari pemaknaan itu, para responden berusaha menaati kebijakan yang dikeluarkan pemerintah, yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020. Hal kongkret yang dapat dilakukan untuk menaati kebijakan itu selama masa pandemi adalah berkegiatan di dalam rumah. Selama berkegiatan di dalam rumah, para responden juga melakukan beberapa kegiatan rohani yang dilakukan secara *online* seperti mengikuti Misa *Online Live Streaming* dan mengikuti doa yang dilaksanakan sejumlah komunitas Katolik secara *online* melalui Zoom Meeting. Mengikuti Misa *Online Live Streaming* menjadi kewajiban yang harus ditunaikan sebagai umat Katolik pada masa pandemi.

Misa *Online* ini dapat diikuti melalui layanan yang disediakan oleh TVRI (Televisi Republik Indonesia) atau melalui link yang telah disediakan oleh masing-masing paroki yang terdapat di Keuskupan Agung Jakarta dan juga sejumlah paroki yang terdapat di luar Keuskupan Agung Jakarta. Kendati merupakan kewajiban ibadah yang harus ditunaikan, Misa *Online* yang dihadirkan melalui internet dan media sosial dipandang Gereja Katolik tidak bisa menggantikan kehadiran nyata Kristus dalam Ekaristi, realitas sakramental dari sakramen-sakramen lainnya, dan ibadah yang dirayakan di dalam komunitas manusiawi (KWI, 2019).

Selain mengikuti Misa *Online Live Streaming*, sebagian besar responden juga mengikuti doa yang dilaksanakan sejumlah komunitas Katolik secara *online* melalui Zoom Meeting. Tidak dapat disangkal bahwa Zoom Meeting yang berbasis Internet itu memberikan bantuan yang begitu berarti pada masyarakat untuk bertemu dan bersosialisasi dengan kerabat dan kolega selama masa pandemi. Melalui fasilitas Zoom Meeting itu, mereka juga dapat berjumpa dengan umat Katolik dari paroki dan keuskupan lain di Indonesia baik dalam acara doa bersama maupun dalam Misa *Online Live Streaming*. Dengan cara itu pula, para responden merasa dikuatkan dan diteguhkan untuk tetap memiliki iman, pengharapan, dan kasih selama masa pandemi berlangsung. Para responden merasa tidak berjalan sendiri di tengah kesulitan hidup yang disebabkan oleh pandemi.

Perjumpaan para responden dengan internet membawa mereka untuk melakukan eksplorasi terhadap beberapa kanal YouTube yang menampilkan tayangan video rohani berupa katekese atau pengajaran dan renungan iman Katolik. Hal demikian sesuai dengan pemahaman konvergensi media yang dimaksud Jenkins sebagai konvergensi yang mewakili pergeseran budaya (Jenkins, 2006). Dalam pemahaman ini, responden didorong untuk mencari informasi baru dan membuat hubungan di antara konten media yang tersebar. Terbukti bahwa dari sejumlah kanal YouTube yang menyediakan tayangan video rohani Katolik, para responden itu cenderung menyukai 3 kanal YouTube yaitu PusPas KAJ Samadi, Bible Learning with Father Joseph, dan. Komsos Katedral Jakarta.

Jika diamati dengan cermat, masing-masing kanal YouTube itu merepresentasikan kebutuhan rohani yang berbeda-beda. Kanal YouTube PusPas KAJ menampilkan beragam program acara yang ditayangkan secara *Live Streaming* seperti Misa *Online*, Opera Komedi Samadi yang berformat *variety show*, dan Opera Komedi Samadi Praise and Worship. Di antara ketiga program acara itu, Opera Komedi Samadi yang berformat *variety show* menjadi tayangan video rohani *Live Streaming* yang paling disukai karena menampilkan gerak, lagu, tari, dan canda sebagai bagian penting dari *performance*. Kendati berformat *variety show* yang bersifat menghibur, para penampil dalam Opera Komedi Samadi tidak pernah lupa untuk menyisipkan katekese dan renungan iman Katolik. Hal demikian sesuai dengan pernyataan Jenkins bahwa dalam konvergensi media, konten hiburan bukanlah satu-satunya hal yang mengalir di berbagai platform media. Segala hal yang menyangkut kemanusiaan seperti kehidupan, hubungan, kenangan, fantasi, dan keinginan manusia juga mengalir di berbagai saluran media (Jenkins, 2006). Bahkan di dalam tayangan video rohani Katolik sekalipun, ditemukan bentuk-bentuk kegembiraan yang bersifat manusiawi. Melalui kegembiraan, motivasi hidup dapat ditumbuhkan, seperti yang disampaikan Amsal 17:22, “Hati yang gembira adalah obat yang manjur, tetapi semangat yang patah mengeringkan tulang.” Sementara itu, kanal Bible Learning with Father Joseph menawarkan katekese Kitab Suci dan pengajaran iman dalam sejumlah topik kontekstual yang disampaikan secara populer, sedangkan kanal YouTube Komsos Katedral Jakarta menghadirkan Misa *Online Live Streaming* untuk setiap hari pada pukul 18.00 dan setiap hari Minggu pada pukul 09.00, 11.00, dan 17.00.

Tidak dapat dinafikan bahwa tayangan video rohani Katolik yang terdapat pada beberapa kanal YouTube itu tidak semata-mata menyampaikan pengetahuan iman secara kognitif,

melainkan juga kerinduan akan kerahiman Allah secara emotif kepada para pemirsanya. Dalam konteks pandemi, kerinduan akan kerahiman Tuhan ini tidak hanya terpenuhi melalui Misa *Online Live Streaming*, melainkan juga dalam beberapa video rohani dari kanal YouTube yang menayangkan renungan iman dalam berbagai format yang menarik, termasuk dalam format *variety show* sekalipun. Kerinduan akan kerahiman Allah ini memang bertolak dari refleksi terhadap penderitaan yang dialami umat Katolik pada masa pandemi. Mereka percaya bahwa Allah akan berbelas kasih dan melindungi umat-Nya dari pandemi. Umat Katolik mengimani pandemi sebagai masa pertobatan yang diberikan Allah agar manusia dapat melakukan introspeksi untuk menjadi manusia yang lebih baik. Sebagai bentuk kongkret dari pertobatan, umat Katolik diharapkan untuk bersikap peduli dan solider kepada sesama yang menderita dan menjadi korban dari pandemi.

Selain memberikan bantuan dan perhatian secara langsung, salah satu bentuk solidaritas yang dapat dilakukan umat adalah menyebarkan kebaikan dan pengharapan melalui media sosial. Salah satu hal kecil yang dapat dilakukan adalah dengan menyebarkan link tayangan video rohani Katolik yang inspiratif, yang mampu memberikan penguatan dan peneguhan kepada mereka yang menjadi korban pandemi bahwa mereka tidak berjalan sendiri. Dalam hal ini, terbentuklah apa yang disebut Jenkins sebagai budaya partisipatif (*participatory culture*) (Jenkins, 2006). Mereka yang mau menyebarkan kebaikan dan pengharapan melalui media sosial bukanlah pengguna media yang pasif. Mereka tidak menghancurkan budaya komersial yang dibawa media sosial (Jenkins, 2006). Akan tetapi, mereka mengubah, memodifikasi, memperluas, dan menambahkan budaya komersial dengan perspektif nilai kemanusiaan yang lebih besar.

Simpulan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan 2 hal penting terkait rumusan masalah yang dinyatakan pada bagian latar belakang sebagai berikut. *Pertama*, melalui survey, terlihat bahwa tayangan video rohani Katolik pada beberapa kanal YouTube memang dapat membantu umat Katolik dalam menghadapi masa sulit seperti Pandemi. Melalui tayangan video rohani itu, mereka mendapatkan peneguhan bahwa mereka harus tetap bersikap optimis dalam iman, pengharapan, dan kasih kendati tragedi yang disebabkan oleh pandemi harus mereka alami.

Melalui tayangan video rohani itu, mereka tidak hanya semakin memahami katekese dan renungan iman, tetapi mereka juga dapat memaknai kerinduan mereka akan kerahiman Allah sebagai titik tolak mereka untuk peduli dan solider pada sesama yang menjadi korban karena pandemi.

Kedua, tayangan video rohani Katolik pada beberapa kanal YouTube itu dapat menggerakkan mereka untuk menghadirkan budaya partisipatori (*participatory culture*) yang berbasis pada nilai solidaritas. Mereka menolak untuk menjadikan media sosial sebagai eskapisme dari dunia nyata. Mereka juga menolak sebagai pengguna media sosial yang pasif. Melalui aksi sederhana seperti pembagian link tayangan video rohani Katolik kepada kerabat dan kolega yang membutuhkan dukungan moral, mereka telah menunjukkan bahwa kecerdasan kolektif (*collective intelligence*) dalam komunitas umat Katolik dapat menjadi sarana untuk menghadirkan wajah Allah yang Maharahim.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, Kepala Program Studi Film Fakultas Seni dan Desain, UMN, Bapak Dr. Ir. P.M.Winarno, M.Kom, Direktur LPPM UMN, dan komunitas umat Katolik di Paroki Tomang Gereja Maria Bunda Karmel yang telah mendukung proses penelitian ini sehingga dapat dilaksanakan dengan baik.

Referensi

- Aryanto, A. G. A. W., & Lelono, M. J. (2021). Memaknai Ulang Ecclesia Domestica di Masa Pandemi Covid-19. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 6(1), 333–349. <https://doi.org/10.30648/dun.v6i1.439>
- Baker, L. (2021). *Social Media as a Form of Escapism: Is It Really a Bad Thing?* <https://newsfromwales.co.uk/social-media-as-a-form-of-escapism-is-it-really-a-bad-thing/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- KWI, D. (2019). A. Gereja dan Internet B. Etika dalam Internet C. Perkembangan Cepat. In R. P. A. Suparman, SCJ & B. H. T. Prasasti (Eds.), *Departemen Dokumentasi dan Penerangan Konferensi Waligereja Indonesia*. Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI.
- Ndruru, D. J., Mulyatno, C. B., Subali, Y., & Antony, R. (2023). *Pengalaman Bermedia Sosial*

- Kaum Religius di Era Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 213–221.
<https://doi.org/10.31316/jk.v7i1.4757>
- Purwaningtyas, M. (2020). Ketidakpercayaan dan Eskapisme Kaum Muda Menghadapi Paparan Informasi Covid-19. *Ettisal Journal of Communication*, 5(2), 161–182.
<https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/ettisalhttp://dx.doi.org/10.21111/ejoc.v5i2.5068>
- Puspitaningrum, D. (2022). Konvergensi Media dan Memori Kolektif Masyarakat Indonesia. *Inovasi Penelitian*, 2(11), 3675–3686.
- Sulistyo, S. K. B., Antony, R., & Mulyatno, C. B. (2023). Analisis Terang Amoris Laetitia Dan Ecclesia Domestica Pada Konten Youtube Desahan Fokus Minomartani. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 6(1), 52–66. <https://doi.org/10.47457/phr.v6i1.318>
- Sumaryanto, T. O., & Adji, H. (2021). Persekutuan Umat Allah Di Dalam Cyberspace. *Jurnal Teologi Kontekstual Indonesia*, 1(2), 127. <https://doi.org/10.46445/jtki.v1i2.346>
- Viktorahadi, R. F. B. (2021). Perubahan Pola Sakramen Umat Katolik Bandung Pada Era Pandemi Covid-19. *TEMALI: Jurnal Pembangunan Sosial*, 4(1), 72–79.
<https://doi.org/10.15575/jt.v4i1.12310>

Transformasi Branding ISI Yogyakarta di Media Sosial: Menggaungkan Wacana Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di Masa Depan

Deddy Setyawan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: deddy@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan transformasi branding bagi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta melalui media sosial dengan tujuan menggaungkan wacana tentang peran institusi sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan. Transformasi ini akan menggabungkan elemen tradisi budaya Nusantara dengan visi masa depan, sehingga menciptakan citra yang kuat dan relevan di era digital.

Dalam era globalisasi dan teknologi digital, lembaga pendidikan tinggi perlu mengembangkan branding yang sesuai dengan zaman untuk tetap relevan dan menarik perhatian calon mahasiswa, pelamar pekerjaan, dan mitra industri. ISI Yogyakarta, sebagai pusat pendidikan seni dan budaya yang memiliki warisan budaya Nusantara yang kaya, memiliki potensi untuk mengambil peran sentral dalam memadukan tradisi dan teknologi untuk menciptakan inovasi kreatif yang baru.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengidentifikasi, merancang, dan mengimplementasikan strategi transformasi branding yang akan membantu ISI Yogyakarta menjadi Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur dampak dari transformasi branding ini dalam meningkatkan visibilitas institusi di media sosial, menarik perhatian mahasiswa dan para pemangku kepentingan, serta merangsang partisipasi dalam wacana budaya Nusantara.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Tahap awal akan berfokus pada analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan branding saat ini. Selanjutnya, survei akan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang persepsi internal dan eksternal terhadap branding saat ini dan potensi transformasi.

Berdasarkan hasil analisis dan survei, akan dirancang strategi transformasi branding yang menggabungkan elemen-elemen tradisi budaya Nusantara dengan visi masa depan. Strategi ini akan mencakup pengembangan konten kreatif yang menonjolkan peran ISI Yogyakarta dalam memadukan seni, budaya, dan teknologi.

Luaran dari penelitian ini meliputi rencana strategi transformasi dan konten kreatif untuk media sosial yang terdaftar HAKI.

Kata kunci: Transformasi, Branding, Media Sosial, Seni, Budaya Nusantara

Pendahuluan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Yogyakarta) merupakan lembaga pendidikan seni yang kaya akan warisan budaya Nusantara. Potensinya sebagai pusat kreativitas budaya di masa depan sangat besar. Kemampuan institusi ini dalam menyampaikan visinya kepada masyarakat umum, terutama melalui media sosial, masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan transformasi branding yang menggabungkan kekayaan budaya Nusantara dengan visi guna membentuk citra yang kuat dan relevan.

Kondisi saat ini menekankan pentingnya penelitian dengan judul Transformasi Branding ISI Yogyakarta di Media Sosial: Menggaungkan Wacana Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di Masa Depan, adalah untuk mengisi kesenjangan penting dalam upaya outreach ISI Yogyakarta. Dengan memanfaatkan platform media sosial secara strategis, penelitian ini bertujuan untuk membawa warisan budaya institusi ini ke era digital, memposisikannya sebagai pusat kreativitas dan ekspresi budaya yang berkembang.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada potensinya untuk memicu perubahan paradigma dalam persepsi terhadap ISI Yogyakarta baik di tingkat nasional maupun internasional. Di era yang didominasi oleh keterlibatan digital, strategi branding yang meyakinkan dan konsisten adalah suatu keharusan. Transformasi ini tidak hanya akan meningkatkan visibilitas institusi, tetapi juga akan membina apresiasi yang lebih dalam terhadap kekayaan budaya Nusantara di antara khalayak global.

Penelitian ini akan dipandu oleh kerangka penelitian terapan yang terstruktur, mencakup elemen seperti analisis pasar menyeluruh, segmentasi audiens, pengembangan strategi konten, dan pengukuran kinerja. Metodologi ini penting untuk memastikan bahwa upaya transformasional didorong oleh data dan menghasilkan hasil yang nyata dan berkelanjutan. Dalam wacana ini, penting untuk mengakui bahwa perubahan citra institusi bukanlah tujuan akhir, melainkan sarana untuk mencapai tujuan lebih besar. Transformasi branding ini bertujuan untuk mempertahankan dan memajukan warisan budaya Nusantara, serta memastikan bahwa nilai-nilai ini tetap relevan dan menginspirasi di era digital yang terus berkembang. Dengan memfokuskan upaya branding di media sosial, peneliti berharap untuk mencapai audiens yang lebih luas dan lebih beragam.

Terkait dengan spesifikasi penelitian, metode yang akan digunakan akan meliputi analisis mendalam tentang tren media sosial, penelusuran terhadap khalayak potensial, dan pengembangan strategi konten yang sesuai dengan visi dan misi ISI Yogyakarta. Peneliti juga akan mengukur kinerja kampanye branding melalui metrik yang relevan, termasuk tingkat keterlibatan, jumlah pengikut, dan dampak positif lainnya. Urgensi dari penelitian ini juga dapat dilihat dalam konteks perkembangan global yang cepat, terutama di sektor seni dan budaya. Adopsi teknologi digital dan pertumbuhan media sosial telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan seni dan budaya. Oleh karena itu, menjadi penting bagi ISI Yogyakarta untuk berada di garis depan perubahan ini dan memastikan bahwa memanfaatkan kekuatan media sosial untuk mempromosikan warisan budaya Nusantara dengan cara yang menarik dan relevan. Dengan penekanan pada penelitian terapan, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat segera diimplementasikan dalam strategi branding ISI Yogyakarta. Hal ini akan membawa manfaat nyata bagi institusi, membantu mencapai visi sebagai Pusat Inspirasi Masa Depan Seni dan Budaya Nusantara.

Sebagai kesimpulan, penelitian yang diusulkan bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara warisan budaya Nusantara yang tidak ternilai dan potensinya sebagai kekuatan dinamis di era digital. Dengan mengorkestrasikan transformasi branding yang strategis, studi ini bermaksud untuk memperkuat resonansi budaya Nusantara, memantapkan posisi ISI Yogyakarta sebagai mercu suar kreativitas budaya untuk generasi mendatang.

Teori dan Metodologi

Pada bagian ini memuat landasan teori yang diacu dan metode serta langkah-langkah penyelesaian masalah.

Di era digital, branding melalui media sosial telah menjadi aspek penting dalam membangun citra institusi. Dalam konteks transformasi branding di media sosial, banyak penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi strategi efektif dalam memanfaatkan platform ini. Sebuah studi oleh Kaplan dan Haenlein (2010) telah mengklasifikasikan media sosial menjadi enam jenis berdasarkan karakteristiknya, termasuk kolaborasi, kontribusi pengguna, dukungan interaksi, dan lainnya. Penggunaan beragam jenis media sosial ini dapat memperluas jangkauan pesan dan memungkinkan institusi untuk berinteraksi dengan berbagai audiens.

Dalam konteks branding lembaga pendidikan, penelitian oleh Junco, Heibergert, dan Loken (2011) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial secara aktif dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap reputasi dan citra institusi. Salah satu aspek penting dalam transformasi branding adalah pemanfaatan konten kreatif. Penelitian oleh Zhao, Ha, dan Widdows (2014) menunjukkan bahwa konten yang kreatif, seperti video pendek atau visual menarik, lebih mungkin memikat perhatian pengguna media sosial. Konten visual dapat menjadi alat yang kuat untuk mengkomunikasikan pesan, terutama ketika menyampaikan aspek budaya atau seni.

Menurut Kotler dan Fox (1995), branding lembaga pendidikan menjadi strategi utama untuk membedakan lembaga tersebut di dalam pasar pendidikan yang semakin kompetitif. Kotler dan Fox menekankan pentingnya membentuk citra yang kuat dan identitas yang jelas, yang dapat menggambarkan nilai-nilai dan keunggulan dari lembaga pendidikan tersebut. Dengan melakukan hal ini, lembaga pendidikan dapat menarik perhatian mahasiswa potensial dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Peneley (2008) menekankan bahwa branding lembaga pendidikan melibatkan strategi komunikasi yang konsisten dan efektif. Hal ini meliputi penonjolan nilai-nilai, misi, dan visi dari lembaga tersebut. Strategi branding yang baik dapat membantu menarik mahasiswa berkualitas, menarik perhatian dosen yang kompeten, dan mendapatkan dukungan finansial yang memadai. Melalui penerapan strategi branding yang tepat, lembaga pendidikan dapat meningkatkan reputasinya di mata masyarakat.

Jevons dan Carrigan (2017) menggarisbawahi pentingnya konsistensi dalam menciptakan citra merek lembaga pendidikan. Jevons dan Carrigan menyarankan agar pesan-pesan branding yang disampaikan harus terintegrasi dengan baik melalui berbagai saluran komunikasi, termasuk media sosial dan situs web. Dengan melakukan hal ini, lembaga pendidikan dapat memperkuat kesan positif dan kredibilitas di mata mahasiswa dan masyarakat umum.

Yaylaci dan Bolelli (2018) menyoroti bahwa penggunaan media sosial menjadi elemen kunci dalam strategi branding lembaga pendidikan. Yaylaci dan Bolelli menekankan pentingnya

berinteraksi secara aktif dengan calon mahasiswa melalui platform ini. Dengan menyampaikan informasi tentang program akademik, kegiatan ekstrakurikuler, dan prestasi lembaga, lembaga pendidikan dapat membangun hubungan yang kuat dengan calon mahasiswa dan mendorong minat mereka untuk bergabung.

Penelitian terbaru oleh Huang et al. (2020) menunjukkan dampak positif dari branding yang kuat dalam meningkatkan reputasi dan daya tarik lembaga pendidikan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa branding yang sukses dapat memengaruhi persepsi dan keputusan calon mahasiswa. Selain itu, branding yang efektif juga dapat membantu lembaga pendidikan memperluas jaringan kolaborasi dengan lembaga lain, sehingga membuka peluang baru untuk pertumbuhan dan pengembangan.

State of the Art dari penelitian ini adalah sejumlah institusi pendidikan tinggi di seluruh dunia telah berhasil dalam transformasi branding melalui media sosial. Contohnya, Harvard University telah menciptakan citra yang kuat sebagai lembaga pendidikan terkemuka melalui kampanye kreatif di media sosial. Harvard University menyajikan konten yang mencerminkan inovasi, kepemimpinan, dan keunggulan akademik. Pada tingkat lokal, Universitas Gadjah Mada (UGM) di Yogyakarta juga telah berhasil memanfaatkan media sosial untuk mengkomunikasikan visi sebagai pusat keunggulan pendidikan dan penelitian di Indonesia. Melalui konten yang relevan dan inovatif, UGM berhasil memperluas jangkauan pesan dan meningkatkan keterlibatan dengan audiens.



Gambar 1. Roadmap Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Citra Saat Ini

Tahap awal akan melibatkan analisis mendalam terhadap citra branding saat ini dari ISI Yogyakarta di media sosial. Ini mencakup identifikasi kekuatan, kelemahan, dan persepsi masyarakat terhadap institusi.

2. Penelitian Terkini

Selanjutnya, akan dilakukan penelitian menyeluruh terkait tren terkini dalam transformasi branding di media sosial, terutama yang relevan dengan lembaga pendidikan seni dan budaya. Dalam tahap ini, fokus akan diberikan pada hasil penelitian terbaru dan praktik terbaik dalam konteks ini.

3. Strategi Konten

Pengembangan strategi konten akan menjadi langkah kunci. Ini akan melibatkan penyusunan rencana konten yang menggabungkan elemen tradisi budaya Nusantara dengan visi masa depan ISI Yogyakarta. Konten akan dirancang untuk memikat dan mempertahankan minat audiens.

4. Implementasi dan Pengukuran

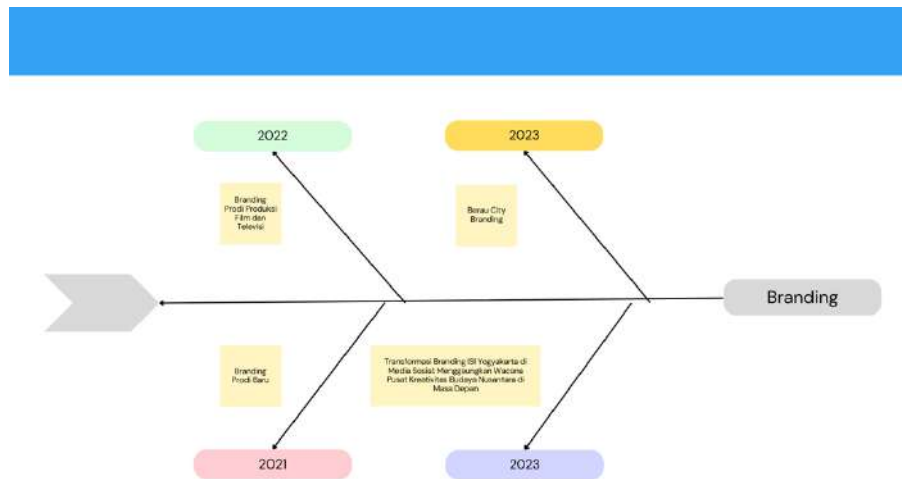
Tahapan ini akan melibatkan pelaksanaan strategi branding yang telah dirancang. Pengukuran akan dilakukan untuk menilai dampaknya dalam meningkatkan visibilitas institusi, meningkatkan partisipasi dalam wacana budaya Nusantara, dan menarik perhatian calon mahasiswa serta mitra industri.

5. Evaluasi dan Perbaikan

Evaluasi terhadap hasil implementasi akan menjadi langkah terakhir. Berdasarkan respons dan dampak yang ditemukan, akan dilakukan perbaikan berkelanjutan. Hal ini akan memastikan bahwa branding ISI Yogyakarta di media sosial terus berkembang sesuai dengan tujuan menciptakan citra yang kuat dan relevan sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena mengatasi tantangan aktual yang dihadapi oleh ISI Yogyakarta dalam memaksimalkan potensi kekayaan budaya Nusantara melalui media sosial. Dengan transformasi branding yang tepat, ISI Yogyakarta dapat membangun citra yang kuat dan relevan, menarik perhatian audiens yang lebih luas, dan memperluas pengaruh mereka dalam wacana seni dan budaya. Dalam skema penelitian terapan ini, akan ada fokus khusus pada integrasi kearifan lokal dan tradisi budaya Nusantara dengan teknologi dan media sosial. Rancangan strategi

konten akan mengutamakan kreativitas dan inovasi, memastikan bahwa pesan yang disampaikan mencerminkan nilai-nilai yang dipegang teguh oleh ISI Yogyakarta. Selain itu, akan ada penekanan pada pengukuran kinerja dan dampak dari strategi branding yang diimplementasikan. Ini akan melibatkan metode pengukuran yang cermat dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa tujuan branding tercapai dengan efektif.



Gambar 2. Fishbone Penelitian

Demikianlah peta jalan dan spesifikasi khusus untuk penelitian transformasi branding ISI Yogyakarta di media sosial. Dengan pendekatan terpadu ini, diharapkan bahwa ISI Yogyakarta akan berhasil menggaungkan wacana Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan dengan memanfaatkan potensi media sosial secara maksimal.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini mengikuti serangkaian tahapan terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan analisis komprehensif serta penerapan strategi branding yang tepat. Untuk memahami tren terbaru dalam transformasi branding di media sosial, peneliti akan menggunakan triangulasi data, yaitu studi literatur, wawancara, dan observasi.

Metode pertama yang akan digunakan adalah studi literatur. Peneliti akan meneliti jurnal ilmiah, artikel, dan publikasi terkini yang membahas praktik terbaik dalam transformasi branding. Selain itu akan melakukan analisis konten media sosial resmi dari ISI Yogyakarta. Data akan

dikumpulkan melalui analisis terhadap pesan, gambar, dan interaksi dengan audiens. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai citra branding saat ini di media sosial resmi ISI Yogyakarta. Analisis ini akan membentuk dasar untuk merumuskan strategi perubahan.

Setelah mendapatkan gambaran yang jelas, metode kedua yang akan diterapkan adalah wawancara dengan stakeholder terkait, termasuk mahasiswa, dosen, dan pihak terkait lainnya. Wawancara juga akan dilakukan dengan ahli kreatif, termasuk desainer grafis. Wawancara dengan para ahli ini akan memastikan bahwa strategi konten yang dihasilkan sesuai dengan tujuan branding dan mampu menyampaikan pesan yang kuat dan menarik. Melalui wawancara ini, diharapkan dapat diperoleh persepsi yang lebih komprehensif terhadap citra dan brand ISI Yogyakarta.

Sementara itu, metode ke tiga, yaitu observasi akan memeriksa kasus-kasus sukses dari institusi sejenis, peneliti akan dapat memperoleh wawasan tambahan mengenai strategi yang efektif dalam transformasi branding melalui media sosial. Selain itu dilakukan penelitian terkait tren dan praktik terbaik dalam transformasi branding di media sosial. Hal ini akan meliputi studi kasus dari institusi sejenis yang telah sukses dalam upaya transformasi branding. Informasi yang diperoleh akan menjadi landasan untuk merancang strategi yang sesuai dengan konteks ISI Yogyakarta.

Selanjutnya, akan dilakukan pengembangan strategi konten yang menggabungkan elemen tradisi budaya Nusantara dengan visi masa depan ISI Yogyakarta. Ini mencakup pemilihan konten visual dan teks yang dapat mencerminkan esensi dari lembaga ini serta menginspirasi audiens. Pendekatan kreatif akan diambil untuk memastikan pesan yang kuat dan menarik perhatian.

Setelah strategi konten terbentuk, langkah berikutnya adalah implementasi dalam platform media sosial yang relevan. Implementasi strategi konten akan dilakukan melalui serangkaian langkah terstruktur. Metode pertama adalah memilih platform media sosial yang paling relevan dengan audiens target dan tujuan branding. Setelah itu, konten akan dipublikasikan secara teratur dengan memperhatikan jadwal yang telah ditetapkan. Selain itu, metode kedua melibatkan analisis data interaksi pengguna. Tim peneliti akan menggunakan alat analisis media sosial untuk memantau respons dan partisipasi audiens terhadap konten yang dipublikasikan. Data ini akan menjadi dasar untuk evaluasi dan penyesuaian strategi konten jika diperlukan.

Dalam setiap tahapannya, tim peneliti akan memegang peran masing-masing sesuai dengan keahlian dan tanggung jawab. Peneliti 1 akan bertanggung jawab sebagai perencana, penganalisis, dan pelaksana strategi branding. Sementara itu, Peneliti 2 akan berperan sebagai pengumpul data dan sebagai pembantu dalam pelaksanaan strategi. Tim akan memastikan konten terpublikasi secara teratur dan memantau interaksi dengan audiens.

Pada setiap tahapan, indikator capaian akan ditetapkan untuk memastikan bahwa proses transformasi branding berjalan sesuai dengan rencana. Setiap tahapan akan dilengkapi dengan indikator capaian yang spesifik. Misalnya, dalam tahap analisis citra branding saat ini, indikator capaian dapat mencakup jumlah interaksi sosial, sentimen pengguna, dan sebagainya. Indikator ini akan membantu dalam memantau kemajuan dan mengevaluasi efektivitas dari setiap tahapan. Evaluasi terus-menerus akan dilakukan untuk memonitor kemajuan dan memungkinkan penyesuaian strategi jika diperlukan.

Demikianlah metode yang akan diterapkan untuk mencapai tujuan transformasi branding ISI Yogyakarta di media sosial. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan transformasi branding ISI Yogyakarta di media sosial akan berlangsung secara terstruktur dan terarah menuju tujuan menciptakan citra yang kuat dan relevan sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Melalui serangkaian metode yang terstruktur dan keterlibatan tim peneliti, berbagai data dan temuan telah berhasil dikumpulkan. Hasil penelitian ini tidak hanya mencakup indikator kuantitatif, tetapi juga memberikan pandangan kualitatif tentang sejauh mana tujuan transformasi branding telah tercapai. Selain itu, pembahasan mendalam tentang hasil penelitian akan memberikan wawasan tentang implikasi strategis dari upaya branding ini dan potensi pengembangan di masa mendatang.

Bab ini menyoroti hasil dari analisis SWOT yang telah dilakukan untuk mendukung transformasi branding ISI Yogyakarta di media sosial. Analisis ini membuka wawasan mendalam tentang

kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mempengaruhi upaya branding lembaga ini. Hasil dari analisis SWOT memberikan landasan kuat dalam merumuskan strategi branding yang tepat dan terarah. Dengan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal dengan seksama, kami dapat mengeksplorasi cara untuk memaksimalkan potensi lembaga dan mengatasi tantangan yang mungkin dihadapi. Melalui bab ini, kami akan membahas temuan-temuan kunci dari analisis SWOT dan menerjemahkannya ke dalam strategi aksi konkret yang dapat membawa transformasi branding ISI Yogyakarta ke tingkat yang lebih tinggi.

Analisis SWOT adalah suatu metode analisis strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (Strengths), kelemahan (Weaknesses), peluang (Opportunities), dan ancaman (Threats) yang terkait dengan suatu proyek atau situasi tertentu. Dalam konteks penelitian ini, analisis SWOT digunakan sebagai alat evaluasi komprehensif untuk memahami faktor-faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi transformasi branding ISI Yogyakarta di media sosial.

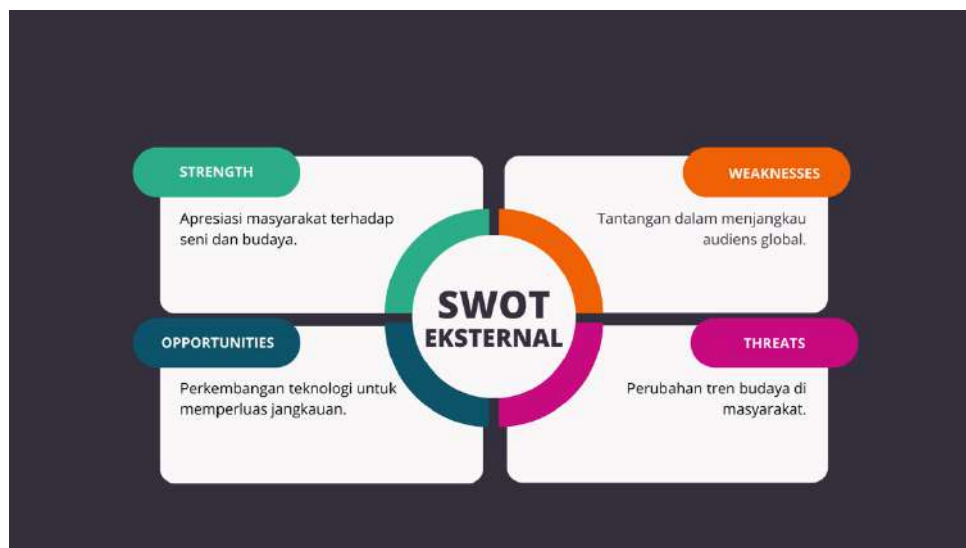
Kekuatan (Strengths) merujuk pada aspek-aspek positif atau keunggulan yang dimiliki oleh lembaga, seperti sumber daya unggulan, reputasi, atau keahlian khusus. Kelemahan (Weaknesses) mencakup aspek-aspek yang membatasi atau menjadi hambatan terhadap pencapaian tujuan, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya visibilitas, atau kendala internal lainnya.

Sementara itu, peluang (Opportunities) adalah faktor-faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung transformasi branding, seperti tren industri, perubahan perilaku audiens, atau potensi kemitraan strategis. Ancaman (Threats) mencakup faktor-faktor eksternal yang dapat menghambat atau mengancam pencapaian tujuan, seperti persaingan ketat, perubahan kebijakan, atau tren negatif dalam opini publik.

Dengan memanfaatkan analisis SWOT, penelitian ini dapat mengidentifikasi prioritas strategis, memanfaatkan kekuatan yang ada, mengatasi kelemahan yang ada, memanfaatkan peluang yang tersedia, dan mengelola ancaman potensial. Analisis ini juga memungkinkan untuk merancang strategi branding yang sesuai dengan konteks lembaga dan memastikan transformasi branding berjalan seefektif mungkin.



Gambar 3. SWOT Internal



Gambar 4. SWOT Eksternal

Analisis SWOT untuk Transformasi Branding ISI Yogyakarta di Media Sosial adalah sebagai berikut:

Kekuatan (Strengths)

ISI Yogyakarta memiliki warisan budaya Nusantara yang kaya dan berharga, menyediakan materi yang kuat untuk membangun citra yang otentik dan menarik di media sosial. Institusi ini dapat mengandalkan kekayaan budaya sebagai fondasi kuat dalam upaya rebranding.

Institusi ini memiliki komunitas mahasiswa, dosen, dan alumni yang berbakat dan berdedikasi, potensi manusia yang dapat memperkaya konten dan memperluas jangkauan pesan di media sosial. Keterlibatan aktif dari komunitas ini dapat memperkaya konten yang disajikan, menciptakan narasi yang lebih kuat, dan memperluas jaringan audiens.

Adanya tim peneliti yang terstruktur dengan peran masing-masing memungkinkan implementasi dan evaluasi yang lebih efektif dalam proses transformasi branding. Dengan membagi peran dan tanggung jawab, tim peneliti dapat memastikan bahwa setiap aspek dari strategi branding tercakup dengan baik.

Kelemahan (Weaknesses)

Saat ini, citra branding ISI Yogyakarta di media sosial belum maksimal, mengakibatkan rendahnya visibilitas dan partisipasi dalam wacana budaya Nusantara. Kurangnya eksposur menghambat kemampuan lembaga untuk menyampaikan pesan-pesan kreatifnya kepada audiens yang lebih luas.

Kurangnya fokus pada strategi konten yang mengintegrasikan tradisi budaya Nusantara dengan visi masa depan mempengaruhi daya tarik dan relevansi citra di era digital. Dengan mengabaikan integrasi esensi budaya dalam konten, institusi kehilangan potensi untuk membedakan dirinya di tengah persaingan di ranah digital.

Keterbatasan sumber daya dan anggaran mungkin membatasi implementasi strategi branding yang lebih ambisius dan inovatif di media sosial. Pembatasan finansial dan sumber daya dapat membatasi ruang untuk pengembangan dan implementasi strategi yang lebih progresif dan kreatif.

Peluang (Opportunities)

Era digital memberikan akses global yang luas, memungkinkan ISI Yogyakarta untuk menjangkau audiens internasional dan mempromosikan kekayaan budaya Nusantara secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan potensi jangkauan digital, institusi dapat menjadi pusat inspirasi global untuk seni dan budaya Nusantara.

Kolaborasi dengan institusi seni dan budaya lainnya baik di tingkat nasional maupun internasional dapat memperluas jaringan, membuka peluang baru untuk inovasi, dan mempromosikan pertukaran budaya yang bermanfaat. Melalui kemitraan, ISI Yogyakarta dapat menghadirkan pengalaman seni yang lebih beragam dan memperkaya ekosistem seni lokal dan global.

Perkembangan teknologi seperti realitas virtual dan seni interaktif memberikan platform baru untuk menghadirkan pengalaman seni yang unik dan menarik bagi audiens. Dengan mengadopsi teknologi ini, ISI Yogyakarta dapat memperluas batas-batas ekspresi seni dan menghadirkan karya-karya yang lebih mengagumkan.

Ancaman (Threats)

Persaingan ketat di ranah media sosial dan dunia seni dan budaya dapat mengakibatkan kesulitan untuk membedakan ISI Yogyakarta dari institusi sejenis. Untuk tetap relevan dan menonjol, institusi harus mempertimbangkan strategi diferensiasi yang kuat dan pendekatan komunikasi yang unik.

Perubahan tren dan preferensi dalam media sosial dapat mengharuskan adaptasi dan perubahan strategi secara berkala, membutuhkan fleksibilitas dan keterampilan beradaptasi yang tinggi. Institut harus tetap responsif terhadap perubahan lingkungan digital, memastikan bahwa pesan dan strategi branding tetap segar dan relevan.

Respon atau reaksi negatif dari masyarakat terhadap perubahan citra atau strategi branding dapat menjadi tantangan, membutuhkan manajemen komunikasi yang cermat dan pemantauan aktif terhadap umpan balik. Memahami persepsi masyarakat dan memastikan bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan nilai dan visi institusi adalah kunci untuk mengatasi potensi hambatan ini.

Dalam menerapkan analisis SWOT ini, menjadi penting bagi ISI Yogyakarta untuk memaksimalkan kekuatan-kekuatan yang dimilikinya, mengatasi kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi, memanfaatkan peluang-peluang yang ada, dan mengantisipasi serta mengatasi ancaman-ancaman yang mungkin muncul. Dengan pendekatan yang holistik dan rencana strategis yang matang, lembaga ini dapat mencapai tujuannya untuk menjadi Pusat Kreativitas Budaya Nusantara yang relevan dan inspiratif di era digital.

Setelah melihat hasil dari analisis SWOT, maka dirumuskan rencana program keberlanjutan yang dapat dilihat melalui gambar berikut ini.



Gambar 5. Rencana Keberlanjutan: Roadmap Transformasi Branding ISI Yogyakarta di Media Sosial

Tahun Pertama (2023): Konsolidasi dan Analisis Awal

Fokus pada analisis awal citra branding saat ini di media sosial ISI Yogyakarta.

Identifikasi kekuatan dan kelemahan yang perlu diperbaiki melalui transformasi branding.

Tahun Kedua (2024): Penelitian dan Strategi Konten

Penelitian mendalam terkait tren dan praktik terbaik dalam transformasi branding di media sosial.

Pengembangan strategi konten yang mengintegrasikan elemen tradisi budaya Nusantara dengan visi masa depan ISI Yogyakarta.

Tahun Ketiga (2025): Implementasi dan Pengukuran Awal

Implementasi strategi konten melalui platform media sosial yang relevan.

Memantau interaksi pengguna dan mengukur respons awal terhadap konten yang dipublikasikan.

Tahun Keempat (2026): Evaluasi dan Perbaikan

Evaluasi hasil implementasi strategi branding.

Perbaikan berkelanjutan sesuai dengan respons dan dampak yang ditemukan.

Tahun Kelima (2027): Ekspansi dan Kolaborasi

Memperluas jangkauan melalui pameran internasional dan kemitraan lintas batas.

Menggali potensi baru melalui kolaborasi dengan institusi seni terkemuka.

Melalui roadmap ini, diharapkan ISI Yogyakarta akan mencapai tujuan transformasi branding dengan langkah-langkah terstruktur dan terukur selama lima tahun ke depan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan strategi transformasi branding yang menggabungkan elemen budaya Nusantara dengan visi masa depan ISI Yogyakarta di media sosial, terjadi peningkatan signifikan dalam interaksi dan partisipasi masyarakat. Jumlah pengikut (followers) akun Instagram ISI Yogyakarta sedikit meningkat dalam periode dua bulan setelah implementasi strategi. Selain itu, terdapat peningkatan jumlah interaksi pada konten-konten terkait budaya Nusantara, menunjukkan bahwa strategi konten berhasil menarik minat audiens. Interaksi ini meliputi komentar dan berbagi konten, menandakan adanya keterlibatan dari masyarakat. Peningkatan jumlah pengikut dan interaksi menunjukkan bahwa strategi transformasi branding ini berhasil meningkatkan daya tarik dan visibilitas ISI Yogyakarta di media sosial. Lebih penting lagi, partisipasi masyarakat yang meningkat dalam diskusi dan kegiatan terkait budaya Nusantara menunjukkan bahwa lembaga ini telah berhasil menggaungkan wacana pusat kreativitas budaya Nusantara di era digital.

Hasil penelitian ini konsisten dengan teori branding di era digital yang menekankan pentingnya memadukan elemen budaya lokal dengan visi masa depan institusi. Integrasi elemen budaya Nusantara pada konten media sosial membantu menciptakan identitas yang kuat dan terasa relevan bagi audiens lokal. Hasil ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengguna media sosial cenderung lebih terlibat dengan konten yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan warisan lokal.

Analisis SWOT untuk Transformasi Branding ISI Yogyakarta di Media Sosial memberikan gambaran yang komprehensif tentang posisi institusi ini dalam lingkungan digital saat ini. Kekuatan yang dimiliki oleh ISI Yogyakarta, seperti warisan budaya Nusantara yang kaya dan komunitas berbakat, memberikan fondasi yang kuat untuk membangun citra yang autentik dan menarik. Namun, kelemahan dalam visibilitas dan fokus konten mengindikasikan bahwa ada ruang untuk peningkatan.

Peluang di era digital sangat besar, dan ISI Yogyakarta dapat memanfaatkannya dengan mengambil langkah-langkah strategis. Kolaborasi dengan institusi seni dan budaya lain, baik di tingkat nasional maupun internasional, dapat membuka pintu baru untuk inovasi dan pertukaran budaya. Teknologi seperti realitas virtual memberikan platform baru untuk memberikan pengalaman seni yang unik. Terdapat ancaman dari persaingan ketat di media sosial dan perubahan tren yang konstan, ISI Yogyakarta harus siap untuk beradaptasi dan mempertahankan diferensiasi yang kuat dari institusi sejenis. Respons dan manajemen komunikasi terhadap perubahan juga akan menjadi kunci untuk mengatasi potensi hambatan.

Dengan memahami faktor-faktor ini, ISI Yogyakarta dapat merumuskan strategi branding yang lebih efektif dan relevan di media sosial. Dengan pendekatan yang terstruktur dan keterlibatan tim peneliti, transformasi ini diharapkan akan menciptakan citra yang kuat dan relevan sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan.

C. Produk

Proses produksi video melibatkan tim peneliti dengan peran masing-masing yang terstruktur. Mulai dari perencanaan, pengumpulan materi, hingga proses editing, setiap tahap dilakukan dengan seksama demi memastikan kualitas yang optimal. Dengan memanfaatkan teknologi dan

keaktivitas yang ada, tim berhasil menghasilkan video konten media sosial yang informatif dan menarik. Ini merupakan langkah signifikan dalam memperkuat citra ISI Yogyakarta di ranah digital dan mendukung visi sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan.

Setelah melalui tahapan selama 2 bulan, produk yang dihasilkan berupa video yang ditayangkan melalui media sosial berjumlah 16 video konten sosial media dan 1 video profile ISI Yogyakarta. Berbagai video yang telah dihasilkan ini merupakan hasil kerja tim peneliti yang sudah diunggah di media sosial resmi ISI Yogyakarta. Berikut ini beberapa tangkapan layar dari video yang telah dihasilkan.



Gambar 6. Liputan Persemayaman Prof
Timbul



Gambar 7. Upacara Kesaktian Pancasila



Gambar 8. Liputan Sidang Senat



Gambar 9. Promo IDC F



Gambar 10. Orkes Keroncong Saraswati



Gambar 11. Liputan TKMDII



Gambar 12. Promo IDCF



Gambar 13. Promo IDCF



Gambar 14. Cuplikan Wisuda



Gambar 15. Video Profile V.1 2023

Dalam penelitian ini, tim peneliti telah menghasilkan beragam konten media sosial yang bertujuan untuk mempromosikan kekayaan budaya Nusantara. Berdasarkan tangkapan layar video konten, terlihat bahwa fokus utama adalah menghadirkan berbagai aspek budaya Indonesia, mulai dari seni tradisional hingga kegiatan kreatif modern. Video-video ini menunjukkan semangat dan dedikasi dari para seniman dan mahasiswa ISI Yogyakarta dalam mempertahankan dan mengembangkan warisan budaya.

Selain itu, konten juga mencakup liputan kegiatan yang dilakukan di institusi tersebut. Dari tangkapan layar, terlihat bahwa kegiatan-kegiatan seperti pameran seni, pertunjukan, dan lokakarya mendapatkan sorotan khusus. Hal ini menggambarkan keragaman aktivitas seni yang

terjadi di ISI Yogyakarta dan memberikan gambaran nyata kepada audiens mengenai vibransi kegiatan di kampus.

Selain konten budaya dan liputan kegiatan, tim peneliti juga aktif dalam mempromosikan berbagai kegiatan terkini di institusi. Video-video ini mencakup ajakan untuk menghadiri pameran seni, pertunjukan, dan berbagai event kreatif lainnya. Hal ini menunjukkan upaya tim peneliti dalam mendukung tim humas ISI Yogyakarta untuk meningkatkan visibilitas dan partisipasi dalam wacana budaya Nusantara.

Meskipun tim peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam menghasilkan konten yang bermutu tinggi, terdapat kendala terkait pengelolaan media sosial. Terkadang, tim humas ISI Yogyakarta mengalami keterlambatan dalam mengunggah hasil kerja dari tim peneliti. Hal ini dapat mempengaruhi kesempatan untuk memperluas jangkauan konten dan menarik audiens yang lebih luas.

Diharapkan ke depan, tim humas dapat lebih responsif dan proaktif dalam mengakomodir hasil kerja tim peneliti. Dengan kerjasama yang lebih erat antara tim peneliti dan tim humas, ISI Yogyakarta dapat memperkuat citra dan visibilitasnya sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara.

Seiring dengan upaya memperkuat citra ISI Yogyakarta sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara, peran tim humas menjadi krusial. Diperlukan sinergi yang kuat antara tim peneliti dan tim humas dalam mengelola dan mempromosikan konten-konten berkualitas yang dihasilkan. Keterlambatan dalam mengunggah hasil kerja dari tim peneliti dapat mempengaruhi potensi viralitas dan dampak positif dari konten tersebut.

Oleh karena itu, harapan ke depan adalah agar tim humas dapat lebih mengoptimalkan kinerjanya dalam mengelola media sosial ISI Yogyakarta. Dengan memastikan hasil karya tim peneliti diunggah secara tepat waktu dan dengan strategi promosi yang efektif, citra ISI Yogyakarta dapat semakin berkibar. Tim peneliti berkomitmen untuk terus berkolaborasi dengan tim humas guna menciptakan sinergi yang kuat dan membawa institusi ini ke tingkat yang lebih tinggi dalam dunia seni dan budaya.

Keterlibatan tim humas merupakan elemen penting dalam memastikan bahwa konten-konten berkualitas yang dihasilkan oleh tim peneliti dapat mencapai target audiens dengan efektif. Dalam proses ini, terdapat kendala terkait dengan waktu unggah yang terkadang mengalami keterlambatan. Hal ini dapat memengaruhi momentum dan dampak dari konten yang telah dipersiapkan dengan teliti.

Seiring berjalannya waktu, diharapkan bahwa kolaborasi antara tim peneliti dan tim humas akan semakin terasah dan efisien. Kemampuan tim humas dalam mengelola media sosial ISI Yogyakarta akan semakin meningkat, sehingga hasil karya dari tim peneliti dapat tersebar luas dan diapresiasi oleh masyarakat yang lebih luas lagi. Kesinergian ini akan menjadi pondasi yang kuat dalam mendukung visi ISI Yogyakarta sebagai Pusat Inspirasi Masa Depan Seni & Budaya Nusantara.

Dalam rangka memaksimalkan efektivitas rebranding ISI Yogyakarta di media sosial, tim peneliti telah mengusulkan beberapa alternatif strategis. Salah satunya adalah pembuatan akun sosial media dan website khusus yang dikhususkan untuk keperluan rebranding ini. Konsep ini bertujuan untuk memisahkan konten-konten terkait rebranding dari konten-konten resmi lainnya, memastikan bahwa setiap pesan yang disampaikan dapat disajikan dengan lebih terstruktur dan fokus. Peneliti juga mempertimbangkan beberapa alternatif lain yang mungkin lebih dapat diterima oleh pihak terkait. Salah satunya adalah mempertimbangkan penggunaan fitur kategori atau label khusus pada akun media sosial resmi untuk membedakan konten rebranding dengan konten resmi lainnya. Alternatif ini diusulkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan fokus dari komunikasi media sosial ISI Yogyakarta, serta memastikan bahwa rebranding ini dapat diterima dan dinikmati oleh seluruh masyarakat.

Selain itu, tim peneliti juga mengusulkan pilihan untuk melakukan survei dan wawancara dengan audiens potensial. Langkah ini akan memberikan wawasan langsung tentang preferensi dan harapan dari audiens terkait konten media sosial. Dengan memahami kebutuhan audiens, tim humas dapat mengarahkan konten dengan lebih tepat dan mendapatkan respon yang lebih positif.

Sebagai opsi tambahan, dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan serangkaian kampanye konten khusus yang menekankan nilai budaya Nusantara dan visi masa depan ISI Yogyakarta. Kampanye ini dapat mencakup video pendek, galeri gambar, atau artikel yang menggambarkan peran ISI Yogyakarta dalam memajukan seni dan budaya Nusantara. Dengan pendekatan kreatif ini, pesan yang ingin disampaikan akan lebih terasa menarik dan memberikan dampak yang lebih besar.

Simpulan

Transformasi branding ISI Yogyakarta di media sosial adalah langkah penting untuk membangun citra yang kuat dan relevan sebagai Pusat Kreativitas Budaya Nusantara di masa depan. Analisis SWOT telah membantu mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mempengaruhi proses ini. Dengan memanfaatkan warisan budaya Nusantara, komunitas berbakat, dan strategi konten yang terfokus, lembaga ini memiliki potensi besar untuk sukses dalam upaya transformasi ini.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terimakasih kepada:

1. (Alm) Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
2. Dr. Irwandi, M.Sn.
3. Dr. Nur Sahid, M.Hum.
4. Dr. Akhmad Nizzam, M.Sn.
5. Dra. RA. Esti Hapsari Saptiasih
6. Heri Abi Burachman Hakim, S.I.P., M.IP.

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan *Concept Art* Latar Menggunakan Teknik *Image-to-Image*

Rahmat Aditya Warman

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: rahmataditya@isi.ac.id

ABSTRAK

Pembuatan *concept art* latar yang detail adalah komponen kunci dalam produksi seni visual, seperti dalam film, animasi, dan permainan. *Artist* sering dihadapkan pada tugas yang rumit dalam menciptakan latar belakang yang sesuai dengan cerita dan estetika yang diinginkan. Terkadang pembuatan *concept art* membutuhkan waktu. Penelitian ini memanfaatkan kecerdasan buatan dalam membuat *concept art* latar yang diinginkan menggunakan teknik *image-to-image*. Teknik *image-to-image* bekerja dengan menerima masukan berupa deskripsi visual dan referensi gambar sebagai panduan untuk menghasilkan *concept art* latar yang sesuai dengan gaya yang diinginkan. Parameter *image-to-image* yang digunakan adalah 10, 30, dan 50. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin kecil nilai parameter *image-to-image* akan menghasilkan gambar dengan berbagai variasi yang berbeda, sedangkan semakin tinggi nilai parameter *image-to-image* akan menghasilkan gambar yang serupa dengan gambar acuan, Sehingga pemanfaatan kecerdasan buatan dengan teknik *image-to-image* dapat membantu dalam pembuatan *concept art* latar. Oleh karena itu teknologi kecerdasan buatan memiliki potensi besar dalam mengoptimalkan proses kreatifitas pembuatan *concept art* latar dalam berbagai konteks seni visual. Penelitian ini mendorong eksplorasi lebih lanjut dalam penerapan kecerdasan buatan dalam industri seni visual.

Keyword : kecerdasan buatan, *concept art*, *image-to-image*, latar

Pendahuluan

Di tengah perubahan teknologi yang sangat cepat, dunia seni dan hiburan juga mengalami dampak dari perubahan tersebut. Perubahan teknologi telah membawa transformasi yang mendalam dan menghadirkan peluang tak terbatas bagi insan kreatif. Selain itu, perubahan ini juga memberikan pengalaman yang mengubah paradigma bagi seniman dan penonton (Chatterjee, 2022). Hal ini telah membawa dampak yang mendalam pada bagaimana seni diciptakan, diakses, dan diapresiasi oleh masyarakat. Kemajuan teknologi telah membuka peluang yang tak terbatas, tetapi juga menghadirkan tantangan baru yang perlu diatasi oleh seniman, kreator, dan industri kreatif.

Dalam industri kreatif seperti pembuatan film, animasi, dan video game, pengembang dan seniman saat ini dihadapi dengan tuntutan yang semakin meningkat untuk menciptakan latar yang mendalam, menawan, dan imersif (Honkanen, 2017). *Concept art* latar yang baik mampu membawa penonton seolah-olah ikut berada di dalam film tersebut. Contoh seperti latar yang ada pada film Avatar The Way of Water, dimana di film tersebut ditampilkan visual latar yang sangat memukau. Kehidupan suku air dan tempat tinggal serta lingkungan sekitarnya mampu membawa penonton seolah-olah berada di dalam lingkungan tersebut. Oleh karena itu, *concept art* latar menjadi kunci dalam merancang dunia-dunia fantastis yang menghidupkan cerita-cerita tersebut.



Gambar 1. Latar Film Avatar The Way of Water
(Sumber : <https://dylancolestudio.com/avatar-twow>)

Concept art latar tidak hanya sekadar sebagai konsep latar belakang sebuah gambar, akan tetapi merupakan alat untuk mengkomunikasikan suasana, emosi, cerita, dan karakter dari sebuah film (Larasati, Wiseva D.P.; Sudaryat, 2020). *Concept art* latar adalah bahasa visual yang kuat dimana seniman dapat mengungkapkan kreativitas mereka dan mengkomunikasikan pesan-pesan yang lebih mendalam kepada penonton (Suwasono, 2017). Ini adalah media yang memungkinkan penggambaran dunia dalam berbagai bentuk, dari lanskap yang mengagumkan hingga kota futuristik yang spektakuler. *Concept art* membantu sutradara dan tim kreatif untuk memvisualisasikan ide-ide mereka, merencanakan adegan, dan memahami bagaimana setiap elemen visual berinteraksi dalam cerita.

Karena tuntutan yang semakin tinggi untuk kualitas, kerumitan, dan kecepatan dalam industri kreatif, seniman *concept art* latar sekarang menghadapi tantangan besar. Mereka harus mempertimbangkan keinginan pasar, agar selaras dengan visi sutradara, sambil menghadapi batasan waktu dan sumber daya yang ketat. *Concept art* umumnya tidak hanya dibuat satu, tetapi dibuat berbagai alternatif pilihan sehingga memungkinkan sutradara untuk memilih atau menggabungkan berbagai *concept art* yang ditawarkan.

Pembuatan satu buah *concept art* membutuhkan pengerjaan yang tidak sebentar terutama terkait dengan pembuatan *concept art* latar. Dibutuhkan banyak referensi dan gaya gambar ketika akan membuat *concept art* latar. Hal ini akan berpengaruh kepada waktu pengerjaan satu buah *concept art*. Waktu dan sumber daya menjadi perhatian dalam mengatasi permasalahan ini (Honkanen, 2017).

Di sisi lain adanya teknologi kecerdasan buatan telah menjadi poros perubahan yang mempengaruhi sejumlah besar disiplin ilmu, termasuk seni dan hiburan (Cetinic & She, 2022). Dalam konteks seni visual, kecerdasan buatan telah memainkan peran yang semakin penting dalam membentuk dan meningkatkan proses kreatif. Salah satu area di mana dampaknya paling nyata adalah dalam pembuatan *concept art* latar. *Concept art* latar bukan sekadar gambar lingkungan dalam dunia imajinasi, tetapi sudah menjadi pondasi yang memandu estetika, narasi, dan atmosfer yang mendalam dalam dunia kreatif.

Di dalam era teknologi yang terus berkembang dengan cepat seniman *concept art* latar dihadapkan pada tantangan kompleks. Mereka harus menghasilkan karya seni latar yang menakjubkan, mengikuti visi kreatif sutradara, dan tetap efisien dalam hal waktu dan sumber daya (Honkanen, 2017). Inilah tempat di mana kecerdasan buatan dapat digunakan untuk membantu seniman *concept art* latar dalam menghasilkan karya.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali peran kecerdasan buatan dalam proses pembuatan *concept art* latar. Penelitian ini akan memberikan contoh melalui studi kasus yang menggambarkan bagaimana kecerdasan buatan dapat membantu proses kreatif pembuatan *concept art* latar, dan memungkinkan eksperimen, inovasi, dan penelitian yang lebih mendalam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *image-to-image* dimana gambar *concept art* latar akan di generate menggunakan gambar acuan yang telah dibuat. Gambar acuan ini bertujuan untuk menjaga kualitas dan gaya dari seniman yang membuatnya.

Teori dan Metodologi

Concept art

Concept art adalah bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan film, animasi, dan video game (S, 2023). *Concept art* membantu sutradara dan sinematografer untuk membuat karya mereka terlihat lebih hidup dan menarik. *Concept art* umumnya digunakan sebagai visual rujukan sebelum menjad sebuah visual resmi yang akan digunakan.

Concept art dapat berupa desain karakter ataupun lingkungan/latar (Honkanen, 2017). *Concept art* karakter adalah sebuah ilustrasi yang menampilkan desain visual dari karakter yang akan muncul dalam film, animasi, ataupun video game. Sementara *concept art* latar/lingkungan adalah ilustrasi yang menampilkan desain visual dari sebuah latar/lingkungan. Latar pada film animasi memberikan visual suasana dalam film. Latar mampu memancing orang agar tertarik untuk menonton karena mampu memanjakan mata yang melihatnya. Selain itu latar dari sebuah film juga dapat membawa penonton seolah-olah ikut terlibat berada di dalamnya.

Kecerdasan Buatan

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence, disingkat AI) adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem komputer yang dapat melakukan tugas-tugas yang

memerlukan kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan bertujuan untuk menciptakan entitas komputer yang mampu berpikir, belajar, merencanakan, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang mirip dengan manusia (Oksanen et al., 2023). Ini mencakup berbagai teknik dan pendekatan untuk mencapai tujuan ini, termasuk pembelajaran mesin, pengolahan bahasa alami, pengenalan pola, dan sebagainya.

Kecerdasan buatan telah mengalami perkembangan pesat dan memiliki banyak aplikasi dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, pada bidang seni dan kreatif (Mazzone & Elgammal, 2019). Kecerdasan buatan telah menjadi alat penting dalam analisis data, pengambilan keputusan, dan pengembangan teknologi baru. Meskipun masih ada banyak tantangan dalam pengembangan kecerdasan buatan yang lebih canggih, potensinya untuk mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan dunia sangat besar.

Metode *image-to-image*

Metode "*image-to-image*" adalah teknik dalam pembuatan gambar oleh kecerdasan buatan yang dihasilkan berdasarkan gambar acuan (Enjellina et al., 2023). Metode ini memiliki berbagai aplikasi, termasuk dalam pengolahan citra, seni digital, restorasi gambar, atau bahkan dalam pengembangan alat-alat otomatis yang memodifikasi gambar berdasarkan input tertentu. Contoh penggunaan metode *image-to-image* meliputi konversi sketsa menjadi gambar berwarna, transformasi gaya seni lukisan ke dalam foto, menghilangkan noise dari gambar, dan banyak lagi. Metode ini terus berkembang dengan munculnya teknologi deep learning dan kecerdasan buatan, serta mereka menghadirkan potensi yang menarik dalam berbagai bidang, termasuk seni digital, pengolahan citra, dan pembuatan efek visual dalam industri hiburan.

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena manusia dalam konteks sosial, budaya, dan konteksnya (Nurlaila, 2022). Penelitian kualitatif lebih berfokus pada pemahaman mendalam, interpretasi, dan deskripsi fenomena manusia daripada pengukuran kuantitatif atau statistik (Suwasono, 2017). Ini melibatkan pengumpulan data berupa teks, gambar, suara, atau observasi langsung, dan kemudian menganalisis data ini untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna. Data yang diberikan berupa gambar yang akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat *concept art*. Gambar acuan tersebut akan di proses menggunakan sistem kecerdasan

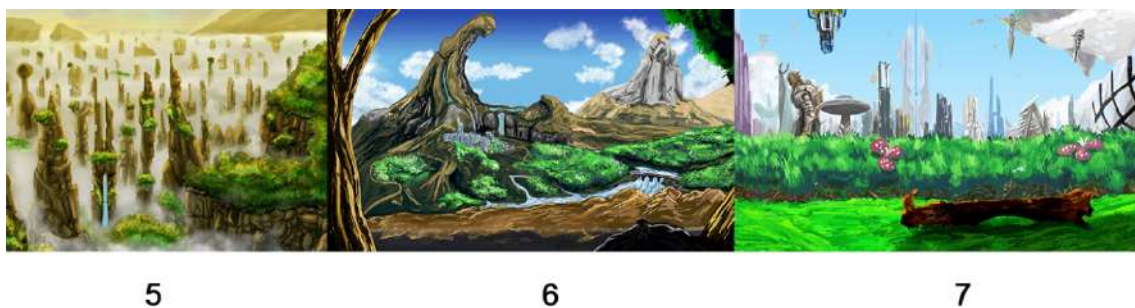
buatan menggunakan platform playground.ai. Kemudian dilakukan eksperimen dengan menggunakan dua mesin kecerdasan buatan dan tiga pengaturan *image-to-image* yang berbeda. Selanjutnya dilakukan observasi dari gambar yang dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

Data yang dijadikan sebagai input adalah empat buah gambar yang diberi dengan bentuk dan warna sederhana serta tiga buah gambar dengan bentuk dan warna yang lebih detail. Tujuh buah gambar tersebut kemudian di inputkan ke dalam playground.ai sebagai acuan dari *concept art* latar yang akan dibuat. Pengaturan strength *image-to-image* adalah 10, 30, 50. Mesin yang digunakan adalah Stable Diffusion 1.5 dengan filter dan “RPG4” dan Stable Diffusion XL dengan filter “Mysterious”.



Gambar 2. Gambar acuan dengan bentuk dan warna sederhana



Gambar 3. Gambar acuan dengan bentuk dan warna lebih detail

Prompt kecerdasan buatan yang digunakan untuk tiap inputan adalah :

Tabel 1. Prompt untuk tiap input gambar

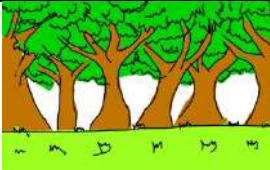
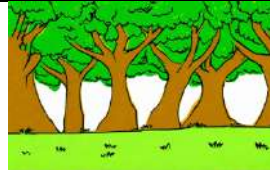
Gambar Input	Prompt

1	fantastical landscape, cinematic, tree, forest, grass, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art, high details, photorealistic
2	a vast ocean stretches beneath a clear blue sky, in the sky a yellow-hued planet shines brightly, on the left, there's an island with a mountain, while another island lies on the right, lush forests cover the land, and a sea monster lurks beneath the waves, high details, photorealistic, best quality, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art, oil on canvas, dream core
3	two mountains in the background, the sun between them, beneath them a forest, with rice fields in the foreground, and a road running through the middle, high details, photorealistic, best quality, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art, high details, photorealistic
4	fantastical landscape, You're in a vast green grassy field with scattered large rocks. In the background, there are towering mountains resembling the Grand Canyon with red and orange rock walls. The sky is intensely clear and blue, creating a serene and striking natural scene. best quality, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art, high details, photorealistic, high detail
5	fantastical landscape, cinematic, rock, mountain, tree, forest, grass, photorealistic, high details, sunset, best quality, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art
6	fantastical landscape, cinematic, rock, mountain like crescent, waterfall from mountain, rainy forest, river, epic fantasy landscape, epic scene, grand scene, epic scene, grand scene, soft lighting, cinematic lighting, photorealistic, high details, best quality, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art
7	fantastical landscape, future city in the background, floating island on the background, robot walk through city, park, alien shrub, logs in

the park, epic fantasy landscape, epic scene, grand scene, epic scene, grand scene, soft lighting, cinematic lighting, photorealistic, high details, best quality, masterpiece, 8K, volumetric lighting, global illumination, fantasy art

Prompt tersebut diberikan sesuai dengan gambar input, kemudian dilakukan pengujian dengan empat pengaturan kekuatan *image-to-image* yang berbeda. Hasil pengujian menggunakan stable diffusion XL dengan filter Mysterious terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil menggunakan mesin stable diffusion XL dengan filter Mysterious

Gambar input	<i>Image strength</i>		
	10	30	50
			
			
			
			
			



Tabel 3 adalah hasil pengujian *image-to-image* menggunakan stable diffusion 1.5 dengan filter RPG4.

Tabel 3. Hasil menggunakan mesin stable diffusion 1.5 dengan filter RPG4

Gambar input	<i>Image strength</i>		
	10	30	50



Dari hasil pengujian tabel 2 dan tabel 3 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan stable diffusion 1.5 dan XL terutama pada gambar dengan bentuk dan warna sederhana. Terlihat bahwa penggunaan stable diffusion 1.5 (RPG4) memberikan hasil dengan bentuk yang lebih realistis bahkan walaupun gambar input nya sangat sederhana. Namun untuk gambar yang lebih detail baik stable diffusion 1.5 maupun XL mampu memberikan hasil yang lebih realistis. Perbedaan lainnya dapat dilihat dari kekuatan image (*image strength*) yang diberikan. Pada gambar yang memiliki bentuk dan warna sederhana semakin kecil nilai *image strength* maka gambar yang dihasilkan semakin terlihat lebih realis, sebaliknya semakin tinggi nilai *image strength* maka gambar yang dihasilkan semakin mendekati bentuk gambar input. Hal yang sama juga terjadi pada gambar dengan bentuk dan warna yang lebih detail. Namun semakin kecil nilai *image strength*, gambar yang dihasilkan semakin berbeda dengan gambar acuan. Semakin tinggi nilai *image strength* maka gambar yang dihasilkan semakin mendekati desain gambar acuan.

Dari hasil tersebut dapat dianalisis bahwa jika gambar input yang diberikan masih memiliki bentuk dan warna yang sederhana, maka pengaturan *image strength* berada nilai sekecil mungkin. Namun jika gambar input yang dijadikan acuan sudah detail maka pengaturan *image strength* berada pada nilai setinggi mungkin. Gambar acuan yang memiliki bentuk dan warna sederhana memiliki arti bahwa gambar acuan tersebut masih pada tahap pencarian berbagai bentuk konsep desain. Sehingga parameter *image strength* pada nilai terendah akan menghasilkan berbagai variasi konsep desain. Sedangkan untuk gambar acuan yang memiliki bentuk dan warna lebih detail memiliki arti bahwa konsep gambar tersebut sudah cukup matang hanya tinggal melengkapi beberapa bentuk dan gaya dari konsep gambar. Pemberian nilai *image strength* yang tinggi akan menambahkan dan melengkapi dari konsep desain yang sudah matang.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan buatan memiliki potensi besar dalam membantu mengoptimalkan proses kreatifitas pembuatan *concept art* latar. Pemilihan bentuk dan warna gambar acuan menjadi pertimbangan dalam menentukan parameter *image strength* metode *image-to-image*. Semakin kecil nilai *image strength* akan menghasilkan gambar dengan berbagai variasi sedangkan semakin besar nilai *image strength* akan menghasilkan gambar dengan bentuk yang hampir mirip dengan gambar acuan. Gambar acuan dengan bentuk dan warna sederhana lebih baik diatur pada *image strength* dengan nilai kecil agar mendapatkan hasil yang bervariasi. Sedangkan pada gambar acuan dengan bentuk dan warna yang lebih detail lebih baik memiliki nilai *image strength* yang lebih tinggi agar mendapatkan gambar dengan gaya dan bentuk yang menyerupai gambar acuan dengan penambahan beberapa detail pada gambar. Penelitian ini masih bisa dikembangkan lebih jauh dengan mengeksplorasi berbagai parameter yang ada maupun mengeksplorasi bentuk gambar sketsa atau gambar hitam putih diubah menjadi gambar berwarna dengan berbagai variasi desain konsep.

Referensi

- Cetinic, E., & She, J. (2022). Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*, 18(2). <https://doi.org/10.1145/3475799>
- Chatterjee, A. (2022). Art in an age of artificial intelligence. *Frontiers in Psychology*, 13(November), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1024449>
- Enjellina, Beyan, E. V. P., & Anastasya Gisela Cinintya Rossy. (2023). Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field. *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, 2(1), 53–65. <https://doi.org/10.24002/jarina.v2i1.6662>
- Honkanen, T. (2017). *Creation of concept art for an action role-playing game*. April. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen_Timi.pdf?sequence=1
- Larasati, Wiseva D.P.; Sudaryat, Y. (2020). *Perancangan Concept art Environment untuk Film Animasi Pendek 2D tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul “Escape.”* 2507(February), 1–9.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *Arts*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>

Nurlaila. (2022). Roro Jonggrang : Animation of Folklore. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 37–50.

Oksanen, A., Cvetkovic, A., Akin, N., Latikka, R., Bergdahl, J., Chen, Y., & Savela, N. (2023). Artificial intelligence in fine arts: A systematic review of empirical research. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, 1(2), 100004. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004>

S, K. S. M. (2023). *Perancangan Character Concept art Adaptasi Dari Novel Ther Melian : Recollection*. 4(3), 194–205.

Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>

Mencecap Rasa Keperkasaan dalam Teknologi Visual Kecerdasan Buatan

Andrian Dektisa
(DKV UK Petra, Surabaya) Indonesia
Email: andrian@petra.ac.id

ABSTRAK

AI (artificial intelligence) adalah teknologi visual menggunakan kecerdasan buatan. *AI* sedang populer dan menjadi harapan bagi orang yang tidak punya kemampuan menggambar. Aneka teknik visual sekejap dapat dihasilkan oleh alat yang hanya berdasarkan deskripsi atau perintah berupa serangkaian kata. Teknologi itu mampu mengubah perintah verbal (*prompt*) menjadi suatu karya yang representatif lengkap dengan pilihan teknik visual, bahkan mampu meniru foto. *AI* membantu orang yang mungkin tidak berbakat alami dalam seni visual untuk menciptakan karya seni visual yang menarik dan berkualitas sebagaimana orang berbakat dan profesional.

AI adalah teknologi produk Barat yang pada penelitian ini dipandang sebagai objek material yang diartikulasikan. Menggunakan perspektif orientalisme, *AI* dibaca sebagai cara Barat dalam mendidik Timur. Teknologi menggambar dengan kecerdasan buatan sebagai cara yang mengubah (baca: memberadatkan) seseorang yang tidak mampu berkarya seni menjadi piawai bagi visualizer profesional.

Selain itu penggunaan *AI* menjadi bentuk hibriditas individu masyarakat yang mengalami perpaduan budaya lokal dan unsur budaya yang diimpor atau diintegrasikan melalui interaksi dengan kekuatan dari luar negeri. Dalam konteks *AI*, seseorang yang berasal dari latar belakang lokal dan menguasai teknologi mengalami identitas hibrid karena teknologi *AI* memiliki akar dalam budaya dan nilai-nilai asal dari negara produsennya. *AI* memiliki potensi untuk memperkuat identitas lokal dengan memungkinkan individu untuk menggabungkan elemen teknologi Barat dengan nilai-nilai dan kebijaksanaan lokal Timur.

Timur yang mahir menggunakan teknologi Barat sebagai pemberdayaan diri. Itu menjadi ungkapan kolaborasi global yang menguntungkan keduanya. Barat beroleh keuntungan finansial, Timur beroleh rasa keperkasaan.

Kata kunci: *artificial intelligence, orientalisme, hibriditas*

Pendahuluan

Terdapat fenomena menarik dalam dua tahun belakangan ini, dimana perkembangan teknologi kecerdasan buatan mampu menciptakan aneka bentuk visual yang sangat beragam yang hanya dibuat berdasarkan perintah tulis (dikenal dengan istilah ‘prompt’). Teknologi itu populer dengan singkatan AI, kependekan dari ‘*artificial intelligence*’. Ada berbagai wujud AI yang digunakan untuk menciptakan visual, yakni paling tidak ada beberapa aplikasi AI yang populer digunakan untuk pekerjaan visual seperti: Bing Image Creator, DALL·E, Midjourney, NightCafe, Jasper, Artbreeder, Picsart AI Image Generator, Stable Diffusion, Photosonic, Crayton, Leonardo AI, dan lain sebagainya. Para prinsipnya aplikasi dan software AI itu beroperasi berdasarkan deskripsi teks atau konsep yang diberikan pemakai program. Fungsinya membantu desainer visual dalam menciptakan ilustrasi, ilustrasi editorial, dan karya seni visual lainnya dengan cepat dan efisien. Adapula teknologi OCR (*Optical Character Recognition*) yang memungkinkan AI untuk mengenali teks dalam gambar. Berguna membantu dalam ekstraksi teks, pencarian visual, dan pengeditan teks dalam gambar. Selain itu AI juga digunakan untuk memisahkan elemen-elemen dalam gambar seperti objek, latar belakang, dan tekstur. Ini membantu dalam perancangan grafis, manipulasi gambar, dan komposisi visual. Algoritma digunakan untuk pemrosesan gambar seperti meningkatkan kualitas gambar, mengoreksi ketidaksempurnaan, dan memperbaiki kontras dan warna. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR): Teknologi AI digunakan dalam pengembangan pengalaman AR dan VR yang interaktif, menciptakan lingkungan visual yang imersif. Dengan berkembangnya AI, desainer visual memiliki akses kepada alat-alat yang dapat membantu mereka meningkatkan kreativitas dan produktivitas mereka dalam menciptakan karya-karya visual yang menarik dan efektif.

Selain penciptaan visual tidak menggunakan model yang baku, teknologi AI juga mampu menciptakan visualitas foto pahlawan pada saat masih berusia muda.



Gambar 1 Sosok imajiner pahlawan nasional dalam kreasi AI
Sumber gambar: Merdeka.com, diunduh 12 September 2023

AI mampu mengubah tampilan wajah dan dandanan para pahlawan nasional menjadi seakan mereka masih belia. Teknologi visual kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk menciptakan visualitas hiperealitas wajah figur pahlawan nasional ketika masih muda dengan hanya mendeteksi biometrik dari foto figur saat sudah tua melalui proses yang disebut *rejuvenation* atau *de-aging*. Proses ini melibatkan serangkaian teknik dan algoritma AI yang kompleks, sehingga hasilnya figur wajah Cut Nyak Dhien, ibu Kartini dan Pattimura yang berubah menjadi segar dan lebih muda dibandingkan foto resmi yang populer di buku sejarah. Tampilan figur pahlawan dalam visualitas hiperealistik itu menyerupai foto, bukan lukisan. Sebagaimana dikatakan Bruce Barnbaum, dalam Harsanto, bahwa foto menjadi gambaran harfiah dari realitas sosial, Menjadikannya sebagai genre seni yang paling kuat dan hadir sebagai realitas. Kekuatan foto seperti itu yang tidak terdapat pada genre visual yang lain (Harsanto, 2021).

Pada proses penciptaan desain visual yang diciptakan menggunakan teks verbal disebut sebagai *text-to-image synthesis*. Teknik ini melibatkan kombinasi model bahasa dan model generatif gambar untuk mengubah deskripsi teks menjadi gambar yang sesuai dengan deskripsi tersebut, dimana mencakup deskripsi tentang objek, orang, tempat, atau situasi tertentu. AI kemudian menggunakan model generatif gambar, seperti Generative Adversarial Networks atau VQ-VAE-2, untuk menciptakan imaji berdasarkan representasi semantik dan gaya visual yang telah dipilih. Model itu menghasilkan gambar yang sesuai dengan deskripsi teks dengan tingkat realisme dan

kejelasan yang tinggi. Berikut contoh karya Dicky Kurniawan, seorang praktisi animasi yang menggunakan AI untuk penciptaan desain visual figur *ring girl*, dokter dan petugas damkar.



Gambar 2. Sosok-sosok imajiner perempuan dalam berbagai profesi kreasi AI oleh Dicky Kurniawan

Sumber gambar: Laman FB Dicky Kurniawan, diunduh 1 Oktober 2023

Proses penciptaan desain visual yang diciptakan hanya dengan teks verbal sebagaimana contoh diatas menjadi suatu hal yang seolah poshuman atau ‘setelah manusia’. Menurut Santosa (Santosa, 2019), Posthumanisme memberi tawaran manusia dapat melampaui batasan-batasan biologis dan kognitif melalui penggunaan teknologi, termasuk kecerdasan buatan, augmentasi biologis, dan perangkat teknologi lainnya. Hal itu adalah suatu perubahan cara pandang dari ‘manusia adalah pusat’ menjadi ‘semua manusia setara’. Teknologi memungkinkan manusia untuk merubah diri berbeda dengan kondisi lahiriah konvensional, terlebih penggunaan kecerdasan buatan semakin menjadi-jadi ketika manusia harus berjarak akibat pandemi Covid-19. Manusia terpisahkan secara lahiriah namun terhubung oleh sistem komunikasi informasi yang justru malah menciptakan tantangan dan merangsang kreativitasnya, sebagaimana dijelaskan oleh Dewangga (Dewangga et al., 2023).

Dalam konteks poshumanisme, dengan gagasan utamanya untuk peningkatan kemampuan manusia melampaui batasan fisik dan mental agar tereksplorasi potensi manusia lebih besar lagi. Dalam pandangan Braidotti (Hall, 2017) subjek manusia tidak harus memiliki identitas yang tetap atau terbatas oleh batasan-batasan konvensional, dia dapat menjangkau hal-hal yang oleh manusia konvensional tidak mungkin dilakukan. Dalam proses penciptaan visual oleh seseorang yang tidak memiliki kemampuan menggambar gagasan poshuman Rosi Braidotti dapat diterapkan. Melalui penggunaan kecerdasan buatan manusia bisa menjadi ‘sesudah manusia’. Bentuk manusia

konvensional dengan segala kelebihan dan keterbatasan nilai-nilai, kepribadian, dan karakteristik yang melekat diubah melalui sistem teknologi dan aplikasi yang menjadikannya poshuman. Manusia lokal dengan segenap kearifannya diubah menurut tatacara pandang luar. Timur yang mempunyai kearifan sendiri dalam mengekspresikan potensi dan tatacara seni visualnya harus diubah melalui teknologi pengubahan manusia dalam ‘keajaiban semu’ dunia poshumanisme. Manusia yang harus diberadabkan kembali dengan serangkaian teknologi yang sexy dan menggiurkan.

Teori dan Metodologi

Penggunaan dan penguasaan teknologi AI berpotensi menciptakan perubahan individu atau masyarakat lokal dalam melihat diri dan budaya mereka sendiri. Bagaimana teknologi itu dapat digunakan sebagaimana perspektif tatacara agenda global atau dominasi budaya Barat, atau sebaliknya menjadi pemberdayaan yang mendukung kepentingan dan nilai-nilai lokal. Itu sebahai hal penting dalam memahami dampak teknologi AI terhadap identitas individu atau masyarakat. Penelitian ini menggunakan kajian poskolonial untuk memahami implikasi sosial, budaya, dan politik dari pengembangan dan penggunaan teknologi, termasuk teknologi AI. Diskursus poskolonialisme dipahami sebagai bentuk dari orientalisme. Hal itu merujuk pada pemahaman terkait cara pandang budaya Barat terhadap budaya dan masyarakat Timur, terutama di wilayah Asia dan Timur Tengah. Suatu konsep yang diperkenalkan oleh Edward Said dalam buku yang berjudul ‘Orientalism’ di tahun 1978. Said dalam kritiknya tentang pendekatan Barat terhadap Timur (Kajian et al., 2001). Orientalisme adalah cara pandang Barat pada Timur. Barat yang dipandang sebagai kolonial, paternalistik, dan stereotip (Lutfi Hamadi, 2017) . Sementara Timur adalah eksotis, mistis, dan tidak beradab. Dalam konteks kecerdasan buatan, penelitian ini hendak mencari bagaimana teknologi AI menajdi kepanjangan tangan cara Barat dalam memberadabkan Timur. Timur memiliki citra tersendiri yang menggairahkan di mata generasi-generasi muda Barat yang cerdas. Kajian tentang Timur merupakan jenjang karier bagi orang-orang Barat (Mubasarul (2018).

Penelitian ini menggunakan perspektif kualitatif dengan teknik pengumpulan data kepustakaan menggunakan penelusuran Google sebagai data formal. Data material didapat dengan cara observasi karya praktisi pengguna teknologi visual kecerdasan buatan. Penelitian ini didasarkan

pada metode deskriptif kualitatif, supaya bisa mendapatkan interpretasi yang sistematis (Darmalaksana, 2020). Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka berupa artikel, buku, dan karya visual dari AI. Pengolahan data menggunakan metode interpretasi, dan deskriptif yang menekankan review secara sistematis dan terperinci (Taylor, 2006).

Hasil dan Pembahasan

Kecerdasan buatan atau AI beroperasi dengan cara *Auto-generate* yakni gambar secara otomatis dihasilkan berdasarkan deskripsi atau permintaan pengguna. Contohnya, dengan memberikan deskripsi gambar apa yang ingin dihasilkan dan dilihat, AI dapat menciptakannya sesuai deskripsi. Hal itu memungkinkan orang yang tidak memiliki keterampilan menggambar dapat menghasilkan tingkat gambar representatif dengan mudah. Dalam menciptakan visual menggunakan AI terdapat efek dan fitur khusus yang memungkinkan pengguna untuk meningkatkan atau mengubah gambar mereka tanpa perlu kemampuan menggambar yang memadai. AI juga dapat menciptakan pola atau desain dasar dalam seni atau kerajinan. Ini memungkinkan orang dapat menciptakan desain yang menarik tanpa memiliki kemampuan mendesain kerajinan. AI juga mampu digunakan untuk memperbaiki atau mengembalikan gambar yang rusak karena faktor usia atau lapuk. Keberhasilan restorasi tidak harus diikuti kemampuan menggambar. Beberapa aplikasi AI dapat digunakan untuk proses mengubah tampilan gambar hitam putih menjadi berwarna, melakukan konversi berbagai gaya gambar sehingga menjadi beragam gaya tanpa harus mempunyai keterampilan melukis yang tinggi. AI dapat secara otomatis menciptakan karya seni digital yang unik hanya dengan perintah/ panduan tertentu, karya seni dapat dihasilkan berdasarkan input tersebut. Walaupun AI memberi kemudahan bagi orang yang tidak memiliki kemampuan menggambar, namun hasilnya tidak selalu sebaik karya seni yang diciptakan oleh seniman manusia yang mempunyai jam terbang dan pengalaman memadai. AI hanya menjadi alat yang sangat berharga bagi individu dalam mengekspresikan diri menggunakan seni visual atau menciptakan gambar tanpa harus memiliki keterampilan melukis yang tinggi. Ketika manusia menggunakan AI untuk menciptakan karya seni visual, ini dapat dianggap sebagai contoh penggunaan teknologi untuk memperluas dan memperkaya ekspresi manusia. Penggunaan AI dalam seni visual memungkinkan manusia untuk berkolaborasi dengan algoritma dan data, menciptakan karya yang tidak mungkin

tercapai dengan kemampuan manusia saja. Ini menciptakan subjek seni yang lebih fleksibel dan dinamis.

Karya visual AI menjadi karya seni dan dianggap sebagai karya yang setara dengan lukisan oleh seniman. Hal itu terbukti dari adanya Pameran Lukisan Teknologi AI yang berlangsung pada 17 Agustus 2022, di Jakarta oleh Denny ja, di acara International MLF (Media and Literature Festival). Pameran itu dikatakan berbagai media sebagai puncak perpaduan sempurna antara seni dan teknologi, Pameran lukisan itu diadakan juga di berbagai tempat di seluruh dunia. Hal itu menjadi penegasan pada pengakuan bahwa karya seni yang melibatkan AI dapat memiliki nilai seni. Penggunaan AI dalam seni visual telah menghadirkan fenomena menarik tentang teknologi dapat mempengaruhi proses kreatif dan apresiasi seni sekaligus meredefinisi tentang hal-hal yang dianggap sebagai karya seni.

Penggunaan AI memungkinkan orang meningkatkan aksesibilitas seni, menjadikan lebih banyak orang untuk mengekspresikan diri melalui seni. Mengubah bukan seniman menjadi piawai mengorganisasikan ‘rasa dan talenta’ seninya. Mengubah orang awam menjadi ‘seniman’ mumpuni. Walaupun tidak secara langsung mengubah awam menjadi berbakat dalam arti tradisional. Teknologi Barat menjadikan Timur seolah menjadi lebih berdaya guna sebagaimana gambaran konstruksi cara Barat. Banyak perusahaan teknologi kecerdasan buatan atau AI berasal Eropa dan Amerika Serikat atau setidaknya memiliki kantor pusat disana. Sejumlah besar penelitian dan perkembangan dalam bidang AI terjadi di negara-negara tersebut. Beberapa perusahaan teknologi AI terkemuka adalah: Google yang berbasis di Amerika Serikat, dengan pengembangan berbagai model AI terkenal, seperti BERT dan TensorFlow. Facebook (sekarang Meta Platforms, Inc.) adalah perusahaan sosial media yang aktif dan berkontribusi pada perkembangan teknologi AI, termasuk pengembangan alat generasi gambar seperti DALL-E. Ada pula OpenAI yang terkenal karena mengembangkan GPT-3, suatu model AI canggih. Kemudian ada pula Microsoft dengan platform Azure AI dan layanan AI yang digunakan secara luas. Ada juga IBM yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan AI selama beberapa dekade. Serta NVIDIA, yang berkedudukan di Amerika Serikat, sebagai pemimpin dalam teknologi pemrosesan grafis (GPU) yang digunakan dalam AI. Meskipun banyak perusahaan teknologi AI berasal dari Barat, perusahaan-perusahaan di seluruh dunia, termasuk di Asia juga aktif dalam penelitian dan pengembangan AI., seperti di Tiongkok, dengan perusahaan Alibaba, Tencent, dan Baidu yang memiliki peran penting dalam pengembangan dan pengoperasian AI. Teknologi AI memiliki akar

yang kuat di Barat, sektor ini terus berkembang secara global, dan kolaborasi lintas batas antara perusahaan, peneliti, dan negara-negara semakin umum terjadi dalam perkembangan AI.

Dalam perspektif poskolonial, karya seni yang dihasilkan oleh AI menciptakan pemahaman pada implikasi sosial, budaya, dan politik dari penggunaan teknologi AI. Individu atau masyarakat pengguna AI berpeluang mengalami perpaduan antara budaya lokal dan unsur-unsur budaya yang diimpor atau diintegrasikan melalui interaksinya dengan kekuatan luar. Dalam konteks AI, seorang individu lokal yang menguasai teknologi ini mungkin mengalami identitas hibrid karena penggunaan teknologi AI sering kali terkait dengan budaya dan nilai-nilai yang ada di negara-negara pihak pengembangnya. Penguasaan AI memperkuat identitas lokal dengan memungkinkan individu untuk menggabungkan elemen teknologi Barat dengan nilai-nilai dan kearifan lokal setempat. Terdapat pemahaman bahwa teknologi itu dapat digunakan sebagai pendukung kepentingan dan nilai-nilai lokal namun juga menjadi bagian dari agenda global. Menjadi bagian dari dominasi budaya Barat yang menguasai Timur. Timur yang menggabungkan keahlian dalam AI dengan nilai-nilai budaya mereka sendiri, sehingga menciptakan identitas yang kaya dan kompleks dalam era teknologi global, dapat dipahami sebagai bentuk hibriditas dalam konteks budaya. Konsep hibriditas budaya mengacu pada perpaduan atau campuran antara elemen-elemen budaya yang berbeda, sebagai hasil interaksi antar budaya yang berbeda.

Dalam hal ini, hibriditas terjadi ketika seseorang mengintegrasikan pengetahuan dan keahlian dalam AI (yang seringkali dianggap sebagai aspek budaya "Barat" atau "modern") dengan nilai-nilai budaya mereka sendiri yang khas dan tradisional. Ini dapat menghasilkan karya atau inovasi yang mencerminkan identitas dan pengalaman pribadi yang lebih kaya, kompleks, dan unik.

Penggunaan AI bagi individu lokal adalah ‘cara kekinian’ untuk mengekspresikan kreativitas budaya lokal dalam bentuk yang baru dan unik. AI memungkinkan digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen budaya tradisional dengan inovasi teknologi. Dengan kata lain berguna bagi penciptaan karya seni visual, seni musik, atau media lain yang mencerminkan identitas budaya lokal. Penting juga untuk mempertimbangkan terkait konteks lokal dalam upaya memahami teknologi AI dapat memengaruhi identitas dan budaya di berbagai masyarakat. Dengan pendekatan yang mengedepankan dimensi axiologis-estetis seseorang dapat menggabungkan keahlian dalam AI dengan nilai-nilai budaya mereka sendiri, menciptakan identitas yang kaya dan kompleks dalam era teknologi global.

Seorang Timur yang berhasil menguasai teknologi Barat seperti AI dapat dimaknai sebagai artikulasi penciptaan rasa keperkasaan dalam mengatasi hegemoni Barat. Hal itu karena pertimbangan konteks sejarah dan relasi global yang telah terjalin selama beberapa abad. Individu Timur yang menguasai teknologi AI menjadi ‘pemecah’ stereotip atau prasangka pada budaya Timur sebagai budaya konsumen pada produk teknologi Barat, bukan sebagai kelompok penghasil teknologi. Perubahan rasa stereotipe itu akan menciptakan rasa ‘penguasaan’ pada teknologi modern dan menjadikan dirinya untuk menciptakan peluang baru, inovasi, dan pengembangan ekonomi di tingkat lokal dan nasional. Keberhasilan seorang Timur pada teknologi AI yang dipahami sebagai bidang teknologi global dapat menjadi ungkapan ‘*show off*’ kepada dunia tentang bakat dan potensi lebih jauh dari wilayah dominasi dirinya. Serta menjadi apa yang diyakini sebagai bagian dari inovasi lokal yang menggabungkan pengetahuan teknologi Barat dengan kearifan dirinya. Pada penelitian ini, AI dimaknai sebagai alat bagi ‘pemberadaban’ individu melalui berbagai cara. Teknologi AI membantu individu mengambil keputusan melalui penyediaan analisis data yang lebih baik serta prediksi yang lebih akurat di berbagai bidang. Misalnya bisnis, keuangan, kesehatan, dan lainnya. Teknologi AI dapat menjadi alat bantu yang kuat dalam mendukung penciptaan ekspresi kreatif dan seni khususnya dalam pembuatan karya seni visual, musik, atau konten kreatif lainnya. AI memungkinkan individu mengekspresikan kreativitas tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang tinggi.

Simpulan

Kemajuan teknologi AI adalah hasil kolaborasi global dan penelitian lintas batas oleh ilmuwan dan ahli dari berbagai negara (baca: Barat). Ketika seseorang Timur berhasil menguasai teknologi tersebut serta menggunakannya untuk menciptakan karya seni atau mengkomunikasikan ide. Hal itu menjadi ungkapan eksistensi potensi manusia yang memanfaatkan kemajuan teknologi global. Penggunaan kecerdasan buatan untuk seni visual bagi orang yang tidak mampu memvisualkan dapat diartikulasikan sebagai cara Barat memberdayakan Timur. Barat menggunakan teknologi kecerdasan buatan bagi Timur agar mampu memvisualkan segala sesuatu yang secara ‘*indigenous*’ tidak mampu dilakukan. Dalam perspektif orientalisme, hal itu menjadi metafora atas Barat sedang mendidik Timur. Timur menjadi berdaya-guna ketika dibantu dengan teknologi kecerdasan buatan, sehingga piawai dalam memvisualkan segala sesuatu. Bagaimana seorang awam menjadi

piawai dalam penciptakan seni visual. Bahkan teknologi itu juga menawarkan Timur untuk mendapatkan keuntungan finansial, ketika visualitas nan representatif itu diakui sebagai karya seni yang bernilai komersil. Sebuah keniscayaan yang tidak terbayangkan sebelumnya. Melalui Barat, seolah Timur diubah menjadi ‘perkasa’ dan melampaui apa yang secara tradisional mustahil dicapai. Relasi keduanya menjadi bentuk simbiose mutualisme, saling menguntungkan. Nampaknya, Timur yang merasakan teknologi AI dan menggunakannya itu seolah menjadi Timur yang mencecep keperkasaan Barat. Perasaan semacam itu membuka peluang baru dalam seni visual dan menciptakan perubahan dalam cara Timur melihat diri sebagai pembuat karya visual yang mumpuni.

Referensi

Artikel Jurnal

Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.

Dewangga, K., Widhiyanti, K., Nastiti, P., & Oktian, Y. E. (2023). Arthibition: Designing Augmented Reality for Art Exhibition. *Rekam*, 19(1), 37–46.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v19i1.9296>

Harsanto, P. W. (2021). Visualitas Fotografi Foto Bupati Klaten dalam Kampanye Pilkada di Tengah Covid-19. *Rekam*, 17(1), 37–50. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4475>

Kajian, S., Teori, T., Edward, P., & Kusmarni, Y. (2001). *Ketajaman Pena* . 2. 1–15.

Lutfi Hamadi, P. (2017). Edward Said: the Postcolonial Theory and the Literature of Decolonization. *European Scientific Journal*, 10(10), 39–46.

Buku

Hall, G. (2017). The Posthuman. In *Pirate Philosophy*.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262034401.003.0004>

Santosa, B. T. (2019). Eksploitasi Tubuh Cyber Organism di Novel The Windup Girl Karya Paolo Bacigalupi: Cyberfeminism Approach. In *Indonesia di Tengah Tantangan Pascahumanisme: Merumuskan Model Humanisme Baru*.

Taylor, G. H. (2006). Ricoeur’s Philosophy of Imagination. *Journal of French and Francophone Philosophy*, 16(1/2), 93–104. <https://doi.org/10.5195/jffp.2006.186>

Informan

Dicky Kurniawan (2023). <https://www.facebook.com/racoonfactory>

Dari Tekstual Menjadi Visual: Kajian Pengalaman Artistik Penciptaan Karya melalui Platform Deep Fake AI

Irwandi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia
Email: insinyurwandi@gmail.com

Raynald Alfian Yudisetyanto

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia
Email: raynaldalfian@isi.ac.id

Ahmad Fathurrizqi As-Sirry

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia
Email: ahmadkiki44@gmail.com

ABSTRAK

Artificial Intelligence Art Generator, merupakan teknologi kecerdasan buatan yang dapat memvisualisasikan gambar atau video berdasarkan kata-kata perintah yang di-inputkan atau dapat disebut sebagai prompt. Penggunaan teknologi *AI Art Generator* dalam seni kreatif semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Namun, masih sedikit penelitian yang dilakukan untuk menginvestigasi pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui *AI Art Generator*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperdalam pemahaman tentang pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui *AI Art Generator*. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam pada seniman yang menggunakan *Art Generator AI* dalam menciptakan karya seni berdasarkan kata-kata kunci/ *prompt* yang dimasukkan, dengan perbandingan karya terdahulu. Penelitian ini akan memfokuskan pada tiga aspek penting dalam pengalaman artistik, yaitu 1)kebebasan artistik yang diberikan oleh *AI Art Generator* dalam menciptakan karya seni; 2)bagaimana deep fake AI mempengaruhi kreativitas seniman dalam menghasilkan karya seni; dan 3)bagaimana seniman menemukan formulasi kata-kata yang dimasukkan dalam platform *AI Art Generator* untuk mencipta karya seni visual fotografis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui *AI Art Generator*, serta memberikan gambaran tentang tantangan etis yang muncul dalam penggunaan teknologi ini dalam seni kreatif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para seniman, peneliti, dan pengembang teknologi untuk meningkatkan penggunaan *AI Art Generator* dalam seni kreatif secara etis dan efektif..

Kata kunci: artificial intelligence, pengalaman artistik, art generator

Pendahuluan

Penggunaan teknologi AI dalam seni kreatif semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu teknologi AI yang terkenal adalah deep fake AI, yang dapat membuat video atau foto palsu yang tampak nyata. Deep fake AI telah banyak digunakan dalam seni digital, seperti dalam fotografi, film, video musik, dan seni rupa digital. Namun, penggunaan *deep fake* AI dalam seni kreatif juga menimbulkan banyak perdebatan terkait dengan etika dan dampaknya terhadap pengalaman artistik. Banyak seniman merasa bahwa *deep fake* AI memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar dan memperluas kemampuan artistik mereka. Namun, ada juga kekhawatiran bahwa penggunaan deep fake AI dapat merusak integritas karya seni, memicu kontroversi, dan menimbulkan masalah etis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk memperdalam pemahaman tentang pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui *deep fake* AI.

Proses pembuatan karya foto dengan deep fake melalui input kata-kata kunci/ prompt melibatkan beberapa tahapan, diantaranya: 1) Input kata-kata kunci/ prompt, yang mana pengguna dapat memasukkan kata-kata kunci/ prompt yang akan digunakan sebagai input untuk membuat karya foto. Kata-kata kunci ini dapat berupa deskripsi visual tentang gambar yang ingin dihasilkan. Platform AI selanjutnya akan melakukan proses pengolahan gambar; 2) Setelah kata-kata kunci/ prompt dimasukkan, model *deep fake* AI akan memproses gambar dan menghasilkan gambar baru yang sesuai dengan deskripsi visual dari kata-kata kunci tersebut.

Penelitian ini akan menguji dan mengevaluasi karya foto yang dihasilkan, terutama sejauh mana hasil karya sesuai dengan deskripsi visual dari kata-kata kunci yang dimasukkan. Akan dikaji bagaimana faktor teknis dan kreatif yang diperlukan dalam menggunakan teknologi *deep fake* AI. Evaluasi akan dilakukan melalui perbandingan antara karya foto yang dibuat secara langsung oleh manusia.

Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana *deep fake* AI mempengaruhi kreativitas seniman dalam menciptakan karya seni, serta tantangan etis yang terkait dengan penggunaan *deep fake* AI dalam seni kreatif. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para seniman, peneliti, dan pengembang teknologi untuk meningkatkan penggunaan *deep fake* AI dalam seni kreatif secara etis dan efektif.

Penelitian ini memiliki urgensi yang penting karena teknologi deep fake AI semakin banyak digunakan dalam seni kreatif dan konten digital pada umumnya. Namun, masih sedikit penelitian yang dilakukan untuk memahami pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui *deep fake* AI, serta tantangan etis yang terkait dengan penggunaan teknologi ini. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui *deep fake* AI, bagaimana deep fake AI mempengaruhi kreativitas seniman dalam menciptakan karya seni, serta bagaimana seniman mengatasi tantangan etis yang terkait dengan penggunaan deep fake AI dalam karya seni mereka. Hal ini dapat membantu para seniman dan pengembang teknologi untuk meningkatkan penggunaan *deep fake* AI dalam seni kreatif secara etis dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga memiliki urgensi untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang dampak teknologi deep fake AI dalam seni kreatif pada masyarakat dan budaya. Dalam beberapa kasus, penggunaan *deep fake* AI dapat memicu kontroversi dan merusak integritas karya seni, sehingga diperlukan penelitian untuk memperdalam pemahaman tentang dampak sosial dan kultural penggunaan *deep fake* AI dalam seni kreatif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang penting untuk meningkatkan penggunaan teknologi *deep fake* AI dalam seni kreatif secara etis dan efektif, serta memberikan kontribusi pada pemahaman tentang dampak teknologi ini pada masyarakat dan budaya.

Teori dan Metodologi

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) atau yang sering disebut AI merupakan hasil dari perjalanan panjang perkembangan teknologi manusia. Secara terminologi *Artificial Intelligence* tersusun dari kata *Artificial* yang berarti sesuatu yang sengaja dibuat atau diproduksi oleh manusia untuk meniru sesuatu yang bersifat alami. *Intelligence* yang berasal dari bahasa latin *intelligo* yang berarti “saya paham” yang diserap kedalam bahasa Inggris menjadi kata *Intelligence* atau dapat diartikan sebagai kemampuan memahami dan menerapkan pengetahuan (A.S Hornbay, 2018). Sedangkan secara Etimologi, Budiharto mengartikan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sebagai bidang ilmu komputer yang mencakup cara manusia mengetahui, memahami, memprediksi dan melakukan manipulasi terhadap hal-hal yang lebih besar dan rumit dari yang pernah ada (Budiharto, 2014). Sejarah peradaban manusia selalu berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi yang manusia ciptakan. *Artificial Intelligence* merupakan salah satu terobosan teknologi

yang berdampak secara sistemik terhadap peradaban manusia. Kecerdasan buatan memberikan batasan kepada manusia terhadap pilihan-pilihan yang bersifat pribadi (Bullock, 2019).

Sejarah pengembangan teknologi kecerdasan buatan dimulai oleh Al-Jazari pada tahun 1206 yang pertama kali membuat Robot Humanoid atau robot yang menyerupai manusia. Dilanjutkan dengan penemuan boneka penuang teh dari Jepang yang bernama Karakuri pada tahun 1796. Walaupun kedua inovasi tersebut belum sekompleks bahasa pemrograman komputer elektronik yang baru diciptakan pada tahun 1941, ikhtiar manusia untuk membuat teknologi dengan meniru atau mimicking kecerdasan manusia sudah dimulai sejak berpuluh abad yang lalu. Hingga saat ini perkembangan *Artificial Intelligence* mengalami perkembangan yang pesat, hampir semua perangkat elektronika canggih disisipkan kecerdasan buatan untuk mempermudah kehidupan manusia seperti, laptop, smartphone, televisi (TV), mobil elektronik bahkan lemari pendingin elektronik juga ditanamkan kecerdasan buatan.

A. Penelitian Terdahulu

Dewasa ini *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan banyak menjadi objek utama dalam penelitian ilmiah dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Teknologi yang berkaitan dengan AI berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir memberikan pengaruh besar dalam khazanah kajian ilmu pengetahuan, filsafat dan kesenian. Berdasarkan hasil penelusuran pustaka yang penulis lakukan terdapat tiga penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, yang pertama adalah penelitian dari Eva Cetinic dan James She dengan judul *Understanding And Creating Art With Ai: Review And Outlook* yang diterbitkan pada tahun 2021. Penelitian tersebut mencoba untuk menganalisis penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses menciptakan sebuah karya seni digital. Eva Cetinic dan James She dalam penelitiannya merefleksikan nilai-nilai humanistik dalam memandang perkembangan teknologi AI dalam kesenian digital. Penelitian tersebut juga mencoba mengungkapkan permasalahan-permasalahan dalam penggunaan AI dalam berkesenian, baik secara etis, hak cipta dan orisinalitas sebuah karya seni digital (Eva & James, 2021).

Kedua, Penelitian dari Thanh Thi Nguyen, Quoc Viet Hung Nguyen, Dung Tien Nguyen yang berjudul *Deep Learning for Deep Fakes Creation and Detection: A Survey* yang diterbitkan pada tahun 2022. Penelitian ini mencoba memaparkan secara teknis cara kerja berbagai platform *Artificial Intelligence* (AI) dalam merekonstruksi dan menciptakan gagasan atau ide yang diberikan oleh seorang manusia. Dalam penelitian ini, Thanh Thi Nguyen dkk. menguraikan tentang berbagai

aplikasi yang menawarkan pembuatan karya seni visual menggunakan AI, dan membahas tentang berbagai algoritma dan teknologi yang digunakan dalam platform AI yang digunakan untuk menciptakan karya seni visual. Dengan meninjau latar belakang dan sistem kerja *Deep Fake* penelitian ini berusaha memberikan gambaran proses pembuatan sebuah karya fotografis digital yang dihasilkan menggunakan mekanisme kecerdasan buatan dan cara mendeteksi sebuah karya visual yang diciptakan dengan menggunakan AI (Nguyen et al., 2019).

Ketiga, adalah penelitian dari Nantheera Anantrasirichai dan David Bull yang berjudul *Artificial Intelligence in the creative industries: a review* yang diterbitkan pada tahun 2021. Penelitian ini mengulas keadaan terkini dari teknologi dan aplikasi kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) dalam konteks industri kreatif. AI pada saat ini sudah berkembang begitu pesat, dan teknologi AI telah digunakan untuk mendukung proses kreatif atau sebagai kreator dengan sendirinya (Anantrasirichai & Bull, 2020). Tak hanya itu, AI juga menawarkan potensinya untuk menciptakan alat bantu cerdas yang berguna untuk peningkatan konten dan alur kerja pasca produksi. Dengan berbagai kecanggihan pada sebuah teknologi AI, pasti akan ada sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan kapasitas kreatif, ide, dan proses berpikir, terutama jika melibatkan komputer atau AI dalam prosesnya. Hal tersebut yang dieksplorasi oleh Nantheera Anantrasirichai dan David Bull dalam penelitiannya dengan menyertakan pembahasan tentang relevansi dan dampaknya terhadap penggunaan AI pada sektor kreatif.

Merujuk dari berbagai tinjauan pustaka tersebut terlihat bahwa perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) menawarkan hal baru dalam kajian dan penciptaan sebuah karya seni visual khususnya karya fotografis. *Deep Fake* AI menjadi medium seni baru yang mempermudah penciptaan karya seni visual tanpa harus memperhatikan aspek teknis penciptaan secara mendetail. Pengalaman artistik yang dialami oleh seorang pencipta karya visual menggunakan teknologi deep fake AI tentu akan berbeda dengan pencipta karya seni visual pada umumnya, hal tersebut akan menjadi isu utama dalam penelitian dasar ini.

B. Pengalaman Artistik

Estetika sebagai kajian filsafat seni melekat pada pandangan seseorang atas karya seni (Dharsono Sony, 2004). Dalam penciptaan sebuah karya seni seorang seniman berupaya mengkomunikasikan idenya melalui karya atau benda seni kepada penikmat atau publik seni. Publik yang menikmati dan menilai karya seni tersebut memberikan nilai-nilai tertentu pada karya tersebut. Respon estetik publik

berupa penilaian terhadap benda seni akan berbeda-beda. Hal ini tergantung pada subjek publik sebagai pemberi nilai. Pandangan publik seni terhadap sebuah karya merupakan hasil dialogis antara seniman dan publik seni melalui medium benda seni. Pandangan publik seni dapat mempengaruhi perkembangan kesenian. Betapapun seorang seniman banyak menghasilkan karya, tetapi jika publik seni tidak pernah menganggap bahwa karya itu bernilai, maka karya semacam itu akan lenyap dan tak pernah memiliki arti apa-apa

John Dewey dalam bukunya *Art as Experience* (1951) membuat dua kategori pengalaman dalam menikmati karya seni, yaitu pengalaman artistik (*Art of Production*) dan pengalaman estetik (*Perception and Enjoyment*) (John Dewey, 1951). Pengalaman artistik dalam kajian estetika secara khusus difokuskan pada penciptaan atau produksi seni. Pengalaman artistik melibatkan proses pembuatan karya seni dan pengalaman subjektif seniman dalam menciptakan sebuah karya seni. Pengalaman artistik tidak terbatas hanya dialami oleh seorang seniman profesional akan tetapi juga dialami oleh siapapun yang terlibat dalam proses kreatif dalam menciptakan sebuah karya seni. Jacob Sumardjo dalam bukunya *Filsafat seni* (2000) menyatakan bahwa hakikat seni itu terdapat dalam pengalaman seni yang dialami oleh seorang seniman (Sumardjo, 2000).

Sejauh ini perdebatan dan penelitian terkait penciptaan seni menggunakan kecerdasan buatan lebih banyak berfokus terkait hasil karya yang diciptakan menggunakan AI, dan masih sedikit yang membahas terkait proses penciptaan dan pengalaman artistik dibalik penciptaannya (Marrian, 2019). Sedangkan penelitian ini akan mencoba untuk mengeksplorasi tiga aspek penting dalam pengalaman artistik dalam penciptaan karya seni visual menggunakan *deep fake* AI, yaitu pertama, kebebasan artistik yang diberikan oleh *deep fake* AI dalam menciptakan karya seni; kedua, bagaimana *deep fake* AI mempengaruhi kreativitas seniman dalam menghasilkan karya seni; dan ketiga, bagaimana seniman menemukan formulasi kata-kata yang dimasukkan dalam platform *deep fake* AI untuk mencipta karya seni visual fotografis. Adapun pada konsep roadmap penelitian ini merupakan penelitian berkelanjutan terkait pengkajian penggunaan teknologi *deep fake* AI dalam penciptaan seni kreatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Kajian Pustaka dan Pengumpulan Data

Kajian pustaka dilakukan untuk menemukan alur kerja pembuatan foto melalui AI. Kajian pustaka akan dilakukan pada publikasi-publikasi ilmiah dan artikel-artikel populer yang membahas AI dan

dunia visual. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto manusia yang diambil secara langsung dan foto yang dihasilkan menggunakan *deepfake* Midjourney. Data yang dikumpulkan akan diambil dari berbagai sumber seperti internet atau mengambil foto sendiri.

B. Identifikasi Kata Kunci/ *Prompt*

kata kunci/ *prompt* yang digunakan dalam platform *deepfake* Midjourney untuk menghasilkan foto akan diidentifikasi melalui penggunaan platform. Penggunaan platform akan diulang beberapa kali dengan variasi kata kunci/ *prompt*.

C. Pembuatan Model *Deepfake*

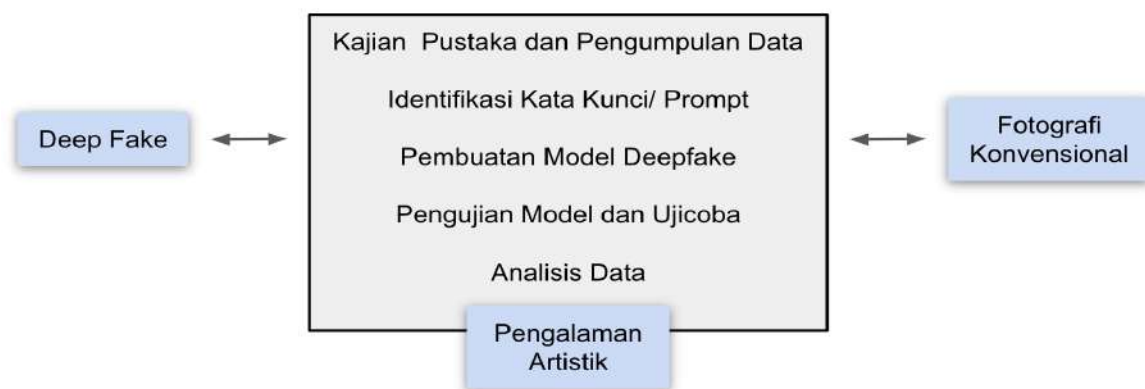
Model *deepfake* akan dibuat menggunakan platform *deepfake* Midjourney dengan kata kunci/ *prompt* yang telah diidentifikasi sebelumnya.

D. Pengujian Model dan Ujicoba

Model *deepfake* yang telah dibuat akan diuji dengan membandingkan foto yang dihasilkan dengan foto manusia yang diambil secara langsung. Foto yang dihasilkan oleh kedua metode akan dinilai berdasarkan hasil dan kemiripan hasil antara foto asli dan foto regenerasi AI/*deepfake*.

E. Analisis Data

Data hasil pengujian model akan dianalisis menggunakan metode statistik untuk memahami perbedaan antara foto yang dihasilkan secara langsung dengan foto yang dihasilkan menggunakan *deepfake* Midjourney. Kemudian, hasil analisis akan digunakan untuk mengidentifikasi kata kunci/ *prompt* yang paling efektif untuk menghasilkan foto realistis dengan teknologi *deepfake*.



Bagan Penelitian Pengalaman Artistik AI

Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian dalam mengkaji pengalaman artistik dalam menggunakan art generator "Midjourney" melibatkan sejumlah langkah yang memungkinkan seniman untuk menggali konsep, bermain dengan elemen kata-kata untuk menghasilkan sebuah karya seni visual kreatif. Dalam uraian ini, akan dibahas langkah-langkah dalam proses penelitian ini.

Pertama, penelitian ini diawali dengan mencari sebanyak-banyaknya referensi dan publikasi-publikasi ilmiah yang membahas pembuatan sebuah karya seni kreatif menggunakan AI Art Generator 'Midjourney'. Langkah awal ini penting untuk memahami dengan baik bagaimana sebuah AI Art Generator 'Midjourney' bekerja dalam menghasilkan sebuah karya dan juga bagaimana menggunakan AI Art Generator 'Midjourney' secara benar dan efektif sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang diinginkan.

Setelah itu mencari pelbagai referensi karya seni kreatif yang diciptakan menggunakan AI Art Generator 'Midjourney' sehingga memberikan gambaran terkait potensi platform tersebut dan mendapatkan inspirasi dari karya seni yang telah ada. Platform Midjourney memiliki *Community Showcase* yang menyajikan berbagai karya yang dibuat oleh penggunanya.

Proses penelitian selanjutnya dengan membuat rancangan topik atau tema karya yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian. Topik atau tema karya yang sudah disepakati selanjutnya dikomunikasikan kepada partisipan dari penelitian. Partisipan kemudian membuat karya fotografi berdasarkan topik atau tema karya yang telah disepakati, yaitu karya fotografi dengan tema *street scene photography*, portrait dan juga *lanscape*. Setelah mendapatkan karya fotografi dari partisipan, peneliti mencoba untuk menyusun kata kunci atau prompt berdasarkan deskripsi hasil karya foto partisipan menggunakan teori kritik foto Terry Barret, yang terdapat dalam bukunya "*Criticizing Photographs*" (Barret, 1988):

1. Mendeskripsikan foto
2. Menginterpretasi foto
3. Mengevaluasi foto

Adapun delapan elemen penting untuk mendeskripsikan sebuah foto adalah (Barret, 1988):

1. Subjek
2. Bentuk
3. Medium

4. Style / gaya
5. Membandingkan /mengkontraskan
6. Informasi internal dan external
7. Deskripsi dan interpretasi
8. Deskripsi dan evaluasi

Setelah mendapatkan data berupa analisis formal beberapa karya partisipan lalu penelitian dilanjutkan dengan mengolah data tersebut menjadi sebuah prompt atau kata kunci yang dapat diterima oleh AI Art Generator ‘MidJourney’. Dalam pembuatan kata kunci atau prompt dibuat beberapa alternatif untuk menjadi pembanding dan juga di translasikan kedalam bahasa Inggris untuk mendapatkan karya visual yang lebih tepat.

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah melakukan pengujian model dan juga ujicoba dengan cara membandingkan karya fotografi yang dihasilkan dengan kamera oleh manusia yang diambil secara langsung dengan karya fotografis yang dihasilkan oleh AI Art Generator Midjourney berdasarkan kata kunci atau prompt yang diinputkan. Foto yang dihasilkan oleh kedua metode akan dinilai berdasarkan hasil dan kemiripan hasil antara foto asli dan foto regenerasi AI/deepfake. Berikut adalah perbandingan karya visual yang dibuat oleh partisipan dan AI Art Generator Midjourney:

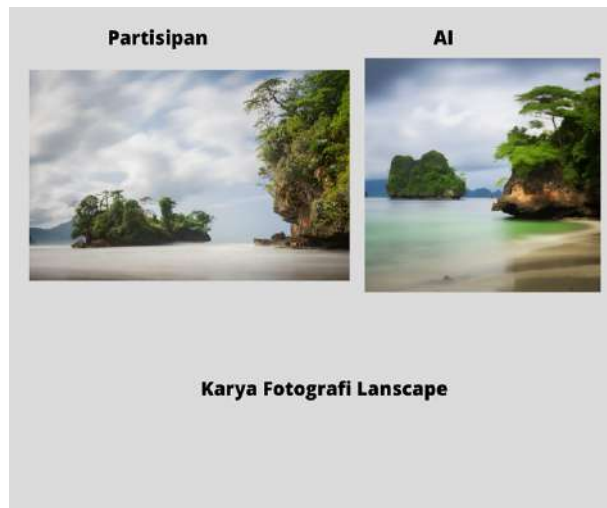


Perbandingan karya I

Pada perbandingan karya I fotografi portrait yang dibuat oleh partisipan memperlihatkan seorang lelaki berusia 30-an mengenakan kacamata dan sedang menunggu dagangannya di pasar, suasana pasar tersebut terlihat dari foreground dan background dalam foto tersebut memperlihatkan sebuah timbangan dan juga dagangan khas pasar tradisional. Dengan pose menyamping dan wajah yang tersenyum lebar hingga terlihat gigi dari lelaki tersebut. Apa yang telah diuraikan atas deskripsi diatas selanjutnya diolah dalam deskripsi karya dengan teori Terry Barret sehingga mendapatkan kata kunci atau prompt sebagai berikut:

Seorang pria menunjukkan senyumnya dengan gigi yang terlihat. Bekerja di pasar dengan pakaian berwarna abu-abu dan kain putih dipundaknya untuk menghilangkan keringatnya. Latar belakang terdapat barang dagangannya, sekilas seperti bumbu masakan dengan kemasan berwarna merah dan beberapa bahan pokok seperti kentang. Latar belakang agak blurry karena titik fokus ditempatkan pada subjek manusia. Menggunakan Cahaya alami, focal length 18mm, f/12.

Berdasarkan prompt diatas dan diinputkan kedalam platform AI Art Generator MidJourney menghasilkan sebuah karya yang terlihat pada gambar sebelumnya. Dari karya visual yang dihasilkan terlihat prosentase kemiripan yang cukup tinggi, objek utama seorang lelaki yang sedang berpose tersenyum nampak tervisualisasikan dengan baik walaupun terdapat beberapa perbedaan dari detail wajah dan juga pakaian yang dikenakan. Akan tetapi yang bisa menjadi catatan penting dalam penelitian ini adalah bahwa karya visual yang divisualisasikan oleh platform AI Art Generator MidJourney bisa memenuhi nalar gambar yang disampaikan dalam kata kunci atau prompt. Lingkungan sekitar objek utama berupa pasar tradisional juga tergambar dengan baik dan sekilas nampak sebagai sebuah karya fotografi yang diciptakan menggunakan kamera dan objek utamanya juga terlihat seperti manusia nyata, bukan seperti sebuah karya lukis atau animasi *hyper-reality* yang dipaksakan.



Perbandingan karya II

Pada perbandingan karya nomor II fotografi landscape terlihat sebuah foto pemandangan alam di pesisir pantai yang di sekitarnya terdapat sebuah tebing karang karst yang ditumbuhi oleh vegetasi khas pesisir yang menghijau di sebelah kanan foto tersebut. Ditengah komposisi karya fotografi tersebut terdapat pulau yang dikelilingi oleh lautan dan ditumbuhi oleh vegetasi khas pesisir. Pada bagian background terdapat langit yang diselimuti awan putih tebal dan juga nampak di kejauhan hamparan pegunungan yang berbaris jauh dibelakang. Uraian tersebut kemudian diformulasikan kedalam sebuah kata kunci atau prompt yang dimasukan ke dalam platform AI Art Generator MidJourney sehingga menghasilkan prompt sebagai berikut:

Gambar lanskap Pantai dengan bebatuan kars yang ditumbuhi vegetasi pepohonan di sisi kanan dan di Tengah terdapat pulau kecil yang dikelilingi oleh air laut. Di pulau kecil dipenuhi oleh vegetasi pepohonan hijau. Langit yang berawan sebagai latar belakang foto. Sedangkan di sisi kiri terdapat latar belakang barisan gunung yang berwarna hijau gelap. Di foto dengan Teknik low speed sehingga menampilkan air dan awan yang halus. Menggunakan Cahaya alami, focal length 18mm, f/12.

Pada perbandingan kali ini memperlihatkan bagaimana prompt atau kata kunci yang dimasukan ke AI Art Generator MidJourney mampu memvisualisasikan dengan baik gambar yang dibuat oleh partisipan menggunakan kamera secara langsung. Objek yang tergambarkan dalam kata-kata dapat divisualisasikan dan menghasilkan tingkat kemiripan yang cukup tinggi. Susunan objek yang tervisualisasikan juga cukup baik searah dengan prompt yang diinputkan.



Perbandingan karya III

Pada karya partisipan yang ke III terlihat seorang lelaki paruh baya mengenakan pakaian berwarna putih, sedang mengendarai sepeda kunonya melaju dari arah kiri gambar menuju kanan, melewati kawasan pertokoan yang terlihat dari bentuk pintu lipat dan suasana jalan yang dilewatinya. Terdapat karya seni mural yang menempel di dinding dengan tulisan yang tidak bisa terbaca dengan jelas. Dalam karya fotografi dengan gaya streetscene tersebut dibuat dengan nuansa hitam-putih. Berdasarkan uraian tersebut dibuatlah sebuah prompt seperti berikut:

Pria paruh baya berpakaian kemeja putih menaiki sepeda kayuh kuno yang melaju dari arah kiri ke kanan. Latar belakang foto terdapat pintu lipat dan mural di tembok. Di latar depan terdapat hamparan jalan raya. Menggunakan fotografi hitam putih, focal length 17mm, f/5.0. Menggunakan Cahaya alami.

Dengan membandingkan karya fotografi dari partisipan dengan hasil input prompt yang diinputkan kedalam AI Art Generator MidJourney terlihat bahwa prompt yang diinputkan berhasil memvisualisasikan karya fotografinya tersebut. Objek utama tergambarkan dengan baik walaupun terdapat beberapa perbedaan seperti, jenis sepeda dan juga bentuk bangunan yang menjadi background karya tersebut. Akan tetapi suasana yang dibangun oleh AI Art Generator MidJourney mendekati apa yang dimunculkan oleh karya fotografi partisipan tersebut. Nuansa hitam-putih

yang muncul juga mendekati karya asli buatan partisipan, walaupun terdapat dramatisasi yang sedikit berlebihan pada karya yang digenerate oleh AI.



Perbandingan karya III

Pada karya partisipan yang ke IV terlihat sebuah karya fotografi landscape yang menggambarkan situasi senja disebuah pantai dan terlihat siluet dari 2 orang yang sedang bermain dipinggir pantai dan juga beberapa kapal yang belum menepi. Terlihat background dari karya ini merupakan susunan pegunungan yang terlihat jauh dibelakang dan terdapat matahari berwarna oranye yang mulai terbenam diantara pegunungan tersebut. Pada gambar kali ini partisipan menggunakan kamera dengan seri tertentu yaitu Nikon D850. Berdasarkan uraian tersebut disusunlah kata kunci atau prompt sebagai berikut:

Bayangan sekelompok orang yang sedang bermain di dalam air saat matahari terbenam di tepi pantai, dengan gaya siluet, diambil menggunakan kamera seri Nikon D850, gaya streetscene, warna oranye dan emas, dengan latar belakang pemandangan pegunungan. (AR 85:128)

Perbandingan pada karya partisipan ke IV dengan hasil input dari prompt yang dimasukan kedalam AI Art Generator MidJourney menunjukan tingkat kemiripan yang cukup tinggi antara karya fotografi yang dipotret oleh partisipan dengan apa yang divisualisasikan oleh AI Art Generator MidJourney. Baik suasana yang digambarkan hingga detail dari objek yang menjadi foreground dan background. Hanya terdapat sedikit perbedaan dalam nuansa warna yang dimunculkan oleh AI Art Generator MidJourney, dalam karya yang dihasilkan oleh AI memunculkan warna yang lebih matang dibandingkan dengan apa yang dihasilkan melalui kamera partisipan.

Lanskap seni telah diubah secara signifikan oleh penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan karya seni visual. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat memberikan

pengalaman artistik yang unik dan memungkinkan untuk mengeksplorasi bentuk seni yang baru. Penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara manusia dan AI dalam penciptaan seni. Perkembangan *AI Art Generator* memungkinkan dinamika di mana AI dapat memperluas visi seniman dan membantu dalam proses penciptaan kreatif. Hal ini mendorong seniman dan pengamat seni untuk mendefinisikan pemaknaan estetika dan seni secara terbuka.

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan sebuah pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman artistik dalam menciptakan karya seni melalui deep fake AI, bagaimana deep fake AI mempengaruhi kreativitas seniman dalam menciptakan karya seni, serta bagaimana seniman mengatasi tantangan etis yang terkait dengan penggunaan deep fake AI dalam karya seni mereka. Hal ini dapat membantu para seniman dan pengembang teknologi untuk meningkatkan penggunaan deep fake AI dalam seni kreatif secara etis dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga memiliki urgensi untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang dampak teknologi deep fake AI dalam seni kreatif pada masyarakat dan budaya.

Referensi

- Bullock, J. B. (2019). Artificial Intelligence, Discretion, and Bureaucracy. *American Review of Public Administration*, 1–11.
- Eva, C., & James, S. (2021). Understanding And Creating Art With Ai: Review And Outlook. *Cornell University*.
- Marrian, M. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *MDPI*.
- Nguyen, T. T., Nguyen, Q. V. H., Nguyen, D. T., Nguyen, D. T., Huynh-The, T., Nahavandi, S., Nguyen, T. T., Pham, Q.-V., & Nguyen, C. M. (2019). *Deep Learning for Deepfakes Creation and Detection: A Survey*. <https://doi.org/10.1016/j.cviu.2022.103525>

Buku

- A.S Hornbay. (2018). *Oxford Advanced Learns Dictionary of Current English*. Oxford University Press.
- Barret, T. (1988). *Criticizing Photographs* (3rd Edition).
- Budiharto, W. , & S. D. (2014). *ARTIFICIAL INTELLIGENCE konsep dan penerapannya*. Andi.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB.
- Budiharto, W. , & S. D. (2014). *ARTIFICIAL INTELLIGENCE konsep dan penerapannya*. Andi.
- Dharsono Sony. (2004). *Pengantar Estetika*. Rekayasa Sains.
- John Dewey. (1951). *Art as Experience*. Capricorn Books.

Masa Depan Seni: Dampak Persimpangan Rantai Blok (*blockchain*) dan Kecerdasan Buatan (AI:*Artificial Intelligence*) terhadap Produksi, Distribusi dan Konsumsi di Industri Seni

A. Sudjud Dartanto

Dosen di Jurusan/Prodi S-1 Tata Kelola Seni(TKS) ISI Yogyakarta

Email: sudjuddartanto@gmail.com

Telp.: 082230002272

ABSTRAK

Persimpangan antara rantai blok (rantai blok) dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) berpotensi merevolusi produksi, distribusi, dan konsumsi karya seni. Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi masa depan seni sehubungan dengan titik temu ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak rantai blok dan AI pada industri seni dan mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari integrasi mereka.

Untuk mencapai tujuan ini, dilakukan penerapan teori integrasi teknologi rantai blok dan AI dan pendekatan kualitatif atas tinjauan komprehensif terhadap literatur tentang rantai blok, AI, dan penerapannya dalam industri seni. Tinjauan tersebut mencakup studi tentang penggunaan teknologi rantai blok untuk mengubah perilaku konsumen di industri seni digital (Salman & Elnasr, 2021), adopsi teknologi terancang di pasar negara berkembang (Akpan et al., 2020), pemahaman dan kreasi seni dengan AI (Cetinic & She, 2021), nilai digitalisasi dalam model bisnis berkelanjutan (Pizzi et al., 2021), pengelolaan dan distribusi seni digital berbasis NFT (Nogueira dkk., 2023), integrasi rantai blok dan AI dalam rantai pasokan (Charles dkk., 2023), digitalisasi usaha kecil dan menengah (Khan dkk., 2023), dan masa depan digital merek-merek mewah (Joy et al., 2022).

Hasil tinjauan menunjukkan bahwa persimpangan antara rantai blok dan AI berpotensi mengubah industri seni dalam beberapa cara. Teknologi Rantai blok dapat memberikan transparansi, keamanan, dan asal dalam transaksi seni, mengatasi masalah keaslian dan kepemilikan. AI dapat meningkatkan kreasi dan kurasi seni, memungkinkan seniman mengeksplorasi kemungkinan kreatif baru dan membantu konsumen menemukan pengalaman seni yang dipersonalisasi. Namun, integrasi rantai blok dan AI juga menghadirkan tantangan, seperti skalabilitas, konsumsi energi, dan pertimbangan hukum.

Kesimpulannya, perpaduan antara rantai blok dan AI memberikan harapan besar bagi masa depan seni. Hal ini mempunyai potensi untuk mendemokratisasi industri seni, memberdayakan seniman, dan mendefinisikan kembali cara seni diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi. Namun, pertimbangan yang cermat harus diberikan terhadap implikasi etika, hukum, dan lingkungan dari integrasi ini. Penelitian dan kolaborasi lebih lanjut antara seniman, ahli teknologi, dan pembuat kebijakan diperlukan untuk sepenuhnya menyadari potensi rantai blok dan AI dalam industri seni.

Kata kunci: *rantai blok, kecerdasan buatan, industri seni, produksi, distribusi, konsumsi, transparansi, asal, skalabilitas, etika*

Pendahuluan

Dalam lanskap inovasi teknologi yang berkembang pesat, konvergensi blockchain dan kecerdasan buatan (AI) telah muncul sebagai kekuatan transformatif yang mendorong perubahan di berbagai sektor. Salah satu industri yang mengalami metamorfosis mendalam adalah sektor seni. Esai ini mengeksplorasi hubungan simbiosis antara blockchain dan AI dalam industri seni, mengkaji potensi dampak kolektifnya terhadap produksi, distribusi, dan konsumsi seni.

Untuk memahami perjalanan transformatif yang ada, mari kita mulai dengan tinjauan singkat tentang teknologi blockchain dan AI, dengan menyoroti fitur dan aplikasi utama mereka. Blockchain, sebuah teknologi buku besar yang terdesentralisasi dan terdistribusi, memastikan transparansi, keamanan, dan kekekalan data—solusi kuat yang mengatasi masalah keaslian dan kepemilikan dalam industri seni (Arrieta et al., 2020). Di sisi lain, kecerdasan buatan melibatkan pengembangan sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia, menghadirkan peluang untuk meningkatkan proses kreatif dan merevolusi kurasi dan konsumsi seni (Tagde et al., 2021).

Secara tradisional, seni, sebagai bagian integral dari kebudayaan manusia, dioperasikan melalui cara produksi, distribusi, dan konsumsi yang terpusat. Namun, masuknya teknologi blockchain dan AI membentuk kembali paradigma ini. Teknologi-teknologi ini berpotensi untuk mendefinisikan kembali produksi seni dengan memanfaatkan algoritma AI untuk membantu seniman, membuka batas baru kreativitas dan personalisasi (Chithanuru & Ramaiah, 2023). Dalam hal distribusi, sifat desentralisasi blockchain memitigasi masalah transparansi dan sumber,

sementara kontrak pintar mengotomatiskan kompensasi yang adil, membangun hubungan langsung antara artis dan penonton (Charles et al., 2023). Bagi konsumen seni, algoritma AI menganalisis preferensi dan menawarkan rekomendasi yang disesuaikan, sementara aplikasi *virtual* dan *augmented reality* yang didukung AI menciptakan pengalaman seni yang mendalam di luar batas galeri fisik (Kashem dkk., 2022).

Meski demikian, perjalanan transformatif ini bukannya tanpa tantangan. Masalah seperti skalabilitas, konsumsi energi dalam jaringan blockchain, dan pertimbangan etis dalam aplikasi AI memerlukan pertimbangan yang cermat (Mao et al., 2018). Mencapai keseimbangan antara inovasi dan tanggung jawab etis sangat penting untuk mewujudkan potensi penuh dari titik temu ini (Kumar et al., 2022).

Kesimpulannya, sinergi blockchain dan AI membentuk kembali industri seni, mengantarkan era kreativitas, transparansi, dan aksesibilitas. Integrasi ini tidak hanya mewakili kemajuan teknologi tetapi juga penataan ulang esensi seni itu sendiri (Vyas et al., 2022). Saat kita menavigasi lanskap transformatif ini, kita harus berhati-hati, memastikan bahwa dimensi etika, hukum, dan lingkungan merupakan bagian integral dari evolusi industri seni (Cao, 2022).

Teori dan Metodologi

Pada subbab ini akan dijelaskan teori yang mendasari penelitian ini. Fokus utamanya adalah pada teori integrasi blockchain dan kecerdasan buatan (AI) dalam industri seni. Tinjauan tersebut mencakup studi tentang penggunaan teknologi rantai blok untuk mengubah perilaku konsumen di industri seni digital (Salman & Elnasr, 2021), adopsi teknologi terancang di pasar negara berkembang (Akpan et al., 2020), pemahaman dan kreasi seni dengan AI (Cetinic & She, 2021), nilai digitalisasi dalam model bisnis berkelanjutan (Pizzi et al., 2021), pengelolaan dan distribusi seni digital berbasis NFT (Nogueira dkk., 2023), integrasi rantai blok dan AI dalam rantai pasokan (Charles dkk., 2023), digitalisasi usaha kecil dan menengah (Khan dkk., 2023), dan masa depan digital merek-merek mewah (Joy et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan analisis literatur dan tinjauan komprehensif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami

secara mendalam konsep, dampak, peluang, dan tantangan terkait integrasi blockchain dan AI dalam industri seni. Data yang diperoleh dari literatur akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif, termasuk mengidentifikasi kecenderungan, pola, dan perbandingan dalam literatur deskriptif. Analisis ini akan membantu dalam mengidentifikasi dampak, peluang, dan tantangan integrasi blockchain dan AI dalam industri seni. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif ini, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran blockchain dan AI dalam industri seni, serta implikasi etika, hukum, dan lingkungan yang terkait dengan integrasi ini.

Hasil dan Pembahasan

Blockchain dan Industri Seni

Teknologi Blockchain berpotensi membawa beberapa manfaat bagi industri seni, khususnya di bidang verifikasi asal, otentikasi, dan transparansi dalam transaksi seni. Verifikasi asal mengacu pada kemampuan untuk menelusuri sejarah dan kepemilikan sebuah karya seni, memastikan keaslian dan legitimasinya (Vacchio & Bifulco, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi blockchain, transaksi seni dapat dicatat pada buku besar yang tidak dapat diubah dan transparan, sehingga memberikan catatan kepemilikan yang aman dan andal (Kamilaris et al., 2019). Hal ini dapat membantu mencegah penipuan dan pemalsuan di pasar seni, karena blockchain menyediakan sistem yang terdesentralisasi dan tahan terhadap kerusakan untuk memverifikasi keaslian karya seni (Whitaker, 2019).

Selain itu, teknologi blockchain dapat meningkatkan transparansi dalam transaksi seni. Sifat blockchain yang terdesentralisasi memungkinkan terciptanya kontrak pintar, yang merupakan kontrak yang dijalankan sendiri dengan ketentuan perjanjian yang langsung ditulis ke dalam kode (Jyoti & Chauhan, 2022). Kontrak pintar ini dapat mengotomatiskan dan menyederhanakan proses pembelian dan penjualan karya seni, memastikan bahwa semua pihak yang terlibat mematuhi ketentuan yang telah disepakati. Selain itu, transparansi buku besar blockchain memungkinkan visibilitas yang lebih besar ke dalam pasar seni, memungkinkan seniman, kolektor, dan investor membuat keputusan yang lebih tepat (Vacchio & Bifulco, 2022).

Potensi manfaat teknologi blockchain dalam industri seni telah diakui di berbagai bidang. Misalnya, penggunaan blockchain dalam rantai pasokan pertanian dan pangan telah dipelajari, menyoroti potensi peningkatan transparansi dan efisiensi (Kamilaris dkk., 2019). Demikian pula, sektor jasa keuangan telah menjajaki penerapan teknologi blockchain, yang juga dapat diterapkan pada transaksi seni (Renduchintala et al., 2022). Selain itu, industri fesyen juga menyadari potensi transformatif dari blockchain dan non-fungible token (NFT) di masa depan digital merek-merek mewah (Joy et al., 2022).

Meskipun terdapat manfaat yang jelas dari penerapan teknologi blockchain dalam industri seni, terdapat juga tantangan dan pertimbangan yang harus diatasi. Hal ini mencakup masalah skalabilitas, interoperabilitas, dan kebutuhan akan adopsi dan standarisasi industri (Kamilaris dkk., 2019). Selain itu, masalah privasi dan keamanan harus ditangani secara hati-hati untuk memastikan perlindungan informasi sensitif (Bellés-Muñoz et al., 2022). Namun, penelitian menunjukkan bahwa teknologi blockchain dapat memberikan solusi terhadap tantangan ini, menawarkan sistem yang aman dan efisien untuk transaksi seni (Salman et al., 2019).

Kesimpulannya, teknologi blockchain berpotensi merevolusi industri seni dengan menyediakan verifikasi asal, otentikasi, dan transparansi dalam transaksi seni. Dengan memanfaatkan sifat blockchain yang terdesentralisasi dan transparan, pasar seni dapat menjadi lebih aman, efisien, dan dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan yang terlibat. Namun, penelitian dan kolaborasi lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi tantangan dan memastikan adopsi teknologi blockchain secara luas di industri seni.

Bagaimana blockchain dapat mengatasi masalah pemalsuan karya seni, karya seni palsu, dan sengketa kepemilikan

Teknologi Blockchain berpotensi mengatasi masalah pemalsuan karya seni, pemalsuan karya seni, dan sengketa kepemilikan di industri seni. Dengan memanfaatkan sifat blockchain yang terdesentralisasi dan transparan, tantangan-tantangan ini dapat diatasi, memastikan integritas dan keaslian karya seni.

Salah satu manfaat utama teknologi blockchain adalah kemampuannya untuk memberikan verifikasi asal, yang dapat membantu memerangi pemalsuan karya seni dan pemalsuan karya seni (Vacchio & Bifulco, 2022). Blockchain bertindak sebagai buku besar yang tidak dapat diubah dan transparan, mencatat sejarah dan kepemilikan setiap karya seni. Hal ini memungkinkan kolektor seni, pembeli, dan penjual untuk memverifikasi keaslian dan keabsahan sebuah karya seni dengan menelusuri asal-usulnya (Kamilaris et al., 2019). Dengan memiliki catatan sejarah karya seni yang aman dan anti kerusakan, risiko membeli karya seni palsu atau palsu dapat dikurangi secara signifikan.

Selain itu, teknologi blockchain juga dapat mengatasi sengketa kepemilikan di industri seni. Kepemilikan karya seni terkadang dapat menjadi permasalahan yang kompleks dan kontroversial, sehingga berujung pada perselisihan hukum. Dengan memanfaatkan blockchain, catatan kepemilikan dapat disimpan dengan aman dan mudah diakses (Zhou, 2023). Sifat blockchain yang terdesentralisasi memastikan bahwa informasi kepemilikan bersifat transparan dan tidak dapat diubah tanpa konsensus dari peserta jaringan (Salman et al., 2019). Hal ini memberikan sumber informasi kepemilikan yang andal dan dapat diverifikasi, mengurangi kemungkinan perselisihan kepemilikan dan memfasilitasi transaksi seni yang lebih lancar.

Selain mengatasi pemalsuan dan perselisihan kepemilikan, teknologi blockchain juga dapat meningkatkan transparansi di pasar seni. Sifat buku besar blockchain yang terdesentralisasi dan transparan memungkinkan visibilitas yang lebih besar ke dalam transaksi seni (Hoxha & Sadiku, 2019). Transparansi ini dapat membantu mencegah praktik penipuan dan meningkatkan kepercayaan di antara para pelaku pasar seni. Pembeli dan penjual dapat memiliki akses terhadap informasi yang akurat dan dapat diandalkan tentang karya seni, termasuk asal usulnya, transaksi sebelumnya, dan riwayat kepemilikan (Vacchio & Bifulco, 2022). Transparansi ini juga dapat berkontribusi pada integritas pasar seni secara keseluruhan dan mendorong praktik yang adil dan beretika.

Meskipun teknologi blockchain menawarkan solusi yang menjanjikan terhadap tantangan-tantangan ini, masih ada pertimbangan dan tantangan yang harus diatasi. Privasi dan keamanan data sensitif di blockchain merupakan masalah penting yang perlu dikelola dengan hati-hati

(Bellés-Muñoz et al., 2022). Selain itu, adopsi dan standarisasi teknologi blockchain di seluruh industri diperlukan agar potensi penuhnya dapat terwujud (Kamilaris et al., 2019). Kolaborasi antar pemangku kepentingan, termasuk seniman, kolektor, galeri, dan badan pengatur, sangat penting untuk menetapkan praktik dan standar terbaik dalam penerapan blockchain di industri seni.

Kesimpulannya, teknologi blockchain berpotensi mengatasi masalah pemalsuan karya seni, pemalsuan karya seni, dan sengketa kepemilikan di industri seni. Dengan menyediakan verifikasi asal, meningkatkan transparansi, dan memastikan catatan kepemilikan yang aman, blockchain dapat berkontribusi pada pasar seni yang lebih dapat dipercaya dan efisien. Namun, penelitian lebih lanjut, kolaborasi, dan adopsi industri secara luas diperlukan untuk sepenuhnya memanfaatkan manfaat teknologi blockchain dalam industri seni.

Contoh Platform dan Inisiatif Seni Berbasis Blockchain yang telah memberikan Dampak di Industri

Platform dan inisiatif seni berbasis Blockchain memang memberikan dampak yang signifikan dalam industri seni. Platform ini memanfaatkan transparansi, keamanan, dan ketertelusuran yang ditawarkan oleh teknologi blockchain untuk merevolusi cara karya seni dibeli, dijual, dan diautentikasi.

Salah satu contoh penting adalah platform yang dikenal sebagai Maecenas, yang bertujuan untuk mendemokratisasi pasar seni dengan memberi token pada karya seni dan mengizinkan kepemilikan fraksional (Franceschet et al., 2021). Melalui teknologi blockchain, Maecenas menyediakan platform yang transparan dan aman bagi investor untuk membeli dan memperdagangkan karya seni yang berharga. Hal ini tidak hanya membuka peluang investasi untuk khalayak yang lebih luas namun juga memastikan keaslian dan asal karya seni melalui sifat buku besar blockchain yang tidak dapat diubah.

Inisiatif menonjol lainnya adalah Artory, yang berfokus pada verifikasi asal dan otentikasi karya seni menggunakan teknologi blockchain (Francechet et al., 2021). Artory membuat sertifikat digital untuk setiap karya seni, mencatat sejarah, kepemilikan, dan transaksinya di blockchain. Hal

ini memberikan catatan asal karya seni yang andal dan anti kerusakan, sehingga mengurangi risiko pemalsuan dan pemalsuan karya seni di pasar.

Selain itu, platform yang dikenal sebagai Verisart menggunakan teknologi blockchain untuk memverifikasi dan mensertifikasi keaslian karya seni (Francechet et al., 2021). Verisart memungkinkan seniman dan kolektor membuat sertifikat keaslian digital untuk karya seni mereka, yang disimpan di blockchain. Sertifikat ini dapat dengan mudah diakses dan diverifikasi, memberikan catatan terpercaya mengenai keaslian dan kepemilikan karya seni.

Selain itu, platform SuperRare memanfaatkan blockchain dan token non-fungible (NFT) untuk memungkinkan pembuatan, kepemilikan, dan perdagangan karya seni digital (Francechet et al., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi blockchain, SuperRare memastikan kelangkaan dan asal usul karya seni digital, memungkinkan seniman memonetisasi kreasi mereka dan kolektor untuk memiliki dan memperdagangkan karya seni digital dengan aman.

Contoh-contoh ini menyoroti potensi transformatif teknologi blockchain dalam industri seni. Dengan memberikan transparansi, keamanan, dan ketertelusuran, platform dan inisiatif seni berbasis blockchain merevolusi cara seni dibeli, dijual, dan diautentikasi. Platform ini tidak hanya mengatasi masalah pemalsuan, pemalsuan karya seni, dan sengketa kepemilikan, namun juga menciptakan peluang baru bagi seniman, kolektor, dan investor di pasar seni.

Kecerdasan Buatan dalam Industri Seni

Kecerdasan buatan (AI) memainkan peran yang semakin penting dalam penciptaan dan kurasi seni. Algoritma AI memiliki kemampuan untuk menganalisis gaya artistik, menghasilkan karya seni baru, dan membantu seniman dalam proses kreatifnya. Selain itu, sistem rekomendasi yang didukung AI berpotensi mempersonalisasi pengalaman seni bagi konsumen.

Algoritma AI dapat menganalisis gaya artistik dengan belajar dari banyak koleksi karya seni. Misalnya, penelitian yang menunjukkan kemampuan algoritma AI untuk mengekstrak dan menganalisis gaya karya seni terkenal (Gatys et al., 2015). Dengan menganalisis pola dan fitur gaya artistik yang berbeda, algoritma AI dapat menghasilkan karya seni baru yang meniru atau

menggabungkan berbagai gaya. Proses ini, yang dikenal sebagai transfer gaya saraf, memungkinkan AI menciptakan karya seni yang unik dan menarik secara visual (Jing et al., 2020). Selain itu, algoritma AI dapat membantu seniman dalam proses kreatifnya dengan memberikan inspirasi dan menghasilkan ide. Dengan menganalisis kumpulan data karya seni yang besar, algoritma AI dapat mengidentifikasi pola, tema, dan tren di dunia seni. Informasi ini dapat digunakan untuk menghasilkan saran dan rekomendasi bagi seniman, membantu mereka mengeksplorasi arah baru dan memperluas cakrawala kreatif mereka (Lyu et al., 2022). AI juga dapat memberikan umpan balik dan saran secara real-time selama proses penciptaan, bertindak sebagai kolaborator virtual bagi para seniman (Samo, 2023).

Sistem rekomendasi yang didukung AI berpotensi mempersonalisasi pengalaman seni bagi konsumen. Dengan menganalisis preferensi pengguna, riwayat penelusuran, dan informasi demografis, algoritma AI dapat merekomendasikan karya seni yang selaras dengan selera dan minat individu. Pendekatan yang dipersonalisasi ini meningkatkan proses penemuan seni, memungkinkan konsumen menjelajahi pilihan karya seni yang sesuai dengan preferensi unik mereka (Lyu et al., 2021). Sistem rekomendasi yang didukung AI juga dapat memfasilitasi penemuan seniman baru dan genre seni khusus, serta mendorong keberagaman dan inklusivitas dalam dunia seni.

Contoh platform dan inisiatif seni bertenaga AI yang sudah memberikan dampak adalah Artrendex, yang memanfaatkan algoritma AI untuk menganalisis dan mengkategorikan karya seni berdasarkan gaya, subjek, dan elemen artistik (Chamberlain et al., 2018). Contoh lainnya adalah Art AI Gallery, yang memamerkan karya seni yang dihasilkan AI dan menyediakan platform bagi seniman AI untuk memamerkan kreasi mereka (Lyu et al., 2022). Platform-platform ini menunjukkan potensi AI dalam mentransformasi industri seni dan memperluas batasan ekspresi artistik.

Kesimpulannya, kecerdasan buatan merevolusi industri seni dengan memainkan peran penting dalam penciptaan dan kurasi seni. Algoritma AI dapat menganalisis gaya artistik, menghasilkan karya seni baru, dan membantu seniman dalam proses kreatifnya. Selain itu, sistem rekomendasi yang didukung AI berpotensi mempersonalisasi pengalaman seni bagi konsumen. Seiring dengan

kemajuan AI, hal ini diperkirakan akan memberikan dampak besar pada dunia seni, mendorong inovasi, kreativitas, dan aksesibilitas.

Persimpangan Blockchain dan Kecerdasan Buatan (AI)

Integrasi blockchain dan AI berpotensi merevolusi industri seni dengan menggabungkan kekuatan kedua teknologi tersebut. Transparansi dan kekekalan blockchain dapat meningkatkan kemampuan AI dalam menganalisis dan menafsirkan data, yang mengarah pada kemungkinan-kemungkinan baru dalam penciptaan, kurasi, dan otentikasi karya seni.

Transparansi yang diberikan oleh teknologi blockchain memungkinkan adanya buku besar transaksi seni yang aman dan terdesentralisasi, memastikan integritas dan asal karya seni Venkatesh dkk. (2020). Transparansi ini dapat dimanfaatkan oleh algoritma AI untuk mengakses sejumlah besar data, termasuk catatan sejarah seni, tren pasar, dan preferensi pengguna. Dengan menganalisis data ini, algoritma AI dapat memperoleh wawasan tentang gaya artistik, tren, dan preferensi konsumen, sehingga memungkinkan rekomendasi yang lebih akurat dan personal bagi para penggemar seni (Salah et al., 2019).

Selain itu, integrasi blockchain dan AI dapat meningkatkan otentikasi dan verifikasi karya seni. Sifat Blockchain yang tidak dapat diubah memastikan bahwa catatan penciptaan, kepemilikan, dan asal suatu karya seni tidak dapat diubah (Charles et al., 2023). Algoritma AI dapat memanfaatkan informasi ini untuk menganalisis dan menafsirkan data yang disimpan di blockchain, memungkinkan identifikasi karya seni palsu dan verifikasi keasliannya (Salah et al., 2019). Kombinasi transparansi blockchain dan kemampuan analitis AI dapat secara signifikan mengurangi risiko pemalsuan karya seni dan meningkatkan kepercayaan terhadap pasar seni.

Beberapa proyek telah muncul yang menggabungkan blockchain dan AI dalam industri seni. Misalnya, platform seperti Art AI Gallery memamerkan karya seni yang dihasilkan AI yang disimpan dan diperdagangkan di blockchain (Dinh & Thai, 2018). Platform-platform ini memanfaatkan algoritma AI untuk menciptakan karya seni yang unik dan menarik secara visual, sementara blockchain memastikan transparansi dan ketertelusuran kepemilikan dan transaksi. Integrasi ini memungkinkan seniman untuk memonetisasi kreasi mereka yang dihasilkan oleh AI

dan memberikan cara yang aman dan dapat diverifikasi kepada kolektor untuk memiliki dan memperdagangkan karya seni digital.

Contoh lainnya adalah penggunaan algoritma AI untuk menganalisis dan menafsirkan data pasar seni yang disimpan di blockchain. Dengan menganalisis catatan transaksi, tren harga, dan preferensi pengguna, algoritma AI dapat memberikan wawasan berharga bagi seniman, kolektor, dan investor dalam mengambil keputusan yang tepat (Kumar et al., 2022). Integrasi blockchain dan AI ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pasar seni, memungkinkan strategi penetapan harga yang lebih baik, kampanye pemasaran yang ditargetkan, dan meningkatkan peluang investasi.

Kesimpulannya, integrasi blockchain dan AI berpotensi merevolusi industri seni dengan memanfaatkan transparansi blockchain dan kemampuan analitis AI. Kombinasi ini dapat meningkatkan kreasi, kurasi, dan autentikasi karya seni, sehingga menghasilkan pengalaman seni yang lebih personal, mengurangi pemalsuan karya seni, dan meningkatkan kepercayaan terhadap pasar seni. Dengan semakin banyaknya proyek dan inisiatif yang bermunculan, sinergi antara blockchain dan AI akan terus membentuk masa depan industri seni.

Tantangan dan Peluang

Persimpangan antara blockchain dan AI dalam industri seni menghadirkan banyak peluang, termasuk peningkatan kepercayaan, aliran pendapatan baru, dan peningkatan kreativitas. Integrasi teknologi ini dapat menumbuhkan ekosistem seni yang lebih transparan dan aman, memungkinkan seniman, kolektor, dan pemangku kepentingan mendapatkan manfaat dalam berbagai cara. Kumar dkk. (2022).

Salah satu peluang yang signifikan adalah terciptanya peningkatan kepercayaan dan transparansi di pasar seni. Sifat Blockchain yang terdesentralisasi dan tidak dapat diubah memastikan bahwa transaksi seni dan catatan kepemilikan disimpan dengan aman dan tidak dapat dirusak (Salah et al., 2019). Transparansi ini membangun kepercayaan di antara peserta, mengurangi risiko penipuan, pemalsuan, dan pemalsuan karya seni. Kolektor dapat yakin akan keaslian dan asal karya seni, sehingga menghasilkan pasar seni yang lebih andal dan dapat dipercaya.

Integrasi blockchain dan AI juga membuka aliran pendapatan baru bagi para seniman. Melalui platform berbasis blockchain, seniman dapat memberi token pada karya seni mereka dan menjual sebagian kepemilikan saham, sehingga memungkinkan lebih banyak investor untuk berpartisipasi dalam pasar seni (Charles et al., 2023). Demokratisasi kepemilikan seni ini dapat memberikan peluang pendanaan tambahan bagi seniman dan khalayak yang lebih luas untuk karya mereka. Selain itu, algoritma AI dapat menganalisis tren pasar dan preferensi konsumen, sehingga memungkinkan seniman menciptakan karya seni yang sesuai dengan target audiensnya, sehingga berpotensi meningkatkan penjualan dan pengakuan (Shahbazi & Byun, 2022).

Peningkatan kreativitas adalah peluang lain yang muncul dari integrasi blockchain dan AI. Algoritma AI dapat menganalisis sejumlah besar data seni, termasuk karya seni bersejarah, gaya, dan teknik (Khan et al., 2022). Dengan belajar dari data ini, AI dapat menghasilkan gaya artistik baru dan inovatif, yang mendorong batas-batas kreativitas. Seniman dapat berkolaborasi dengan sistem AI, menggunakannya sebagai alat untuk mengeksplorasi kemungkinan artistik baru dan memperluas ekspresi artistik mereka (Lu, 2019). Perpaduan antara kreativitas manusia dan kemampuan AI dapat menghasilkan munculnya karya seni baru dan menawan.

Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam integrasi blockchain dan AI dalam industri seni. Skalabilitas menjadi perhatian yang signifikan, karena jaringan blockchain perlu menangani transaksi dan data seni dalam jumlah besar tanpa mengorbankan kinerja (Rao & Manvi, 2023). Konsumsi energi adalah tantangan lainnya, karena jaringan blockchain seringkali memerlukan daya komputasi dan sumber daya energi yang besar (Suhail dkk., 2022). Menemukan solusi berkelanjutan untuk meminimalkan dampak lingkungan dari integrasi blockchain dan AI sangatlah penting.

Pertimbangan hukum dan implikasi etika juga perlu ditangani secara hati-hati. Hak kekayaan intelektual, sengketa kepemilikan, dan privasi data merupakan aspek hukum penting yang memerlukan kerangka dan peraturan yang jelas (Mistry et al., 2020). Pertimbangan etis mencakup penggunaan algoritma AI secara bertanggung jawab, memastikan keadilan, dan menghindari bias dalam penciptaan dan kurasi karya seni (Yang et al., 2022). Mencapai keseimbangan antara inovasi dan praktik etis sangat penting untuk keberhasilan integrasi blockchain dan AI dalam industri seni.

Kesimpulannya, perpaduan antara blockchain dan AI dalam industri seni menawarkan peluang yang signifikan, termasuk peningkatan kepercayaan, aliran pendapatan baru, dan peningkatan kreativitas. Namun, tantangan seperti skalabilitas, konsumsi energi, pertimbangan hukum, dan implikasi etika perlu diatasi. Dengan mengatasi tantangan-tantangan ini, integrasi blockchain dan AI berpotensi mengubah industri seni, menciptakan ekosistem yang lebih transparan, inklusif, dan inovatif.

Simpulan

Persimpangan antara blockchain dan AI dalam industri seni memiliki potensi transformatif. Dengan menggabungkan transparansi dan keamanan blockchain dengan kemampuan analitis AI, pasar seni dapat mengalami revolusi. Integrasi teknologi ini dapat meningkatkan kepercayaan, memungkinkan aliran pendapatan baru, dan menumbuhkan kreativitas. Blockchain memastikan transparansi, verifikasi asal, dan transaksi aman, mengurangi risiko penipuan dan pemalsuan. Algoritma AI dapat menganalisis gaya artistik, menghasilkan karya seni baru, dan mempersonalisasi pengalaman seni bagi konsumen. Integrasi ini juga mendemokratisasi pasar seni, memberdayakan seniman, dan memungkinkan akses global terhadap seni. Namun, tantangan seperti skalabilitas, konsumsi energi, pertimbangan hukum, dan implikasi etika perlu diatasi. Kolaborasi antara seniman, ahli teknologi, dan pembuat kebijakan sangat penting untuk membentuk masa depan seni di era digital. Penelitian dan eksplorasi lebih lanjut mengenai titik temu antara blockchain dan AI dalam industri seni didorong untuk membuka potensi penuhnya.

Referensi

- Akpan, I., Udoh, E., & Adebisi, B. (2020). *Small Business Awareness And Adoption Of State-Of-The-Art Technologies In Emerging And Developing Markets, And Lessons From The Covid-19 Pandemic*. Journal of Small Business & Entrepreneurship, 34(2), 123-140. <https://doi.org/10.1080/08276331.2020.1820185>
- Arrieta, A., Díaz-Rodríguez, N., Ser, J., Bennetot, A., Tabik, S., Barbado, A., ... & Herrera, F. (2020). *Explainable Artificial Intelligence (Xai): Concepts, Taxonomies, Opportunities And Challenges Toward Responsible Ai*. Information Fusion, 58, 82-115. <https://doi.org/10.1016/j.inffus.2019.12.012>
- Bellés-Muñoz, M., Baylina, J., Daza, V., & Muñoz, J. (2022). *New Privacy Practices For Blockchain Software*. Ieee Software, 39(3), 43-49. <https://doi.org/10.1109/ms.2021.3086718>

- Cao, L. (2022). *Decentralized Ai: Edge Intelligence And Smart Blockchain, Metaverse, Web3, And Desci*. Ieee Intelligent Systems, 37(3), 6-19. <https://doi.org/10.1109/mis.2022.3181504>
- Cetinic, E. and She, J. (2021). *Understanding And Creating Art With Ai: Review And Outlook..* <https://doi.org/10.48550/arxiv.2102.09109>
- Chamberlain, R., Mullin, C., Scheerlinck, B., & Wagemans, J. (2018). *Putting The Art In Artificial: Aesthetic Responses To Computer-Generated Art..* Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts, 12(2), 177-192. <https://doi.org/10.1037/aca0000136>
- Charles, V., Emrouznejad, A., & Gherman, T. (2023). *A Critical Analysis Of The Integration Of Blockchain And Artificial Intelligence For Supply Chain*. Annals of Operations Research, 327(1), 7-47. <https://doi.org/10.1007/s10479-023-05169-w>
- Chithanuru, V. and Ramaiah, M. (2023). *An Anomaly Detection On Blockchain Infrastructure Using Artificial Intelligence Techniques: Challenges And Future Directions – A Review*. Concurrency and Computation Practice and Experience, 35(22). <https://doi.org/10.1002/cpe.7724>
- Dinh, T. and Thai, M. (2018). *AI And Blockchain: A Disruptive Integration*. Computer, 51(9), 48-53. <https://doi.org/10.1109/mc.2018.3620971>
- Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T., Finucane, B., Ostachowski, M., Scalet, S., ... & Hernández, S. (2021). *Crypto Art: A Decentralized View*. Leonardo, 54(4), 402-405. https://doi.org/10.1162/leon_a_02003
- Gatys, L., Ecker, A., & Bethge, M. (2015). *A Neural Algorithm Of Artistic Style..* <https://doi.org/10.48550/arxiv.1508.06576>
- Hoxha, V. and Sadiku, S. (2019). *Study Of Factors Influencing The Decision To Adopt The Blockchain Technology In Real Estate Transactions In Kosovo*. Property Management, 37(5), 684-700. <https://doi.org/10.1108/pm-01-2019-0002>
<https://doi.org/10.1016/j.rcim.2019.101896>
- Jing, Y., Yang, Y., Feng, Z., Ye, J., Yu, Y., & Song, M. (2020). *Neural Style Transfer: A Review*. Ieee Transactions On Visualization And Computer Graphics, 26(11), 3365-3385. <https://doi.org/10.1109/tvcg.2019.2921336>
- Joy, A., Zhu, Y., Peña, C., & Brouard, M. (2022). *Digital Future Of Luxury Brands: Metaverse, Digital Fashion, And Non-Fungible Tokens*. Strategic Change, 31(3), 337-343. <https://doi.org/10.1002/jsc.2502>
- Jyoti, A. and Chauhan, R. (2022). *A Blockchain And Smart Contract-Based Data Provenance Collection And Storing In Cloud Environment*. Wireless Networks, 28(4), 1541-1562. <https://doi.org/10.1007/s11276-022-02924-y>

- Kamilaris, A., Fonts, A., & Prenafeta-Boldú, F. (2019). *The Rise Of Blockchain Technology In Agriculture And Food Supply Chains*. Trends in Food Science & Technology, 91, 640-652. <https://doi.org/10.1016/j.tifs.2019.07.034>
- Kashem, M., Shamsuddoha, M., Nasir, T., & Chowdhury, A. (2022). *The Role Of Artificial Intelligence And Blockchain Technologies In Sustainable Tourism In The Middle East*. Worldwide Hospitality and Tourism Themes, 15(2), 178-191. <https://doi.org/10.1108/whatt-10-2022-0116>
- Khan, A., Laghari, A., Dootio, M., & Karim, S. (2023). *The Collaborative Role Of Blockchain, Artificial Intelligence, And Industrial Internet Of Things In Digitalization Of Small And Medium-Size Enterprises*. Scientific Reports, 13(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-023-28707-9>
- Khan, H., Malik, M., & Khan, S. (2022). *Systematic Analysis Of Risk Associated With Supply Chain Operations Using Blockchain Technology*. Wireless Communications and Mobile Computing, 2022, 1-17. <https://doi.org/10.1155/2022/6916048>
- Kumar, S., Lim, W., Sivarajah, U., & Kaur, J. (2022). *Artificial Intelligence And Blockchain Integration In Business: Trends From A Bibliometric-Content Analysis*. Information Systems Frontiers. <https://doi.org/10.1007/s10796-022-10279-0>
- Lu, Y. (2019). *The Blockchain: State-Of-The-Art And Research Challenges*. Journal Of Industrial Information Integration, 15, 80-90. <https://doi.org/10.1016/j.jii.2019.04.002>
- Lyu, Y., Lin, C., Lin, P., & Lin, R. (2021). *The Cognition Of Audience To Artistic Style Transfer*. Applied Sciences, 11(7), 3290. <https://doi.org/10.3390/app11073290>
- Lyu, Y., Wang, X., Lin, R., & Wu, J. (2022). *Communication In Human–Ai Co-Creation: Perceptual Analysis Of Paintings Generated By Text-To-Image System*. Applied Sciences, 12(22), 11312. <https://doi.org/10.3390/app122211312>
- Mao, D., Wang, F., Hao, Z., & Li, H. (2018). *Credit Evaluation System Based On Blockchain For Multiple Stakeholders In The Food Supply Chain*. International Journal of Environmental Research and Public Health, 15(8), 1627. <https://doi.org/10.3390/ijerph15081627>
- Market and Complexity, 8(4), 185. <https://doi.org/10.3390/joitmc8040185>
- Mistry, I., Tanwar, S., Tyagi, S., & Kumar, N. (2020). *Blockchain For 5g-Enabled Iot For Industrial Automation: A Systematic Review, Solutions, And Challenges*. Mechanical Systems And Signal Processing, 135, 106382. <https://doi.org/10.1016/j.ymssp.2019.106382>
- Nogueira, A., Marques, C., Manso, A., & Almeida, P. (2023). *NFTS And The Danger Of Loss*. Heritage, 6(7), 5410-5423. <https://doi.org/10.3390/heritage6070285>

Pizzi, S., Corbo, L., & Caputo, A. (2021). *Fintech And Smes Sustainable Business Models: Reflections And Considerations For A Circular Economy*. Journal of Cleaner Production, 281, 125217. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.125217>

Rao, K. and Manvi, S. (2023). *Survey On Electronic Health Record Management Using Amalgamation Of Artificial Intelligence And Blockchain Technologies*. Acta Informatica Pragensia, 12(1), 161-181. <https://doi.org/10.18267/j.aip.194>

Renduchintala, T., Alfauri, H., Yang, Z., Pietro, R., & Jain, R. (2022). *A Survey Of Blockchain Applications In The Fintech Sector*. Journal of Open Innovation Technology Market and Complexity, 8(4), 185. <https://doi.org/10.3390/joitmc8040185>

Salah, K., Rehman, M., Nizamuddin, N., & Al-Fuqaha, A. (2019). *Blockchain For Ai: Review And Open Research Challenges*. Ieee Access, 7, 10127-10149. <https://doi.org/10.1109/access.2018.2890507>

Salman, D. and Elnasr, F. (2021). *Prospects Of Investment In Digital Art: Case Of Ethereum And Non-Fungible Token (NFT)*. Economics & Law, 3(2), 20-30. <https://doi.org/10.37708/el.swu.v3i2.3>

Salman, T., Zolanvari, M., Erbad, A., Jain, R., & Samaka, M. (2019). *Security Services Using Blockchains: A State Of The Art Survey*. Ieee Communications Surveys & Tutorials, 21(1), 858-880. <https://doi.org/10.1109/comst.2018.2863956>

Salman, T., Zolanvari, M., Erbad, A., Jain, R., & Samaka, M. (2019). *Security Services Using Blockchains: A State Of The Art Survey*. Ieee Communications Surveys & Tutorials, 21(1), 858-880. <https://doi.org/10.1109/comst.2018.2863956>

Samo, A. (2023). *Artificial Intelligence And Art: Identifying The Aesthetic Judgment Factors That Distinguish Human- And Machine-Generated Artwork..* Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts. <https://doi.org/10.1037/aca0000570>

Shahbazi, Z. and Byun, Y. (2022). *Analysis Of The Security And Reliability Of Cryptocurrency Systems Using Knowledge Discovery And Machine Learning Methods*. Sensors, 22(23), 9083. <https://doi.org/10.3390/s22239083>

Suhail, S., Hussain, R., Jurdak, R., Oracevic, A., Hong, C., & Matulevičius, R. (2022). *Blockchain-Based Digital Twins: Research Trends, Issues, And Future Challenges*. Acm Computing Surveys, 54(11s), 1-34. <https://doi.org/10.1145/3517189>

Tagde, P., Tagde, S., Bhattacharya, T., Tagde, P., Chopra, H., Akter, R., ... & Rahman, M. (2021). *Blockchain And Artificial Intelligence Technology In E-Health*. Environmental Science and Pollution Research, 28(38), 52810-52831. <https://doi.org/10.1007/s11356-021-16223-0>

Vacchio, E. and Bifulco, F. (2022). *Blockchain In Cultural Heritage: Insights From Literature Review*. Sustainability, 14(4), 2324. <https://doi.org/10.3390/su14042324>

Venkatesh, V., Kang, K., Wang, B., Zhong, R., & Zhang, A. (2020). *System Architecture For Blockchain Based Transparency Of Supply Chain Social Sustainability*. Robotics and Computer-Integrated Manufacturing, 63, 101896. <https://doi.org/10.1016/j.rcim.2019.101896>

Vyas, S., Shabaz, M., Pandit, P., Parvathy, L., & Ofori, I. (2022). *Integration Of Artificial Intelligence And Blockchain Technology In Healthcare And Agriculture*. Journal of Food Quality, 2022, 1-11. <https://doi.org/10.1155/2022/4228448>

Whitaker, A. (2019). *Art And Blockchain: A Primer, History, And Taxonomy Of Blockchain Use Cases In The Arts*. Artivate a Journal of Entrepreneurship in the Arts, 8(2), 21-46. <https://doi.org/10.1353/artv.2019.0008>

Yang, Q., Zhao, Y., Huang, H., Xiong, Z., Kang, J., & Zheng, Z. (2022). *Fusing Blockchain And Ai With Metaverse: A Survey*. Ieee Open Journal of the Computer Society, 3, 122-136. <https://doi.org/10.1109/ojcs.2022.3188249>

Zhou, Y. (2023). *Application Research Of Blockchain Technology In Art Trading Platform System Under Cloud Computing Environment.*, 303-308. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-040-4_46

Kajian Kebahasaan Judul FTV *Suara Hati Istri*: Analisis Sintaksis dalam Konteks Industri Hiburan Televisi Indonesia

Zulisih Maryani

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, Indonesia

E-mail: zulisih_maryani@isi.ac.id

ABSTRAK

Fokus utama penelitian ini adalah analisis sintaksis terhadap judul FTV *Suara Hati Istri* yang ditayangkan di Indosiar dalam konteks industri hiburan televisi Indonesia. Dalam upaya untuk memahami peran penting bahasa dalam menciptakan daya tarik dan identitas sinetron, penelitian ini membedah satuan kebahasaan dalam judul FTV tersebut. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif yang datanya dianalisis berdasarkan kumpulan judul FTV SHI. Metode penelitian meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data. Pengumpulan data terkait judul FTV *Suara Hati Istri* menggunakan teknik simak dan catat, untuk mendapatkan salinan judul sinetron dari situs web yang relevan. Dalam penelitian ini, situs web yang digunakan adalah <https://curcol.co/daftar-lengkap-judul-ftv-suara-hati-istri-indosiar-23944>. Data berupa judul dari 12 Oktober 2019 sampai dengan 6 Februari 2021, dengan jumlah 574 judul. Data dianalisis berdasarkan jumlah kata, frekuensi kemunculan penggunaan diksi, dan satuan kebahasaan pembentuk judul FTV *Suara Hati Istri*. Selanjutnya, proses menganalisis data dan mengorganisasikan informasi yang ditemukan untuk menarik simpulan. Langkah terakhir adalah penyajian hasil analisis data. Hasil analisis menunjukkan bahwa ternyata judul FTV SHI tidak memenuhi semua syarat judul yang baik, terutama syarat judul harus singkat. Mayoritas judul FTV SHI, yaitu 91%, dibentuk dengan kalimat luas, dengan jenis kalimat berita dan kalimat tanya. Judul berbentuk frasa hanya ditemukan sejumlah 9% dengan kategori frasa endosentrik berbentuk frasa nominal dan frasa verbal. Frekuensi kemunculan penggunaan diksi menunjukkan bahwa memang tayangan ini berisi curahan hati istri yang ditunjukkan dengan penggunaan diksi *aku* sebagai pencerita dan *suamiku* sebagai orang yang diceritakan. Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang peran bahasa dalam menciptakan daya tarik FTV *Suara Hati Istri*. Di samping itu, juga menyediakan landasan bagi penelitian lanjutan tentang analisis kebahasaan, terutama terkait judul produksi acara televisi dalam konteks hiburan televisi.

Kata kunci: kajian kebahasaan, struktural, semantik, ftv, *Suara Hati Istri*

Pendahuluan

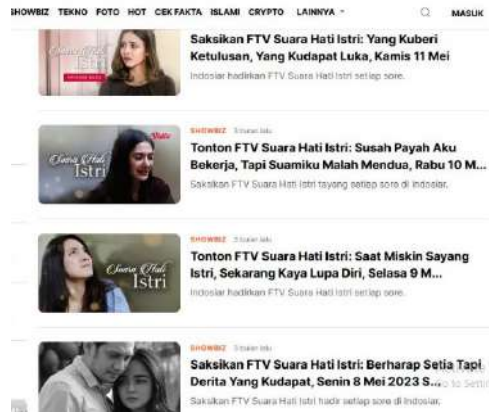
Film Televisi (FTV) merupakan ragam film di televisi yang diproduksi oleh stasiun televisi atau rumah produksi berdurasi 120 menit hingga 180 menit. Tema yang diangkat FTV meliputi tema remaja, kisah kehidupan, percintaan, dan religi (Listyani et al. 2022; Hilyani and AR 2022). Istilah “film yang diproduksi untuk TV” kali pertama digunakan pada awal 1960-an di Amerika Serikat untuk mendorong supaya penonton film tetap berada di rumah, apa yang dipromosikan lalu ditonton, dan dapat sebanding dengan film yang baru tayang di bioskop (Hilyani and AR 2022).

Salah satu tayangan FTV adalah *Suara Hati Istri* (SHI). Menurut Hilyani and AR (2022), FTV ini ditayangkan oleh stasiun televisi Indosiar kali pertama pada 12 Oktober 2019 dengan episode pertamanya dan masih tayang hingga penelitian ini berlangsung. SHI diproduksi oleh Mega Kreasi Film ini, dengan awal tayang sekali dalam sehari pada pukul 17.00 WIB. *Rating* yang bagus membuat tayang setiap hari dengan durasi tiga jam, yaitu pukul 16.30 WIB, pukul 18.00 WIB, dan pukul 19.30 WIB.

Beberapa cara ditempuh stasiun televisi untuk menarik investor FTV atau pengiklan, antara lain masa siaran, artis, dan judul. Hal terakhir, judul, merupakan cerminan tema dan target audiens yang dibidik. Ketika menyimak judulnya, penonton akan tahu bagaimana alur ceritanya. Judul dibuat untuk menarik perhatian penonton. Judul yang mengejutkan, mendorong rasa ingin tahu, dan menarik diberikan manajer rumah produksi.

Judul terbentuk dari kata dan frasa yang merupakan aspek-aspek dari bahasa. Amarasthi (2018) mengulas bahwa produksi FTV menangkap bahasa sebagai modal industri. Bahasa digunakan untuk memunculkan keunikan dan ketertarikan penonton. Dia berhipotesis bahwa semakin ramai dan bergantungnya masyarakat dengan program televisi, semakin mudah pula masyarakat dikuasai oleh industri. Bahasa merupakan senjatanya. Untuk mendapatkan peran di hati penontonnya digunakanlah bahasa yang unik, aktor yang menarik, dan tema yang mengejutkan.

Terkait bahwa judul harus memenuhi syarat judul yang baik, bagaimana dengan judul FTV SHI Indosiar? Berikut tangkapan layar judul-judul FTV SHI Indosiar.



Gambar Tangkapan Layar Judul-Judul FTV SHI Indosiar

Dalam judul FTV SHI sering ditemukan diksi yang unik dan panjang judul berbeda dengan judul FTV yang lain sehingga peneliti tertarik untuk mengkajinya. Dari fakta tersebut, fokus penelitian ini adalah masalah penggunaan diksi dan ketidakringkasan judul-judul FTV SHI. Di samping itu, diangkat juga kajian struktural terkait satuan-satuan kebahasaan sebagai pembentuk judul FTV SHI sebagai pendukung penggunaan diksi dan ketidakringkasannya.

Terdapat beberapa penelitian tentang FTV SHI. Namun, kajian kebahasaan judul FTV SHI dengan analisis struktural dan semantik dalam konteks industri hiburan televisi Indonesia belum pernah dilakukan. Setiawan, Wibisono, and Astuti (2022) mengkaji ketidaksetaraan gender. Penelitian kualitatif dengan pendekatan Norman Fairclough digunakan dalam penelitian ini. Ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa terdapat teks tentang kesenjangan gender di FTV melalui produksi teks dan respons pemirsa sebagai pengonsumsi. Kuatnya budaya patriarki dalam kehidupan rumah tangga merupakan praktik sosiokultural yang ditampilkan.

Penelitian Hilyani and AR (2022) mengkaji wujud pengaruh tayangan drama SHI di Indosiar dan dampaknya dalam rumah tangga terhadap tindakan Kelompok Penonton Istri di Kelurahan Pisang Selata, Kota Makassar. Dari hasil penelitian ditunjukkan bahwa tayangan SHI memiliki pengaruh signifikan terhadap tindakan kelompok tersebut, walaupun di kelas interval yang lemah (14,8%). Ditemukan juga beberapa wujud tindakan akibat dampak tersebut, yaitu lebih protektif terhadap suami dari wanita lain, ketakutan suami berselingkuh, menjadi lebih merawat diri supaya terlihat lebih menarik dibandingkan wanita lain (Hilyani and AR 2022).

Pengaruh tayangan SHI di Indosiar terhadap perilaku ibu rumah tangga Perumahan Harapan Indah RT 05/16 juga diteliti oleh Meiliana and Delliana (2020). Teori kultivasi dan teori belajar sosial dengan paradigma positivisme, dan pendekatan kuantitatif digunakan dalam

penelitian ini. Berdasarkan penelitian, tayangan SHI di Indosiar berpengaruh terhadap perilaku Ibu Rumah Tangga Perumahan Harapan Indah RT05/16. Simpulan dari penelitian ini adalah tayangan SHI di Indosiar berpengaruh positif terhadap tingkat kecemasan penonton wanita di lingkungan Ibu Rumah Tangga di Kota Serang.

Silviana and Wahyuningsih (2021) meneliti pengaruh terpaan tayangan FTV SHI di Indosiar terhadap kecemasan pernikahan perempuan pranikah di Desa Srikandang, Bangsri, Jepara. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei, teknik pengumpulan data dengan kuesioner yang dibagikan secara daring kepada 219 responden. Diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel terpaan tayangan FTV SHI di Indosiar terhadap variabel kecemasan perempuan pranikah di Desa Srikandang (60,4%).

Bagaimana tayangan FTV SHI menampilkan kekerasan simbolik terhadap perempuan melalui bahasa dikaji oleh Amelia (2021). Konsep-konsep dan langkah-langkah dalam Pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK) Siegfried Jäger (2009) digunakan sebagai landasan penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kekerasan simbolik terhadap perempuan dalam tayangan FTV SHI direpresentasikan melalui kosakata, modalitas, idiom, implikasi, dan tindak tutur (komisif dan direktif). Kekerasan simbolik tersebut adalah media untuk mengabadikan ideologi patriarki.

Teori dan Metodologi

Landasan Teori

Hilyani and AR (2022) mengungkapkan bahwa SHI merupakan tayangan tentang beraneka kisah masalah rumah tangga dari sudut pandang wanita, yang terinspirasi dari curahan hati para istri yang terzalimi oleh suaminya. SHI adalah tayangan berkonsep *family drama* FTV. Dalam satu episodenya akan didapatkan akhir cerita seperti film layar lebar. Walau dalam setiap tayangannya tentang aneka masalah dalam rumah tangga, yaitu masalah ekonomi, level salah satu pasangan, mayoritas episode adalah masalah orang ketiga dalam rumah tangga dan merusak hubungan antara suami istri yang akibatnya istri sah pertama kemudian dimadu atau diceraikan.

Apakah judul-judul FTV SHI sudah memenuhi syarat yang baik? Hal ini akan terjawab berdasarkan teori syarat judul yang baik menurut Keraf (1994): (1) judul harus relevan: memiliki pertalian dengan tema, atau beberapa bagian yang pokok dari tema; (2) judul harus memprovokasi:

dapat memunculkan keingintahuan terhadap tema; dan (3) judul harus singkat: judul tidak boleh berbentuk kalimat atau frasa panjang, tetapi harus berbentuk kata atau susunan kata yang singkat.

Judul-judul tersebut dapat dikaji dari berbagai disiplin ilmu, misalnya linguistik, sosiolinguistik, antropologi, dan komunikasi. Dalam kajian ini dibatasi pada kajian linguistik, khususnya pada cabang ilmu sintaksis. Menurut M. Ramlan (1996), sintaksis adalah bidang linguistik yang mengkaji hal ihwal wacana, kalimat, klausa, dan frasa. Sintaksis berbeda dengan morfologi yang mengkaji hal ihwal kata dan morfem. Satuan wacana terdiri atas kalimat; kalimat terdiri atas klausa; klausa terdiri atas frasa; frasa terdiri atas kata; dan kata terdiri atas morfem.

Hipotesis penelitian ini adalah judul-judul FTV SHI dapat diklasifikasikan dalam kalimat dan frasa. M. Ramlan (1996) menguraikan bahwa kalimat adalah satuan kebahasaan yang ditetapkan dengan adanya jeda panjang yang dilengkapi nada akhir turun atau naik. Berdasarkan unsur pembentuknya, kalimat terdiri atas kalimat berklausa dan tak berklausa. Kemudian, berdasarkan fungsinya terkait hubungan situasi, kalimat meliputi kalimat berita, kalimat tanya, dan kalimat perintah. Berdasarkan unsur klausa pembentuknya, kalimat dibedakan menjadi kalimat sederhana dan kalimat luas.

Frasa adalah unsur kebahasaan yang terdiri atas dua kata atau lebih yang tidak melewati batas fungsi unsur klausa. Frasa dapat diklasifikasikan ke dalam frasa endosentrik dan eksosentrik. Frasa endosentrik adalah frasa yang berdistribusi sama dengan unturnya, sedangkan frasa eksosentrik adalah frasa yang tidak berdistribusi sama dengan semua unturnya. Berdasarkan distribusi dengan golongan kata, frasa dibagi ke dalam frasa nominal, frasa verbal, frasa bilangan, frasa keterangan, dan frasa depan (M. Ramlan 1996).

Selain kedua satuan tersebut, untuk menghitung jumlah kata pembentuk judul FTV SHI sebagai syarat judul yang baik perlu diketahui pengertian kata. Ramlan (1997) mendefinisikan kata sebagai satuan bebas terkecil.

Metodologi

Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif yang datanya dianalisis berdasarkan kumpulan judul FTV SHI. Metode penelitian meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data. Pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat, untuk mendapatkan salinan judul FTV SHI dari situs web <https://curcol.co/daftar-lengkap-judul-ftv-suara-hati-istri-indosiar-23944>. Data berupa judul FTV SHI dari 12 Oktober 2019 sampai dengan 6 Februari 2021, dengan

jumlah 574 judul. Data dianalisis berdasarkan jumlah kata, frekuensi kemunculan penggunaan diksi, dan satuan kebahasaan pembentuk judul FTV SHI.

Selanjutnya, proses menganalisis data dan mengorganisasikan informasi yang ditemukan untuk menarik simpulan. Langkah terakhir adalah penyajian hasil analisis data. Asumsi awal, satuan-satuan kebahasaan tersebut berbentuk frasa dan kalimat. Unsur pembentuk frasa dan kalimat adalah kata. Di sini akan dilakukan penghitungan jumlah kata pembentuk judul FTV SHI untuk mengetahui apakah memenuhi syarat judul yang baik. Data diolah menggunakan program Excel di Ms.Office untuk menghitung jumlah kata pembentuk judul FTV SHI.

[illegible]

Gambar 1 Tangkapan Layar Program untuk Menghitung Jumlah Kata Pembentuk Judul FTV

Untuk melihat frekuensi kemunculan diksi digunakan aplikasi AntConc 3.5.8 Windows (2019). Berikut tangkapan layar hasil penggunaan aplikasi tersebut.

[illegible]

Gambar 2 Tangkapan Layar Program Penggunaan Aplikasi AntConc 3.5.8
Windows (2019)

Hasil dan Pembahasan

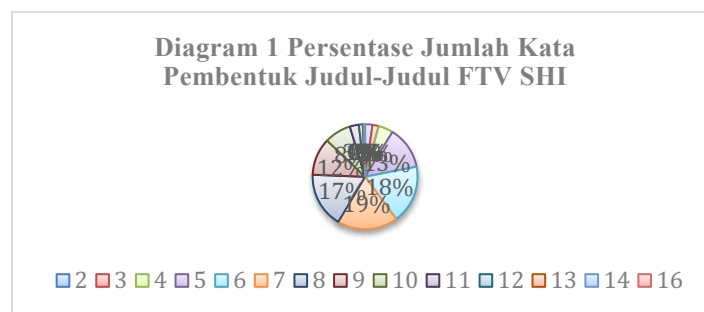
Hasil yang didapatkan dari penghitungan jumlah kata pembentuk judul-judul FTV SHI adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Jumlah Kata Pembentuk Judul FTV SHI

Jumlah Unsur Kata Pembentuk Judul	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	Total
Jumlah	13	11	26	76	103	107	98	66	47	16	7	2	1	1	574

Berdasarkan tabel 1, jumlah kata pembentuk judul FTV SHI berturut-turut adalah 2 kata sejumlah 13 judul, 3 kata sejumlah 11 judul, 4 kata sejumlah 26 judul, 5 kata sejumlah 76 judul, 6 kata sejumlah 103 judul, 7 kata sejumlah 107 judul, 8 kata sejumlah 98 judul, 9 kata sejumlah 66 judul, 10 kata sejumlah 47 judul, 11 kata sejumlah 16 judul, 12 kata sejumlah 7 judul, 13 sejumlah 2 judul, 14 kata sejumlah 1 judul, dan 16 kata sejumlah 1 judul. Jumlah paling banyak adalah 7 kata pembentuk judul FTV SHI, yaitu sejumlah 107 judul. Jumlah paling sedikit adalah 14 dan 16 kata, yaitu sejumlah 1 judul.

Persentase jumlah kata pembentuk judul FTV SHI adalah sebagai berikut.



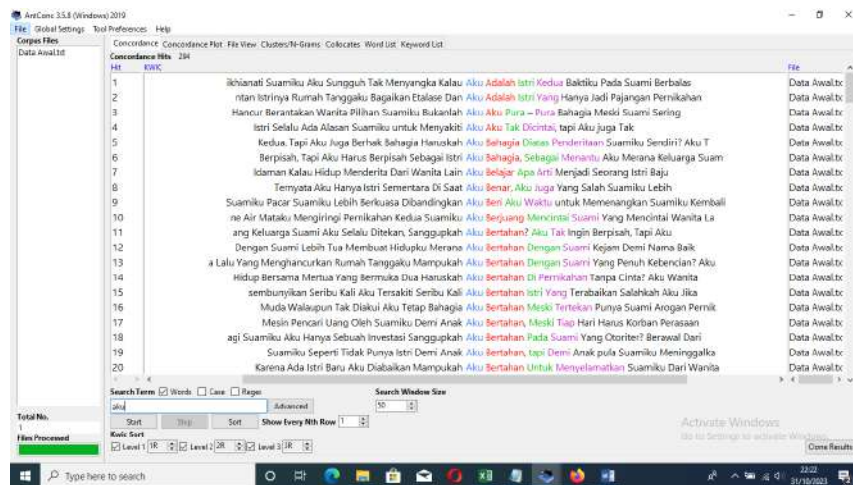
Berdasarkan persentase jumlah kata pembentuk judul FTV SHI, persentase paling banyak adalah 7 kata pembentuk judul FTV SHI, yaitu 19% dan paling sedikit adalah 14 dan 16 kata pembentuk judul FTV SHI, yaitu 0,17%.

Berdasarkan frekuensi penggunaan kata, dalam artikel ini hanya dibatasi 10 kata terbanyak dari *word types* sejumlah 928 kata dan *word tokens* sejumlah 4072 kata. Berikut daftar 10 kata terbanyak dalam judul FTV SHI.

No.	Frekuensi Penggunaan Kata	Kata

1.	294	aku
2.	195	suamiku
3.	156	istri
4.	145	yang
5.	103	suami
6.	90	tak
7.	65	tapi
8.	44	rumah
9.	42	jadi
10.	41	bukan

Berikut contoh bagaimana penggunaan 10 diksi terbanyak dalam judul FTV SHI.



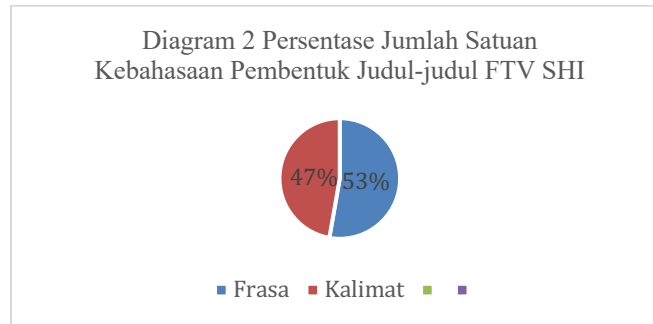
Gambar 2 Tangkapan Layar Frekuensi Penggunaan 10 Diksi Terbanyak dalam Judul FTV SHI

Berdasarkan satuan-satuan pembentuk judul-judul FTV SHI, terdapat satuan frasa dan kalimat. Berikut adalah data lengkap berdasarkan frasa dan kalimat yang ditemukan dalam judul-judul FTV SHI.

Tabel 2 Satuan Kebahasaan Pembentuk Judul FTV SHI

Satuan Kebahasaan									
Frasa				Kalimat					
Persamaan Distr dg Unsurnya		Persamaan Dist dg Golongan Kata		Berd Fungsi		Berd Unsur Klausa		Berd Jumlah Klausa	
Endosentrik	Eksosentrik	FN	FV	Berita	Tanya	Berklausasi	Tak Berklausasi	Sederhana	Luas
57	0	49	8	443	74	517	0	109	408
57		57		517		517		517	

Berdasarkan tabel 2, satuan kebahasaan pembentuk judul FTV SHI adalah frasa sejumlah 57 judul dan kalimat sejumlah 517 judul. Satuan kebahasaan berbentuk kalimat lebih besar daripada satuan kebahasaan berbentuk frasa. Persentase jumlah satuan kebahasaan pembentuk judul FTV SHI adalah sebagai berikut.



Berdasarkan jumlah satuan kebahasaan pembentuk judul FTV SHI, persentase kalimat lebih besar daripada frasa, yaitu 91%. Sementara itu, persentase frasa lebih kecil daripada kalimat, yaitu 9%.

Pembahasan

Sesuai dengan syarat judul yang baik menurut Keraf (1994), hasil analisis terhadap judul FTV SHI: (1) judul harus relevan dengan tema sudah terpenuhi; (2) judul harus memprovokasi karena memunculkan keingintahuan terhadap tema sudah terpenuhi; dan (3) judul harus singkat karena judul tidak boleh berbentuk kalimat atau frasa panjang, tetapi harus berbentuk kata atau susunan kata yang singkat tidak memenuhi karena ketidakringkasan bentuk dan banyaknya jumlah kata pembentuknya.

Di sini terbalik, jumlah ideal kata pembentuk judul adalah frasa pendek, tetapi justru berbentuk kalimat luas dengan jumlah kata bahkan ada yang mencapai 16 kata, misalnya (566) “Aku Selalu Membela Suamiku di Depan Keluargaku, tapi Kenapa Suamiku Tak Pernah Membelaku di Depan Keluarganya?”/29 Januari 2021. Bahkan, kalimat pembentuknya pun berupa kalimat luas. Hanya beberapa judul ideal berbentuk frasa, misalnya: (360) “Istri Titipan”/25 Agustus 2020 walaupun ada juga frasa tetapi tetap panjang, misalnya (376) “Istri yang Dikontrak”/23 Agustus 2023 yang bisa dipersingkat menjadi “Istri Kontrak”. Walaupun ini merupakan tujuan rumah produksi untuk menunjukkan keunikan dan kekhasan, sangat tidak efektif pembentukan judul dengan banyaknya kata dengan bentuk kalimat luas.

Hilyani and AR (2022) mengungkapkan bahwa SHI merupakan tayangan mengenai aneka kisah masalah rumah tangga dari sudut pandang wanita, yang terinspirasi dari curahan hati para

istri yang terzalimi oleh suaminya terbukti dari frekuensi kemunculan penggunaan diksi. Dari 10 diksi terbanyak dalam judul FTV SHI, ditemukan diksi *aku* sebagai diksi yang frekuensi kemunculan penggunaannya terbanyak. Diksi *aku* dapat ditengarai sebagai Subjek dalam kalimat yang ingin bercerita dengan kalimat berita walau kadang juga dengan kalimat tanya. Berikutnya diksi *suamiku* sebagai urutan kedua dapat ditengarai sebagai orang yang akan diceritakan oleh *aku*. Demikian seterusnya untuk diksi-diksi selanjutnya tentu akan menjadi kajian menarik terkait frekuensi kemunculan penggunaan diksi dalam judul FTV SHI.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ternyata bahwa judul FTV SHI tidak memenuhi semua syarat judul yang baik, terutama syarat judul harus singkat karena judul tidak boleh berbentuk kalimat atau frasa panjang, tetapi harus berbentuk kata atau susunan kata yang singkat. Mayoritas judul FTV SHI, yaitu 91%, dibentuk dengan kalimat berklausa dengan kategori kalimat luas, dengan jenis kalimat berita dan kalimat tanya. Kalimat perintah tidak ditemukan di sini.

Judul berbentuk frasa hanya ditemukan sejumlah 9% dengan kategori frasa endosentrik berbentuk frasa nominal dan frasa verbal. Walaupun demikian, frasa-frasa panjang pun masih ditemukan dalam pembentukan judul FTV SHI, yang sebenarnya masih dapat dipersingkat menjadi frasa pendek.

Frekuensi kemunculan penggunaan diksi menunjukkan bahwa memang tayangan ini berisi curahan hati istri yang ditunjukkan dengan penggunaan diksi *aku* sebagai pencerita dan *suamiku* sebagai orang yang diceritakan. Tentu dibutuhkan kajian lebih lanjut tentang frekuensi kemunculan penggunaan diksi ini.

Atas keterbatasan penulis, fokus kajian yang awalnya tentang struktural dan semantik, dalam tulisan ini hanya dibatasi tentang analisis sintaksis. Dibutuhkan kajian-kajian selanjutnya terkait analisis semantik, pragmatik, dan lain-lain.

Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang peran bahasa dalam menciptakan daya tarik FTV SHI. Di samping itu, juga menyediakan landasan bagi penelitian lanjutan tentang analisis kebahasaan, terutama terkait judul produksi acara televisi dalam konteks hiburan televisi. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana bahasa digunakan dalam industri ini, diharapkan para produser, penulis skenario, dan pemangku kepentingan lainnya dapat

memperbaiki kualitas dan daya tarik program mereka, memenuhi kebutuhan penonton, dan mendukung perkembangan industri hiburan televisi Indonesia secara keseluruhan.

Referensi

- Amarasthi, Nesia Putri. 2018. “Film Televisi (FTV): Sistem Industri Televisi yang Membentuk Pengetahuan Penonton.” *Arete: Jurnal Filsafat* 6(1):34–45.
- Amelia, Dita. 2021. “Representasi Kekerasan Simbolik terhadap Perempuan dalam Tayangan Film Televisi Suara Hati Istri.” Universitas Indonesia.
- Hilyani, E. S., and M. Y. AR. 2022. “Pengaruh Tayangan Drama Suara Hati Istri di Indosiar terhadap Kelompok Penonton Istri.” *Jurnal Komunikasi* 15(1):1–14.
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi*. Ende, Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Listyani, Refti Handini, Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, Rachmah Ida, and Emy Susanti. 2022. “Cinta, ‘Perjuangan Kelas’, dan Kekerasan: Analisis Framing Ideologi di Balik Film Televisi (FTV) di Indonesia.” *Society* 10(2):271–88. doi: 10.33019/society.v10i2.319.
- M. Ramlan. 1996. *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Meiliana, Stefica, and Santi Delliana. 2020. “Pengaruh Tayangan Suara Hati Istri di Indosiar Terhadap Perilaku Ibu Rumah Tangga.” *KALBISOCIO Jurnal Bisnis dan Komunikasi* 7(1):49–52.
- Ramlan, M. 1997. *Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Setiawan, Dandi, Bambang Wibisono, and Soekma Yeni Astuti. 2022. “Ketidaksetaraan Gender Dalam Program FTV Suara Hati Istri: Suatu Kajian Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough.” *Journal of Feminism and Gender Studies* 2(2):94. doi: 10.19184/jfgs.v2i2.30730.
- Silviana, Feni Ersas, and Sri Wahyuningsih. 2021. “Pengaruh Terpaan Tayangan ‘Suara Hati Istri’ di Indosiar Terhadap Kecemasan Pernikahan Perempuan Pra Nikah di Desa Srikandang.” *Jurnal Komunikasi dan Budaya* 02(02, Desember).

***Augmented Reality* pada Seni Pertunjukan: Transformasi Kreativitas dan Interaksi**

Kusuma Dewangga

PT. LPP Agro Nusantara, Yogyakarta, Indonesia

Email: kdewangga85@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi Augmented Reality (AR) telah dengan cepat mendapatkan daya tarik di bidang seni pertunjukan, merevolusi cara seniman membuat konsep, membuat, dan terlibat dengan audiens mereka. Pertunjukan yang menyisipkan AR menyediakan sarana baru untuk melibatkan penonton dengan memungkinkan mereka berinteraksi dengan konten artistik, mempengaruhi alur cerita, atau mengeksplorasi pemaknaan dalam pertunjukan. AR menambah pengalaman sensorik, mengubah cara tradisional dalam pertunjukan menjadi suatu kanvas dinamis di mana imajinasi menjadi lebih luas. Selain itu, AR memperluas peluang dalam kolaborasi dan eksperimen sehingga memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi teknik bercerita yang inovatif dengan integrasi multimedia. Perkembangan teknologi AR membuat perpaduan penting dengan seni sebagai suatu bentuk kolaborasi bagi seniman dan teknolog untuk secara kolaboratif meneliti implikasi etis dan mengeksplorasi potensi besar dari media inovatif ini. Penelitian ini menggunakan berbagai literasi yang membahas mengenai penggunaan AR pada seni pertunjukan. Selain itu, melalui literasi yang digunakan akan dianalisa dampak dan pengaruh penggunaan Augmented Reality pada seni pertunjukan. Penelitian ini menggali dampak dari penggunaan AR pada berbagai bentuk seni pertunjukan dan peran AR dalam mendorong batas-batas kreativitas dan interaksi dalam seni pertunjukan.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Seni Pertunjukan, Interaksi

Pendahuluan

Pertunjukan seni adalah apa yang terjadi di teater dan pusat seni sekarang dan ada rentang yang sangat besar. Pertunjukan seni biasanya berbasis teater, berbasis tari atau berbasis musik atau kombinasi dari ketiga bentuk dan lebih banyak lagi termasuk seni visual dan live, sirkus dan boneka. Pertunjukan bisa menanggapi masalah sosial, politik atau kehidupan pribadi. Bisa di ruang tradisional atau spesifik lokasi (Wainwright, 2011).

Perkembangan seni pertunjukan tidak lepas dari pengaruh luar dan dalam, yang dapat menentukan arah, bentuk, strategi, dan pengungkapannya. Bentuk karya seni pertunjukan yang ada saat ini dapat membawa transformasi pengembangan kreativitas seni pertunjukan yang memiliki dua sisi arah pengembangan yaitu menjaga orisinalitas dan di sisi lain kolaborasinya dengan perkembangan budaya global yang didukung oleh perkembangan konsep, ideologi, ilmu pengetahuan, dan teknologi terkini (Wainwright, 2011). Hal ini memang tidak dapat dihindari dari kehidupan budaya manusia yang sampai batas tertentu dapat mengubah gaya hidup seseorang (Reed, 2020).

Pengaruh perkembangan teknologi dapat menjadi kolaborasi kreatif pada seni pertunjukan. Seni pertunjukan telah mengeksplorasi penggunaan berbagai teknologi di atas panggung. Teknologi suara dan pencahayaan seringkali digunakan baik sebelum dan selama pertunjukan. Seniman mulai bereksperimen dengan video di atas panggung, bermain proyeksi cahaya dan menginteraksikan karya dengan audiensnya. Dari kolaborasi seni pertunjukan dan teknologi yang telah diupayakan beberapa dapat memberikan respon positif bagi audiens dan dengan menambahkan sisi interaktif teknologi, akan membantu meningkatkan keterlibatan audiens pada pertunjukan seni (Liao et al., 2016).

Salah satu teknologi yang sering dikolaborasikan pada seni pertunjukan adalah *Augmented Reality* (AR). Dengan kemampuan visualisasi digital, AR dapat memberikan dukungan visualisasi yang lebih detail sehingga dapat meningkatkan proses pemahaman manusia terhadap suatu konten yang disajikan (Hammady et al., 2016). AR menawarkan kemampuan unik untuk menampilkan multimedia yang dihasilkan komputer dalam lingkup pandang pengguna, dan dicampur dalam dunia alam (Zollmann et al., 2021), *augmented reality* (AR) dapat ditentukan sebagai teknik yang meningkatkan umpan balik realistis kepada operator dengan isyarat simulasi (Hasanah et al., 2021).

Kolaborasi seni pertunjukkan dan AR dapat menjadi wahana baru penyampaian pesan dengan lebih menarik dan menyenangkan namun juga dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam pertunjukkan. Sebagai contoh adalah pertunjukan seni *The Way We Dance* pada tahun 2022 di Dorsett Hospitality International Hongkong. Pada pertunjukkan ini, AR digunakan sebagai visualisasi gerak tari balet yang disuguhkan secara langsung melalui sensor gerak yang diarahkan pada artis tari di berbagai lokasi di dunia. Setiap artis tersebut membawakan representasi dari pengalaman mereka selama menghadapi pandemi dan bertahan dimasa tersebut. Pengunjung lokasi dapat menikmati pertunjukan melalui piranti tablet.



Gambar 2 The Way We Dance

Secara keseluruhan, penggunaan AR dalam pertunjukan seni masih berada pada fase eksperimen. Hal ini menjadikan penelitian terkait dengan seni pertunjukan yang berkolaborasi dengan AR sulit untuk sepenuhnya didefinisikan manfaat umum atau konsekuensinya terhadap seni pertunjukan baik dalam menguraikan biaya dan manfaat potensialnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana AR dapat mentransformasi seni pertunjukkan menjadi lebih kreatif atau bahkan menimbulkan kemasan seni baru dalam pertunjukkan dan interaktif.

Teori dan Metodologi

Seni pertunjukkan

Lisa N. Wainwright menyebutkan bahwa seni pertunjukan adalah gaya seni berbasis waktu yang menggabungkan akting, puisi, musik, tarian, dan lukisan ke dalam presentasi langsung kepada audiens atau penonton (seperti di jalan) (Wainwright, 2011). Sifat dari seni

tersebut lebih dari sekedar suatu objek fisik dan cepat berlalu (hilang), walaupun seringkali diabadikan melalui rekaman video atau foto.

Seni pertunjukan berkisar musik vokal dan instrumental, tari dan teater hingga pantomim, syair yang dinyanyikan dan seterusnya. Seni pertunjukan mencakup banyak ekspresi budaya yang mencerminkan kreativitas manusia dan yang juga ditemukan, sampai batas tertentu, di banyak domain warisan budaya takbenda lainnya.

Musik mungkin yang paling universal dari seni pertunjukan dan ditemukan di setiap masyarakat, paling sering sebagai bagian integral dari bentuk seni pertunjukan lainnya dan domain lain dari warisan budaya takbenda termasuk ritual, acara meriah atau tradisi lisan. Ini dapat ditemukan dalam konteks yang paling beragam: sakral atau profan, klasik atau populer, terkait erat dengan pekerjaan atau hiburan. Mungkin juga ada dimensi politik atau ekonomi untuk musik: ia dapat menceritakan sejarah komunitas, menyanyikan pujian dari orang yang berkuasa dan memainkan peran kunci dalam transaksi ekonomi. Kesempatan di mana musik dilakukan sama beragamnya: pernikahan, pemakaman, ritual dan inisiasi, perayaan, semua jenis hiburan serta banyak fungsi sosial lainnya.

Tarian, meskipun sangat kompleks, dapat digambarkan hanya sebagai gerakan tubuh yang teratur, biasanya dilakukan dengan musik. Terlepas dari aspek fisiknya, gerakan ritmis, langkah-langkah dan gerak tubuh tarian sering mengekspresikan sentimen atau suasana hati atau menggambarkan peristiwa tertentu atau tindakan sehari-hari, seperti tarian keagamaan dan yang mewakili perburuan, peperangan atau aktivitas seksual.

Pertunjukan teater tradisional biasanya menggabungkan akting, nyanyian, tarian dan musik, dialog, narasi atau pembacaan tetapi juga dapat mencakup boneka atau pantomim. Namun, seni ini lebih dari sekedar 'pertunjukan' untuk penonton; Mereka juga dapat memainkan peran penting dalam budaya dan masyarakat seperti lagu yang dinyanyikan saat melakukan pekerjaan pertanian atau musik yang merupakan bagian dari ritual. Dalam suasana yang lebih intim, lagu pengantar tidur sering dinyanyikan untuk membantu bayi tidur.

Augmented Reality

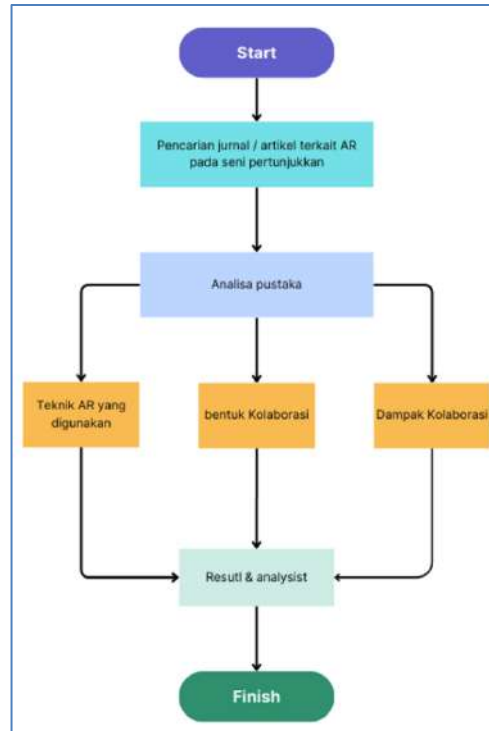
Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang menggabungkan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata (El Filali & Krit, 2018)

. Tidak seperti Virtual Reality (VR), augmented reality (AR) tidak sepenuhnya menciptakan lingkungan buatan untuk menggantikan yang asli. Menambahkan suara, video, dan grafik ke lingkungan yang ada namun augmented reality (AR) muncul dalam tampilan langsung. Augmented Reality membuat pengguna dapat melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Dengan menggunakan AR, pengguna suatu aplikasi dapat menghubungkan dunia nyata dan lingkungan digital (Masood & Egger, 2019). Terdapat 4 tipe dari AR berdasarkan penggunaan sensor pemicunya antara lain Marker-based AR, Markerless, Projection-based AR dan superimposition-based AR (El Filali & Krit, 2018) .

AR memungkinkan penciptaan sebuah karya seni yang mengkombinasikan karya fisik dan digital, menyertakan artis yang diwujudkan dalam konten digital beraksi pada panggung nyata begitu pula sebaliknya. Dengan cara seperti itu, AR dapat membawa suatu pengalaman baru bagi audiens untuk menikmati sebuah seni dengan suasana dan cara yang berbeda (Young & Marshall, 2023).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literasi. Studi literasi adalah strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pertimbangan penulisan dengan mengumpulkan sumber referensi dari pertanyaan sebelumnya dan disiapkan dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan (Widhiyanti et al., n.d.). Gambar 2 menggambarkan langkah yang dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan 2 sumber data sebagai materi penelitian yaitu jurnal terkait dengan penggunaan AR pada bidang seni pertunjukan dan artikel website yang mengulas tentang seni pertunjukan yang menggunakan teknologi AR. Artikel dan jurnal yang digunakan pada penelitian ini merupakan artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu 6 tahun kebelakang sejak penelitian ini dibuat. Berdasarkan literasi yang telah dikumpulkan maka akan dianalisa bagaimana bentuk kolaborasi antara seni pertunjukan dan AR. Dari hasil analisa tersebut, kemudian akan diamati kembali bagaimana peran AR dan dampaknya pada sebuah seni pertunjukan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menemukan beberapa literasi yang berkaitan dengan AR dan seni pertunjukan. Hasil dari penggalian literasi menemukan 5 jurnal yang berkaitan terhadap tema penelitian yang diambil. Sumber data paling banyak digunakan pada penelitian ini berdasarkan pada berbagai sumber situs online. Situs online yang dimaksud antara lain memiliki konten mengenai pameran, seni pertunjukan, dan juga video online berdasarkan pencarian di youtube yang mempunyai konten mengenai AR pada seni pertunjukan.

Teknik AR yang digunakan

Teknik penampilan sebuah AR dapat dibedakan menjadi 2 yaitu *marker-based* AR (AR) dan *markerless* AR (MAR) (Ye & Li, 2022). AR yang berbasis penanda biasanya menggunakan suatu ikon atau gambar untuk dapat melakukan pemanggilan obyek AR. Berbeda halnya dengan *marker-based* AR, MAR bisa tidak memerlukan suatu penanda untuk dapat menampilkan obyek AR. Dalam MAR, terdapat beberapa teknik penampilan obyek AR seperti *location-based* AR yang menggunakan pemicu lokasi sebagai pemicu tampilan obyek AR, *projection based* AR yang menggunakan teknik proyeksi sinar sebagai pemicu tampilan obyek (Fatra et al., 2022; R R et al., 2022).

Jembatan Dunia Nyata dan Virtual

AR memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara seni fisik dan digital. Dengan melapisi konten digital ke ruang fisik, seniman dapat menciptakan pengalaman interaktif dan imersif yang menggabungkan yang terbaik dari kedua dunia. Hal ini memungkinkan hubungan yang lebih dalam antara seniman dan audiens mereka, sementara juga menawarkan peluang baru untuk ekspresi artistik yang lebih luas.

Sebuah panggung pertunjukan dapat dibangun secara virtual sehingga dapat mengoptimalkan waktu persiapan sebuah pertunjukan. Properti pertunjukan juga dapat digantikan dengan menggunakan obyek virtual. Hal ini dimungkinkan dengan mengkolaborasikan sebuah pertunjukan dengan AR. Optimalisasi properti pertunjukan dapat dilakukan dengan memindahkan beberapa properti fisik ke dalam bentuk digital. AR berperan penting untuk menampilkan obyek digital dan mensisipkan ke dalam lingkungan pertunjukan. Evantagrate Group telah mengembangkan suatu teknologi *live presentation stage* yang berfungsi sebagai panggung pertunjukan yang menggunakan teknologi AR.



Gambar 4 AR Stage Live Performance

<https://www.youtube.com/watch?v=3IOlNgsStJw>

Tampak pada gambar 3 panggung sebenarnya hanya berupa 3 lingkaran berbahan kayu. Dengan mengkolaborasikannya dengan AR, maka panggung dapat dimodifikasi sesuai keinginan seniman mengikuti dari alur yang sedang dilakukan seperti pada gambar 4.



Gambar 5 live performance stage AR Stage

Berkolaborasi dengan aktris korea, brand Samsung meluncurkan brand selular mereka dengan menyediakan sebuah pertunjukan fashion yang menggunakan AR pada oktober 2021. Dengan menggunakan fitur AR fashion lenses pada video musik mereka, audiens dapat mencoba tampilan terbaik dari fashion yang disediakan dan membaginya pada audien lain melalui media sosial. Dengan bantuan AR, pertunjukan fashion menjadi lebih interaktif terbuka lebar terhadap properti penampilan.



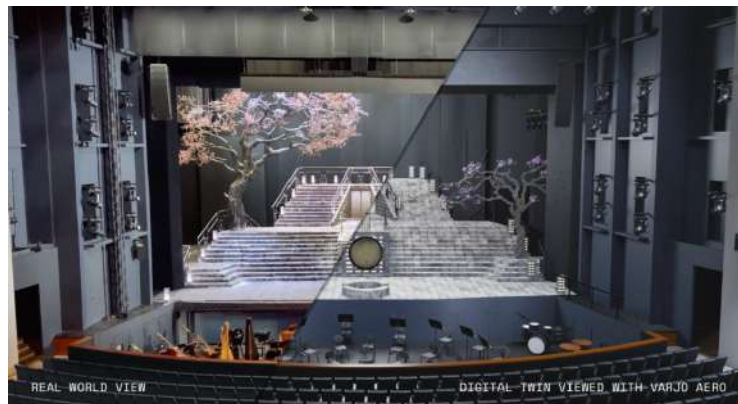
Gambar 6 Ready to wear AR Filters Samsung

Reinvention of Performing Arts

Beberapa tahun yang lalu, sulit membayangkan representasi artistik selain di atas panggung di depan penonton. Saat ini, para profesional seni pertunjukan memiliki keinginan untuk menemukan media artistik baru, seperti realitas virtual. Sebagai contoh Opera dan Balet Nasional

Finlandia, yang telah bergabung dengan dua pelopor realitas virtual Finlandia: Varjo dan Zoan. Bersama-sama, mereka telah mengerjakan sebuah proyek untuk membayangkan kembali cara seni pertunjukan dipahami dan dialami.

Berdasarkan Opera Nasional Finlandia, proyek *Opera Beyond* bertujuan untuk mengeksplorasi, mendobrak hambatan kreatif, dan menciptakan pengalaman imersif yang luar biasa bagi penonton dan kreator. "Agar opera berkembang di zaman modern, kita harus menghormati tradisinya sambil menunjukkan kesediaan untuk berkembang – mencerminkan minat dan harapan penonton baru," kata Annastina Haapasaari, manajer proyek di FNOB. Langkah pertama dalam kolaborasi ini adalah desain Zoan dari model virtual tiga dimensi panggung untuk memungkinkan pratinjau produksi masa depan menggunakan headset VR Varjo. Hal ini memungkinkan tim kreatif untuk melampaui gambar 2D atau menghindari berinvestasi dalam set mahal sebelum pertunjukan. Selain itu, karena tim umumnya internasional, menjadi penting untuk menemukan solusi hari ini untuk dapat bekerja dari jarak jauh.



Gambar 7 Open Beyond AR

Di Jerman, sirkus Roncalli telah menggunakan teknologi hologram untuk menggantikan hewan hidup dalam pertunjukannya seperti pada gambar 7. Ada dua keuntungan dari praktik ini: berkontribusi pada perlindungan hewan liar dan membutuhkan lebih sedikit logistik dalam hal perjalanan dan pemasangan. Dalam sebuah tontonan, kita dapat mengagumi gajah, ikan, atau kuda dalam bentuk hologram yang terbuat dari 6 juta piksel. "Circus Roncalli berfokus pada tindakan puitis dan akrobatik", jelas Markus Strobl, kepala komunikasi.



Gambar 8 Rocalli Circus

Seni pertunjukan telah mampu memanfaatkan teknologi baru seperti AR untuk menawarkan bentuk artistik baru. Dengan memadukan bentuk kontemporer dengan inovasi digital, penonton saat ini dapat mengagumi karya secara hybrid. Tantangan bagi lembaga budaya saat ini adalah menciptakan rasa eksklusivitas dan kesenangan yang khas dari acara di tempat, tetapi kali ini dalam pengalaman menikmati seni pertunjukkan seperti di rumah.

Recreate Artistic Experiences

Saya menghabiskan persekutuan penelitian saya di Jacob's Pillow Dance di studio yang mereka bangun, merekonstruksi gerakan dari buku, foto, video, dan rumor. Rasanya kadang-kadang seolah-olah saya menari dengan hantu. Saya ingin menciptakan kembali pengalaman itu untuk pemirsa. Hal ini oleh seniman seni pertunjukkan dalam pameran seninya pada sebuah pameran seni di MoMA (The Museum Of Modern Art) pada Mei 2014. Menggunakan platform Augmented Reality yang disediakan yang berkolaborasi dengan dengan Dance-Tech, Weinert membuat instalasi permanen dari pertunjukan terbarunya di MoMA dengan menyisipkan AR pada pertunjukannya. Melalui penggunaan aplikasi seluler, peserta dapat melihat cuplikan pertunjukannya hanya dengan melatih ponsel cerdas atau komputer tablet mereka ke galeri museum tempat ia tampil pada Oktober 2013.



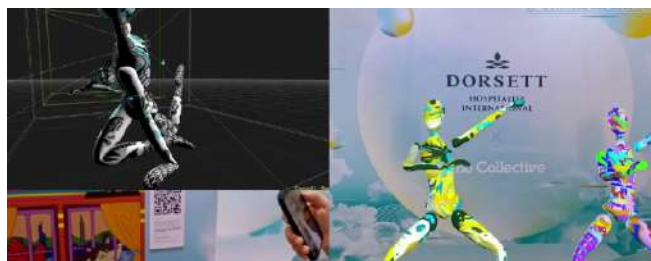
Gambar 9 Adam H Weinert Digital Instalation in MoMA

Tindakan "Reaccession" dilakukan oleh Weinert dengan menampilkan ulang koreografi Ted Shawn di dinding museum. Penggunaan AR dan dokumentasi video membuatnya mungkin untuk menampilkan aspek hubungannya dengan audiensnya, serta sejarah tarian dan tarian yang biasanya tidak terlihat. Reaksesi pada karya Ted Shawn memberikan wawasan baru terhadap gagasan pengarsipan dan *rework* suatu pertunjukan menggunakan intervensi digital dan performatif serta menawarkan cara baru untuk menampilkan pertunjukan dan mengubah museum menjadi lebih dari sekadar tampilan monumental saja.

Adaptive performance ART

Pada tahun 2020, seni pertunjukan sangat menderita karena dampak pandemi yang menyebabkan pembatasan pada ruang publik untuk digunakan dalam pertunjukan. Beberapa pertunjukan seni terpaksa harus membatalkan pertunjukan mereka demi alasan keamanan. Kebutuhan manusia yang memerlukan pertunjukan seni sebagai hiburan atau bahkan sebagai terapi mental untuk tetap optimis dimasa pandemi mendorong untuk berpikir bahwa bagaimana cara mengintegrasikan headset realitas virtual dalam pertunjukan tari, bagaimana teknologi dan imersi dapat meningkatkan pengalaman penonton. Beberapa organisasi seni pertunjukan melihat AR sebagai media yang penuh dengan sumber daya dan kemungkinan. Dengan penguncian dan penutupan teater yang berkepanjangan, perlu untuk mempercepat gerakan agar dapat terus menawarkan hiburan kepada audiens.

. Sebagai contoh adalah pertunjukan seni The Way We Dance pada tahun 2022 di Dorsett Hospitality International Hongkong. Pertunjukan tersebut memanfaatkan sensor gerak yang dipakai oleh berbagai seniman di belahan dunia dan diolah sehingga dapat ditampilkan didalam suatu kanvas di lokasi dengan melakukan pemindaian pada kanvas tersebut. Dengan menggunakan AR, adaptasi terhadap krisis dan keinginan nyata untuk menciptakan bentuk-bentuk artistik baru, realitas virtual secara bertahap dimunculkan ke dalam seni pertunjukan.



Gambar 10 The Way We Dance Performance

Expanding Creative Possibilities

Penggunaan teknologi AR memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan cara baru dan menarik . AR dapat digunakan untuk meningkatkan media tradisional, seperti lukisan dan patung, atau untuk menciptakan bentuk seni yang sama sekali baru yang hanya ada di dunia digital. Ini membuka dunia kemungkinan bagi seniman untuk bereksperimen dengan gaya, teknik, dan narasi yang berbeda. Teknologi AR menggabungkan elemen digital dengan dunia fisik, memungkinkan seniman untuk menciptakan pengalaman imersif dan interaktif yang melibatkan dan memikat penonton (Kim & Choi, 2008).

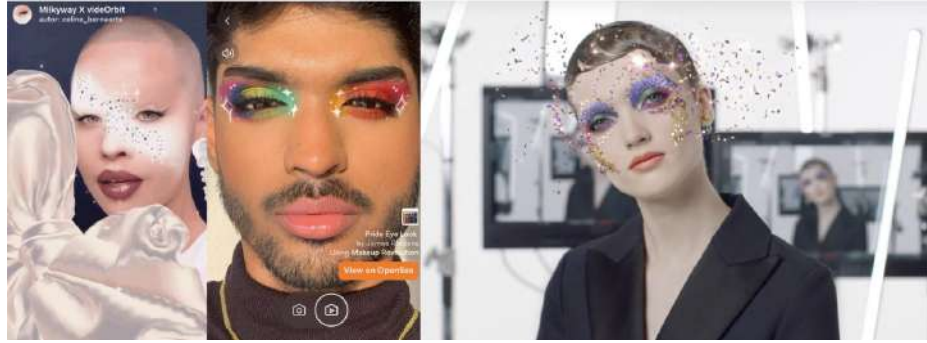
Pada sisi pengaturan panggung, AR dapat digunakan untuk meningkatkan tahap persiapan pada panggung pertunjukan. AR akan melapisi elemen digital ke set fisik atau aktor seperti yang tampak pada gambar 10.



Gambar 11 International Horticultural Beijing AR Show

Dengan menggunakan AR, maka proses persiapan sebelum pertunjukan akan menjadi lebih mudah dan tidak terbatas oleh batasan-batasan properti pada seni pertunjukan yang tradisional. Seniman menjadi lebih berani untuk memasukkan instrument-instrument pendukung pertunjukan dan dengan berkolaborasi dengan seniman grafis lain akan semakin memperkaya instrument pendukung pertunjukan tanpa takut gagal karena dengan menggunakan AR, properti dapat digunakan berulang-ulang dalam sebuah adegan.

Penampil dapat mengenakan kostum dan riasan yang disempurnakan AR yang mengubah penampilan atau menampilkan visual dinamis sebagai respons terhadap pertunjukan, menambahkan lapisan ekspresi dan kreativitas baru seperti gambar 11.



Gambar 12 Tata Rias menggunakan AR

Proses kreasi tata rias yang dinamis semakin memperkuat dan mempertebal pengkarakteran dalam sebuah cerita yang dipertunjukkan. Dengan dukungan tata rias yang kreatif seorang aktor dapat berbicara lebih dalam penyampaian pertunjukkan melalui ekspresi dan pesan emosi dari aktor dapat tersampaikan pada audiens (Baltacioglu, 2018).

Pemanfaatan AR dapat memberikan nilai lebih pada suatu pertunjukkan. AR memungkinkan bentuk interaksi antara penampil dan audiens menjadi lebih nyata. Audiens dapat menggunakan berbagai media bantu pribadi seperti kacamata AR, atau ponsel yang mendukung AR untuk dapat menentukan alur dari cerita atau bahkan masuk menjadi bagian dari suatu pertunjukkan. ViFlow dari Florida State university dalam proyek riset tari melakukan percobaan dengan memasukkan unsur interaktif dari AR pada pertunjukkan tarinya pada gambar 12.



Gambar 13 Motion Based AR performance dance

Percobaan yang dilakukan oleh ViFlow ini menggunakan sensor gerak sebagai pemicu tampilan AR yang diproyeksikan pada area sekitar penampil. Penggunaan AR sebagai pendukung dari pertunjukan ini membuat setiap aksi dari penampil menjadi lebih hidup seperti pada gambar 13. Obyek AR yang mengikuti pergerakan dari penampil menambah efek dramatis dan mempertebal pesan yang akan disampaikan oleh penampil dan menyebabkan audiens merasakan

bahwa pertunjukkan lebih hidup dan terasa nyata sehingga audiens merasakan keterlibatan dengan pertunjukkan yang dinikmatinya (Papadopoulou & Deliyannis, 2018).



Gambar 14 Pertunjukkan tari dengan dukungan AR

Penggunaan AR pada seni pertunjukkan dapat memicu suatu bentuk baru seni pertunjukkan. Dengan mengkolaborasikan seni pertunjukkan dengan AR, maka terbuka kemungkinan bagi seniman untuk berkesperimen tanpa batas dalam setiap karyanya karena limitasi-limitasi pada seni pertunjukkan dapat dihindari. Semakin banyak eksperimen yang dilakukan maka akan semakin beragam varian seni pertunjukkan baru yang muncul. Rekreasi seni lain menjadi suatu pertunjukkan juga sangat dimungkinkan terjadi dengan penggunaan AR (Young & Marshall, 2023) seperti pada gambar 14, dimana sebuah seni 2D dikolaborasikan menggunakan *marker based* AR menjadi sebuah pertunjukkan baru.



Gambar 15 Seni 2D menjadi seni pertunjukkan dengan AR

Penggunaan AR akan menghilangkan batasan dimensi jarak antar seniman sehingga terbuka kemungkinan kolaborasi global antar seniman dalam mempertunjukkan sebuah seni seperti yang ditunjukkan oleh dorsette hospitality international dalam pertunjukan The Way We Dance. sebuah aplikasi Dance Off yang memungkinkan kompetensi tari antar pengguna aplikasi

yang bahkan tidak mengenal satu sama lain dan terpisah pada area yang berbeda seperti gambar 15.



Gambar 16 Aplikasi Dance Off dengan AR

Kesimpulan

Eksperimental kolaborasi AR dan seni pertunjukkan banyak membawa dampak positif terhadap seni pertunjukkan. Kreatifitas bentuk dan ragam pertunjukkan berkembang dengan lebih luas dengan bantuan AR. Seni pertunjukkan bertransformasi menjadi berbagai bentuk seni baru yang lebih kreatif dan terbuka dalam interaksinya dengan penampil atau audiens. Dengan interaksi yang semakin menarik dan kreatif, maka audiens akan semakin memiliki minat untuk menikmati bahkan ikut terlibat dalam pertunjukkan seni.

Kreativitas dan interaksi dalam seni pertunjukan telah mendapatkan dorongan yang signifikan dari AR. Teknologi ini membuka peluang baru dan menggoyahkan batasan konvensional dalam seni pertunjukkan, memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi gagasan dan bentuk baru sebuah pertunjukkan. Dengan perkembangan teknologi AR yang terus berlanjut, kita dapat mengharapkan perubahan yang lebih besar lagi dalam industri seni pertunjukan di masa mendatang.

Referensi

- Baltacioglu, Y. A. (2018). Views of state theatre actors on theatrical makeup. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 5(6), 118–127.
<https://doi.org/10.18844/prosoc.v5i6.3848>
- El Filali, Y., & Krit, S. (2018). Augmented Reality Types and Popular Use Cases. *Proceedings of the 1st International Conference of Computer Science and Renewable Energies*, 107–110. <https://doi.org/10.5220/0009776301070110>

- Fatra, E., Hidayatullah, A., Dijaya, R., & Azizah, N. L. (2022). Hajj Pillars Education Application Using Markerless Augmented Reality Method. In *Procedia of Engineering and Life Science* (Vol. 3).
- Hammady, R., Ma, M., & Temple, N. (2016). *Augmented Reality and Gamification in Heritage Museums* (pp. 181–187). https://doi.org/10.1007/978-3-319-45841-0_17
- Hasanah, N., Triyono, M. B., Pratama, G. N. I. P., Fadlioni, & Paramartha, I. G. N. D. (2021). Markerless Augmented Reality in Construction Engineering Utilizing Extreme Programming. *Journal of Physics: Conference Series*, 1737(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1737/1/012021>
- Kim, B.-C., & Choi, J.-S. (2008). Making artworks and performance based on augmented reality. In *Int. J. Arts and Technology* (Vol. 1, Issue 2).
- Liao, C.-F., Lu, W.-C., Chen, K., Grannan, Z., Chang, W.-C., & Hsiao, Y.-K. (2016). Wise: A Wearable Platform for Performer-Guided Mixed-Reality Interactive Performance Art. *2016 International Conference on Platform Technology and Service (PlatCon)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/PlatCon.2016.7456842>
- Masood, T., & Egger, J. (2019). Augmented reality in support of Industry 4.0—Implementation challenges and success factors. *Robotics and Computer-Integrated Manufacturing*, 58(February), 181–195. <https://doi.org/10.1016/j.rcim.2019.02.003>
- Papadopoulou, M., & Deliyannis, I. (2018). *Digital Culture & Audiovisual Challenges: Interdisciplinary Creativity In Arts And Technology AUGMENTED REALITY AND VISUAL ARTS*.
- R R, N., M, R., S, R. B., Sultana, S., & Nadig, N. M. (2022). Markerless Augmented Reality Application for Interior Designing. *2022 Second International Conference on Advanced Technologies in Intelligent Control, Environment, Computing & Communication Engineering (ICATIECE)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICATIECE56365.2022.10047281>
- Reed, E. (2020). Performance Art Is.... *TDR/The Drama Review*, 64(4), 2–2. https://doi.org/10.1162/dram_a_00961
- Wainwright, L. S. (2011, April 15). *performance art*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/performance-art>.
- Widhiyanti, K., Karina, A., Atmani, P., & Dewangga, K. (n.d.). *DIGITAL GAME EVALUATION METHOD AS A SUPPORTER OF IMPROVING GAME PRODUCT QUALITY*. <https://ssrn.com/abstract=4448178>
- Ye, W., & Li, Y. (2022). Design and Research of Digital Media Art Display Based on Virtual Reality and Augmented Reality. *Mobile Information Systems*, 2022, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/6606885>
- Young, T., & Marshall, M. T. (2023). An Investigation of the Use of Augmented Reality in Public Art. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(9), 89. <https://doi.org/10.3390/mti7090089>
- Zollmann, S., Langlotz, T., Grasset, R., Lo, W. H., Mori, S., & Regenbrecht, H. (2021). Visualization Techniques in Augmented Reality: A Taxonomy, Methods and Patterns. *IEEE*

Transactions on Visualization and Computer Graphics, 27(9), 3808–3825.
<https://doi.org/10.1109/TVCG.2020.2986247>

Dari Panggung ke Layar: Teknik Master Scene dalam Produksi Sineprak (Sinematografi Kethoprak)

Antonius Janu Haryono¹

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
Email: antoniusjharyono@gmail.com

Adrian Bagaskara Harya Putra²

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
Email: bagasadrian2607@gmail.com

ABSTRAK

Proses peralihan penyajian kesenian kethoprak dari pentas panggung menuju layar (*screen*) merupakan suatu transformasi yang menarik. Salah satu bentuk peralihannya adalah kesenian kethoprak yang disajikan dengan unsur-unsur filmis yang disebut Sineprak (sinematografi kethoprak). Dalam format Sineprak, unsur-unsur khas pertunjukan kesenian kethoprak, seperti *lakon*, *tembang*, iringan musik, kostum dan ekspresi budaya mengalami metamorfosis saat dihadirkan dalam medium sinema. Salah satu permasalahan yang muncul dalam proses peralihan adalah pilihan metode pengambilan gambar dari sebagian besar adegan dalam produksi Sineprak yang menggunakan metode *master scene*. Proses pengambilan gambar dalam sebuah adegan memiliki beberapa metode dasar yang sering digunakan. Salah satunya adalah metode *master scene* yang sejauh ini merupakan metode pengambilan gambar yang paling sering digunakan dalam pembuatan film, khususnya pada adegan dialog. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan pengamatan atau observasi terhadap metode-metode pengambilan gambar yang digunakan dalam produksi Sineprak. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana dampak penggunaan metode *master scene* pada produksi Sineprak.

Kata kunci: Kethoprak, Sineprak, Master Scene.

Pendahuluan

Trasnformasi kethoprak yang terus berjalan hingga sampai saat ini merupakan bukti bahwa kesenian kethoprak merupakan salah satu kesenian yang dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan jaman. Menurut sejarahnya, perubahan bentuk pentasan kethoprak dipengaruhi oleh kondisi dalam masyarakat [1]. Pola menonton penonton saat ini cukup banyak dipengaruhi oleh mudahnya mengakses hiburan audio visual melalui perangkat *handphone* yang mereka miliki. Pertunjukan kesenian tradisional yang dulu hanya dapat disaksikan oleh penonton secara langsung di panggung untuk sekarang ini dapat ditonton secara lebih luas melalui layar (*screen*). Penggunaan teknologi media rekam memberikan dampak yang signifikan pada proses produksi pertunjukan kesenian kethoprak. Salah satu bentuk atau format transformasi pertunjukan kethoprak dari panggung ke layar yang saat ini banyak digunakan oleh seniman kethoprak sering disebut Sineprak maupun Sinema Kethoprak. Sumber tertulis yang menjelaskan tentang bentuk baku dari format pertunjukan Sineprak sendiri belum banyak ditemukan saat ini. Menurut seniman kethoprak Bodan Nusantara ketika mencetuskan istilah Sineprak atau Sinematografi Kethoprak belum merumuskan seperti apa bentuk atau format sineprak [2]. Hal ini juga terlihat dengan banyaknya seniman kethoprak yang memberikan label Sineprak maupun Sinema Kethoprak pada setiap karya rekaman kethoprak yang mereka unggah di media internet. Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan istilah Sineprak atau Sinema Kethoprak merupakan bentuk upaya dari para seniman kethoprak untuk memasukan pendekatan filmis pada karya mereka meskipun menjadi terkesan hanya menempelkan istilah sinema atau sinematografi. Konsekuensi dari memasukan unsur-unsur filmis dalam format pertunjukan Sineprak adalah para seniman kethoprak harus paham dengan penggunaan unsur tersebut.



Gambar 1. 1 Suasana produksi sinema kethoprak (1831 Hadeging Praja Bantul) pada tahun 2021
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kaidah-kaidah sinematografi banyak diadopsi dalam membangun visualisasi pertunjukan kesenian kethoprak dalam bentuk Sinema Kethoprak [3]. Elemen-elemen sinematografi, seperti pencahayaan, komposisi visual, pergerakan kamera dan pemilihan *color grading* dapat digunakan untuk membangun bahasa visual dalam karya Sineprak. Permasalahan yang sering muncul dalam proses produksi Sineprak adalah para seniman kethoprak harus menggunakan pilihan-pilihan teknis sinematografi [4] yang sebelumnya tidak mereka temui dalam proses produksi kethoprak panggung. Hal teknis yang harus dipahami, antara lain: para seniman kethoprak harus memahami tentang bagaimana menggunakan pencahayaan untuk menciptakan *mood* dan *look* yang sesuai, pemilihan pergerakan kamera yang tepat untuk meningkatkan dramatisasi [5] adegan serta menentukan pilihan lensa untuk membangun dimensi dalam setiap *shot*.

Pada proses produksi sineprak terdapat beberapa metode pengambilan gambar seperti pada proses produksi film pada umumnya yang perlu dikuasai oleh seorang seniman kethoprak. Pemilihan metode pengambilan gambar yang tepat merupakan aspek penting yang mempengaruhi hasil akhir dari visualisasi naskah. Dalam menentukan metode pengambilan gambar yang akan digunakan dapat melihat pada kebutuhan alur cerita, pembangunan karakter, visi sutradara [6] dan lainnya. Seniman pembuat sineprak harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang pemilihan metode pengambilan gambar karena dapat mempengaruhi narasi dan pengalaman penonton serta bagaimana mempertahankan ciri khas kesenian kethoprak sehingga tidak terkesan sama dengan karya film.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengamati metode pengambilan gambar yang digunakan pada sineprak yang diunggah pada *platform* Youtube oleh para seniman kethoprak. Pentingnya penelitian ini adalah perlunya melakukan kajian pada metode-metode pengambilan gambar yang digunakan pada produksi sineprak untuk melihat kecenderungan metode yang banyak digunakan oleh para seniman sineprak. Apakah para seniman sineprak dapat menggunakan metode pengambilan gambar yang tepat? mengingat banyak seniman sineprak yang tidak mempelajari bidang film secara mendalam. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan tentang perkembangan metode produksi kesenian kethoprak dengan pendekatan filmis, terutama pada aspek elemen-elemen teknis sinematografi yang banyak digunakan dalam produksi sineprak. Manfaat bagi praktisi kesenian kethoprak adalah memberikan gambaran metode pengambilan gambar yang sesuai dengan kebutuhan cerita sehingga dapat meningkatkan kualitas sineprak. Dengan kualitas audio visual yang semakin baik diharapkan kesenian tradisional kethoprak dapat tetap lestari di tengah persaingan hiburan yang ada di internet.

Teori dan Metodologi

Penelitian terkait dengan transformasi kesenian kethoprak dari panggung ke layar ini berfokus pada metode pengambilan gambar yang banyak digunakan dalam sineprak yang ada di internet. Transformasi panggung ke layar pada kesenian kethoprak sudah banyak dilakukan oleh para seniman kethoprak. Hal ini terlihat dari pengkategorian kethoprak menurut pengelompokan atas dasar papan dimainkannya dapat dilihat dalam buku yang berjudul *Kethoprak Kekinian: Seni Rakyat Mendobrak* yang ditulis oleh Purwadmadi. Pada buku ini, pengkategorian ketoprak menurut papan atau tempat dimainkannya dibagi menjadi 11 kelompok, yaitu Kethoprak Latar, Kethoprak *Kupeng*, Kethoprak *Pendhapan*, Kethoprak *Dheprok*, Kethoprak Rekaman, Kethoprak Kelilingan, Kethoprak Panggung, Kethoprak Tobong, Kethoprak Radio, Kethoprak Televisi dan Kethoprak Film/Sineprak [7].

Transformasi dari panggung ke layar secara tidak langsung membutuhkan penyesuaian berkaitan dengan proses teknis produksi yang menggunakan peralatan teknologi perekaman. Terdapat beberapa metode pengambilan gambar yang biasa digunakan dalam produksi film. Setiap *filmmaker* mungkin memiliki metode pengambilan gambar yang berbeda-beda. Pada buku *Cinematography: Theory & Practice*, dijelaskan beberapa metode dasar yang sering digunakan para pembuat film, yaitu: *Master Scene*, *Coverage*, *Overlapping/Triple Take*, *In-One*, dan

Freeform Method. Blain Brown (2016) mengatakan bahwa *the master scene method is by far the most often used method of shooting a scene, especially for dialog scenes*. Metode *master scene* dilakukan dengan melakukan proses pengambilan gambar dari awal sampai akhir dan yang biasa dilakukan setelah memperoleh *shot master scene* kemudian mengambil *coverage*. Selain itu, proses pengambilan gambar dengan metode *master scene* akan lebih baik jika diambil terlebih dahulu agar tidak menimbulkan diskontinuiti [8].

Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengamatan pada karya rekaman kesenian kethoprak yang menyertakan kata sineprak maupun sinema kethoprak di *platform* youtube yang diunggah antara tahun 2020 sampai 2023. Pengamatan dan observasi difokuskan pada metode pengambilan gambar dengan melihat karakteristik *shot* atau visual. Untuk mempermudah melakukan analisis dilakukan segmentasi karya sineprak yang menggunakan pendekatan filmis yang dapat dilihat dari *setting* panggung dan non panggung. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Analisis merupakan proses mengolah data kemudian mencari pola maupun tema yang sama [9]. Penarikan kesimpulan[10] dilakukan dari pengamatan terhadap pola-pola metode pengambilan gambar pada sineprak.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti telah melakukan pengamatan terhadap 86 video sineprak yang ada di *platform* Youtube. Dari jumlah tersebut, peneliti berusaha mengklasifikasikan video-video tersebut berdasarkan kontennya. Data sineprak tersebut dijabarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Data sineprak tahun 2020 hingga 2023 pada *platform* Youtube

No	Judul	Sutradara
2020		
1	Sinematografi Kethoprak "Wengis"	S. Anggung Kidung K
2	Sinematografi Kethoprak "Keris Kyai Sengkelat"	S. Anggung Kidung K
3	Sinematografi Kethoprak "Ksatria Glagah Wangi"	Sudarmanto
4	Sinematografi Kethoprak "Sangkan Paran"	-
5	Kethoprak Sinema "Kidung Panglilih"	Angger Sukisno
6	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Pati Nyalawadi"	Bondan Nusantara
7	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Nekad"	Herry Suryono
8	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Tragedi"	Bondan Nusantara
9	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Andini"	Herry Suryono
10	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Warangan"	Herry Suryono
11	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Pak Kebo"	Herry Suryono

12	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Raden Mas Klunthing"	Bondan Nusantara
13	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Dhagelan"	Alfian Anggoro Mukti
14	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Kalangjaya"	Ponang Merdugandang
15	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Damar & Sawitri"	Herry Suryono
16	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Selingkuhan Candhik Ayu"	Bondan Nusantara
17	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Kutis"	Bondan Nusantara
18	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Pulung Gandrung"	Harmanto
19	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Warisan"	Hening Sudarsono
20	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Meri"	Merynda Yola
21	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Mbrebegi"	Tedjo Suyanto
22	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Kalap"	Santo Mboso
23	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Sri seri 1"	Bondan Nusantara
24	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Sri seri 2"	Bondan Nusantara
25	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Larang Banyu"	Thomas Haryono
26	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Rukmi Edan"	Sutino
27	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Angel Tutarane"	Bondan Nusantara
28	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Sulap"	Untung S
29	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Meteng"	
30	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Calon Lurah"	Bondan Nusantara
31	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Tikus Nguntal Wedus"	Harmanto
32	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Stroke Mendem Tresna"	Bondan Nusantara
33	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Rebutan Parmi"	Bondan Nusantara
34	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Ponijah Golek Bojo"	Bondan Nusantara
35	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Misteri Pembunuhan"	Bondan Nusantara
36	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Misteri Keris Tilam Sari"	Bondan Nusantara
37	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Pitik Wingit"	Bondan Nusantara
38	Sineprak "Karman"	Wahyu Setiawan
2021		
39	Sinema Kethoprak "Tresna Sudra"	Djoko Banendro
40	Kethoprak Film " Balada Dalang Panjang Mas"	Alfian Anggoro Mukti
41	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Sedumuk Bathuk Senyari Bumi"	S. Anggung Kidung Pinurba
42	Film Kethoprak "Gendam"	Wangsit Winursito
43	Sinema Kethoprak "Mawar Kasimpar"	Sugiman
44	Sinema Kethoprak "Empu Paku Waja"	Ahmad Efendi
45	Kethoprak Sinema "Angluh"	Budi Sutowiyoso
46	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Kalung Wasiat seri 1"	Bondan Nusantara

47	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Kalung Wasiat seri 2"	Bondan Nusantara
48	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Kalung Wasiat seri 3"	Bondan Nusantara
49	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 1"	Bondan Nusantara
50	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 2"	Bondan Nusantara
51	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 3"	Bondan Nusantara
52	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 4"	Bondan Nusantara
53	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 5"	Bondan Nusantara
54	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 6"	Bondan Nusantara
55	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 7"	Bondan Nusantara
56	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 8"	Bondan Nusantara
57	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 9"	Bondan Nusantara
58	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Setan Kober seri 10"	Bondan Nusantara
59	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Waryanti"	Bondan Nusantara
60	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Ing Suwalike Tembok Sekolah seri 1"	Bondan Nusantara
61	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Ing Suwalike Tembok Sekolah seri 2"	Bondan Nusantara
62	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Ing Suwalike Tembok Sekolah seri 3"	Bondan Nusantara
63	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Ing Suwalike Tembok Sekolah seri 4"	Bondan Nusantara
64	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Bandung Bondowoso seri 1"	Cliona
65	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Bandung Bondowoso seri 2"	Cliona
66	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Zodrui seri 1"	Bondan Nusantara
67	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Zodrui seri 2"	Bondan Nusantara
68	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Zodrui seri 3"	Bondan Nusantara
69	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Zodrui seri 4"	Bondan Nusantara
70	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Ambisi"	Bondan Nusantara
71	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Gatotkaca Gugur"	Bondan Nusantara
72	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Genderang Bharatayuda"	Bondan Nusantara
73	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Ksatria Yang Terhina"	Bondan Nusantara
74	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Kurbaning Katresnan"	Bondan Nusantara
75	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) "Rajapati"	Diah Prameswari
2022		
76	Sinema Kethoprak "Kidung Wengi Ing Sendang Wali"	Budi Sutowiyiso
77	Kethoprak Sinema "Gurit Ing Rawa Pening" Seri 1	Budi Sutowiyiso

78	Sineprak "KALAP"	Hapri Shina Nirmala
79	Sinema Kethoprak 'Ondorante'	
80	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Kangslupan"	Puji Wahono
81	Sineprak (Sinematografi Kethoprak) " Kleru Tanpa"	Brian Riangga Dhita
2023		
82	Kethoprak Sinema "Ubud-Ubud"	Sugiman Dwi Nurseto
83	Sinema Kethoprak "Bangun Kerta Kawedar"	Lilik Agung Suprihanto
84	Sinema Kethoprak "Nagasasra Sabukinten - Geger Kapucangan"	Budi Sutowiyiso
85	Sinema Kethoprak "Kembang Kasimpar" eps.1	Sugiman Dwi Nurseto
86	Sinema Kethoprak "Kembang Kasimpar" eps.2	Sugiman Dwi Nurseto

Analisis dilakukan dengan mengklasifikasi dan mengidentifikasi unsur-unsur film (Mise-en-scene, sinematografi, tata suara, dan editing) pada sineprak-sineprak tersebut, peneliti menemukan banyak kesamaan dalam aspek produksi. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah bagaimana seniman-seniman sineprak menghasilkan suatu karya yang luarannya berupa karya film. Secara sederhana, unsur-unsur yang ada di dalam film terpenuhi dengan hanya sekedar menghadirkannya. Kebanyakan tidak dengan sengaja menggunakan konseptual khusus untuk mencapai capaian tertentu. Luaran film yang dihasilkan pun memiliki kualitas audio dan visual yang di bawah rata-rata film pada umumnya. Bahkan belum bersanding dengan film-film yang dibuat oleh *film maker indie*. Hal-hal semacam ini memiliki banyak peluang indikasi, seperti keterbatasan sumber daya manusia, keterbatasan alat, hingga keterbatasan ilmu pengetahuan tentang teknis film. Selain itu, ada hal menonjol yang peneliti temukan pada aspek sinematografi. Hampir seluruh sineprak yang dianalisis menggunakan teknik *master scene* dalam pengambilan gambarnya. Sebagian besar menerapkannya secara dominan sepanjang film.



Gambar 1. 2 Adegan dalam sineprak Pak Kebo
Sumber: Youtube

Pada sineprak berjudul Pak Kebo (2020) yang disutradarai oleh Herry Suryono, *master scene* terlihat pada adegan di atas. Adegan di atas berlangsung dengan durasi kurang lebih satu menit. Adegan tersebut berpegang pada satu *shot* master seperti yang terlihat pada gambar. Mulai dari kemunculan wanita berbaju oranye sendiri, kemudian datang wanita berbaju biru, lalu seorang pria datang, hingga adegan diakhiri dengan satu orang pria. Adegan yang kompleks tersebut hanya diselesaikan dalam satu *shot* saja. Memang, adegan itu tidak banyak menggunakan gerak tubuh, seluruh informasi yang disampaikan ada di dalam dialog yang diucapkan tokoh-tokoh.



Gambar 1. 3 Adegan dalam sineprak Damar dan Sawitri
Sumber: Youtube

Pada sineprak berjudul Damar & Sawitri (2020), penggunaan *master scene* terlihat di sepanjang film. Film ini menggunakan beberapa lokasi, sehingga penggunaan *master scene* mengacu pada tiap *scene*. Durasi tiap *master scene* terhitung rata-rata sekitar tiga menit, sangat bergantung pada panjang-pendeknya dialog. Adegan di atas menunjukkan salah satu *master scene* yang di bangun dengan memasukkan sedikit sekali *cover shot*. Bahkan *cover shot* yang dimasukkan tidak terlihat memberikan informasi yang berbeda dari *master shot*-nya.



Gambar 1. 4 Adegan dalam sineprak Damar dan Sawitri
Sumber: Youtube

Pada film yang sama, bisa ditemukan *master scene* pada adegan yang lain di tempat yang lain. Pada dasarnya, penggunaan *master scene* pada adegan ini masih sama. Perbedaannya, pada adegan

ini dimasukkan sedikit porsi *cover shot* pada tokoh yang ekspresi wajahnya tidak bisa terambil sepenuhnya pada *master shot*. Adegan ini juga mengandalkan informasi pada dialog yang terus saling timpal antar-tokoh dengan sedikit olah tubuh.



Gambar 1. 5 Adegan dalam sinepraktik Tresno Sudra
Sumber: Youtube

Sinepraktik Tresna Sudra (2020) yang disutradarai Djoko Banendro menjadi salah satu Sinepraktik yang peneliti amati menerapkan *master scene* paling lama dan paling dominan. Pada film berdurasi 34 menit, terdapat satu *scene* yang memiliki panjang kurang lebih 14 menit. *Scene* itu diambil dengan *master shot* yang dominan, hanya sedikit sekali *cover shot* yang dimasukkan, bahkan tidak memiliki motivasi tertentu dalam peletakkannya. Tentunya *cover shot* juga tidak membangun tensi, sehingga adegan itu terasa sangat lama. Adegan itu mencakup banyak sekali interaksi antar-tokohnya. Dimulai dari sekedar dialog, kemudian penambahan tokoh, hingga adegan-adegan yang memiliki tensi tinggi. Inti cerita dari adegan itu adalah tentang penghakiman yang dijabarkan dalam dialog.

Penggunaan *master scene* pada umumnya berguna untuk memasukkan informasi sebanyak-banyaknya dalam satu *frame*. Namun, semakin banyak informasi yang masuk ke dalam *frame*, maka akan semakin kecil objek. Maka, diperlukan *cover shot* untuk mengambil detail dari objek-objek tersebut. Kehadiran *cover shot* berhubungan dengan editing, dimana editor bisa memainkan

ritme dari film untuk menghadirkan sebuah sensasi kepada penonton. Penggunaan metode *master scene* memberikan keleluasaan dalam melakukan proses editing karena semua adegan diambil dari awal sampai akhir namun dalam beberapa adegan selain dialog dapat memberikan kesan gambar yang monoton.

Penggunaan *master scene* rupanya telah menghilangkan nyawa dari suatu adegan. Minimnya detail yang diambil membuat seluruh informasi harus disampaikan menggunakan dialog. Film, sebagai seni audio-visual akhirnya kehilangan “Bahasa Visual”. Padahal kekuatan film ada pada bahasa visual, dimana film dapat menghadirkan suatu informasi, emosi, serta motivasi tanpa mengucapkannya secara verbal. Meskipun sineprak memiliki dasar pada seni kethoprak yang ditampilkan di panggung, namun dengan tidak digunakannya kekuatan bahasa visual, sama saja hanya merekam apa yang terjadi di atas panggung. Efek yang timbul pada penonton akhirnya adalah rasa bosan dan jenuh.

SIMPULAN

Sineprak yang berkembang sebagai perpaduan dua kesenian yaitu film dan pertunjukan kethoprak rupanya telah menciptakan suatu pola yang berulang, yaitu penerapan *master scene*. Secara sengaja maupun tidak, *master scene* telah menjadi ciri khas yang melekat pada sineprak. Hal ini menjadi keuntungan karena hadirnya kesenian baru ini telah memiliki suatu warna tersendiri yang menjadikannya mudah dikenali orang. Di lain sisi, penggunaan *master scene* dalam sineprak rupanya diindikasikan karena keterbatasan-keterbatasan yang tidak bisa dicapai oleh seniman sineprak. Hasilnya, penggunaan *master scene* tidak berhasil menyampaikan bahasa visual dengan baik. Luaran film menjadi tidak berbeda seperti pertunjukkan panggung yang direkam dan disajikan dalam medium audio-visual.

Penggunaan *master scene* sebenarnya akan efektif bila memiliki motivasi tertentu dan konseptual yang matang dilengkapi dengan teknik-teknik yang mendukung. Hal tersebut bisa diperoleh dalam ilmu perfilman. Peneliti memandang, penggunaan *master scene* memiliki potensi besar untuk dipertahankan sebagai ciri khas Sineprak. Namun, perlu adanya penyempurnaan-penyempurnaan agar luaran yang dihasilkan bisa memenuhi kedua standar kesenian kethoprak dan film.

REFERENSI

- [1] A. Sukada, “Ketoprak: Menjaga Budaya Dengan Perubahan,” *Malang: FISIP Universitas Muhammadiyah Malang*, 2008, [Online]. Available: <https://1073zb3xfs20yv98x228do7r-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2015/03/SUKADA-Annisa.pdf>
- [2] Angen Sodo, INDONESIA. *Bondan Nusantara dan Ketoprak Milenial*, (2022). [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=rk9foWTHtO4>
- [3] E. Mulyaningsih, “Transformasi Ketoprak di media televisi pada Ketoprak Humor RCTI dan Ketoprak Sayembara TVRI.” Universitas Gadjah Mada, 2007.
- [4] D. Bordwell, K. Thompson, and J. Smith, *Film Art an Introduction*, Eleventh E. New York: McGraw-Hill Companies, 2017.
- [5] A. Dipoyono, “Revitalisasi Seni Pertunjukan Tradisional Ketoprak di Surakarta,” *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, vol. XV, no. 2, pp. 107–116, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/lakon/article/view/3001>
- [6] C. Kenworthy, *Master Shots Vol 3*, vol. 3. Studio City: Michael Wiese Productions, 2013.
- [7] Purwadmadi, *Kethoprak Kekinian: Seni Rakyat Mendobrak*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY, 2022.
- [8] B. Brown, *Cinematography: Theory & Practice*, Third edit., vol. 3. New York: Routledge, 2016.
- [9] J. R. Raco, “Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya,” 2010, doi: 10.31219/osf.io/mfzuj.
- [10] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methode Sourcebook*. 2014.

Penerapan Video Mapping Animasi dalam Pentas Teater Musikal Niskala Nawasena

Andi Abin

Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta email:
layc.abn@gmail.com

Kathryn Widhiyanti

Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta email:
kathryn@isi.ac.id

ABSTRAK

Pertunjukan teater dalam bahasa penceritaannya lebih dekat dengan penonton karena pemain berakting secara langsung di hadapan penonton. Pertunjukan teater memiliki tujuan untuk menyampaikan sebuah cerita untuk penonton. Selama ini, pertunjukan teater terbatas pada dialog antar pemain, monolog atau juga ada interaksi dengan penonton. Perkembangan seni penyampaian cerita berkembang menjadi beragam media *storytelling*, seperti film, drama, sinetron, dan animasi. Media- media *storytelling* ini lebih menarik dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Pertunjukan teater yang biasa dinikmati banyak orang, mulai terbuka dengan adanya kolaborasi dengan teknologi atau media visual lainnya. Salah satu bentuk kolaborasi yaitu menggunakan *video mapping* baik sebagai latar belakang atau visual pendukung cerita dalam pertunjukan teater. Video mapping yang biasa digunakan dalam bentuk seni grafis, *motion graphic* dan juga animasi.

Penelitian ini membahas mengenai penerapan animasi pada video mapping visualisasi latar belakang atau lingkungan cerita untuk mendukung pentas Teater Musikal Niskala Nawasena dalam rangkaian kegiatan Dies Natalis ISI Yogyakarta ke-39. Animasi *video mapping* pada pentas teater musik Niskala Nawasena memvisualisasikan latar belakang tempat dan properti sesuai dengan alur cerita. Visualisasi *video mapping* dapat membantu penonton untuk lebih memahami cerita yang dipentaskan dalam Teater Musikal Niskala Nawasena.

Keyword: teater, video, mapping, animasi, musik

Pendahuluan

Teater adalah salah satu media penceritaan yang berfokus kepada seni pertunjukan dan melibatkan secara langsung pemain pentas didepan audiens. Suherjanto & Maryaeni (2023) menjelaskan bahwa, *“Theater is a story of human life that is arranged to be shown as a performance and played by actors with characters that can be witnessed by the public.”* Lebih dari itu teater tidak bisa dilepaskan dari aspek tanda dan simbol dalam penceritaannya. Salah satu karakteristik penceritaan dari Teater adalah melibatkan pertunjukan langsung didepan audiens sehingga menciptakan interaksi langsung antara audiens dengan pemain sehingga memiliki pengaruh emosional yang lebih tinggi kepada audiens. Hal ini menciptakan sifat eksklusif kepada media penceritaan Teater. Selain pertunjukan langsung, karakteristik lain dari teater adalah beberapa peristiwa di dalam pentas dilakukan secara simbolis sehingga memerlukan kepekaan imajinatif dari audiens untuk dapat memahami alur cerita.

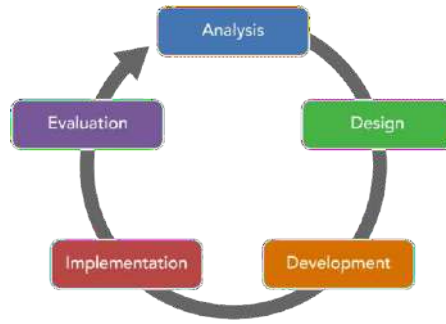
Seiring dengan berjalannya waktu, media penceritaan juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti perubahan preferensi audiens hingga perkembangan era mulai dari era tradisional, era televisi, hingga era digital. Dampak langsung dari perkembangan ini adalah munculnya banyak media penceritaan baru seperti, film, sinetron, podcast, hingga video game. Keberagaman media penceritaan ini juga mempertegas identitas dari berbagai media itu sendiri seperti karakteristik podcast yaitu dapat dinikmati hanya dengan mengandalkan audio saja, dan animasi yang bisa dinikmati visualnya karena dibuat sepenuhnya secara digital.

Media animasi merupakan salah satu media digital visual yang dapat mendukung pementasan teater. Salah satu bentuk kolaborasi media animasi dan pertunjukan teater yaitu video mapping. Salah satu karakteristik dari teater adalah set dan properti yang nyata. Hal ini dapat dikolaborasikan dengan teknologi animasi videomapping. Catanese (2013) mendefinisikan bahwa, *“videomapping is emerging as a projection technique that transforms any surface (buildings, surfaces, and almost all kinds of complex surfaces or three-dimensional objects) in a dynamic display”*. Penggunaan video mapping pada pementasan teater dapat memberikan sentuhan unik tersendiri dan memperlebar eksplorasi yang bisa dilakukan pada pementasan. Penerapan video mapping sudah sering dilakukan, seperti pada pentas Art Vision 2015 Classic Contest oleh András Sass dan László Czigány. Pada pentas tersebut, terlihat video mapping diproyeksikan kearah bangunan sehingga memberikan kesan perubahan bentuk pada bangunan tersebut.

Teater Musikal Niskala Nawasena dipentaskan pada hari Jumat, 25 Agustus 2023 di Laboratorium Seni ISI Yogyakarta sebagai rangkaian acara Dies Natalis ISI Yogyakarta yang ke-39. Teater yang diselenggarakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan ini berkolaborasi dengan Prodi Animasi untuk menerapkan videomapping pada pementasannya. Tim dari Prodi Animasi membutuhkan penyesuaian mendalam untuk memenuhi kebutuhan produksi video mapping.

Teori dan Metodologi

Metode yang digunakan dalam proses penciptaan video mapping untuk background pentas Teater Niskala Nawasena yaitu dengan metode ADDIE. ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap-tahap metode ADDIE disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahap-tahap metode ADDIE

ADDIE merupakan metode pengembangan yang cocok digunakan untuk membuat video mapping karena memastikan bahwa hasil video mapping dirancang dengan baik, sesuai dengan tujuan, dan efektif dalam mencapai hasil yang diinginkan..

1. ANALYSIS

Analisis merupakan tahapan mencari kebutuhan dari audiens terhadap desain. Pada penelitian ini dilakukan interview dengan sutradara teater Niskala Nawasena. Interview dilakukan untuk mengetahui alur cerita dan kebutuhan visual background apa saja yang diperlukan. Dalam interview tersebut, tim produksi video mapping mendapatkan gambaran tentang visual yang diinginkan sutradara seperti tema tempat hingga berapa banyak desain yang diperlukan.

2. DESIGN

Desain adalah perancangan visual, data hasil interview kemudian dirancang secara visual sebagai panduan dan diberikan ulang kepada sutradara untuk memastikan visual yang diinginkan sudah sesuai. Desain grafis merupakan disiplin seni (Ambrose & Harris, 2009 : 12) dalam menemukan sebuah pemecahan masalah dengan menggunakan kemampuan imajinasi, artistik, dan teknologi dalam mengkomunikasikan ide-ide melalui elemen visual.

3. DEVELOPMENT

Pada tahap Pengembangan, produk video mapping sebenarnya dibuat. Mencakup pembuatan asset, environment. hingga modeling. Hasil dari tahap ini adalah produk video mapping yang akan digunakan dalam pementasan.

4. IMPLEMENTATION

Pada tahap Implementasi, produk dilakukan penerapan video mapping yang pada tahap sebelumnya telah dirancang dan dikembangkan. Hasil yang telah disepakati bersama sebelumnya dilakukan uji coba secara langsung di lapangan untuk melihat segala kemungkinan yang akan terjadi.

5. EVALUATION

Evaluasi dalam metode ADDIE berfokus pada mengukur keefektifan produksi. Dalam hal ini, video mapping (ukuran, pergerakan, dan timing digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi. Hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk memutuskan apakah hasil video mapping yang dikembangkan telah berhasil mencapai tujuan pementasan.

Hasil dan Pembahasan

Teater Musikal Niskala Nawasena adalah salah satu rangkaian acara perayaan Dies Natalis ISI Yogyakarta Ke-39. Dies Natalis ISI Yogyakarta Ke-39 merupakan perayaan yang digelar untuk memperingati momentum menyatunya tiga akademi seni berbeda menjadi ISI Yogyakarta. Niskala Nawasena ditulis dan disutradarai oleh Rano Sumarno, M.Sn, penata lagu oleh Puput Pramuditya, M.Sn, penata tari oleh Galih Suci Manganti, M.A, dan penata wayang oleh Aneng Kiswanto, M.Sn. Tema Dies Natalis pada tahun 2023 adalah “Menuju Indonesia Emas: Akselerasi SDM Kreatif dan Inovatif”. Niskala Nawasena menyuguhkan cerita demokrasi modern yang dibungkus dengan tema abad pertengahan yang apik. Mengisahkan perjuangan Niskala yang ingin merebut kembali kerajaan Dwipantara setelah dikhianati oleh Ahengcara, salah satu prajurit dari raja Adhikara. Pentas Teater Musikal ini dipersembahkan oleh Fakultas Seni Pertunjukan yang berkolaborasi dengan Prodi Animasi dari Fakultas Seni Media Rekam untuk memproduksi video mapping. Video Mapping Teater Musikal Niskala Nawasena diproduksi selama 3 bulan dengan menerapkan metode ADDIE

Analisis

Pada tahap pertama dilakukan interview dengan sutradara teater Niskala Nawasena yaitu Rano Sumarno, M.Sn. Pada proses interview, diketahui konsep yang akan digunakan adalah abad pertengahan dengan sebuah kastil sedang dengan tembok batu yang berada di pinggir tebing dekat laut agar hanya ada satu akses jalan. Didalam kastil tersebut, terbagi menjadi tiga area, area pertama adalah area rumah warga yang berada dekat dengan pintu gerbang agar akses menjadi mudah. Di area perumahan dekat jalan utama didalam kastil terdapat tempat jual beli karena berada di area strategis. Kemudian area kedua adalah area taman kerajaan yang berada ditengah kastil. Area ini berada setelah rumah warga dan menjadi pemandangan pertama ketika masuk kedalam kastil. Area ini merupakan area eksklusif kerajaan dan memiliki banyak pepohonan yang tersusun rapih dan areanya cukup lebar. Kemudian area ketiga adalah area interior kastil. Interior terbagi menjadi beberapa interior namun yang menjadi fokus adalah area balairung. Konsep balairung adalah memiliki singgasana raja, kemudian diatasnya terdapat bendera kerajaan Dwipantara lalu memiliki area yang luas dan terdapat banyak patung. Kemudian interior lain kerajaan adalah ruang penjara bawah tanah. Penjara bawah tanah berkonsep gelap dan suram karena akan menjadi area yang tragis bagi tokoh cerita.



Gambar 2. Interview dengan Sutradara dan Teknis

Lalu terjadi juga koordinasi mengenai teknis dalam penerapan video mapping. dari kesepakatan ukuran layar, garis horizon, kecerahan gambar, hingga frame per detik yang akan digunakan

Secara teknis ada dua cara untuk membuat videomapping:

- Mempersiapkan gambar yang akan diproyeksikan pada suatu permukaan. Gambar dapat diproyeksikan ke arah bangunan sebagai media datar besar layar. Bangunan yang berbentuk datar pada umumnya tidak perlu dilakukan kalibrasi ulang.
- Mengerjakan masking atau semacam pola buram dengan bentuk dan posisi yang tepat untuk permukaan yang datar merata.

Dengan hanya menggunakan satu proyektor, kita dapat memiliki gambar dua dimensi, namun dengan berbagai proyektor yang dikalibrasi diatas media yang bersifat sebagai display, kita bisa membuat efek tiga dimensi yang memiliki kedalaman. Hal paling penting dalam pembahasan teknis videomapping adalah proyektor. Proyektor itu sendiri harus setidaknya memiliki kemampuan pencahayaan dari 5,600 lumens hingga 20,000 lumens agar visual dan kedalaman dapat terlihat secara jelas.

Skenario

Sebelum masuk ke tahap visual videomapping dilakukan identifikasi kebutuhan bacground untuk tiap scene berdasarkan skenario yang telah dibuat. Skenario berfungsi sebagai panduan untuk seluruh proses, mulai dari panduan cerita, keselarasan tim, perencanaan visual, hingga perencanaan produksi. Pada tabel skenario ditambahkan kolom animasi yang berisi hasil identifikasi kebutuhan background.

Setelah analisis dan interview panjang bersama sutradara, tim video mapping mulai membreakdown skenario yang didapatkan untuk mengetahui dan dijadikan panduan untuk dibuatkan concept art

KERANGKA CERITA
NISKALA NAWASENA
(Pentas Drama Musikal Dies Natalis ISI Yogyakarta 2023)

BABAK 1

Peringatan hari kemenangan

ADG	DESKRIPSI	LAGU	KOREOGRAFER	ANIMASI
1	Rakyat berkumpul di gerbang masuk istana kerajaan. Tak lama berselang pintu gerbang dibuka & orang-orang berjalan ke dalam istana.	Rakyat	Masyarakat bernyanyi dan menari menyambut kebahagiaan hari kemenangan kerajaan	- Gerbang kerajaan - Film bergerak menuju ke dalam istana kerajaan
2	Rakyat, Prajurit hingga petinggi kerajaan berkumpul di balairung istana memperingati hari kemenangan kerajaan (Nyanyian & Tarian)	- Raja Adhikara - Rakyat - Ratu Buana	Penari istana melakukan tarian dihadapan raja dan rakyat	Halaman dalam kerajaan
3	Terjadi pemberontakan oleh Ahenggara, Raja Adhikara terbangun di hutan & Ratu Buana menjadi sandera. Sebagai	Ahenggara	Teaterikal kekacauan	- Film Patung-patung dihancurkan - Fim Buku-buku dibakar
	prajurit melarikan diri, dan sebagian lagi membelot menjadi pemberontak (Nyanyian, Teaterikal, & Akrobatik)			- Film Foto raja lama berganti raja baru - Film orang-orang digantung
4	Ahenggara pemimpin baru dari pemberontak menjadi Raja (Nyanyian)	- Ahenggara - Ratu Buana		Halaman dalam kerajaan

BABAK 2

Negara dalam kekacauan

ADG	DESKRIPSI	LAGU	KOREOGRAFER	ANIMASI
1	Permainan Wayang. Cerita nasib raja Adhikara, nasib kerajaan, dan nasib Ratu Buana.	- Orang-orang - Pendongeng	Tarian orang-orang yang mengikuti dengeng pak dalang	Suasana Desa
2	Ratu buana terkurung dalam kegelapan di sel penjara bawah tanah. Sementara Raja Adhikara	- Ratu Buana - Raja Adhikara	Tarian surealis: besi penjara menari membentuk ruang imajinatif, gerakan	Ruang penjara bawah tanah
	terbuka dipersembuyani hujan belantara		menyatukan Adhikara dan Buana dalam tempat terpisah.	
3	Raja Adhikara wafat		Teaterikal kematian / memberikan penghormatan	Jenajah Raja Adhikara terbaring (Full screen)
4	Niskala berdialog imajinatif dengan ibunya (Ratu Buana)	- Niskala - Ratu Buana		Ruang penjara & ruang imajinatif

BABAK 3

Merebut kembali kemenangan

ADG	DESKRIPSI	LAGU	KOREOGRAFER	ANIMASI
1	Di persembuyian, Niskala menyiapkan bala tentara untuk operasi penyergaman	Niskala	Pada bala tentara melakukan tarian patriotic dengan membentuk formasi peperangan	- Hutan - Animasi Bulan sabit - Animasi Tristula - Animasi Garuda - Animasi Kerajaan

2	Perjalanan menuju Dwipantara Tiba di depan gerbang istana	• Musik ilustrasi	Para pasukan berlari menyusuri hutan Berdui di depan gerbang	• Film bergerak hutan melaju • Gerbang kerajaan
3	Pertarungan dua kubu	• Musik Ilustrasi	• Teaterikal pertempuran	• Lingkungan istana kerajaan
4	Kemeronongan Niskala	• Niskala • Ratu Buana	• Tarian Prajurit	• Istana gomerlap

DESIGN

Tahap kedua dalam metode ADDIE adalah tahap desain. Data mengenai kebutuhan videomapping yang telah didapatkan pada tahap analisis, diproses menjadi desain awal sebagai panduan dalam proses produksi. Pada tahapan desain ini dilakukan pembuatan storyboard, perancangan eksplorasi lanskap, dan perancangan properti.

Storyboard

Posisi kamera dan tata letak dalam animasi memegang peranan yang sangat penting karena berdampak langsung kepada hasil final. Disinilah storyboard memegang kendali, storyboard dalam videomapping berfungsi untuk memudahkan animator untuk menentukan letak dan timing sebelum dirender.

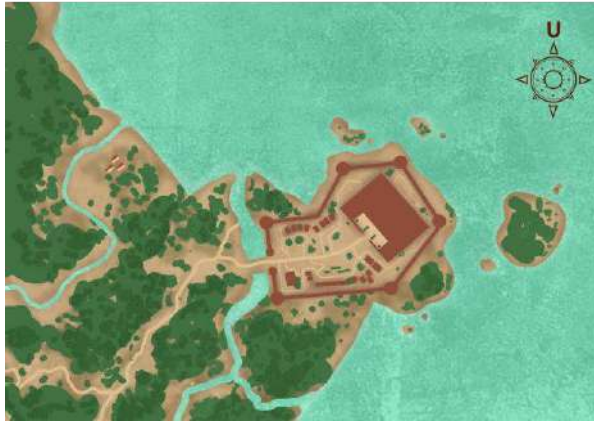


Gambar 3. Storyboard Scene Montage

Pada scene montage ini, tata letak, transisi, dan motion dibuat dan diberikan kepada layout artist, animator, dan compositor sebagai panduan.

a. Perancangan Eksplorasi Lanskap

Sebelum memulai proses pembuatan animasi diperlukan perancangan floorplan, kontur, hingga detail dari iklim untuk menentukan jenis pohon dan wilayah yang digunakan sebagai panduan produksi aset properti dan lingkungan. Perancangan ELP (Eksplorasi Lanskap) adalah tahapan membentuk wilayah visual.



Gambar 4. Floorplan Kerajaan Dwipantara
persembunyian Letak wilayah yang disepakati adalah dipinggir laut karena daerah tersebut merupakan tempat strategis untuk berlindung dari musuh.

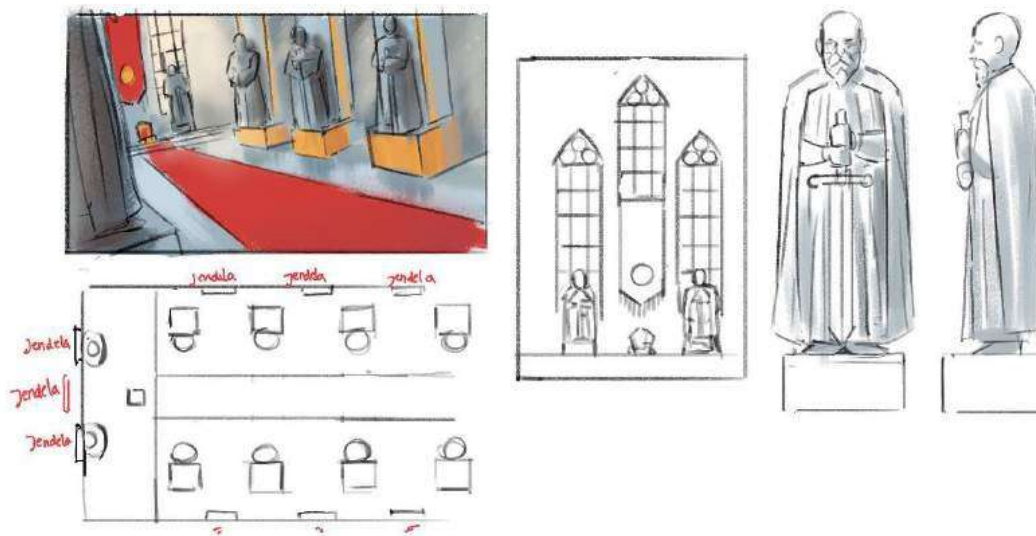


Gambar 5. Floorplan

b. Perancangan Properti

Perancangan properti adalah proses menciptakan dan merancang objek, lingkungan, atau elemen visual dalam seluruh concept art.

Berikut perancangan properti dari Balairung.



Gambar 6. Concept Art Interior Balairung

Disini tampilan balairung secara keseluruhan dibuat, mulai dari tampak atas, tampak depan, isometrik, warna, hingga detail dan ukuran. Modeller akan menggunakan perancangan ini sebagai panduan pasti dalam membuat hasil final.



Gambar 7 & 8. Sketsa interior Balairung

DEVELOPMENT

Produksi Videomapping dimulai dengan modelling environment yang sudah dibuat di tahap Eksplorasi Lanskap diatas. Pada proses ini, tim videomapping menggunakan software Blender sebagai software utama. Salah satu proses development adalah pembuatan kastil Dwipantara. Tim modeling membuat dan menunjukkan tampak samping, depan, dan isometrik yang kemudian diberikan kepada supervisor untuk di cek apakah sudah sesuai dengan brief yang disepakati.



Gambar 9, 10, & 11. Kerajaan Dwipantara

IMPLEMENTATION

Pada tahap ini, hasil rancangan yang sudah dikembangkan pada tahapan sebelumnya dipraktikkan atau menjadi kenyataan. Selama tahap ini, perlu diperhatikan videomapping yang dipraktikkan sudah sesuai dengan rencana yang telah dirancang, dan jika ada perubahan atau kendala maka harus diatasi dan dicari solusi sebaik mungkin untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



Gambar 12 & 13. Gladi Resik

Pada proses ini, tim video mapping berfokus kepada timing transisi antar adegan karena pada praktiknya dilakukan secara manual dengan pertimbangan pementasan teater akan terdapat improvisasi dari aktor sehingga timing transisi tidak akan presisi jika diatur secara otomatis.

EVALUASI

Setelah proses implementasi, langsung diketahui bagian bagian yang perlu imprufmen dan bagian yang perlu dirubah konsep. Banyak hal yang disepakati untuk dipertahankan namun ada juga yang disepakati untuk diubah secara minor, dan ada satu adegan yang harus dirombak ulang.

Bagian yang harus dirombak ulang adalah ruang pesta, bagian ini diubah karena kesan yang dibawa terlalu barat/eropa sehingga terasa tidak akan menyatu dengan konsep kostum dan musik yang sudah dibuat. Pada akhirnya tim videomapping pun kejar kejaran pada H-1 sehingga terpaksa harus lembur.



Gambar 14. Tempat Pesta 1



Gambar 15. Tempat Pesta 2

Teater Musikal Niskala Nawasena dipentaskan pada 25 Agustus 2023 di Laboratorium Seni ISI Yogyakarta.

HARI-H PEMENTASAN



Gambar 16. Hari-H Pentas 1

Babak pertama cerita, tentang peringatan hari kemenangan. Video mapping yang ditampilkan berisi tampak keseluruhan kastil dari depan gerbang hingga ruang pesta kastil.



Gambar 17. Hari-H Pentas 2

Babak kedua tentang negara dalam kekalutan. Videomapping yang ditampilkan berisi pengurungan ratu Buana, raja Adhikara yang wafat, dan dialog Niskala dan ibunya.



Gambar 18. Hari-H Pentas 3

Babak ketiga tentang merebut kembali kemenangan. Videomapping berisi tentang aksi balas dendam Niskala beserta pasukan yang tersisa kepada raja Ahengkara untuk mengembalikan kursi singgasana kepada raja yang seharusnya.

SIMPULAN

Animasi dalam bentuk video mapping Background mendukung pentas teater Niskala Nawasena untuk memberikan sentuhan detail tentang lokasi kerajaan yang sulit diimplementasi jika menggunakan set asli. Penciptaan ini menerapkan metode ADDIE dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation dengan tujuan efisiensi dan mengoptimalkan proses produksi sehingga memberikan output yang maksimal. Video mapping memberikan kesan unik dan elegan karena jarang digunakan pada pementasan sehingga penonton mendapatkan pengalaman baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak kepada seluruh tim pementasan teater musikal Niskala Nawasena terutama kepada tim produksi videomapping dan juga dosen pendamping

1. Juan Felix Favian
2. Andi Fikri Nursyahril Hajj
3. Stefanus Feby Nauvalim
4. Muhammad Adam Revolusi Arifin
5. Nattanoel Aaron Chow
6. Moreno Alfarezze
7. Khrisna Wijaya Rudianto
8. Andi Abin
9. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs
10. Rahmat Aditya Warman, M.Eng

REFERENSI

Suherjanto, I., & Maryaeni. (2023). *DRAMATIC EXPRESSION AND AESTHETICS TEATER*, ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education, 7, 229.

Catanese, R. (2013). *3D ARCHITECTURAL VIDEOMAPPING*, International Archives of the Photommetry, 5, 167.

Isi.ac.id (23 Mei 2023). *Rangkaian Kegiatan Dies Natalis Ke-39 ISI Yogyakarta*. Diambil 22 November 2023 dari <https://isi.ac.id/21038-2/>

Kumparan (26 Agustus 2023). *FSP ISI Yogyakarta Gelar Pentas Niskala Nawasena*. Diambil 27 November 2023 dari <https://kumparan.com/hakimdaffa43/fsp-isi-yogyakarta-gelar-pentas-niskala-nawasena-2142bBFCauo>

Foley, K., & Latiff, Z. A. (2017) *Modern Teater and Traditional Genres in Malaysia and Indonesia*, ASIATIC, 11 (2).

Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit*. London, New York: Faber &

Faber. Artnatson, A. E. (2007). *Graphic Design Basics*. Belmont : Thomson

Wadsworth.

Ambrosse, Gavin & Harris, Paul. (2009). *The Fundamental Graphic Design*. Swiss: AVA Publishing SA.

Iriyanto, D., Suarna, N., & Dana, R. D. (2023). *IMPLEMENTASI ANIMASI 2D DENGAN METODE ADDIE PADA PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI KELAS VII*. Jurnal Teknik Informatika Institut Teknologi Padang, 11 (1), 16-22.

Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). *PERANCANGAN BACKGROUND DAN ENVIRONMENT UNTUK ANIMASI PENDEK 2D "APRESIASIMU" DALAM MENINGKATKAN APRESIASI MASYARAKAT TERHADAP DESAIN GRAFIS*. e-Proceeding of Art & Design, 8 (6), 2401.

Perubahan Lanskap Kreatif dalam Fotografi dan Seni Visual: Pengaruh Teknologi Kecerdasan Buatan dan Dialog Etika

Regina Octavia Ronald

Univeristas Pasundan, Bandung – Jawa Barat, Indonesia
Email: reginaoronald@unpas.ac.id

Tri Karyono

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung – Jawa Barat, Indonesia
Email: tri3karyono@upi.edu

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mulai dari digital sampai kecerdasan buatan memberikan dampak perubahan pada kultur penciptaan visual fotografi. Mesin generator gambar yang menghasilkan imaji yang realistis dikenal sebagai promptografi disandingkan sebagai penciptaan Fotografi. Artikel ini berfokus pada pengumpulan informasi mengenai fenomena teknologi kecerdasan buatan dalam penciptaan karya fotografi. Metodologi dilakukan dengan pendekatan kualitatif, pengumpulan data melalui observasi secara digital, dilengkapi dengan data dari diskusi grup terpusat (FGD) dari para fotografer di Kota Bandung (n=8). Penelitian ini menggali persepsi dan pengalaman dalam menyikapi fenomena kecerdasan buatan dalam pengkaryaan visual serta bagaimana toleransi para fotografer dalam penyandingan karya visual hasil generator gambar dengan karya yang dihasilkan secara fotografis. Hasil analisa ini mengungkap perubahan dalam pendekatan kreatif fotografer seiring dengan imersi kecerdasan buatan. Penemuan ini memberikan kontribusi terhadap proses kreatif fotografi dengan memanfaatkan kecerdasan buatan. Kesimpulannya, teknologi kecerdasan buatan telah membentuk lanskap kreatif dalam fotografi dan seni visual, membuka peluang dan dialog etika yang perlu dipertimbangkan oleh para pencipta seni visual.

Kata kunci: kecerdasan buatan, fotografi, dialog etika.

Pendahuluan

Perkembangan seni visual fotografi berbanding lurus dengan kemajuan teknologi yang diaplikasikan dalam media rekam. Mulai dengan terintegrasinya digital sampai kepada kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan bukan hanya untuk mengenali kategori citra tertentu saja, namun mampu mengoreksi, penyuntingan sampai kepada manipulasi visual (Wright, 2023).

Kecerdasan buatan diciptakan dan pertama kali digunakan dalam Proyek Penelitian Musim Panas oleh John McCarthy tahun 1955, seorang Profesor Matematika di Dartmouth *College*. Pada masa itu, kecerdasan buatan terkait dengan aplikasi algoritma komputasi, abstraksi dan kreativitas, yaitu menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pengetahuan yang kita miliki. Dengan perubahan mengarah pada kemajuan teknologi yang signifikan di satu sisi, dan pemahaman yang lebih dalam tentang otak dan pikiran manusia, konsep asli kecerdasan buatan pun telah berubah. Kecerdasan buatan memiliki dampak filosofis dari penggunaan mesin dalam seni dan fotografi, serta mengeksplorasi disiplin seni dari kecerdasan buatan, fotografi komputasi, dan kreativitas komputasi. Terdapat perenungan peran dan nilai-nilai manusia dalam kreativitas, bahkan ketika teknologi digunakan sebagai alat dukungan (Algesheimer, 2023).

Dalam sejarah reproduksi realitas pada visual, fotografi lahir menggantikan lukisan, kini kecerdasan buatan mampu mereproduksi visual dan bersanding dengan fotografi. Proyek visual yang berjudul ‘Pseudomnesia’ (2020) yang dikerjakan oleh Boris Eldagsen, seorang seniman fotografi yang berasal dari Jerman. Rangkaian karya visual dari sebuah kenangan palsu dari masa lalu yang tidak pernah terjadi dan tidak pernah direkam oleh kamera, dan rangkaian visual ini diciptakan oleh generator gambar. Dengan menggunakan bahasa visual era 1940-an, Eldagsen menciptakan gambar-gambar sebagai kenangan palsu dari masa lalu yang tidak pernah ada, yang tidak pernah difoto oleh siapa pun. Gambar-gambar ini diciptakan melalui bahasa pada generator gambar kecerdasan buatan yang menggabungkan teknik *inpainting*, *outpainting*, dan *prompt whispering*. Karya-karya tersebut dipamerkan di Photo Edition Berlin (Eldagsen, 2020). Salah satu karya visualnya yang berjudul ‘*The Electrician*’ terlihat pada gambar 1, diikutsertakan pada ajang *Sony World Photography Awards 2023* untuk Kategori Kreatif yang bersifat kompetisi terbuka dengan *single image*. Di Bulan Maret 2023, karyanya dinyatakan menang kompetisi. Namun Eldagsen menolak menerima penghargaan tersebut dengan alasan bahwa karyanya bukanlah karya fotografi.



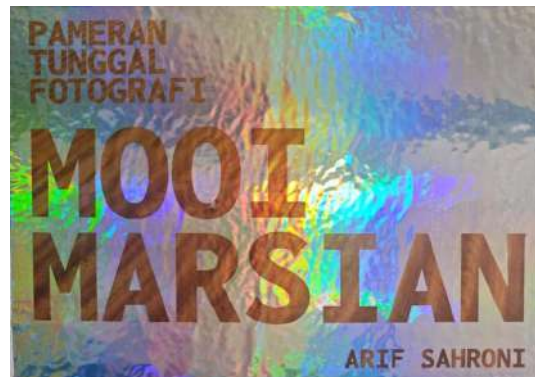
Gambar 17, *The Electrician* (Boris Eldegson, 2020)
(Sumber: <https://www.eldagsen.com/category/ai-generated/>)

Di Bulan Februari 2023 sebuah karya visual memenangkan *Historic Photography Competition*, dinyatakan oleh Michael Christopher Brown dari Australia bahwa inilah karya visual (lihat gambar 2) dari kecerdasan buatan yang dihasilkan dari generator gambar memenangkan kompetisi fotografi. Atas dasar kesadaran merasa, maka penghargaan tersebut ditolak oleh Brown dalam laman Absolutely Ai.



Gambar 18, *The Most Stolen Photograph* (Jan Van Eyck A.K.A Michael Christoper Brown, 2020)
(Sumber: <https://www.absolutelyai.com.au/post/ai-image-wins-historic-photography-competition>)

Di Indonesia, tepatnya di Bandung, beragam komunitas fotografi sudah mulai memunculkan dialog terhadap fenomena mesin generator gambar dari kecerdasan buatan. Bertempat di Galeri RWD Pasar Cikapundung, seorang fotografer lokal, Arif Sahroni mengadakan pameran tunggal dari tanggal 1-30 September 2023, bertajuk ‘*Mooi Marsian*’ menampilkan 11 karya serial dari kehidupan makhluk asing dengan mengambil referensi visual dari *Mooi Indie* dan citra dari Planet Mars. Karya visual dihasilkan dari generator gambar *Midjourney*.



Gambar 19, Karya Visual Arif Sahroni dari Pameran
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dari ketiga kasus di atas, menjelaskan mengenai fenomena kecerdasan buatan yang mulai merambah pada seni visual fotografi dan berusaha bersanding. Kedua kasus pertama menjelaskan perbedaan antara karya fotografi dan karya yang dihasilkan dari generator gambar. Sikap yang ditunjukkan oleh Eldegson dan Brown membawa ide dalam diskusi yang harus diapresiasi, dipersepsi dan dimaknai oleh para fotografer di Indonesia.

Artikel ini berfokus pada penggalian fenomena kecerdasan buatan dalam proses pengkaryaan fotografi, dimana akan dibawa pada diskusi para fotografer di Bandung dalam sebuah diskusi grup terpumpun. Penting untuk dibahas dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas makna dari kreativitas di dalam pengkaryaan fotografi. Memberikan solusi terhadap aksi penyandingan bahwa karya visual yang

dihasilkan kecerdaan buatan adalah fotografi, terlihat dari adanya penyematan tagar *#aiphotography* *#fotoai* *#editorialphotography*.

Teori

1. Sejarah Mengenai Mesin sampai pada Kecerdasan Buatan

Sejarah mesin berawal dari mitologi Yunani. Kisah tentang Talos, seorang raksasa yang terbuat dari perunggu yang menjaga pulau Kreta. Legenda menjelaskan bahwa Talos adalah sebuah automaton, diciptakan untuk secara otomatis mengikuti urutan operasi yang telah ditentukan, bereaksi terhadap instruksi yang telah ditentukan. Kisah Talos melemparkan batu ke kapal-kapal pengunjung yang tidak diinginkan. Komputer di awal abad ke-19, Matematikawan Inggris, Charles Babbage, menciptakan mesin perhitungan mekanik pertama yang disebut *Analytical Engine*. Mesin ini dianggap sebagai pendahulu komputer modern. Komputer digital pertama dikembangkan oleh John V. Atanasoff dan Clifford Berry, dengan sebutan *Atanasoff-Berry Computer* (ABC). Hampir bersamaan dengan itu, John W. Mauchly dan J. Presper Eckert di Universitas Pennsylvania mengembangkan *Electrical Numerical Integrator and Calculator* (ENIAC). Komputer modern ini mampu mengikuti program, yaitu rangkaian operasi umum. Istilah "kecerdasan buatan" diciptakan dan pertama kali digunakan oleh John McCarthy dalam Proyek Penelitian Musim Panas Dartmouth. Komputer modern memperjelas dan mengembangkan gagasan tentang mesin berpikir. Karena ingin menggunakan istilah lain, tidak seperti teori automata, dan ingin menghindari bidang kibernetika Norbert Wiener yang berfokus pada umpan balik analog, maka terciptalah istilah kecerdasan buatan (Algesheimer, 2023).

Tujuan dari kecerdasan buatan adalah membangun mesin yang mampu mensimulasikan kognisi, rasionalitas, dan pembelajaran manusia. Kecerdasan buatan meniru proses pengambilan keputusan manusia, perilaku manusia dan menunjukkan kecerdasan dari komputer, yaitu kualitas data masukan yang digunakan untuk melatihnya.

Kecerdasan buatan bekerja pada seperangkat aturan, algoritma dan model yang ditentukan, untuk mengenal pola. Contohnya adalah membuat rekomendasi terhadap pemilihan produk di

platform e-commerce, atau kemampuan untuk mengenali wajah atau suara manusia (Hogan, 2023).

2. Kecerdasan Buatan dalam Fotografi

Sektor fotografi telah menggunakan algoritma cerdas dari waktu ke waktu sejak masuknya digitalisasi. Promosi yang diusung dalam teknologi ini adalah efisiensi waktu tapi dengan kualitas gambar yang tinggi. Imersi kecerdasan buatan akan berdampak cukup panjang pada kemajuan fotografi, dapat terlihat pada otomatisasi dan kecerdasan kamera. Misalkan ketika cahaya yang direkam sebagai pencitraan yang diterjemahkan pada proses digital sebagai informasi ukuran penyimpanan dan kualitas gambar, fotografer dapat memilih ukuran yang efektif atau efisien berdasarkan kebutuhan. Contoh lain adalah auto focus pada lensa, pengaturan white balance atau koreksi distorsi. Seiring berjalannya waktu, perkembangan kecerdasan buatan dalam fotografi semakin terasa, dan teknologi ini akan terus mengubah cara kita memahami dan menggunakan gambar.

Bukan hanya proses perekaman cahaya menjadi gambar, kecerdasan buatan menyentuh sampai pada proses penyuntingan, koreksi, rekayasa dan manipulasi gambar lebih mulus dan sesuai dengan keinginan. kecerdasan buatan mengubah cara pandang manusia mengambil dan menikmati visual. Seiring dengan perkembangan tersebut, dampaknya terhadap tren pasar dalam fotografi yang tanpa diragukan lagi telah mengubah industri fotografi, merevolusi cara mengambil dan meningkatkan kualitas gambar (Wright, 2023; Constant, 2023; Arys, 2023)

3. Seni Visual Kecerdasan Buatan dan Kreativitas Manusia

Munculnya seni yang dihasilkan oleh generator gambar telah memicu diskusi menarik tentang batas antara kreativitas manusia dan kemampuan mesin. Algoritma dalam kecerdasan buatan dapat menghasilkan visual yang mengesankan. Persepsi mengesankan dihasilkan oleh penghayatan inderawi. Timbul kekhawatiran bahwa kecerdasan buatan dapat menggantikan imajinasi dan emosi manusia pada proses kreatif.

Karya visual yang dihasilkan oleh mesin generator gambar menantang kita untuk menjelajahi lebih dalam mengenai makna di balik kreativitas. Pengaruh kecerdasan buatan pada karya seni visual fotografi terlihat pada peningkatan yang signifikan dari jumlah publikasi yang membahas fotografi dan kecerdasan buatan dari 162.444 di tahun 2010 menjadi 334.497 di tahun 2021. Ini menandakan potensi kecerdasan buatan dalam merevolusi berbagai aspek di dalam fotografi terbuka luas (Basaraba, 2023; Christie's, 2018; Constant, 2023).

Di era yang semakin mengandalkan konten visual, gambar yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan telah mendapatkan popularitas yang signifikan. Dalam satu tahun, lebih dari 15 miliar gambar (Arys, 2023). Generator gambar mendefinisikan berbagai objek berdasarkan pada informasi yang dikumpulkan oleh Komputer pada *big data*. Ketika kita meminta generator untuk mengeluarkan gambar burger, maka sistem akan mempertimbangkan semua gambar burger pada basis datanya dan membuat gambar baru dari informasi ini.

Menggunakan kecerdasan buatan dapat membantu menciptakan gambar yang menyampaikan pesan atau cerita yang mungkin tidak mungkin dengan kamera. Dewasa ini gambar yang dihasilkan dari generator kecerdasan buatan dapat ditemui di rumah lelang, galeri dan dijual dengan harga tinggi. Ide di balik seni visual dari kecerdasan buatan adalah menginstruksikan mesin tentang seni, gaya artistik, dan menuntut dari mesin untuk membuat seni baru yang tidak mengikuti gaya yang sudah dikenal dan mapan (Algesheimer, 2023b).

Seperti diuraikan dalam latar belakang dan dijelaskan juga di atas, bahwa karya visual yang dihasilkan dari kecerdasan buatan mampu menempati tempat pemenang di ajang kompetisi fotografi. Situs *web* AIartists.org adalah *platform* bagi seniman dan peneliti yang tertarik untuk mengeksplorasi batas-batas kecerdasan buatan dan dampaknya pada seni, budaya, dan masyarakat. Penting untuk memahami perilaku sistem kecerdasan buatan dan lingkungan di mana mereka tertanam.

Seni visual adalah rangsangan yang kompleks. Mengacu pada teori yang ada bahwa interaksi antara afeksi dan kognisi yang dipicu oleh suatu rangsangan mempengaruhi penilaian, pengukuran berskala untuk komponen afektif dan kognitif yang terlibat dalam persepsi seni

visual (Hagtvedt et al., 2008; Niemelä-Nyrhinen & Seppänen, 2021) Menurut kamus Merriam Webster, seni didefinisikan sebagai “salah satu dari ilmu humaniora,” “keterampilan manusia yang diperoleh melalui pengalaman, studi, atau pengamatan.” Seni adalah sebuah aktivitas. Sesuatu yang kita ciptakan dengan tangan manusia. Ini bergantung pada kepribadian, jiwa, pengalaman masa lalu, dan konsep pikiran. Komputer tidak memiliki hal-hal tersebut dan oleh karena itu tidak dapat menghasilkan seni. Tujuan seni adalah menciptakan makna yang meminta respon estetis. Ketika bahasa tidak mencukupi, maka seni memperluas cara berkomunikasi untuk memperoleh makna, sementara mesin tidak dapat menciptakan makna. Seni harus ditemukan dalam bagaimana objek tersebut disajikan dan bagaimana pesannya disampaikan. Mesin tidak dapat mengekspresikan pemikiran, emosi, atau keinginan yang mereka tidak miliki. Mereka hanya berdasarkan pada persepsi yang bergantung pada data yang mereka latih dan berikan. Makna seni bersifat fleksibel dan berubah dari waktu ke waktu (Junaedi, 2016; Algesheimer, 2023b).

Metodologi

Dalam menemukan penyelesaian dalam permasalahan yang dibahas pada tulisan ini diperlukan pengamatan digital yang dilakukan secara virtual untuk melihat lebih dalam kasus-kasus isu kecerdasan buatan dalam pengkaryaan visual yang disandingkan dengan fotografi. Digambarkan dalam Tabel 1 peristiwa Eldagsen pada ajang *Sony World Photography Award* (SWPA) 2023

Tabel 1, Kronologi Peristiwa Detail
(Sumber, <https://www.eldagsen.com/news/>)

Waktu	Peristiwa
Desember 2022	Saya mengajukan tanpa informasi tambahan tentang metode produksi, <u>karena SWPA mengizinkan penggunaan "perangkat apa pun."</u>
13 Januari 2023	<u>Pengumuman daftar pendek:</u> CREO memberi tahu saya bahwa saya masuk dalam daftar pendek dan meminta file Hi-Res, tanggal, riwayat publikasi yang saya sediakan.
22 Februari	CREO meminta judul karya. Saya menjawab dengan "Boris Eldagsen, 'PSEUDOMNESIA The Electrician', 2022."
(Jika Anda mengikuti informasi ini, Anda dapat mengetahui sendiri tentang sifat karya tersebut. Bahkan judulnya bisa memberi petunjuk karena artinya adalah "kenangan palsu.")	

	<u>HINGGA TITIK INI, TIDAK ADA INFORMASI YANG DIBERIKAN BAHWA INI DIHASILKAN DENGAN AI.</u> Karena peraturan mengizinkan "perangkat apa pun," saya hanya mengirimkan gambar.
2 Maret	CREO memberi tahu saya bahwa <u>saya telah memenangkan penghargaan</u>
3 Maret	Saya menjawab dengan jujur: "Tautan yang Anda minta awal tahun ini (halaman web dan Instagram, riwayat pameran) <u>dengan jelas menunjukkan bahwa setelah dua dekade dalam fotografi, fokus seni saya telah bergeser lebih dan lebih untuk mengeksplorasi kemungkinan kreatif dari generator AI [...]</u> Karena saya tidak ingin ada kesalahpahaman di sini, penting bagi saya untuk menjelaskan melalui email ini latar belakang gambar yang Anda pilih se jelas mungkin. [...] Di Jerman, <u>saya aktif sebagai [...] pakar AI dalam "Deutscher Fotorat" untuk mendiskusikan peluang dan risiko generator gambar AI. Mungkin Sony berminat untuk membahas topik ini dalam diskusi panel dalam konteks ini.</u> "
14 Maret	CREO mengirimkan siaran pers tentang para pemenang yang terpilih. Langsung banyak media yang menanyakan tentang sifat karya saya. <u>Saya mendapat email dari eksekutif pers CREO, yang menyatakan "Kami telah menerima beberapa pertanyaan media mengenai gambar Anda, dan satu-satunya informasi yang kami miliki tentangnya adalah 'Dari seri Pseudomnesia.' Apakah Anda memiliki informasi lebih lanjut tentang gambar ini yang dapat kami bagikan kepada media?"</u> Jelas bahwa dia tidak mendapatkan informasi dari timnya. Saya mengirimkan kepadanya pernyataan pertama yang masih bisa Anda temukan di halaman web saya, menjelaskan bagaimana karya tersebut dihasilkan. 9 menit kemudian, saya menjawab, <u>"Saya telah berkomunikasi via email dengan Karolina Hopanaite tentang ini dua minggu yang lalu. Memastikan bahwa SWPA menyadari bahwa karya ini dihasilkan sebagai eksperimen dengan generator AI, mengetahui bahwa akan ada protes di kalangan komunitas fotografer. Di bawah ini Anda akan menemukan pernyataan saya. Karena saya adalah salah satu ahli Jerman yang paling dikenal dalam mendiskusikan hubungan antara AI dan fotografi, saya juga menawarkan untuk berpartisipasi dalam diskusi terbuka tentang topik ini, baik secara online atau sebelum upacara penghargaan, jika SWPA tertarik."</u> Saya mengirim pernyataan saya, namun <u>Eksekutif Pers CREO malah mengirimkan email ini kepada pers yang ingin tahu apakah gambar itu menggunakan kecerdasan buatan atau tidak:</u>

	"Kepada [...], Terima kasih banyak atas pertanyaan Anda. Silakan temukan kutipan di bawah ini dari Scott Gray, Pendiri dan CEO World Photography Organisation: 'Sebagai media, fotografi selalu berada di garis depan: selalu beradaptasi dan berevolusi, ia memiliki kemampuan tunggal untuk mengubah dirinya sendiri dan mendorong batasan. Kami tertarik pada fotografi sebagai bentuk seni, dan dalam Sony World Photography Awards, kami memiliki kategori Creative dalam Kompetisi Profesional dan Terbuka yang menyambut fotografer untuk bereksperimen dan menjelajahi dinamika media ini. Dengan kemajuan teknologi, audiens pencipta yang lebih luas terlibat dalam pekerjaan berbasis lensa dan kami berharap melihat bagaimana ini dapat memperluas jangkauan dan dampak fotografi.' Hormat kami, [...]" Pada malam harinya, saya mendapat balasan singkat dari Eksekutif Pers CREO dengan emotikon senyum dan "terima kasih". <u>Tidak ada penjelasan mengapa mereka tidak menggunakan pernyataan saya.</u> Tidak ada tanggapan terhadap saran saya untuk membahas topik tersebut. Mereka mungkin tidak mengharapkan bahwa saya memiliki teman di pers yang mengirimkan respons mereka kepada saya. Di minggu berikutnya, fotografer menghubungi saya di Facebook, menyatakan bahwa mereka menulis kepada CREO untuk menanyakan tentang sifat karya saya dan juga tidak mendapatkan tanggapan.
21 Maret	Tawaran ketiga untuk diskusi terbuka: Saya memberikan tekanan kepada CREO melalui email baru bahwa mereka perlu mengambil bagian dalam percakapan dan <u>"membahas masalah yang sudah kita hadapi dan akan kita hadapi".</u> Saya menjelaskan lagi: <u>"Saya telah melakukan pertukaran email dengan [asisten CREO] tentang gambar saya dua minggu yang lalu. Memastikan, bahwa SWPA sadar bahwa karya itu dihasilkan sebagai eksperimen dengan pembuat kecerdasan buatan (AI), mengetahui bahwa akan ada reaksi keras di kalangan komunitas fotografer.</u> Dan memang begitu. Saya telah menerima banyak pesan, Anda juga telah menerimanya. [Eksekutif Pers CREO] menghubungi saya pada Selasa lalu, meminta informasi lebih lanjut - dan kemudian mengirimkan balasan umum untuk pers. Mengapa? Untuk meredakan suasana?" Tidak ada tanggapan atas pertanyaan ini.
21 Maret	Balasan dari Eksekutif Pers CREO terhadap tawaran ketiga saya: "Namun, kami memiliki blog di situs <i>web</i> worldphoto.org di mana kami secara teratur menerbitkan Q&A dengan fotografer yang masuk daftar pendek dan pemenang - yang menurut kami akan menjadi platform yang baik untuk memulai percakapan dan bagi Anda untuk membahas proses kreatif Anda lebih lanjut. Jika itu sesuatu

	yang Anda minati, Editor Pelaksana kami akan menghubungi Anda dengan pertanyaan pada akhir minggu depan, dengan tujuan menerbitkan artikel tersebut pada awal April."
21 Maret	Balasan saya kepada CREO: "Terima kasih [...]! Ya, mari kita lakukan itu."
4 April	Editor CREO menghubungi saya: <u>"Saya sedang menyiapkan beberapa pertanyaan untuk menjalankan sesi Tanya Jawab (Q&A) di blog kami.</u> Saya berharap bisa mengirimkan pertanyaan-pertanyaan ini kepada Anda dalam beberapa hari ke depan, kami sangat sibuk dengan pengumuman keseluruhan untuk yang ke-13." Itu tidak pernah terjadi. Saya menunggu 22 hari untuk pertanyaan-pertanyaan tersebut. <u>Menurut pendapat saya, CREO tidak tertarik pada ketakutan dan kebutuhan komunitas fotografi.</u> Mengapa mereka tidak berbicara dengan saya saat upacara setelah saya naik ke panggung? Saya tinggal sampai akhir dan 30 menit lebih lama. Mengapa mereka tidak menghubungi saya selama beberapa hari terakhir? Mereka memiliki data kontak saya. Mereka tidak pernah merespons email saya yang saya kirim 2 jam setelah upacara, yang mengirimkan pernyataan saya dan mengusulkan untuk mendonasikan hadiah cadangan kepada festival foto Ukraina (peralatan foto) di Odesa, untuk tujuan yang baik?

Dalam tabel 1 dijelaskan bahwa Eldagsen memasukan karya visual yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan adalah bukan sebagai karya fotografi, melainkan karya generator gambar yang disebut sebagai 'Promptografi' atau '*Synthography*' dan menolak bahwa karya visual dari kecerdasan buatan sebagai karya fotografi,

"So stop using misleading terms and Hastags like #aiphoto #aiphotoworks #aiphotography #aiphoto. Think twice. Think deeper. You can do it."

(eldagsen, 2023. dikutip dalam laman <https://www.eldagsen.com/refusal-of-swpa-press-clipping/>)

Masih dalam sumber laman *web* dari Eldagsen, diperoleh informasi pemberitaan mengenai karya kontroversialnya di ajang SWPA 2023 diberbagai negara, terlihat di tabel 2, dimana Eldagsen mengumpulkannya sebagai bukti bahwa isu ini perlu diskusi dan kesepakatan antara karya visual yang dihasilkan oleh generator gambar dan hasil fotografi.

Tabel 2. Recommended Press Clipping
(sumber <https://www.eldagsen.com/refusal-of-swpa-press-clipping/>)

Media Category	Total	Time
International Press	46	After SWPA 2023 - Refusal
International TV	16	

Radio	9	
Tech Press	3	
German Speaking Paper	11	
Art Mag	8	
Clipping	10	Before SWPA 2023-Refusal

Aksi ‘*refusal*’ Eldagsen pernah dilakukan oleh Brown di Bulan Februari 2023 di ajang *Historic Photography Competition*, namun pemberitaannya tidak sebesar yang didapatkan oleh Eldagsen. Mereka berdua menolak penghargaan tersebut dengan alasan yang hamper mirip, karena karya visual yang dihasilkan dari generator gambar pada mesin kecerdasan buatan tidak bisa menggantikan karya visual yang dihasilkan dalam kegiatan fotografi.

Grup diskusi terpumpun (FGD) dilakukan untuk melengkapi data yang akan dianalisa. Isu yang dihasilkan dari penulisan observasi secara digital dijadikan materi diskusi yang diselenggarakan dengan data pada Tabel 3.

Tabel 3. Grup Diskusi Terpumpun (FGD)

Waktu, Tempat	Selasa, 17 Oktober 2023 Pukul 16.30 -18.00 WIB Sekretariat Perhimpunan Amatir Foto Komplek Banceuy Permai, Kav. A/17, Braga, Sumurbandung, Bandung.
Peserta	8 Orang Komunitas Fotografi (PAF), Akademisi (Unpas, Itenas), Jurnalis Foto, Freelancer, Pegiat Fotografi.
Materi Pembahasan	1. Mengumpulkan informasi mengenai fenomena teknologi kecerdasan buatan dalam penciptaan karya fotografi, 2. Bagaimana persepsi, apresiasi dan toleransi para pengkarya fotografi memanfaatkan kecerdasan buatan dan atau generator gambar 3. Bagaimana sikap pengkarya dalam mengapresiasi karya visual promptography.
Catatan Diskusi (tema)	1. Teknologi kecerdasan buatan dalam pengkaryaan fotografi membantu para fotografer atau designer grafis untuk mempermudah, menghemat waktu pekerjaan dan menghemat biaya produksi. 2. Karya promptografi bukanlah karya fotografi. Fotografi menggunakan alat media rekam Cahaya yang menghasilkan imaji pada prinsip dan proses fotografis. Sedangkan Promptografi hanya mengandalkan visual

yang terbentuk secara sintesa yang terdapat pada big data dan dengan *PROMPT* (bahasa perintah) baru dapat diproses. Terbentuknya visual tidak terdapat proses perekaman cahaya. Peristiwa Eldagson menguatkan bahwa *Artificial Intelligence artist* itu sudah dideklarasikan.

3. Karya visual promptografi untuk saat ini tidak bisa menggantikan emosi (rasa) manusia, karena pada prosesnya generator gambar merupakan alat bantu komputasi (mesin) yang konsentrasi bekerja lebih banyak dari pada proses olah rasa manusia. Dengan mengetik '*prompt*' tidak bisa disetarakan dengan bagaimana proses yang dilakukan fotografer untuk dapat membuat konsep rancangan visual, menentukan tempat dan mengeksekusi Cahaya dan mempresentasikannya. Pada keseluruhan proses seorang fotografer pun menginderawi dan memaknai proses kreatif berkarya.
 4. Para visual kreator dapat memanfaatkan promptografi dalam proyek komersil yang memang tujuannya adalah untuk mempersepsi dan memungkinkan untuk melakukan manipulasi visual. Akan tetapi jika karya visual *prompt* disandingkan pada karya visual jurnalis atau konseptual fotografi, maka fenomenanya akan sama ketika pengolahan gambar secara digital (*digital imaging*) masuk ke dalam proses *retouching* (penyuntingan) karya foto. Padahal di dalam ajang kompetisi fotografi, karya fotografi yang terdapat campur tangan rekayasa visual secara digital atau digital imaging itu sudah bukan wilayah fotograferis
 5. Diperlukan kejujuran dalam berkarya visual, sikap dan etika dalam membuat karya fotografi atau karya visual lainnya. Perkara manipulasi atau menggabungkan visual yang menghasilkan karya visual baru dibutuhkan keberanian untuk jujur mengakui, karya visual siapakah itu?
-



Suasana Berjalannya Diskusi	Diskusi berlangsung lancar, semua peserta mampu mengungkapkan ide dan opininya. Saling melengkapi pada setiap pembahasan baru digali lebih dalam.

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan materi konsep dan data dari kajian ini mencerminkan beragam pandangan dan perdebatan yang muncul dalam komunitas fotografi terkait penggunaan teknologi kecerdasan buatan pada penciptaan karya fotografi. Dapat dianalisa bahwa ada sejumlah hal yang dihasilkan, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat dan keuntungan kecerdasan buatan dalam fotografi adalah sebagai alat yang dapat mempermudah proses kreatif, menghemat waktu, dan mengurangi biaya produksi. Ini mencerminkan pandangan bahwa teknologi kecerdasan buatan dapat menjadi alat bantu yang berharga bagi fotografer dan disainer grafis. Kecerdasan buatan memiliki potensi untuk mengubah cara mereka bekerja.
2. Perbedaan antara fotografi dan promptografi, adalah promptografi bukanlah bentuk fotografi sejati karena tidak melibatkan perekaman cahaya. Mereka menyoroti fakta bahwa promptografi lebih mengandalkan algoritma dan sintesa visual daripada proses perekaman cahaya. Perdebatan ini menyoroti perbedaan dalam definisi dan pandangan tentang apa yang merupakan fotografi.
3. Emosi dan kreativitas manusia dalam fotografi, adalah penggunaan kecerdasan buatan dalam promptografi belum mampu menggantikan aspek-aspek proses kreatif fotografer, termasuk pemilihan konsep, penentuan lokasi, dan pengaturan Cahaya, objek-objek, yang dianggap sebagai integral dari penciptaan karya fotografi yang memiliki makna dan emosi. Hal ini menciptakan pertanyaan tentang apakah kecerdasan buatan dapat sepenuhnya mereplikasi elemen-elemen ini dalam karya visual.
4. Penggunaan kecerdasan buatan dalam fotografi dapat digunakan dalam proyek-proyek yang bertujuan untuk memanipulasi visual untuk tujuan komersil. Namun, muncul kekhawatiran ketika karya promptografi disandingkan dengan karya jurnalis atau fotografi

konseptual. Hal ini menciptakan dilema etika dalam penggunaan kecerdasan buatan dalam fotografi, dengan pertanyaan tentang batasan yang harus dijaga.

5. Kejujuran dan etika dalam berkarya visual seperti dalam manipulasi visual atau penggabungan gambar yang menghasilkan karya visual baru. Fotografer harus jujur mengakui siapa yang menciptakan karya tersebut. Hal ini mencerminkan pentingnya integritas dan etika dalam dunia fotografi.
6. Dalam *the Nature of Photography* terdapat tantangan dan peluang bagi komunitas fotografi, fotografer, baik profesional maupun amatir, yaitu bagaimana untuk menavigasi perubahan ini. Mereka harus memutuskan sejauh mana mereka ingin memanfaatkan kecerdasan buatan dalam pekerjaan mereka dan di mana mereka ingin mempertahankan pendekatan tradisional dalam fotografi. Proses tradisional fotografi yang melibatkan perekaman cahaya dengan kamera berbeda secara mendasar dari proses yang hanya mengandalkan sintesa visual berdasarkan data. Perdebatan tentang definisi fotografi mencerminkan tantangan dalam mengadaptasi konsep fotografi ke era teknologi yang berkembang pesat. Di satu sisi, teknologi kecerdasan buatan menawarkan peluang untuk meningkatkan efisiensi dan kreativitas. Namun, di sisi lain, tantangan etika dan pertanyaan tentang apa yang menjadi inti dari fotografi sebagai seni manusia juga perlu diatasi.

Beragam bahasan terkait peran kecerdasan buatan dalam penciptaan karya fotografi. Isu-isu seperti definisi fotografi sejati, peran emosi manusia, dan dilema etika menjadi topik yang mendalam. Diskusi tersebut mencerminkan tantangan dan peluang yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan dalam industri kreatif, sambil mempertahankan nilai-nilai tradisional dalam fotografi.

Simpulan

Teknologi kecerdasan buatan telah membawa perubahan revolusioner dalam lanskap kreatif fotografi dan seni visual. Kecerdasan buatan telah memberikan peluang baru bagi para pencipta seni visual untuk bereksperimen, berinovasi, dan menghasilkan karya-karya yang sebelumnya sulit dicapai. Kecerdasan buatan dapat membantu dalam proses kreatif, mempercepat produksi, dan memungkinkan visualisasi yang lebih kompleks. Namun, seiring dengan peluang yang ada, juga muncul pertanyaan etika yang perlu dipertimbangkan oleh para seniman, seperti integritas kreatif, kepemilikan karya, manipulasi visual dan pengaruhnya terhadap pekerjaan manusia

Dalam bahasan ini terdapat rekomendasi yang dapat diberikan kepada para pencipta seni visual yang perlu memperhatikan pendekatan etis dalam penggunaan teknologi kecerdasan buatan, hal ini disadari kemungkinan adanya pengaruh terhadap kreativitas dan integritas seni mereka. Kemudian para seniman dalam berbagai bidang penciptaan perlu memahami kecerdasan buatan sebagai teknologi yang berpotensi untuk semakin berkembang. Selain itu diperlukan dialog komunitas seni visual yang berperan aktif berbagi pandangan dan pengalaman dalam memanfaatkan kecerdasan buatan, sehingga dapat menciptakan panduan etika dan pemahaman Bersama. Lalu pribadi seniman karya visual harus mempunyai visi dan identitas

kreatif pribadi meskipun memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai alat bantu, karena visi seniman menjadi elemen yang tidak dapat tergantikan di dalam seni visual.

Bagi pemerintah diperlukan edukasi dan dialog publik mengenai penggunaan kecerdasan buatan dalam menciptakan karya visual dengan bijak. Serta mendorong adanya regulasi terhadap pemanfaatan kecerdasan buatan dalam karya visual, menghindari maraknya penipuan dan deep fake dalam visual, hal ini untuk menjaga keseimbangan antara inovasi kreatif dan etika seni.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih diucapkan kepada para fotografer Kota Bandung, Perhimpunan Amatir Foto, Prodi Fotografi FISS Universitas Pasundan, dan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, seluruh dekanat serta jajarannya.

Referensi

Artikel Jurnal

Basaraba, N. (2023). The emergence of creative and digital place-making: A scoping review across disciplines. In *New Media and Society* (Vol. 25, Issue 6, pp. 1470–1497). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.1177/14614448211044942>

Hagtvedt, H., Patrick, V. M., & Hagtvedt, R. (2008). The Perception and Evaluation of Visual Art. *Empirical Studies of the Arts*, 26(2), 197–218. <https://doi.org/10.2190/EM.26.2.d>

Hogan, M. (2023). “Environmental media” in the cloud: The making of critical data center art. *New Media and Society*, 25(2), 384–404. <https://doi.org/10.1177/14614448221149942>

Buku

Deni Junaedi. (2016). *Estetika : Jalinan Subjek, Objek dan Nilkecerdasan buatan* (D. Riwayanto & surajiya Surajiya, Eds.; 2nd ed.). ArtCiv.

Pustaka Laman

Boris Eldagsen. (2020). *Pseudomnesia*. <https://Www.Eldagsen.Com/Pseudomnesia/>.

Christie’s. (2018, December 12). *Is artificial intelligence set to become art’s next medium?* <https://Www.Christies.Com/En/Stories/a-Collaboration-between-Two-Artists-One-Human-One-a-Machine-0cd01f4e232f4279a525a446d60d4cd1>.

Daniel Wright. (2023, July 14). *KECERDASAN BUATAN in Photography: How Photographers Use Artificial Intelligence*. <https://Photographycourse.Net/ai-in-Photography/#:~:Text=Photography%20uses%20artificial%20intelligence%20in,To%20create%20ai%20generated%20photos>

Nick Constant. (2023, September 21). *KECERDASAN BUATAN Photography: How Is AI Changing the World of Photography?* [https://Expertphotography.Com/Kecerdasan buatan-Photography/](https://Expertphotography.Com/Kecerdasan-buatan-Photography/).

René Algesheimer. (2023a, September 28). *The Rise Of The Machines And Kecerdasan Buatan In Photography. Part 1*. [https://Www.Rene-Algesheimer.Com/the-Rise-of-the-Machines-and-Kecerdasan buatan-in-Photography-Part-1/](https://Www.Rene-Algesheimer.Com/the-Rise-of-the-Machines-and-Kecerdasan-buatan-in-Photography-Part-1/). <https://www.rene-algesheimer.com/the-rise-of-the-machines-and-ai-in-photography-part-1/>

René Algesheimer. (2023b, October 18). *The Rise Of The Machines And Kecerdasan Buatan In Photography. Part 2*. <https://www.rene-algesheimer.com/the-rise-of-the-machines-and-ai-in-photography-part-2/>

Informan

Perhimpunan Amatir Foto Bandung (2023)

Sjuaibun Iljas, S.S. (2023)

Gunawan Santoso, S.Sn. (2023)

May Lodra Nurrahman, S.Sn. (2023)

Nunu Nugraha, M.Sn. (2023)

Potensi Visual Shot *Drone FPV* pada film *Red Notice*, *Ambulance* dan *Fast X* sebagai Teknologi Terbaru dalam Dunia Industri Film

Pius Rino Pungkiawan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: piusrinop@isi.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan *drone FPV* (First-Person View) dalam industri film mulai menarik perhatian bagi para Sinematografer dan Sutradara sebagai bentuk pengalaman visual yang baru. Studi ini menggali pada aspek sinematografi pada potensi visual *drone FPV* dalam pembuatan film melalui analisis tiga film terkenal, yaitu "*Red Notice*," "*Fast X*," dan "*Ambulance*." ketiga Film ini memiliki karakteristik genre yang sama dan lahir pada masa awal FPV masuk dalam dunia produksi film sehingga film ini layak dikaji mengenai potensi visual *Drone FPV* yang bisa diperoleh untuk kebutuhan film. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui pengamatan ketiga film yang kemudian dianalisa untuk memperoleh pola visual untuk menemukan potensi visual *drone FPV*. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan *drone FPV* dalam pembuatan film memberikan potensi besar dalam menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan menegangkan bagi penonton. Dengan teknologi yang semakin berkembang, *drone FPV* berpotensi menjadi alat penting dalam menciptakan gambar-gambar yang mengesankan dan emosional dalam industri perfilman modern.

Kata kunci: Drone, Film, Sinematografi, Potensi, Visual

Pendahuluan

Perkembangan dunia drone di pembuatan film dimulai tahun dalam pembuatan film yaitu di film *Skyfall* pada *James Bond* mengejar penjahat diatas atap rumah di Istanbul (Howell, 2015) meskipun dalam film ini tidak menggunakan *drone multi rotor* yang saat ini sering kita lihat melainkan menggunakan Flying CAM 3.0 Sarah yaitu helicopter RC yang disematkan kamera di bagian depan. Sutradara Sam Mendes, Dp Roger Deakins, dan Aerial Dp Adam Dale (IMDB)

Tahun 2014 regulasi mulai diperjuangkan untuk secara legal drone digunakan secara komersil di produksi film ”in 2014, the motion picture association, backed by seven companies petitioned the FAA to allowe the used of drones in video and filmmaking (lafay, 2015:23) dan kemudian di tahun 2015 pada bulan september penggunaan drone pada produksi film dilegalkan oleh FAA di US atau Amerika “legalizing the comercial usage of drones in united states by september 2015(lafay, 2015:21). Dari sini drone mulai banyak digunakan di bidang perfilman dan berkembang terus hingga saat ini muncul tipe *drone FPV*, dan tidak hanya sebatas itu saat ini perkembangan drone di dunia audiovisual secara umum telah berkembang pesat(Kustanto et al., 2023)

Kehadiran *drone FPV* untuk feature film dimulai dari perkembangan teknologi kamera cinema yang semakin kecil dan ringan sehingga memungkinkan untuk diterbangkan menggunakan drone tipe FPV. Red Komodo menjadi kamera pertama yang memenuhi standart ini, dan kamera ini pertama kali juga digunakan dalam film *Red Notice* yang merupakan Film pertama yang menggunakan teknologi *drone FPV*.

Tidak selesai pada film *Red Notice* yang dianggap memberikan pengalaman baru dalam dunia visual, Michael Bay Sutradara yang dikenal dengan karyanya Transformer mencoba untuk memanfaatkan teknologi ini dan membuat sebuah karya berjudul *Ambulance 2022*. Film *Ambulance* ini dianggap lebih ekstrem dalam memanfaatkan teknologi ini. Film ini memiliki porsi yang sangat banyak shot yang diambil menggunakan teknologi *drone FPV*.

Film ketiga adalah film *Fast X* dari film serial terkenal *The Fast and The Forious*. Film ini dikenal juga memanfaatkan teknologi aerial yang masif salah satunya adalah menggunakan *drone FPV*. Film ini menggunakan tidak hanya teknologi *drone FPV* saja melainkan teknologi aerial konvensional yaitu menggunakan helikopter. Berbeda dengan Helicopoter hal yang paling nampak adalah kemampuan drone untuk menjangkau area yang sempit dan mudah dikontrol.(Brown, 2022)

Ketiga film ini merupakan film yang secara tidak langsung dianggap memiliki peran penting dalam pemanfaatan teknologi baru yaitu *drone FPV*. Dari ketiga film ini diharapkan bisa menunjukkan bagaimana potensi visual yang bisa dihasilkan untuk industri perfilman. Dari perkembangan kemungkinan-kemungkinan visual yang bisa dihasilkan *drone FPV* bisa menjadi salah satu teknologi yang bisa dipertimbangkan dalam dunia film industri.

Teori dan Metodologi

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah dengan Kualitatif dengan pendekatan deskriptif seperti yang dikemukakan oleh Erickson (1968) penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan gambaran secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. (Anggito & Setiawan, 2018) Metode ini dianggap tepat sesuai dengan penelitian yang dilakukan yang memang pencarian dari penggunaan *drone FPV* pada Film dan dampaknya atau potensi visual yang muncul. Pendekatan deskriptif dipilih dikarenakan data yang diolah akan dituangkan dalam bentuk naratif dengan dukungan kutipan-kutipan data yang diungkap di lapangan. Pengumpulan data akan dimulai dari pengamatan dari ketiga film terpilih kemudian menganalisa shot-shot yang dihasilkan dari penggunaan *drone FPV*.

Drone FPV (*First Person View*) dikemukakan oleh Christian M Molica (2020) dalam bukunya *FPV Flight Dynamics: Mastering Acro Mode on High-Performances Drone* yang merupakan buku pertama yang membahas secara spesifik tentang *drone FPV*. “*FPV Simply stands for First Person View. it’s an acronym used to signify that the pilot operates their drone from the first person perspective where the on board camera send live video from the cockpit down to the ground*” (Molica, 2020:17) dari definisi yang disampaikan pada dasarnya *drone aerial* juga memberikan pengalaman serupa. Namun dalam hal ini yang membuat *drone FPV* berbeda adalah *drone* yang memiliki kemampuan kontrol pilot secara personal dengan menggunakan *goggles* untuk melihat visual dari *drone* yang diterbangkan. Selain itu *drone FPV* memiliki cirikhas yaitu *thrust ratio* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *drone aerial* pada umumnya. *Drone aerial* (*phantom*) memiliki *thrust ratio* 2.5:1 dan *reguler drone FPV* memiliki *ratio* hingga 10:1. Hal ini memungkinkan *drone* bisa memperoleh kecepatan hingga 100mph / 160kmph.(Molica, 2020) dengan ukuran yang lebih kecil *Drone FPV* juga mampu menjangkau area yang lebih sempit. Ciri khas yang lain dari *drone FPV* adalah bagaimana *camera mounting* pada *drone*.



Gambar 1. Johnny Schaer Pilot FPV menggunakan goggles dan *Drone FPV*
Sumber : red.com

Cinema FPV

“Cinematic fpv is and advanced form of flying that incorporates diciplines from both racing and freestyle. The goal is to capture profesional quality footage of landscapes, landmarks, or mobile subjects. (Molica, 2020). Cinema FPV menjadi salah satu istilah yang saat ini digunakan untuk menggunakan *drone FPV* pada industri film. Pergerakan yang dihasilkan oleh *drone FPV* sangat khas yaitu pergerakan degan mengandalan kecepatan,

Cinema FPV Camera Mounting

Dalam dunia FPV hal yang sangat khas adalah mata pilot dan mata kamera perekam merupakan 2 equipment yang berbeda. Hal ini yang kemudian juga menjadi tantangan para pengembang teknologi ini untuk membuat *drone FPV* dengan karakter cepat, ringan dan tangkas untuk mampu menerbangkan kamera dengan kualitas tinggi. Saat ini tipe *drone FPV* bisa dibagi menjadi 2 bagian,

- a. **Drone FPV dengan gimbal mounting**, yang artinya drone memiliki gimbal (2 axis/3axis)



Gambar 2. GUARDED GIMBALED *Drone FPV* dengan *Gimbal mounting*
Sumber : www.beverlyhillsaerials.com

Teknologi menggunakan *gimbal mounting* untuk meletakkan kamera perekam pada *drone FPV* memungkinkan untuk mendapatkan visual yang lebih stabil dengan horison leveling dan berbagai pilihan angle yang berbeda. Kelebihan penggunaan drone ini adalah pergerakan drone dan pergerakan kamera bisa dikontrol secara terpisah. Kelemahan ukuran besar, berat sehingga kecepatannya terbatas dan membutuhkan 2 operator untuk mengoperasikan

- b. **Drone FPV dengan Fix Mount**, yang artinya kamera footage dimounting secara langsung pada body drone tanpa adanya Gimbal.

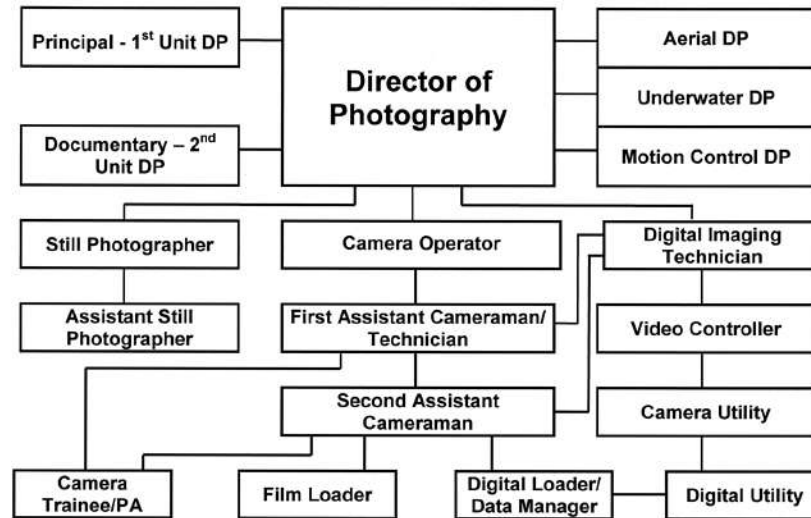


Gambar 3. COBRA Drone FPV dengan Gimbal mounting
Sumber : www.beverlyhillsaerials.com

Teknologi fix mounting merupakan teknologi yang lebih “tradisional” dalam *drone FPV* dimana kamera diletakkan secara langsung pada frame. Teknologi ini memungkinkan visual bergerak sesuai dengan gerakan drone utama sehingga akan sering mendapatkan *line horison* yang tidak rata. Kelebihan dari drone tipe ini adalah ukuran bisa lebih kecil, ringan, gerakan lebih variatif dan dinamis. Kekurangan dari penggunaan drone tipe ini adalah kamera tidak bisa digerakan terpisah dengan gerakan drone, sehingga ada keterbatasan gerakan. Drone tipe ini memiliki *thrust ratio* yang tinggi sehingga memungkinkan untuk membuat gerakan-gerakan yang lebih dinamis.

Sinematografi

Sinematografi merupakan seni dan teknologi dari gambar fotografi bergerak sehingga keilmuan sinematografi juga akan terus bergerak seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. (Pungkiawan, 2022) Seperti saat ini bagaimana teknologi drone terus berkembang dan memungkinkan memunculkan potensi-potensi visual yang menarik. Salah satu profesi dalam industri film yang paling dekat dengan pemanfaatan teknologi ini adalah seorang sinematografer atau juga dikenal dengan “*the director of photography is the head of all technical departmen on a film crew and is responsible esthablising how the script translated in to visual base on director’s vision.*” (Elkins, 2020:49). Secara struktural dalam bukunya Elkins juga menjelaskan profesi kerja yang ada dalam dunia industri film.



Bagan 1. Struktur kerja profesi departemen kamera.

Sumber. Buku *The Camera Assistant's Manual 7th illustrated Ed.*

Menurut bagan yang digambarkan oleh Elkins, profesi pilot *Drone FPV* berada pada naungan *Aerial DP (Director of Photography)* dibawah komando dari *Director of Photography*. Sehingga dari bagan ini bisa dilihat profesi pilot drone memiliki tempat dan bidang keahlian sendiri. Sehingga kemunculan *Drone FPV* ini bisa menjadi salah satu teknologi yang bisa menjadi pilihan dan memiliki tempat pada industri film, selain itu juga bisa memiliki tawaran lebih dengan mencoba menggali lebih dalam potensi yang dimilikinya.

Pergerakan Kamera

Drone masuk pada kategori kamera *support* untuk pergerakan kamera. Pergerakan kamera merupakan salah satu alat bercerita yang sangat penting, sehingga dibutuhkan motivasi yang kuat untuk menentukan kamera bergerak. Pergerakan kamera dapat berkontribusi pada *mood* dan *feel* pada shot dan juga mampu menambahkan subtext dan konten emosional pada subjek itu sendiri (Brown, 2022). Perkembangan teknologi saat ini khususnya pada *support* kamera sangat berpengaruh pada bagaimana kamera ini akan digerakan sesuai dengan motivasi yang ingin dibuat.

Drone FPV memiliki pergerakan yang khas yang bisa menjadi potensi untuk visual storytelling. Terdapat beberapa gerakan yang khas *drone FPV* yaitu, *split-s* dengan membalik posisi drone. *Proximity* yaitu gerakan melewati celah dan rintangan dan *Dive* yaitu pergerakan drone yang menulik kebawah. (Molica, 2020)

Hasil dan Pembahasan

Artikel ini membahas masing-masing film sesuai dengan urutan tahun film ini di tayangkan, hal ini dilakukan untuk bisa melihat bagaimana perkembangan potensi visual yang bisa ditawarkan dari film-film terdahulunya. Pembahasan diawali dari film *Red Notice* tayang di tahun 2021, film *Ambulance* tayang tahun 2022 dan film serial *The Fast and The Furious “Fast X”* tayang tahun 2023.

Film *Red Notice* (2021)



Gambar 4. Poster Film *Red Notice*
Sumber : imdb.com

Film *Red Notice* release pada tahun 2021 melalui bioskop terpilih dan platform penayangan digital Netflix. Film ini disutradari oleh Rawson Marshall Thurber dengan durasi 1 jam 58 menit. Film ini bercerita tentang *Red Notice* atau surat perintah tingkat tertinggi untuk menangkap penjahat yang dikeluarkan oleh interpol. Film ini memiliki genre action sehingga syarat akan adegan-adegan aksi yang penuh dengan tensi dan ketegangan. Film *Red Notice* merupakan film pertama yang menggunakan teknologi *Drone FPV* Fix Mounting dengan pilot *drone FPV* terkenal bernama Johnny Schaer aka Johnny FPV dengan menggunakan tipe *drone FPV cinelifter* dan kamera *prototype Red Komodo*.

Hadirnya Red Komodo ini menjadi lonjakan yang menarik di dunia *drone FPV*. Hal ini terjadi karena kamera ini merupakan kamera cinema kecil dan dengan kualitas yang tinggi sesuai dengan standar yang dibutuhkan sinema. Red Komodo mampu diterbangkan dengan baik menggunakan *drone FPV cinelifter* dan masih mampu melakukan pergerakan-pergerakan khas *drone FPV* seperti *dive* atau gerakan menukik, split-s dll seperti yang ditunjukkan pada opening shot film ini.



Gambar 5. Screenshot Film *Red Notice* drone FPV Shot
Sumber : Netflix



Gambar 6 Screenshot Film *Red Notice* drone FPV Shot
Sumber : Netflix



Gambar 7 Screenshot Film *Red Notice* drone FPV Shot
Sumber : Netflix

Gambar 5,6,7 merupakan satu rangkaian shot yang menunjukkan salah satu potensi visual *drone FPV fix mounting* dengan pergerakan kamera *long take*, *pacing* cepat dan *dive* atau menukik turun. Pergerakan ini merupakan pergerakan khas dari *drone FPV fix mounting* yang tidak dimiliki oleh tipe kamera support yang lainnya.



Gambar 8 Screenshot Film *Red Notice* drone FPV Shot
Sumber : Netflix

Kemampuan lain dari pergerakan *drone FPV* yang dimanfaatkan pada film ini adalah *proximity* atau kemampuan drone untuk masuk pada celah atau ruang. Adegan aksi kejar-kerjaran di dalam ruang banyak menggunakan pergerakan kamera ini untuk menunjukkan intensitas aksi pada adegannya dan memunculkan pengalaman-pengalaman visual menegangkan yang belum pernah ada sebelumnya. Seperti gerakan yang ditunjukkan pada gambar 8. *proximity* yaitu pergerakan kamera menyusuri ruang kemudian masuk dalam celah kecil mengikuti pergerakan objeknya dalam satu rangkaian shot.

Film *Ambulance* (2022)



Gambar 9 Poster Film *Ambulance*
Sumber : imdb.com

Berbeda dengan film *Red Notice*, *drone FPV* tidak langsung nampak pada film ini sebagai bentuk esthablising. Film *Ambulance* mulai menggunakan *drone FPV* ketika pacing adegan semakin meningkat menandai mulai konflik terjadi. Adegan perampok yang mulai menuju ke bank menandai proses perubahan tensi dramatik dari film ini.

Shot *drone FPV* pertama muncul sebagai bentuk esthablising adegan perampokan di sebuah kota kemudian diikuti dengan shot berikutnya adalah memanfaatkan kemampuan *drone FPV* yang mampu terbang di dalam ruangan dengan adegan yang menunjukkan tokoh utama keluar menemui polisi yang akan menyebabkan terjadinya kekacauan rencana perampokan ini (gambar.10)



Gambar 10 Screenshot Film *Ambulance* *drone FPV* Shot
Sumber : Netflix

Film ini banyak memanfaatkan pergerakan-pergerakan khas yang dimiliki *drone FPV* sama seperti yang dilakukan film *Red Notice*, tetapi yang berbeda ada pada cara gerakannya yang lebih dinamis dan lebih

cepat. Penggunaan *drone FPV* dilakukan karena energi yang bisa dihasilkan dari pergerakan-pergerakannya, seperti yang disampaikan Michael Bay pada sebuah wawancara “*The reason I want it is want the energy because it’s a very intense movie and its just keep that motion going.*”



Gambar 11 Screenshot Film *Ambulance* drone FPV Shot
Sumber : Netflix

Salah satu pergerakan yang sering muncul adalah pergerakan shot *split-s* dan *dive* (menukik) “*Yeah perfectly fascitaning to watch where there was a bank robber coming out of a building and he just flips the drone and comes right down it was memerizing to watch.*” (Bay, 2022) Pergerakan yang dihasilkan pada film Ambulance ini mampu berkontribusi pada pembangunan mood atau atmosfer dari adegan yang dibuat (Ward, 2003)

Film *Fast X*



Gambar.12 Poster Film *Fast X*
Sumber : imdb.com

Berbeda dengan dua film pendahulunya Film *Fast X* ini memanfaatkan dua jenis *drone FPV* yaitu dengan *gimbal mounting* dan *fix mounting*. *Drone FPV* dengan *fix mounting* digunakan pada adegan-adegan tertentu dengan memanfaatkan gerakan-gerakan khas yang biasa dilakukan oleh *drone FPV* jenis *fix*

mounting seperti *proximity* dan *dive*. Film ini merupakan film series dari *The Fast and The Furious* yang sudah sangat terkenal dengan adegan aksi yang menegangkan. Adegan aksi dengan kejar-kejaran mobil dengan kecepatan tinggi menjadi salah satu ciri khas utama dari film ini. Hal ini menjadi film ini tidak akan melewatkan menggunakan teknologi terbaru drone yang ada. Kemampuan *drone FPV* yang mampu menjangkau area sempit dengan kecepatan tinggi dapat menghasilkan ketegangan visual yang sesuai dengan karakter film ini.



Gambar.13 Screenshot Film *Fast X drone FPV dive*.
Sumber : Netflix

Drone FPV dengan *gimbal mounting* memungkinkan gerakan kamera yang lebih dinamis, dimana pergerakan arah drone bisa berbeda dengan pergerakan arah kamera. Pergerakan ini menambah ketegangan dari adegan dengan kecepatan dari drone dan kecepatan gerak kamera yang dinamis dan cepat (gambar 14).



Gambar.14 Screenshot Film *Fast X drone FPV gimbal mounting*.
Sumber : Netflix

Simpulan

Drone FPV memiliki potensi visual yang menarik dilihat dari gerakan-gerakan khas yang tidak dimiliki oleh kamera support yang lainnya. Pergerakan yang dinamis, cepat dapat menambahkan energi pada film khususnya film-film yang memiliki tensi dan dramatik yang tinggi seperti film *action*. Hal ini ditunjukkan pada ketiga film yang secara periodik menunjukkan bagaimana memanfaatkan potensi visual yang bisa dihasilkan oleh *drone FPV*.

Film *Red Notice* memanfaatkan kemampuan terbang dalam ruang, memasuki celah-celah sempit menjadi pilihan untuk meningkatkan dramatik dan ketegangan pada adegan-adegan aksi perkelahian. Pergerakan kamera yang dinamis dan cepat memungkinkan menambahkan ketegangan dan pengalaman menonton yang berbeda, penonton diajak untuk ikut terjatuh dengan memanfaatkan pergerakan drone menukik dengan cepat. Pergerakan-pergerakan kamera seperti ini diharapkan mampu membuat penonton lebih intens dan lebih tertarik dan merasa masuk kedalam filmnya.

Film *Ambulance* memiliki tensi yang cepat dan sangat dinamis, kamera terus bergerak dengan kecepatan tinggi. Banyak adegan-adegan kejar-kerjaran mobil sebagai salah satu ciri khas sutradara Michael Bay menjadi nampak lebih dinamis dan menegangkan dengan hadirnya gerakan-gerakan kamera yang belum ada sebelumnya. Hal ini yang membuat bagaimana pemanfaatan potensi visual dari *drone FPV* mampu menambahkan energi yang kuat pada film ini. Penonton diajak untuk lebih intens dalam mengikuti segala gerak dan aksi dari pemain-pemainnya.

Film *Fast X* merupakan salah satu film terbaru yang memanfaatkan hampir seluruh teknologi yang digunakan untuk pengambilan gambar aerial. Helicopter, drone aerial dan *drone FPV* semuanya digunakan dalam pembuatan film ini. Film ini memiliki intensitas yang tidak jauh berbeda dengan film *Ambulance* dimana adegan kejar-kerjaran mobil dijalanan, bertabrakan dan aksi yang dilakukan dengan cepat dominan. Salah satu keunggulan dari penggunaan *drone FPV* adalah kecepatan yang bisa dihasilkan yang mampu meningkatkan dramatik visualnya.

Pergerakan *Drone FPV* mampu memberikan energi dan emosi pada adegan yang dibuat pada ketiga film *Red Notice*, *Ambulance* dan *Fast X*. Kemampuan pergerakan yang dinamis untuk menambahkan *mood* dan *feel* pada tiap shotnya dapat dirasakan pada film ini. Bangunan ketegangan dan emosi yang tinggi berhasil disalurkan melalui pergerakan kamera yang dihasilkan dari penggunaan kamera *support drone FPV*.

Referensi

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Bay, M. (2022, April 8). *Why Michael Bay Hired a 19yo Drone Pilot for Ambulance! FPV Drones Pushed to the LIMIT!* youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=1Ka88r5bTuY&t=2s>
- Brown, B. (2022). *Cinematography Theory and Practice for Cinematographers and Directors* (4th ed.). Routledge.
- Elkins, S. D. E. (2020). *The Camera Assistant's Manual* (7th Illustrated Ed). Taylor & Francis.
- Howell, J. (2015, September 10). *The rise of drones in movie-making*. <https://macleans.ca/culture/movies/the-rise-of-drones-in-movie-making/>
- Kustanto, L., Nugroho, A. D., & Al-Desafinadha, J. (2023). Video Promosi Wisata Kuliner Yogyakarta Menggunakan Microdrone. In *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* (Vol. 19, Issue 1).
- Lafay, mark. (2015). *Drones For Dummies*. Wiley.

Molica, C. M. (2020). *FPV Flight Dynamics: Mastering Acro Mode on High-Performances Drone*. Vespula Ventures LLC.

Pungkiawan, P. R. (2022). Analisis Over the Shoulder Shot dalam film The King Speech. *Jurnal Sense*, 5(1).

Ward, P. (2003). *Picture Composition for Film and Television* (Second). Focal Press.

***Realistic Image Generation Wajah Tokoh Kekasih Panji Berdasarkan Relief Teras
Pendopo Candi Penataran Menggunakan Metode *Sketch To Image* Pada Kecerdasan
Buatan *Stable Diffusion****

Tegar Andito

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: tegarandito@isi.ac.id

ABSTRAK

Kisah Panji atau Roman Panji merupakan salah kisah yang populer dalam literatur di Asia Tenggara. Terdapat banyak versi Kisah Panji, namun semua versi memiliki kemiripan plot yakni kisah cinta antara Pangeran Panji dengan Putri Candrakirana. Kisah ini telah populer sejak zaman Kerajaan Majapahit. Hal ini terbukti dengan adanya relief-relief candi zaman Majapahit yang memuat berbagai adegan dalam Kisah Panji. Candi yang paling lengkap menampilkan adegan-adegan Kisah Panji adalah Kompleks Candi Penataran, tepatnya pada bangunan Teras Pendopo. Dari 80 panel yang ada di bangunan Teras Pendopo Candi Pendataran, hampir semua relief tokoh yang teridentifikasi sebagai Kekasih Panji mengalami kerusakan pada wajah. Walau begitu, relief tokoh kekasih Panji pada panel 51 memiliki wajah yang masih utuh separuh. Keberadaan wajah yang separuh utuh ini memungkinkannya untuk dijiplak dalam bentuk sketsa yang kemudian digunakan sebagai dasar pembuatan gambar realistik metode *sketch to image* menggunakan kecerdasan buatan *Stable Diffusion*. Selama ini, mayoritas visualisasi karya komik, cerita bergambar, maupun seni media baru seperti animasi, game, maupun karya audio visual lainnya yang mengangkat tema Kisah Panji mengambil acuan dari desain tokoh pada Wayang Orang, Wayang Gedog, Tari Topeng, maupun stereotip Jawa modern namun jarang yang mengacu dari relief candi. Pembuatan gambar realistik tersebut bertujuan untuk membuat gambar yang dapat dijadikan alternatif acuan pembuatan *concept art* tokoh Kekasih Panji dalam proses perancangan karya komik, cerita bergambar, maupun seni media baru seperti animasi, game, maupun karya audio visual lainnya yang mengangkat tema Kisah Panji. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana melakukan eksperimen pembuatan gambar realistik tokoh Kekasih Panji menggunakan kecerdasan buatan sebagai alternatif acuan pembuatan *concept art* tokoh Kekasih Panji.

Kata kunci: kata kunci 1, kata kunci 2, kata kunci 3

Pendahuluan

Cerita Panji populer sejak masa Kerajaan Majapahit. Salah satu bukti popularitasnya adalah terpatatnya visualisasi cerita ini dalam relief sejumlah candi era Majapahit. Menurut catatan Lydia Kieven, sejumlah candi tersebut antara lain Candi Penataran, Situs-situs candi di Gunung Penanggungan, Candi Rimbi, Candi Mirigambar, Relief Gambyok, dan arca Panji dari Grogol (Kieven, 2014, pp. 147–156). Dari beberapa candi tersebut, Candi Penataranlah paling banyak memuat cuplikan Kisah Panji. Relief mengenai Kisah Panji ini dapat ditemukan pada bangunan Teras Pendopo. Bangunan ini sendiri dibangun pada 1375 M, yakni pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk (Kieven, 2014, p. 191).

Panji diketahui ada dalam tradisi tutur lisan rakyat, dan kisah pengembaraan Panji untuk mencari Candrakirana menjadi sumber inspirasi berbagai dongeng rakyat. Dongeng tentang *Timun Emas*, *Keong Mas*, *Bango Tong-tong*, *Lomaran*, *Ande-ande Lumut*, *enthit*, dan lainnya merupakan kisah pengembaran Panji yang sedang “*namur laku*” (Manuaba et al., 2013). Berdasarkan kutipan Lydia Kieven dari Poerbatjaraka, tokoh Panji dan Candrakirana merupakan penggambaran dari Raja Kameswara (raja VII Kerajaan Kediri yang berkuasa sekitar tahun 1180-1190) dan permaisurinya Kirana (Kieven, 2014). Dongeng Ande Ande Lumut walaupun tersebar secara lisan di kalangan masyarakat Jawa, ternyata juga tercatat dalam naskah tertulis. Paling tidak ada dua naskah Ande Ande Lumut, pertama merupakan koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia Jakarta, dan berdasarkan daftar yang disusun oleh Darusuprpta, terdapat satu naskah lagi yang menjadi koleksi Museum Sanabudaya Yogyakarta (Baried et al., 1987).

Elemen utama dalam semua varian Kisah Panji adalah plot sebagai berikut: Perjumpaan dan perpisahan antara Panji dan Candrakirana/Dewi Sekartaji. Perjalanan Panji bersama pengiringnya dalam pencarian Candrakirana. Panji terlibat peperangan. Panji menjalin hubungan asmara dengan perempuan lain. Panji menjadi penyair dan pemusik. Panji menjadi pertapa. Perjumpaan kembali Panji dan Candrakirana (Kieven, 2013).

Di Indonesia, Kisah Panji telah diadaptasi dalam berbagai macam media modern. Terdapat gambar umbul, cerita bergambar, animasi, sandiwara, dan lagu pop daerah. Umumnya, gaya visual tokoh mengambil dari kesenian tradisional yang mengangkat Kisah Panji seperti Wayang Orang. Sebagai

contoh adalah gambar umbul yang populer pada tahun 1980-1990-an seperti yang terlihat pada Gambar 20 (Joel, n.d.).



Gambar 20 Gambar umbul Ande Ande Lumut (Sumber: Joel)

Terdapat pula hasil karya fotografi karya Rio Wibowo yang mengangkat adegan cerita Ande Ande Lumut yang merupakan salah satu varian Kisah Panji (Wibowo, 2016). Dalam karya ini, tokoh dirancang berdasarkan interpretasi fotografer. Tokoh Candrakirana diperankan oleh Chelsea Olivia.



Gambar 21 Karya Fotografi adegan Ande Ande Lumut (Sumber: Rio Wibowo)

Dari berbagai hasil karya seni modern yang mengangkat Kisah Panji, jarang ada yang mengacu dari relief candi, padahal terdapat banyak candi di Jawa Timur yang memuat adegan-adegan Kisah

Panji. Dibandingkan dengan beberapa candi di Jawa Timur, Teras Pendopo Candi Penataran memiliki relief paling banyak yang menampilkan cuplikan-cuplikan pada beberapa Kisah Panji. Tantangan yang ada dalam mengadaptasi gaya visual Kisah Panji berdasarkan relief candi adalah banyaknya relief yang aus sehingga detail-detail yang terpahat banyak yang hilang. Walau begitu, masih terdapat banyak relief tokoh Pangeran Panji atau Pangeran Inu Kertapati pada relief Candi Penataran dengan wajah yang dapat dikenali dan tidak terlalu aus, sehingga ketika hendak diadaptasi ke dalam media lain, terdapat beberapa relief yang dapat dijadikan referensi tokoh tersebut. Berbeda halnya dengan Tokoh Putri Candrakirana. Tokoh Candrakirana merupakan tokoh penting yang selalu ada dalam berbagai Kisah Panji karena dalam cerita ia adalah kekasih sejati Panji, namun hanya satu dari beberapa relief yang teridentifikasi sebagai Kekasih Panji di Candi Penataran yang memiliki wajah yang dapat dikenali. Dengan hanya tersedia satu relief, tentu akan lebih sulit ketika hendak mengadaptasi tokoh ini ke dalam media lain.

Penggambaran kembali tokoh-tokoh relief candi untuk diadaptasi di media lain umumnya dilakukan dengan meniru atau menjiplak citra pada relief candi ke dalam sketsa. Sketsa tersebut kemudian dijadikan acuan untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi berbagai macam karya seni. Keberadaan teknologi kecerdasan buatan memungkinkan sketsa yang ada diubah menjadi gambar realistik, termasuk sketsa hasil jiplakan dari relief candi yang dapat membantu seniman dalam memperoleh gambar acuan yang lebih jelas.

Stable Diffusion 1.5 merupakan perangkat lunak kecerdasan buatan yang dapat membuat gambar secara sintesis. Dalam membuat gambar, kecerdasan buatan tidak bisa langsung membuat gambar, namun perlu dilatih terlebih dahulu, atau dapat pula menggunakan hasil pelatihan yang pernah dilakukan. Hasil pelatihan ini disebut dengan model. Dalam Stable Diffusion, terdapat dua macam model yang umum dipakai, yakni *checkpoint* sebagai model utama serta *LORA* sebagai model tambahan untuk menghasilkan bagian gambar yang lebih spesifik. Stable Diffusion 1.5 dapat digunakan untuk membuat gambar secara realistik dengan model yang tepat. Perangkat lunak ini dapat membuat gambar dari *prompt* (perintah) saja, atau dapat pula dengan sketsa dan *prompt*. Terdapat perangkat lunak lain seperti DALL-E2 dan Midjourney, namun pada tahun 2023, Stable Diffusion merupakan perangkat lunak terbaik untuk menghasilkan gambar realistik (Borji et al., 2022).

Wajah tokoh Kekasih Panji masih dapat dikenali dapat dibuat sketsanya, lalu disempurnakan secara realistik dengan kecerdasan buatan. Pembuatan gambar realistik tersebut bertujuan untuk membuat gambar yang dapat dijadikan alternatif acuan pembuatan concept art tokoh Kekasih Panji dalam proses perancangan karya komik, cerita bergambar, maupun seni media baru seperti animasi, game, maupun karya audio visual lainnya yang mengangkat tema Kisah Panji. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana melakukan eksperimen pembuatan gambar realistik tokoh Kekasih Panji menggunakan kecerdasan buatan sebagai alternatif acuan pembuatan concept art tokoh Kekasih Panji.

Teori dan Metodologi

Eksperimen pembuatan gambar realistik ini dilakukan dengan langkah-langkah yakni penjiplakan/tracing secara manual untuk memperoleh sketsa wajah kekasih Panji, lalu sketsa tersebut digunakan untuk dijadikan acuan *image generation* pada kecerdasan buatan. Perangkat lunak kecerdasan buatan yang digunakan adalah Stable Diffusion 1.5 A1111 (bisa juga disingkat sebagai SD 1.5) dengan *add on* ControlNet. Pembuatan gambar dilakukan dengan metode *sketch to image* menggunakan bantuan *add on* ControlNet untuk kemudian diproses oleh Stable Diffusion. *Add on* ControlNet digunakan sebagai tempat menginput sketsa untuk *sketch to image*. Sebenarnya, sudah terdapat fitur bawaan SD 1.5 untuk menginput sketsa, namun dari pengalaman penulis hasilnya terlalu sering melenceng dari sketsa yang diinput. Penggunaan Stable Diffusion saja akan menghasilkan 1 gambar yang dikehendaki dari 10 percobaan (Stöckl, 2023), oleh karena itu ControlNet digunakan agar Stable Diffusion dapat diatur untuk membantu dalam memprioritaskan sketsa sehingga hasil akhir dapat sesuai dengan sketsa yang diinput. Untuk mengolah sketsa dan/atau *prompt* yang diinput, Stable Diffusion memerlukan model *checkpoint* sebagai acuan gaya. Model yang digunakan dalam eksperimen ini adalah Dreamshaper 8 (Lykon, 2023) dan Realistic Vision 5.1 (SG_161222, 2023). ControlNet juga memerlukan model agar hasil akhir *image generation* dapat sesuai inputan gambar. Model yang digunakan ControlNet dalam eksperimen ini adalah Canny 1.1 (Zhang, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Tokoh Panji dan Candra Kirana merupakan hasil inspirasi dari tokoh Raja Kameswara II dengan Permaisuri Kirana. Yang membedakan dari sejarah sesungguhnya adalah bahwa dalam cerita

Panji, Putri Candra Kirana berasal dari Kediri sedangkan Panji atau Raden Putra berasal dari Jenggala, sedangkan dalam sejarah sesungguhnya yang terjadi sebaliknya. Raja Kameswara II berasal dari Kediri sedangkan Permaisuri Kirana adalah putri dari Jenggala.

Tokoh Panji atau Inu Kertapati diidentifikasi dari sosok pria bertopi *tekes* berdasarkan identifikasi dari Lydia Kieven (2013). Lydia Kieven tidak menyebut relief mana yang menampilkan tokoh Dewi Candra Kirana, namun dari identifikasi tokoh Panji, tokoh Dewi Candra Kirana diidentifikasi dari sosok perempuan muda yang bermesraan dengan Panji. Menurut Regina Yofani (2010) tanaman yang digambar di relief Candi Penataran adalah Pinang, Pandan, Asoka, Teratai, Kelapa, Aren, Beringin, Mangga, Kamboja, Glodokan, Tanjung, Sukun, dan Bakung.

Dari pengamatan yang pernah penulis lakukan, hampir semua relief wajah kekasih Panji pada Teras Pendopo Candi Penataran telah rusak maupun telah aus (Andito, 2017). Satu-satunya wajah yang relatif utuh adalah relief kekasih Panji pada panel 51, Kisah Burung Kakaktua.



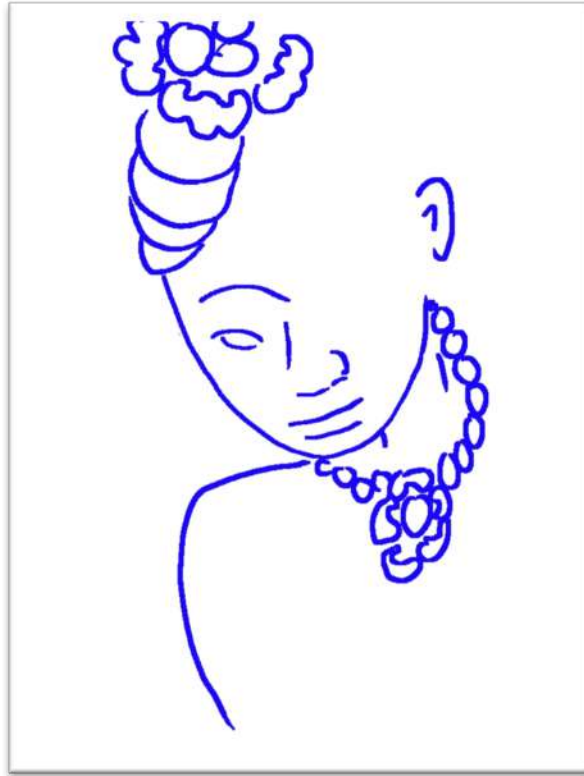
Gambar 22 Relief wajah Kekasih Panji pada panel 51, Kisah Burung Kakaktua (Sumber: Tegar Andito)

Wajah kekasih Panji ini sudah rusak separuh, namun bagian yang masih utuh kondisinya relatif baik. Mata, alis, dan bibir masih dapat dilihat, sehingga ekspresi wajah juga masih dapat dikenali. Pose tokoh ini terlihat bersimpuh, kepala sedikit menunduk, dengan ekspresi wajah yang termangu, dan terlihat murung. Bentuk wajah terlihat cenderung bulat, mata bulat, dagu bulat, bibir sedang, dan alis tebal. Jika diperhatikan dengan seksama, pada tepi mata tampak garis seperti *eye liner*. Fitur-fitur wajah yang masih dapat dikenali ini kemudian dijiplak (*tracing*) secara manual untuk menghasilkan separuh sketsa wajah.



Gambar 23 Proses penjiplakan

Dari proses menjiplak, diperoleh separuh wajah tokoh Kekasih Panji. Bagian-bagian wajah yang dapat dijiplak adalah mata kanan, alis kanan, garis hidung sebelah kanan, bibir, telinga kiri, dengan perhiasan berbentuk bunga pada kepala, serta kalung.



Gambar 24 hasil jiplakan

Hasil jiplakan kemudian disempurnakan dengan menambahkan mata kiri dan alis kiri. Mata kiri dan alis kiri ini dibuat sebagai cerminan dari mata kanan. Setelah dibuat demikian, proses *cleanup* kemudian dilakukan. Dalam proses *cleanup* ini, dijumpai bahwa pada relief telinga kiri ternyata mengenakan anting-anting bermotif bunga. Anting-anting ditambahkan, sedangkan kalung dihilangkan pada hasil *cleanup*. Hasil *cleanup* final dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25 sketsa clean Tokoh Kekasih Panji

Sketsa ini kemudian diinputkan ke dalam ControlNet bersamaan dengan input *prompt* pada SD 1.5. Dilakukan 8 percobaan yang terdiri dari 4 variasi *prompt* yang masing-masing di-generate dengan model Dreamshaper 8 dan Realistic Vision 5.1.

Pada variasi pertama (percobaan 1 dan percobaan 2), *prompt* yang diinput adalah ciri umum perempuan Jawa dengan keterangan berdasarkan pose dan ekspresi wajah yang teridentifikasi. Detil dan setting *image generation* pada variasi *prompt* yang pertama dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Variasi Prompt Pertama

prompt	young javanese lady, close up, sorrow, golden jewelry, black hair, bun hair, sorrow, looking sad, beautiful, dark skin, flower shaped earrings, looking down left
sampler	DPM++ 2S a Karras
cfgs	7
steps	20
negative prompt	bad anatomy, bad proportions, blurry, cloned face, cropped, deformed, dehydrated, disfigured, duplicate, error, extra arms, extra fingers, extra legs, extra limbs, fused fingers, gross proportions, jpeg artifacts, long neck, low quality, lowres, malformed limbs, missing arms, missing legs, morbid, mutated hands, mutation, mutilated, out of frame, poorly drawn face, poorly drawn hands, signature, text, too many fingers, ugly,

username, watermark, worst quality

Dari sketsa pada Gambar 25 dan *prompt* pada Tabel 2 diperoleh Gambar 26 dan Gambar 27.



*Gambar 26 hasil dari model
Dreamshaper 8*



*Gambar 27 hasil dari model Realistic
Vision 5.1*

Variasi pertama dinilai wajah cenderung tirus dengan dagu yang lancip. Pada hasil dari percobaan 1 dari model Dreamshaper 8, wajah cenderung berkarakter Asia Timur (Gambar 26). Pada percobaan 2 yakni dengan model Realistic Vision 5.1, wajah memiliki karakter tipikal wajah perempuan Ras Melayu (Gambar 27) dan mata tertutup. Untuk mengatasi dagu yang lancip dan wajah tirus, maka dicoba *prompt* pada variasi kedua (percobaan 3 dan 4) dengan kata kunci sebagai berikut:

young javanese lady, malay race, round face, round chin, wide lips, black colored eyes, close up, sorrow, golden jewelry, black hair, bun hair, sorrow, looking sad, beautiful, dark skin, flower shaped earrings, looking down



Gambar 28 hasil percobaan Prompt kedua dengan model Dreamshaper 8

setting lainnya serta *negative prompt* pada variasi 2 hingga 5 adalah sama. Dari hasil percobaan 3, diperoleh Gambar 28 yang dihasilkan dari model Dreamshaper 8, sedangkan percobaan 4 pada model Realistic Vision 5.1 gagal. Hasil yang diperoleh pada Gambar 28 justru memperkuat karakter wajah perempuan Asia Timur.

Untuk menghasilkan kesan kuno dan menambah kualitas teknis gambar, maka pada *prompt* ketiga (percobaan 5 dan 6) dituliskan kata kunci sebagai berikut:

ancient hindu princess, young javanese lady, malay race, round face, indonesian, round chin, wide lips, black colored eyes, close up, sorrow, golden jewelry, black hair, bun hair, sorrow, looking sad, beautiful, dark skin, flower shaped earrings, looking down, RAW photo, subject, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm XT3



Gambar 29 hasil percobaan Prompt ketiga dengan model Dreamshaper 8

Percobaan *prompt* ketiga dari model Dreamshaper 8 (percobaan 5) menghasilkan gambar perempuan dengan bibir yang lebih tebal, namun kembali menghasilkan kesan khas wajah perempuan Asia Timur. Model Realistic Vision 5.1 pada percobaan 6 kembali gagal menghasilkan gambar pada *prompt* ketiga ini. Diduga, kegagalan ini diakibatkan karena kata kunci yang terlalu panjang sehingga perangkat yang digunakan tidak kuat untuk memproses sketsa dan *prompt* untuk menghasilkan gambar.

Pada percobaan 7 digunakan model Dreamshaper 8 dengan kata kunci sebagai berikut:

ancient javanese princess, young javanese lady, malay race, round face, indonesian, round chin, wide lips, black colored eyes, close up, sad face, golden jewelry, black hair, bun hair, sorrow, looking sad, beautiful, dark skin, flower shaped earrings, looking down, RAW photo, subject, 8k uhd, dslr, soft lighting, high quality, film grain, Fujifilm XT3

sedangkan percobaan 8 digunakan model Realistic Vision dengan *prompt* yang sama, namun dikurangi sejumlah kata kunci yang bersifat teknis untuk menghindari kegagalan. Kata kunci yang diinput menjadi sebagai berikut:

ancient javanese princess, young javanese lady, malay race, round face, indonesian, round chin, wide lips, black colored eyes, close up, sad face, golden jewelry, black hair, bun hair, sorrow, looking sad, beautiful, dark skin, flower shaped earrings, looking down



*Gambar 30 hasil dari Model
Dreamshaper 8*



*Gambar 31 hasil dari Model Realistic
Vision 5.1*

Percobaan 7 menghasilkan wajah dengan karakter yang mirip dengan hasil percobaan 5 namun dengan mata coklat dan bibir yang sedikit tersenyum. Percobaan 8 menghasilkan wajah yang mirip dengan hasil percobaan 2, namun dengan wajah yang sedikit lebih tirus.

Jika dilihat dari kemiripan dengan relief, sketsa, dan identifikasi fitur wajah, maka gambar terbaik dari model Dreamshaper 8 adalah hasil dari percobaan 5, sedangkan dari model Realistic Vision 5.1 yang terbaik adalah hasil dari percobaan 2. Berikut ini adalah hasil percobaan 2 dan 5 jika disandingkan dengan relief acuan serta sketsa:

Tabel 3 Perbandingan relief, sketsa dengan hasil percobaan 5

Relief	Sketsa	Hasil Percobaan 5
		

Tabel 4 perbandingan relief, sketsa, dengan hasil percobaan 2

Relief	Sketsa	Hasil Percobaan 2
		

Simpulan

Dalam proses penjiplakan gambar tokoh Kekasih Panji pada relief Teras Pendopo Candi Penataran Panel 51 untuk menjadi sketsa, diidentifikasi beberapa fitur wajah. Raut wajah terlihat cenderung bulat, mata bulat, dagu bulat, bibir sedang, dan alis tebal. Diidentifikasi juga riasan di tepi mata yang tampak seperti seperti *eye liner*. Pose kepala sedikit menunduk, dengan ekspresi wajah terlihat murung. Hasil identifikasi ini kemudian dijadikan deskripsi dan diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris untuk dapat diinput sebagai kata kunci *prompt* pada Stable Diffusion A1111.

Telah dilakukan 8 percobaan eksperimen pembuatan gambar realistik tokoh Kekasih Panji menggunakan kecerdasan buatan dalam penelitian ini dengan 5 variasi *prompt* dan dengan 2 model yang berbeda. Kata kunci pada variasi *prompt* yang pertama diambil dari fitur wajah yang teridentifikasi, sedangkan *prompt* berikutnya berisi kata kunci yang sama namun ditambahkan beberapa kata kunci tambahan untuk menyempurnakan gambar yang di-*generate*. Dari 8 percobaan terdapat 2 percobaan yang gagal menghasilkan gambar, sehingga diperoleh 6 gambar. 4 gambar yang dihasilkan oleh model Dreamshaper 8 menghasilkan wajah-wajah yang cenderung berkarakter Asia Timur. Dari model Dreamshaper 8, hasil yang paling mendekati deskripsi adalah hasil percobaan 5. Untuk hasil dari model Realistic Vision 5.1, kedua gambar yang berhasil di-*generate* memiliki kesesuaian yang baik dengan deskripsi. Walau begitu, dari bentuk wajah, hasil dari percobaan 2 merupakan yang paling mirip dengan gambar di relief acuan.

Gambar hasil dari kecerdasan buatan tidak dapat dijadikan *final artwork*, namun dapat dijadikan acuan untuk pembuatan *concept art* dalam perancangan IP tokoh Kekasih Panji untuk karya animasi, komik, atau game yang mengangkat Kisah Panji. Pembuatan karya bergaya manga atau anime dapat menggunakan acuan dari hasil percobaan 6, sedangkan jika hendak menggunakan gaya realis, atau gaya komik Indonesia, maka dianjurkan menggunakan hasil percobaan 2.

Jika cerita Kisah Panji yang di dalamnya hanya ada Candra Kirana/Dewi Sekartaji sebagai kekasih Panji, maka salah satu dari hasil percobaan dapat digunakan untuk acuan perancangan tokoh Candra Kirana/Dewi Sekartaji. Jika di dalam cerita muncul tokoh Candra Kirana/Dewi Sekartaji dan Dewi Galuh Ajeng, maka salah satu dapat digunakan sebagai acuan perancangan tokoh Candra Kirana/Dewi Sekartaji dan hasil lainnya dapat dijadikan acuan perancangan tokoh Dewi Galuh Ajeng karena dalam berbagai versi kisah Panji, kedua tokoh ini bersaudara.

Referensi

- Andito, T. (2017). PERANCANGAN KOMIK ANDHE ANDHE LUMUT BERDASARKAN RELIEF KISAH PANJI DI KOMPLEKS CANDI PENATARAN. *DeKaVe*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i2.1993>
- Baried, S. B., Darusuprta, Sutrisno, S., Ikram, A., Bagus, I. G. N., Padmapoespita, K. J., & Istanti, K. Z. (1987). *Panji: Citra Pahlawan Nusantara* (F. Hadi & S. R. H. Sitanggang, Eds.). Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Borji, A., Ai, Q., & Francisco, S. (2022). *Generated Faces in the Wild: Quantitative Comparison of Stable Diffusion, Midjourney and DALL-E 2*. <https://arxiv.org/abs/2210.00586v2>
- Joel. (n.d.). *Gambar Umbul: Ande Ande Lumut*. Laba-Laba Lapak. Retrieved November 29, 2016, from <http://labalabalapak.blogspot.co.id/2013/07/ande-ande-lumut.html>
- Kieven, L. (2013). *Following the Cap-Figure in Majapahit Temple Reliefs* (R. Hoeffte & H. S. Nordholt, Eds.). Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004258655>
- Kieven, L. (2014). *Menelusuri Figur Bertopi Dalam Relief Candi Zaman Majapahit*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Lykon, L. (2023, July 29). *DreamShaper*. Civit.Ai. <https://civitai.com/models/4384/dreamshaper>
- Manuaba, I. B. P., Setijowati, A., & Karyanto, P. (2013). Keberadaan dan Bentuk Transformasi Cerita Panji. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 12(Nomor 1, APRIL 2013), 53–67. <http://journal.uny.ac.id/index.php/litera/issue/view/221>
- SG_161222. (2023, July 31). *Realistic Vision V5.1*. Civit.Ai. <https://civitai.com/models/4201/realistic-vision-v51>
- Stöckl, A. (2023). *Evaluating a Synthetic Image Dataset Generated with Stable Diffusion*. 805–818. https://doi.org/10.1007/978-981-99-3243-6_64/COVER
- Wibowo, R. (2016). *Alkisah*. Djarum Foundation.
- Yofani, R. (2010). *BERAGAMAN TANAMAN PADA RELIEF CANDI DI JAWA TIMUR ABAD 14 MASEHI (Kajian Bentuk dan Pemanfaatan)* (Issue April). Universitas Indonesia.
- Zhang, L. (2023, April). *sd-controlnet-canny*. Huggingface.Co. <https://huggingface.co/llyasviel/sd-controlnet-canny/tree/main>

**Perancangan Film Virtual Reality
Alam Rahim Adaptasi Buku Gatholoco**

Anggra Agastyassa Owie 1
Akademi Film Yogyakarta
anggraowie@afy.ac.id

Mandella Majid Pracihara 2
Akademi Film Yogyakarta
mandella@afy.ac.id

ABSTRAK

Film banyak menceritakan peristiwa dan sebuah kejadian pada kehidupan manusia yang dituangkan kedalam sebuah layer film. Pesan digunakan sebagai sebuah media komunikasi. Perkembangan teknologi kini juga menyasar kepada industri perfilman. Film menjadi sebuah media yang berusaha menyajikan sebuah narasi cerita yang divisualisasi dengan bantuan gambar bergerak. Salah satu contoh perkembangan teknologi perfilman yakni adanya film yang disajikan menggunakan virtual reality. Dalam penelitian ini penulis berusaha menyajikan sebuah film dengan menggambarkan 7 alam yang dilalui oleh seorang bayi didalam Rahim ibunya. Hasil dari tulisan ini menjelaskan mengenai penciptaan film alam rahim. Tahap pertama pada alam ini menjelaskan dimana Ruh dari manusia dan Tuhan sesungguhnya masih menjadi satu. Tahap Kedua calon manusia sudah berbentuk janin dan telah diberikan *Ruh* calon manusia berumur dua bulan kandungan ibu. Tahap ketiga pada alam ini pada calon manusia diberikan inti kesadaran kehidupan calon manusia berada dalam usia kandungan tiga bulan pada rahim ibu. Tahapan ke empat dimana Tuhan meberikan nyawa. Pada tahapan ke lima manusia diberikan pelita menarik unsur-unsur dari alam semesta yang berupa unsur air, api, angin dan tanah. Empat unsur yang menciptakan pribadi pada konsep ajaran Jawa disebut sebagai konsep ajaran “*Sedulur Papat Limo Pancer*” proses ini di usia kandungan lima bulan pada rahim ibu. Tahapan ke enam bentuk fisik dari manusia sudah mulai tersusun dan terbentuk.. Alam ini ada pada saat usia kandungan enam bulan dalam kandungan rahim ibu. Tahap ke tujuh menggambarkan jasad yang sudah tercipta dengan sempurna. Pada tahapan ini usia kandungan pada rahim ibu masuk pada bulan ke tujuh.

Kata Kunci : Film, Alam, Rahim, Virtual Reality, Manusia

Pendahuluan

Film banyak menceritakan peristiwa dan sebuah kejadian pada kehidupan manusia yang dituangkan kedalam sebuah layar. film. Film merupakan sebuah karya seni yang di produksi secara kreatif dengan terpenuhinya imajinasi seseorang dengan tujuan mendapatkan sebuah estetika yang sempurna(Ardianto, 2017). Film di masyarakat menjadi hal yang menjadi pemersatu dalam kehidupan. Film menjadi sebuah media dalam berkomunikasi di masyarakat karena dirasa dapat menyajikan hiburan yang dikehendaki serta menyampaikan pesan melalui audio visual. Sobur menyatakan seringkali film menjadi sebuah alat untuk melahirkan nilai sosial, edukasi, informasi dan persuasi(Sobur, 2006). Film sendiri dinilai dapat menargetkan banyak segmen sosial, serta mempunyai potensi yang dapat menggaet khalayak hal ini dapat diartikan bahwa film mempunyai peran dalam memberikan pengaruh kepada kehidupan social dimasyarakat. Dalam penggunaan kamera tidak hanya digunakan dalam, merekam adegan dalam perfilman saja, tetapi digunakan dalam mengontrol adegan yang diambil seperti jarak ketinggian sudut, lama pengambilan, dan lainnya.

Pesan-pesan khusus dalam sebuah film disampaikan untuk dapat dipahami atau diuraikan oleh penonton, yang kemudian mempengaruhi pemahaman masing-masing setiap orang(Ilham Zoebazary, 2010). Pesan digunakan sebagai sebuah media komunikasi. Komunikasi merupakan proses menghubungkan beberapa orang dengan menggunakan informasi menjadi terhubung dengan orang atau lingkungan lain. Maka pesan sebagai media komunikasi menjadi alat yang dipergunakan dalam mempermudah penyampaian informasi sesorang kepada orang lain dalam mencapai tujuan (Nurdin, 2018).

Produksi pesan ini tidak dapat dilakukan oleh individu sendirian, tetapi harus melibatkan lembaga dan bergantung pada teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa cenderung diselenggarakan oleh industri film (Khomsahrial Romli, 2016). Nicholas Humphrey seorang ahli biologi menjelaskan bahwa kemampuan manusia dalam memahami warna dengan mendorong untuk melakukan kesenangan dan keperluan kelangsungan hidup. Pandangan warna yang dimiliki manusia muncul sebagai respon dari kebutuhan biologis untuk menjaga kelangsungan hidup(Krasovec, 2006)

Mengingat teknologi dewasa ini berkembang sangatlah impresif dan berlangsung cepat. Perkembangan teknologi tersebut juga menyasar kepada industri perfilman. Film menjadi sebuah media yang berusaha menyajikan sebuah narasi cerita yang divisualisasi dengan bantuan gambar bergerak. Salah satu contoh perkembangan teknologi perfilman yakni adanya film yang disajikan menggunakan virtual reality. Dalam penelitian ini penulis berusaha menyajikan sebuah film

dengan menggambarkan 7 alam yang dilalui oleh seorang bayi didalam Rahim ibunya. Penggambaran alam Rahim ini diambil dari penjelasan dalam buku Gatholoco Rahasia Ilmu Sejati dan Asmaragama buku ini merujuk pada Serat Gatholoco yang merupakan karya sastra yang lahir sejak abad 1 di jaman Mataram Surakarta.

Dalam falsafah jawa manusia diyakini bahwa manusia terdiri dari unsur cahaya dan bumi (tanah air, api dan udara). Dalam filsafat jawa kedudukan manusia menjadi sebuah ciptaan tuhan yang paling sempurna. Sedulur papat limo pancer menjelaskan semua yang ada didunia dibentuk dan terhubung melalui inti dan plasma yang dihubungkan dengan harmonis yang saling ketergantungan. Sedulur papat limo pancer dimulai dari sebuah Rahim ibu yang memiliki empat komponen utama yakni ari-ari, pusar, air ketuban dan darah. Bayi atau manusia dianggap sebagai ini atau pancer (Shashangka, 2013).

Dalam penciptaan film ditarik dari buku gatholoco menjelaskan sedulur papat limo pancer yang mengandung warna yang oleh masyarakat jawa dimanifestasikan sebagai alam semesta yang berbentuk cahaya kehidupan. Hal yang unik dalam penciptaan karya ini menarik kebudayaan yang bersumber dari mitos yang memiliki daya tarik dalam mengungkapkan situasi social disaat ini yangmana rasionalitas dan logika mendominasi cara pandang masyarakat dalam memahami kehidupan.

Pada mitos kebudayaan Jawa menurut Tikno Pramono, Jiwa dan sukma dijelaskan bahwa jiwa merupakan aspek halus manusia yang memiliki sifat berbeda seperti egosentros yang berwarna hitam yang dikenal sebagai luamah yang mencerminkan sifat kemurkaan, warna kuning berarti eros yang dikenal sebagai sufiah yang mewakili sifat budi yang kurang baik, polemos yang berarti warna merah yang dikenal sebagai amarah yang mencirikan sifat pemaarah dan religius berwarna putih yang dikenal sebagai mutmainah yakni sifat kejujuran. Sedangkan pada sukma memiliki ragam warna, sebagai aspek spiritual manusia yang lebih tinggi daripada jiwa. Sukma merupakan bagian rohani yang erat kaitannya dengan hubungan dengan esensi ilahiyah atau tuhan. Semua elemen tersebut tergabung dalam diri manusia yang mempengaruhi perilaku manusia (Pramono, 1957).

Sedangkan menurut Sewan Susanto manusia terbagi menjadi lima kategori dengan konsep cahaya warna yang dilihat oleh Sang Bima, sebagai berikut: Hitam mewakili kemarahan dan penghambat kebaikan. Merah menggambarkan nafsu dan amarah, yang menghalangi kewaspadaan. Kuning mencerminkan tindakan merusak dan mengancam keselamatan. Putih mengindikasikan keterbukaan dan ketenangan. Hijau mewakili kemampuan untuk menahan perbuatan jahat.(Susanto, 1980)

Pada perancangan karya ini mengacu pada serat Gatholoco yakni sebuah karya sastra Jawa yang muncul sekitar awal abad 19 pada zaman Mataram Surakarta. Hal yang menarik pada kisah

ini adalah pendekatannya yang sangat provokatif dan kasar. Serat Gatholoco lahir bukan untuk melakukan pertentangan terhadap agama islam, melainkan untuk melakukan kritik terhadap ketidaksempurnaan pemahaman terhadap agama. Ciri dari karya sastra Jawa ini merupakan kontroversi yang mendalam hingga dilarang peredarannya.

Cahaya kehidupan menjadi penyusun unsur manusia menjadi elemen membentuk aspek jiwa dan fisik manusia. Warna dalam sedulur papat limo pancer menjadi sebuah karakteristik yang melekat pada individu Jawa. Hubungan manusia dengan warna merupakan sebuah proses yang melibatkan penglihatan manusia. Warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasi pada berbagai pengalaman manusia. Warna dirasa memiliki makna simbolik yang mistis. Warna memiliki peran komunikasi yang dapat merubah situasi dan berpengaruh pada tataran kehidupan social karena warna memungkinkan lahirnya sebuah komunikasi visual yang mempunyai makna filosofis.

Teori dan Metodologi

Dalam artikel ini metode penciptaan mengikuti Langkah dalam proses penciptaan, termasuk eksplorasi, eksperimentasi dan perwujudan. Dalam Langkah penciptaan diharapkan adanya sebuah perwujudan karya dimana metode penciptaan umumnya digunakan dalam proses persiapan, proses produksi dan proses setelah produksi. Namun dalam tahapannya proses ini melalui beberapa skema yakni. Pertama adanya proses eksplorasi. Eksplorasi adalah langkah dimana penciptaan ide dan tema. Menurut Gustami eksplorasi dilakukan untuk dapat melahirkan sebuah inovasi produk, teknik, crochet pada penyekat ruang menggunakan materi vetterban dengan menggunakan metode yang digunakan adalah pendekatan dalam penciptaan sebuah karya seni (Gustami, 2007).

Dalam proses penciptaan, imajinasi diperlukan dalam melahirkan sebuah ide atau gagasan. Lahirnya ide dalam pembuatan film ini berawal dari pengumpulan data dari literatur berupa buku serat gatholoco dan novel Rahim Fahd Djibrin. Dari adanya data yang terkumpul kemudian dirancang dan dikonseptualisasikan menjadi pembagian beberapa babak. Babak dibagi menjadi tujuh dimana menyimbolkan tujuh alam dalam proses perwujudan manusia dalam sebuah elemen visual.

Tahap eksplorasi sendiri terbagi menjadi dua Langkah, Langkah pertama adalah observasi lapangan untuk memilih tema dan mengumpulkan referensi dan informasi yang relevan, kemudian

Langkah kedua yakni pengendalian dasar teori, dengan referensi sumber dan acuan visual untuk dijadikan materi analisis (Anggraeni Agustin et al., 2021)

Hasil eksplorasi yang merupakan gagasan awal kemudian diperluas dalam sebuah observasi terhadap karya yang sudah ada. Eksperimen melahirkan dorongan untuk menghasilkan karya yang optimal. Dalam eksperimen kesatuan dari melihat pengalaman karya sebelumnya maupun apa yang terlihat dari pandangan dipadukan dengan insting penciptaan meramu sebuah pola berfikir dan pengalaman langsung.

Kemampuan imajinasi menggambarkan realitas dapat mempengaruhi emosi dan kondisi penonton, dimana penonton diminta untuk merenungkan dasar dari konsep penciptaan karya. Data yang digunakan dalam penciptaan film ini mencangkup pemahaman tentang konsep ajaran jawa mengenai tujuh alam dalam proses perwujudan manusia sebagai sebuah panduan dalam proses penciptaan.

Pemilihan warna sebagai representasi cahaya kehidupan dalam diri manusia berusaha memperkuat konsep Bahasa sinematik yang dibentuk dalam sebuah symbol. Warna digunakan sebagai media komunikasi dalam penyampaian makna. Eksperimen akan menggunakan unsur sinematik yang menekankan visual untuk menciptakan Bahasa komunikasi yang mempunyai makna yang mendalam. Elemen visual yang digunakan adalah unsur-unsur warna yang diobservasi dan ditekankan sebagai sebuah cahaya kehidupan dalam tujuh alam.

Pada tahap perancangan ini tahap yang dilalui adalah penuangan ide dan gagasan dari sebuah deskripsi visual hasil analisis kemudian dituangkan dalam bentuk dimensi. Langkah selanjutnya melibatkan visualisasi gagasan yang menjadi representasi teknis dalam permodelan prototype (Anggraeni Agustin et al., 2021).

Hasil dari sebuah percobaan menjadi sebuah fondasi dalam menciptakan karya yang konsisten dengan konsep pencarian keunikannya. Pada tahap perwujudan konsep karya dibagi menjadi tiga aspek yakni teknis, estetik dan presentasi. Konsep teknis membahas mengenai cara teknis terwujudnya warna dalam sajian film. Konsep estetik berkaitan dengan bentuk karya video yang menekan unsur visual sebagai sebuah artistik. Pada pemanfaatan Bahasa visual digunakan symbol warna yang menggambarkan tujuh alam dalam proses perwujudan manusia. Dalam perwujudan tahapan kelima adalah pengimplementasian prototype yang dibuat kemudian dilakukan evaluasi terhadap hasil implementasi yang dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

Pra Produksi

Dalam tahapan praproduksi melakukan konsepsi dengan melakukan pendalaman melalui penelitian literatur. Informasi yang terhimpun diterjemahkan menjadi beberapa konsep yakni konsep penciptaan, konsep karya, konsep estetis dan konsep teknis.

Konsep Penciptaan

Dalam perancangan film alam Rahim ide yang timbul diteruskan dengan penelitian literatur dan riset visual untuk dapat memperoleh data yang akurat. Data yang terkumpul dikembangkan menjadi desain program diperbaiki menjadi treatment untuk menjadi sebuah kerangka dasar karya. Film ini berusaha menggambarkan proses perwujudan manusia sebelum lahir. Kemudian tiap tahapan dijelaskan melalui warna yang membentuk empat unsur dasar manusia. Keempat unsur ini diciptakan Tuhan sebagai cahaya kehidupan yang diwujudkan dalam warna hitam, kuning, merah, dan putih. Keempat warna kemudian dihubungkan dengan unsur alam yakni air, api, tanah dan angin.

Alam Rahim merupakan tempat dimana manusia diberi nyawa dan tubuh sebelum hidup di alam dunia. Sebelum manusia lahir dimuka bumi Allah meniupkan ruh Ketika masih didalam kandungan ibu pada usia 120 hari atau pada masa empat bulan kehamilan. Dimana dalam surat Shaad di jelaskan :

فَإِذَا سَوَّيْتُهُ وَنَفَخْتُ فِيهِ مِنْ رُوحِي فَقَعُوا لَهُ سَاجِدِينَ

Artinya : “Maka apabila telah Aku sempurnakan kejadiannya dan Aku tiupkan KEPADANYA RUH-KU” (QS : 38 : 72) Ruh yang ditiupkan pada manusia menjadi sebuah daya jiwa manusia yang kelak nantinya akan lahir di alam dunia.

Selama perjalanan dalam kehidupan didalam lahir diceritakan dalam serat Gatholoco manusia melalui tujuh alam. Interpretasi sifat manusia menjadi tumpuan dasar tujuan penciptaan karya ini yang bersumber pada warna dalam kehidupan manusia Jawa. Melalui konsep ajaran Jawa yang disampaikan dalam sajian visual eksperimental warna dipakai sebagai symbol cahaya kehidupan manusia. Warna melambangkan unsur pembentuk manusia menjadi dasar menjelaskan proses penciptaan manusia melalui konsep sedulur papat limo pancer dalam ajaran Jawa.

Karya ini berusaha untuk mengapresiasi dalam segi estetika untuk memahami sebuah proses kelahiran manusia sehingga konsep ajaran Jawa menjadi subjek penelitian dalam mengenalkan diri manusia. Dengan adanya hasil karya ini diharapkan penonton dapat memahami warna dalam konteks tujuh alam yang dilalui manusia dalam perwujudan menjadi manusia menurut konsep Jawa sedulur papat limo pancer.

Dari kebudayaan yang bersumber pada mitos ternyata dapat melahirkan daya tarik dalam mengungkapkan situasi sosial. Rasionalitas dan logika sering mendominasi cara pandang masyarakat dalam memaknai kehidupan. Pada penjelasan kelahiran manusia yang terdiri dari tujuh alam diharapkan bisa melahirkan gambaran kepada penonton mengenai sejauh mana keajaiban manusia dalam pandangan Tuhan.

Konsep Karya

Karya ini berusaha melahirkan gambaran mengenai cahaya sukma yang menciptakan warna hitam, putih, kuning, dan merah yakni roh yang melahirkan perwatakan manusia yang tercipta saat manusia ada didalam kandungan. Kemudian manusia akan melewati tujuh alam. Tujuh alam tersebut ialah akadiyat, alam missal, alam ajsam, alam arwah, wakidiyat wahdat, dan alam kamil.

Menurut Serat Wirid Hidayat Jati yang ditulis R.NG Ranggawarsito yang menjelaskan proses terwujudnya manusia, dimana pada proses tersebut tujuh alam terbagi menjadi dua proses pembentukan wujud. (Simuh, 1988). Tiga aspek pertama adalah proses pembentukan secara batin kemudian pada empat aspek berikutnya adalah proses perwujudan secara lahir.

- ☐ Alam akadiyat berarti kesatuan tunggal atau mutlak (Esa) tidak ada keterbatasan atau "The essence of God that eliminate all limitation".
- ☐ Alam wahdat artinya bersatu, dalam ilmu sufisme dikenal wahdatul wujud atau wahdat Al-wujud dalam Bahasa Inggris "the oneness of being".
- ☐ Alam wakidiyat yang berarti penggabungan tunggal manusia dengan semua nama Tuhan.
- ☐ Alam arwah adalah dunia roh dimana manusia diberikan nyawa, takdir, nafsu. Pada alam ini sudah memiliki perjanjian dan disahkan untuk membawa kehidupannya.
- ☐ Alam Mitsal adalah alam perencanaan tentang perkembangan manusia, sebagai awal

wujud fisik manusia namun masih belum terinci secara jelas.

- Alam ajsam pada alam ini manusia sudah memiliki bentuk tubuh dan berdaging. Bentuk tubuh manusia mulai membentuk dan sudah memiliki rincian sebagaimana bentuk jari dan jumlah jari juga dengan batasan-batasannya.
- Alam kamil (insan kamil) adalah alam dimana manusia sudah mencapai kesempurnaan dalam bentuk jiwa dan raga. Pada alam ini manusia diberikan kesiapan untuk lahir.

Karya pada penciptaan ini nantinya akan mentransformasi dari tujuh alam yang menggambarkan pembentukan manusia menurut 7 alam yang telah digambarkan. Penggambaran ke tujuh alam yang dilalui pada proses pembentukan manusia ini akan diwujudkan secara imajinatif.

Konsep Estetik

Karya ini berusaha menggunakan warna sebagai media dalam berkomunikasi secara visual. Warna dapat mewakili suasana hati manusia diungkapkan secara emosional sesuai dengan kondisi manusia. Dijelaskan bahwa warna hitam menunjukkan sebuah kekuatan yang besar, ambisi, dan imajinasi yang tinggi. Warna merah menunjukkan pemaknaan cinta, dendam, nafsu, dan kemarahan. Warna biru menunjukkan pemaknaan kedamaian, percintaan, persatuan dari dua jati diri manusia. Warna biru diartikan sebagai warna kuat. Warna hijau menandai sebuah kedamaian cinta dalam menguasai, kekuatan yang bersatu dan tidak bisa goyah.

Konsep Teknis

Konsep teknis dari karya ini menggunakan animasi dua dimensi yang menggambarkan tujuh alam manusia. Teknis animasi dua dimensi menggunakan partikel warna yang dikomposisikan dengan objek tiga dimensi. Berikut adalah bentuk referensi yang digunakan untuk mewujudkan secara teknis dari karya ini.



Gambar diatas adalah referensi dari pengkomposisian warna yang terdiri dari partikel- partikel cahaya yang digerakkan dengan menggunakan teknik dua dimensi. Partikel warna ini digerakkan mengikuti alur yang sudah disesuaikan dengan objek yang nantinya akan membentuk *optical ilusion*. Penggambaran atas tujuh alam manusia yang dibentuk dari partikel warna dan disesuaikan dengan simbol dari cahaya kehidupan.

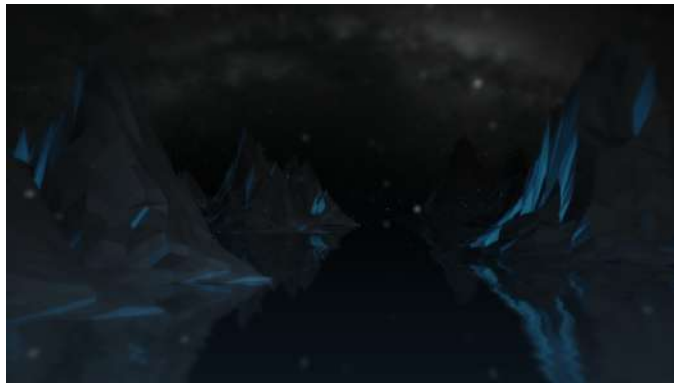
Treatment dan story board

Treatment pembuatan karya yang menggambarkan dari perjalanan manusia pada tujuh alam di dalam alam Rahim. Pada tahap pra produksi juga membentuk storyboard yang dilakukan guna pengembangan treatment dalam bentuk visual. Story board menggambarkan bentuk setting artistik acuan dalam merealisasi tujuh alam proses perwujudan manusia.

Produksi

Pada proses produksi menggambarkan proses Ketika produksi. Dimana dalam pembuatannya menggunakan aplikasi after effect dan adobe animation. Dalam karya ini menghasilkan film berupa animasi yang berdurasi sekitar 3 menit 21 detik. Berikut penggambarannya:

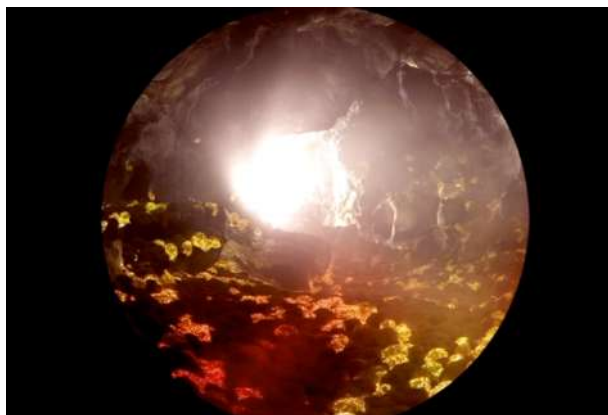
Alam Pertama



Penggambaran dari alam pertama disimbolkan dengan gunung dan air merupakan simbol antara wanita dan laki-laki yang berada dialam semesta yaitu alam rahim itu sendiri.

Visual ini menggambarkan awal dari proses terwujudnya manusia, manusia berawal dari alam akadiyat(Shashangka, 2013 : 94).

Alam kedua



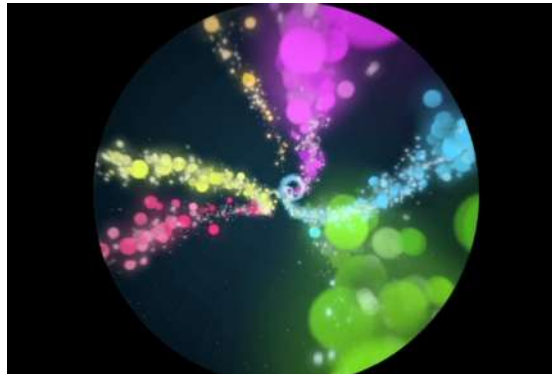
Pada tahap kedua Tuhan menciptakan cahaya yang disebut Nur Mukhamad (cahaya terpuji). Secara garis besar alam semesta memiliki empat manifestasi yakni : nuriyat (cahaya bercahaya, diiringi warna hitam), Nurani (penglihatanku, diiringi warna merah), Nurmahdi (cahaya petunjuk, diiringi warna kuning) dan nurulah (cahaya Allah diiringi warna putih). Pada tahap alam kedua ini manusia masuk di alam wahdat, manusia memasuki usia dua bulan didalam kandungan ibu (Shashangka, 2013: 95).

Alam ketiga



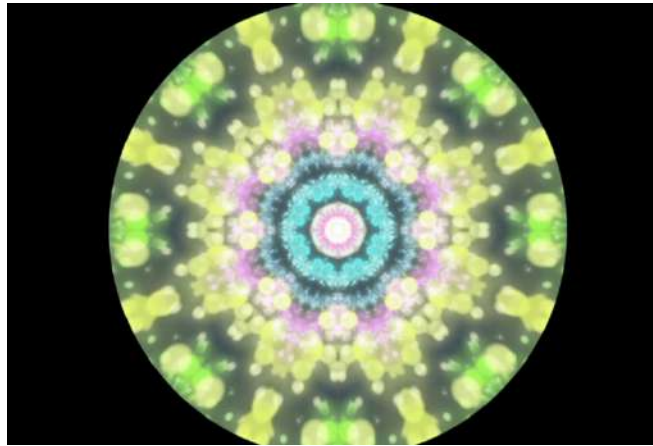
Pada tahap ketiga menggambarkan penggambaran bahwa Tuhan menghasilkan sesuatu yang disebut kaca, dalam Bahasa Jawa disebut kaca wirangi yang artinya adalah cermin yang mempunyai perasaan malu. Yang melihat dirinya di cermin ini akan melihat segala sesuatu bahkan hingga dosa kecilnya. Dalam tahap ini menggambarkan manusia dalam alam wakidiyat atau alam suci dan dekat dengan Tuhan. Calon manusia diberi kesadaran kehidupan yang berusia tiga bulan dalam kandungan ibu (Shashangka, 2013: 99).

Alam Keempat



Penggambaran alam ke empat dengan manusia diberikan jiwa untuk kehidupannya dengan beberapa Roh yang disimbolkan dengan tujuh warna yang ada pada manusia. Dalam alam ini manusia muncul dengan badan halus yang terdiri dari unsur dan materi, tahapan ini Tuhan kemudian memberikan nyawa yang disebut Ruh Ilahi (Sandaran Nyawa). Sandaran nyawa merupakan tempat dimana ruh mengisi unsur yang membentuk manusia. Ruh memunculkan tujuh wujud yakni : Ruh Jasmani (ruh pada tubuh manusia), Ruh Nabati (Ruh yang menghidupi hal yang tumbuh didalam tubuh manusia seperti bulu dan kuku), Ruh Napsani (Ruh yang menghidupi nafsu pribadi manusia, Ruh Ilahi (ruh yang menjadi sumber kehidupan manusia, biasa dikenal rohani yang bertentangan dengan jasmani), Ruh Rakmani (dikenal sebagai ruh tuhan yang penuh kasih), Ruh Nurani (Ruh yang memberikan cahaya kehidupan dan menghidupi penglihatan manusia), Ruh kudus (Ruh suci yang menjadi hakikat manusia). Dalam tahapan ini manusia memasuki alam arwah menciptakan jenis kelamin manusia yang membedakan dia adalah laki-laki ataupun perempuan (Shashangka, 2013 : 100-101).

Alam kelima



Pada tahapan kelima melalui Ruh Ilapi yang memenuhi Ruh nafsu menarik unsur alam semesta seperti air, api, tanah dan angin. Unsur air dilambangkan berwarna putih, menciptakan pribadi manusia yang tenang. Unsur api dilambangkan dengan warna merah melambangkan pribadi yang mengundang kemarahan. Unsur angin dilambangkan warna kuning yang sering tergoda dengan kenikmatan. Serta unsur tanah dilambangkan warna hitam yang menciptakan pribadi yang keras kepala. Unsur tersebut tak terpisahkan dalam ajaran jawa disebut Sedulur papat limo pancer, proses ini berlangsung pada usia kandungan lima bulan dalam kandungan ibu(Shashangka, 2013: 109).

Alam Keenam



Pada tahap ini struktur fisik manusia mulai terbentuk , darah manusia mulai mengalir. Darah berperan dalam membentuk budi manusia yang mencakup dua aspek penting dalam kesadaran manusia yakni aspek kesadaran melibatkan pengetahuan penuh tentang diri, ruang dan waktu, dan yang kedua aspek kesadaran pemahaman yang merupakan hasil dari pengetahuan dan pengalaman hidup. Proses ini berada di alam ajsam dimana berumur enambulan dalam Rahim ibu(Shashangka, 2013: 110).

Alam ke tujuh



Pada tahap ke tujuh dalam proses perwujudan manusia, adalah tahapan akhir yang dijelaskan dalam serat wirid hidayat jati, ditahap ini terlihat kesempurnaan fisik manusia. Jasad manusia pada dasarnya satu tetapi memiliki dua perwujudan pertama adalah jasad turab yakni jasad yang tampak jelas dalam bentuk dan struktur sehingga dapat dilihat oleh manusia jasad ini sering disebut dengan badan jasmani. Jasad kedua adalah jasad latip atau badan halus yang merupakan bagian dari jiwa manusia yang tidak terlihat secara kasat mata, merupakan kehidupan yang menyatu dengan tugbuh manusia, jasad ini sering disebut badan ruhani. Dalam tahapan ini manusia berada di alam Insan kamil atau alam yang penuh dengan ilusi dimana manusia mencapai kesempurnaan, dalam tahap ini usia manusia adalah 7 bulan didalam Rahim, maka dalam tradisi

jawa sering diadakan acara tujuhbulanan, yang memiliki tujuan dimana mengingatkan bahwa Tuhan akan memberikan kehidupan baru melalui Ruh yang berada ditubuh manusia dan manusia itu siap untuk lahir kedunia(Shashangka, 2013 : 111).

Pada tahapan produksi merupakan proses eksekusi visual dari gagasan estetis dan teknis yang merujuk pada treatment dan storyboard. Dalam produksi menggunakan teknologi pendukung yang penting dalam membuat video.

Post Produksi

Hasil visual yang dihasilkan dalam tahapan produksi akan disusun sesuai dengan treatment. Pada tahapan ini selain penggabungan visual serta optimaisasi video dimana dilakukan proses peningkatan visual seperti koreksi warna dan gradasi warna untuk mencapai tampilan warna yang sesuai dengan konsep yang di kehendaki.

Simpulan

Dalam film ini membahas alam didalam kandungan manusia tahap pertama Pada alam ini menjelaskan dimana Ruh dari manusia dan Tuhan sesungguhnya masih menjadi satu. Tahap Kedua calon manusia sudah berbentuk janin dan telah diberikan *Ruh* calon manusia berumur dua bulan pada usia kandungan rahim ibu. Tahap ketiga pada alam ini pada calon manusia telah diberikan inti kesadaran kehidupan calon manusia pada tahap ketiga ini berada dalam usia kandungan tiga bulan pada rahim ibu. Tahapan ke empat dimana Tuhan meberikan nyawa. Pada tahapan ke lima manusia diberikan pelita menarik unsur-unsur dari alam semesta yang berupa unsur air, api, angin dan tanah. Empat unsur yang menciptakan pribadi pada konsep ajaran Jawa disebut sebagai konsep ajaran “*Sedulur Papat Limo Pancer*” proses ini di usia kandungan lima bulan pada rahim ibu. Tahapan ke enam bentuk fisik dari manusia sudah mulai tersusun dan terbentuk.. Alam ini ada pada saat usia kandungan enam bulan dalam kandungan rahim ibu. Tahap ke tujuh menggambarkan jasad yang sudah tercipta dengan sempurna, calon manusia sudah bias disebut sebagai manusia. Pada tahapan ini usia kandungan pada rahim ibu masuk pada bulan ke tujuh.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka

mengikuti Seminar Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta di tahun 2023. Tulisan ini dapat terselesaikan karena adanya dorongan dan bantuan penuh dari Akademi Film Yogyakarta. Serta ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang mengadakan agenda seminar ini. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih banyak kekurangan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Referensi (References)

- Anggraeni Agustin, D., Bina Affanti, T., Kriya Tekstil, J., Seni Rupa dan Desain, F., & Sebelas Maret, U. (2021). *Arty: Jurnal Seni Rupa*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Ardianto, E. (2017). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.
- Gustami. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*. Prasista.
- Ilham Zoebazary. (2010). *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Gramedia Pustaka Utama .
- Khomsahrial Romli. (2016). *Komunikasi Massa*. PT anggota Ikapi.
- Krasovec, S. A. & K. M. R. (2006). *Desain Kemasan : Perencanaan Merk Produk yang berhasil Mulai dari konsep sampai penjualan*. Erlangga.
- Nurdin, H. S. (2018). Media Sebagai Sarana Komunikasi Dalam Dakwah. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 16(2), 54.
- Pramono, T. (1957). *Batin-Kebatinan-Ilmu Kebatinan, Musawarah Kebatinan dan Kebudayaan*.
- Shashangka, D. (2013). *Gatholoco : Rahasia Ilmu Sejati dan Asmaragama*. Dolphin.
- Simuh. (1988). *Mistik Islam Kejawaen Raden Ngabehi Ranggawarsita, Studi Terhadap Serat Wirid Hidayat Jati*. UI-Press.
- Sobur. (2006). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, S. (1980). *Seni Kerajinan Batik*. Balai Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri Departemen Perindustrian Republik Indonesia.

Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembuatan Skenario Video Profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023

Bima British Junior

PT Bima Kreasi Film Nusantara, Mojokerto, Indonesia
Email: bimabritishjunior@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggambarkan tentang bagaimana akselerasi teknologi, terutama pemanfaatan kecerdasan buatan berupa ChatGPT, yang telah membuka peluang baru dalam penciptaan seni dan membawa perubahan yang signifikan dalam paradigma seni dan media di era teknologi. ChatGPT dapat membantu penyelesaian berbagai jenis tugas penulisan berupa teks, seperti esai, cerita pendek, atau konten lainnya dengan memberikan ide atau bahkan saran sesuai dengan instruksi pengguna. Maka secara tidak langsung *chatbot* yang dikembangkan oleh OpenAI ini dalam pengembangannya dapat digunakan pula dalam proses pra produksi seperti pembuatan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed method*) yang memanfaatkan metode penelitian kuantitatif serta kualitatif secara bersamaan guna menekankan kelebihan dan meminimalisir kekurangan pada penelitian yang telah dilakukan. Hasil penemuan menyoroti tempo pembuatan skrip yang mengalami tingkat efisiensi cukup tinggi serta tersedianya eksplorasi kreatif yang lebih luas terhadap pengguna selama pemanfaatan ChatGPT. Secara detail, model bahasa yang didukung oleh *Artificial Intelligence* ini telah membantu tahap pembuatan naskah dengan menghasilkan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 dengan tema "Bersama Vokasi, Bersama Berprestasi" berdurasi 10 menit yang terselesaikan hanya dalam kurun waktu 28 detik saja dengan rincian 629 kata dalam bentuk 10 *sequences* (lengkap dengan konsep, karakter, deskripsi suara latar, adegan, narasi *voice over*, serta catatan produksi) yang kemudian dapat disempurnakan kembali sesuai dengan visi sang sutradara.

Kata kunci: ChatGPT, Skenario, Video Profil

Pendahuluan

Di industri kreatif, pembuatan produk berupa audio visual terutama video profil atau video *company profile* memiliki permintaan yang cukup tinggi di kalangan korporat mengingat tidak sedikit instansi yang memiliki hasrat untuk menunjukkan eksistensinya kepada khalayak berupa video yang digarap secara profesional. Belum lagi terdapat beberapa perusahaan yang memiliki agenda pembuatan video profil di tiap tahunnya. Video profil merupakan sebuah media elektronik yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi yang efektif dalam memperkenalkan suatu instansi (Permana, 2017). Melalui media visual inilah maka semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh kalangan masyarakat. Dikarenakan video profil yang merupakan solusi kreatif untuk kebutuhan promosi, maka dalam pembuatannya pun perlu dikerjakan secara kreatif pula agar videografer atau pembuat video profil dapat menghasilkan karya audio visual yang ciamik dan sesuai dengan permintaan klien. Maka pemanfaatan teknologi di industri kreatif sangat diperlukan guna meningkatkan kreativitas serta efisiensi dalam pembuatan video profil.

Dewasa ini akselerasi teknologi, terutama pemanfaatan kecerdasan buatan berupa ChatGPT, telah membuka peluang baru dalam penciptaan seni dan membawa perubahan yang signifikan dalam paradigma seni dan media di era teknologi. ChatGPT merupakan alat publik yang dikembangkan oleh OpenAI yang didasarkan pada teknologi model bahasa GPT (Kirmani, 2022) dan disebut sebagai salah satu produk tercanggih di dunia teknologi saat ini. ChatGPT merupakan teknologi *chatbot* canggih yang dapat menyelesaikan berbagai penyelesaian, termasuk menjawab pertanyaan sederhana dan menyelesaikan tugas lebih lanjut seperti membuat surat atau membantu suatu individu dalam diskusi yang sulit tentang suatu masalah (Liu, 2021). Teknologi semacam ini tidak dapat dipungkiri telah mencapai kemajuan yang begitu pesat dalam beberapa waktu belakangan dan telah dikenal serta digunakan oleh masyarakat umum. Sebab pergerakan globalisasi yang ada saat ini telah efektif membangun suatu sistem informasi yang mampu memengaruhi perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Luthfi, 2017).

ChatGPT memberikan bentuk hasil penyelesaian berupa teks, seperti esai, cerita pendek, atau konten lainnya dengan memberikan ide atau bahkan saran sesuai dengan instruksi pengguna. Dalam pengembangannya, ChatGPT memiliki potensi yang sangat besar untuk membantu penulis skenario dalam proses kreatif pada suatu karya video (Rachbini, 2023), seperti terciptanya wadah untuk ide dan *brainstorming*, tersedianya teks narator *voice over*, serta terbukanya pengembangan

alur cerita yang sangat luas. Maka secara tidak langsung *chatbot* yang dikembangkan oleh OpenAI ini dalam praktiknya dapat digunakan pula pada proses pra produksi seperti pembuatan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023.

Teori dan Metodologi

Menurut Michael R. King dari Departemen Teknik Biomedis, Vanderbilt University, Nashville, Amerika Serikat, ChatGPT atau *chatbot* adalah program komputer yang dirancang untuk mensimulasikan percakapan dengan pengguna manusia, terutama melalui internet. Pada jurnalnya yang berjudul “The Future of AI in Medicine: A Perspective from a Chatbot” pada tahun 2022, beliau menguji ChatGPT yang memiliki tanggapan yang sangat baik bahkan memiliki persamaan dengan hasil tulisan seperti buatan manusia. Selain itu, Michael R. King menekankan apakah kita telah mencapai titik di evolusi teknologi dimana *chatbot* yang digerakkan oleh AI ini dapat menulis atau ikut menulis karya bersama kita. Hal ini terbukti disebabkan masyarakat umum sejauh ini banyak yang bergantung pada produk yang dikembangkan oleh OpenAI ini, salah satunya kepenulisan skenario dalam pembuatan karya audio visual.

Landasan teori kedua berasal dari buku yang berjudul “Pengenalan ChatGPT Tips dan Trik bagi Pemula” yang ditulis oleh Widarto Rachbini, Tiolina Evi, dan Suyanto pada tahun 2023. Beliau bertiga berpendapat bahwa ChatGPT dapat digunakan dalam berbagai aspek industri, salah satunya industri kreatif, seperti penulisan kreatif dan skenario, seni visual dan desain, musik dan komposisi, serta film dan animasi. Dengan memanfaatkan kemampuan *chatbot* dalam industri kreatif, para profesional bahkan para amatir pun dapat meningkatkan kualitas mereka di bidang ini mengingat ChatGPT dapat mengefisien proses kreatif mereka. Namun satu catatan penting yang selalu diingat adalah ChatGPT hanyalah alat yang dirancang untuk membantu dan melengkapi kreativitas manusia, bukan menggantikannya. Maka hasil dalam suatu karya sepenuhnya tetap ada pada tangan si pembuat atau si seniman tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed method*) yang memanfaatkan metode penelitian kuantitatif serta kualitatif secara bersamaan guna menekankan kelebihan dan meminimalisir kekurangan pada penelitian yang telah dilakukan. Metode kualitatif yang

digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka dipilih guna mengumpulkan berbagai informasi terkait pengertian dari ChatGPT, bagaimana penggunaannya, serta deskripsi terkait *chatbot* yang memiliki kemampuan luar biasa ini. Di sisi lain, metode kuantitatif yang digunakan adalah eksperimen. Eksperimen digunakan guna menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen yang dimana sesuai dengan tujuan pada penelitian ini.

Langkah awal dalam penyelesaian masalah ini adalah penggalan informasi dengan cara studi pustaka yang dilakukan di berbagai media, seperti jurnal dan buku. Setelah keterangan didapat, dilakukanlah eksperimen kepenulisan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 dengan tema "Bersama Vokasi, Bersama Berprestasi". Eksperimen dilakukan dengan tiga variabel yang berbeda, antara lain: ChatGPT, Pengetikan Ulang dari ChatGPT, serta Manual / Pemikiran individu penulis skenario.

Hasil dan Pembahasan

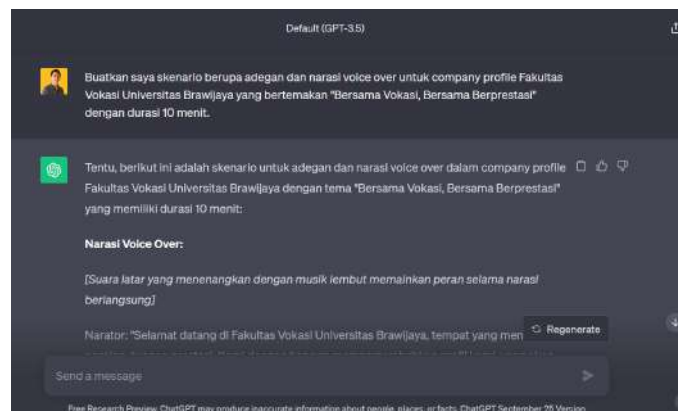
Penelitian telah dilakukan dengan melakukan teknik eksperimen kepenulisan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 dengan tema "Bersama Vokasi, Bersama Berprestasi" dengan tiga proses yang berbeda. Hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Perbandingan Durasi Penyelesaian Skenario dengan ChatGPT dan Manual

No.	Cara Penulisan Skenario	Durasi Penyelesaian	Keterangan
1	ChatGPT	28 detik	Hasil langsung didapat setelah pengetikan perintah di ChatGPT3.5: Buatlah saya skenario berupa adegan dan narasi voice over untuk company profile Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya yang bertemakan "Bersama Vokasi, Bersama Berprestasi" dengan durasi 10 menit.
2	Pengetikan Ulang dari ChatGPT	20 menit 35 detik	Proses ini dilakukan guna mengetahui seberapa besar perbandingan kecepatan hasil pengetikan antara manusia dengan AI.

3	Manual / Pemikiran individu penulis skenario	6 hari	Penulis skenario pada proyek ini membutuhkan waktu hampir satu minggu dalam penyelesaian konsep skenario video <i>company profile</i> . Proses ini diawali dengan pengetikan awal, proses berpikir, hingga ditutup dengan presentasi dengan pihak kampus.

Hasil penemuan menyoroti tempo pembuatan skrip yang mengalami tingkat efisiensi cukup tinggi serta tersedianya eksplorasi kreatif yang lebih luas terhadap pengguna selama pemanfaatan ChatGPT. Secara detail, model bahasa yang didukung oleh *Artificial Intelligence* ini telah membantu tahap pembuatan naskah dengan menghasilkan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 dengan tema "Bersama Vokasi, Bersama Berprestasi" berdurasi 10 menit yang terselesaikan hanya dalam kurun waktu 28 detik saja dengan rincian 629 kata dalam bentuk 10 *sequences* (lengkap dengan konsep, karakter, deskripsi suara latar, adegan, narasi *voice over*, serta catatan produksi). Hasil dari ChatGPT (Gambar 1) selama 28 detik tersebut setara dengan pengetikan manual selama 20 menit 35 detik atau 44,2 kali lipat lebih cepat dari kecepatan manusia dalam mengetik dengan kemampuan pengetikan 66 kata per menit pada laman 10fastfingers.com/typing-test/indonesian. Di sisi lain, hasil yang serupa dengan cara manual atau pemikiran individu penulis skenario didapat skenario selesai dalam kurun waktu selama 6 hari (1-8 Agustus 2023) atau 18.514,28 kali lipat lebih lama dibandingkan hasil yang super cepat dari *Artificial intelligence* (AI).



Gambar 1 Proses *Regenerate* Skenario Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023
oleh ChatGPT

Sumber: chat.openai.com



OPENING
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
ADEGAN 1
Musik: Suara penuh semangat dan inspirasi Adegan: Timelapse Kota Malang, UB tampak drone VOICE OVER "Di tengah gemuruh inovasi dan perkembangan zaman, Universitas Brawijaya mampu bersaing dan menciptakan prestasi-prestasi baik di tingkat nasional maupun internasional."
ADEGAN 2
Musik: Suara penuh semangat dan inspirasi Adegan: Dua mahasiswa berjalan di sudut-sudut kampus dan muncul grafik data peringkat UB VOICE OVER

Gambar 2 Hasil Skenario Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023 yang Disempurnakan
Sumber: PT Bima Kreasi Film Nusantara

Dalam prosesnya, hasil skenario dari ChatGPT kemudian disalin ke aplikasi *Microsoft Word* guna dilakukan proses pra produksi, yakni penyempurnaan skenario (pada Gambar 2). Setelah skenario final telah dirancang, proses dapat berlanjut ke proses produksi (*shooting*) serta pasca produksi (*editing*) yang memakan waktu selama sepuluh hari. Guna menguji kualitas hasil produk yang dibuat, video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 yang bertajuk “Bersama Vokasi, Bersama Berprestasi” (Gambar 3) ditayangkan pada PKKMB Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 (Gambar 4) pada 19 Agustus 2023 di Universitas Brawijaya Sport Center dan dinilai berhasil sesuai dengan permintaan klien.



Gambar 3 Cuplikan Video Profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023
Sumber: PT Bima Kreasi Film Nusantara



Gambar 4 Penayangan Video Profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023
pada PKKMB Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya Tahun 2023
Sumber: PT Bima Kreasi Film Nusantara

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ChatGPT telah terbukti sangat efisien dalam perancangan skenario video profil Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya tahun 2023 dikarenakan kemampuannya yang sangat cepat. Dalam praktiknya, betul adanya bahwa hasil *chatbot* tersebut tidak sepenuhnya masuk ke dalam skenario final. Kendati demikian, ChatGPT telah memberikan pondasi yang sangat kuat dalam awalan kepenulisan skenario serta menghadirkan perspektif yang berbeda guna menciptakan kerangka imajinasi selanjutnya bagi penulis skenario video *company profile*. Maka sah-sah saja apabila adanya interseksi antara seni dengan teknologi mengingat seniman adalah satu-satunya objek yang menentukan hasilnya. Sebab dalam penggunaannya, pengguna ChatGPT perlu memiliki pengetahuan yang memadai guna memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Sebagai contoh dalam penerapannya di kemudian hari ialah ChatGPT dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan bahan brief awal dengan klien atau calon klien di

industri kreatif hingga selanjutnya dapat dikembangkan kembali sesuai dengan permintaan pelanggan.

Penelitian ini menggunakan ChatGPT-3.5 yang dimana rilis pada 30 November 2022 dan tersedia secara gratis. Tentu penelitian ini disarankan untuk dilakukan pengujian kembali sesuai dengan perkembangan zaman, seperti versi terbaru dan berbayarnya, ChatGPT-4, yang telah rilis pada 14 Maret 2023 dengan fitur yang lebih akurat, lebih kreatif, dan lebih kolaboratif dibandingkan ChatGPT-3.5.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini didukung sepenuhnya oleh Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya dalam bentuk proyek video profil tahun 2023. Dengan segala hormat saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Mukhammad Kholid Mawardi, S.Sos., M.A.B., Ph.D. selaku dekan Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya,
2. Wuri Cahya Handaru, S.ST., M.Ds. selaku dosen Desain Grafis Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya, serta
3. Salnan Ratih Asriningtias, S.T., M.T. selaku dosen Teknologi Informasi Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya

yang telah memberikan kepercayaan yang sangat luar biasa kepada penulis sehingga penelitian ini pada akhirnya dapat terselesaikan dengan baik sesuai yang diharapkan dan tanpa adanya kendala yang berarti. Penulis berharap Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya dapat terus melakukan bantuan penelitian yang serupa kepada penulis-penulis selanjutnya.

Referensi

- King, M. R. (2022). The Future of AI in Medicine: A Perspective from a Chatbot. *Annals of Biomedical Engineering*. Vol. 51(No. 2), 291–295.
- Kirmani, A. R. (2022). Artificial Intelligence-Enabled Science Poetry. *ACS Energy Letters*, Vol.8, 574-576.
- Lund, B. D., & Wang, T. (2023). Chatting about ChatGPT: How May AI and GPT Impact Academia and Libraries? *Library Hi Tech News*, Vol. 40(No.3), 26-29.
- Luthfi, A. (2017). “Pendidikan Seni Film Dan Televisi Sebagai Penggerak Industri Ekonomi Kreatif”. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, Vol.13(No.2), 99–106.

Permana, Agus Aan Jiwa., Kertiasih, Ni Ketut., Budhayasa, I Putu. (2017). Video Profil sebagai Sarana Promosi Efektif dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika. *Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6*(No. 2), 238-247.

Rachbini, W., Evi, T., Suyanto. (2023). *Pengenalan ChatGPT Tips dan Trik bagi Pemula*. Banten: CV. AA. Rizky.

Efisiensi *Crowd Simulation* dalam Produksi Serial Animasi 3d Agung dan Teman-Teman “Jamur Apa?”

Nerius Dondi Adna Adonis

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: neriusdondi1305@gmail.com

Mohammad Arifian Rohman

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: arifian@isi.ac.id

Samuel Gandang Gunanto

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: gandang@isi.ac.id

ABSTRAK

Animasi 3D adalah animasi yang memiliki tiga ruang yaitu panjang, lebar, dan tinggi atau memiliki tiga sumbu yaitu X,Y, dan Z. Produksi animasi 3D semakin dipermudah untuk membuat sebuah adegan atau visualisasi keramaian dengan menggunakan teknik *crowd simulation*. *Crowd simulation* adalah sebuah simulasi yang menggerakkan sejumlah besar objek, partikel ataupun karakter. Teknik ini terbukti memberikan banyak keuntungan di produksi animasi 3D dari sisi efisiensi. Penelitian ini bertujuan untuk menangkap efisiensi penggunaan *crowd simulation* dalam menciptakan sebuah animasi kerumunan, selain memperingan proses *rendering*. Hasil dari penelitian ini akan memberikan sebuah gambaran implementasi mengenai *crowd simulation* dengan menggunakan *particle* yang mempercepat penataan objek dalam jumlah besar serta mengurangi beban *polygon/vertex*, dan algoritma *boids* yang mempercepat pembuatan animasi kerumunan dengan hasil yang natural.

Kata Kunci: Efisiensi, Animasi 3D, *Crowd Simulation*, *particle*, *boids*

Pendahuluan

Crowd simulation adalah proses simulasi yang menggerakkan sejumlah besar objek atau karakter (Sarabjeet Kaur & Rani, 2013). Saat ini penggunaan *crowd simulation* dengan menggunakan teknologi komputer grafik dapat kita lihat melalui game, film, dan iklan komersil (Chen & Lin, 2009). Pada *crowd simulation* sendiri terdapat banyak keuntungan sehingga teknik ini sering sekali digunakan, misal pada efisiensi kinerja komputer grafik (*rendering*) dan efisiensi produksi. Sehingga pembuatan *crowd simulation* yang realistis menjadi sebuah tantangan yang menarik bagi komunitas seniman grafis dan animasi (Toledo Diaz et al., 2018).

Salah satu bentuk karya Rogla (Rogla et al., 2021) mengenai implementasi *crowd simulation* yang memvisualisasikan ruang lingkungan berpenduduk dengan mengandalkan *crowd simulation* berbasis Sistem Procedural Crowd Generation (PCG). Dari hasil penelitiannya menghasilkan visualisasi kegiatan kerumunan di perkotaan dengan sistem penjadwalan di setiap pengelompokan karakter. Kemudian penelitian milik Mu'min (Mu'min et al., 2015) yang membahas tentang *boids* dan *Particle Swarm Optimization* (PSO). Penelitian ini meneliti sebuah kerumunan pasukan yang berpindah untuk mencapai tujuan dengan objek statis yang dimana terdapat halangan yang dapat berupa objek statis atau bergerak. Karya lainnya milik Kaur dan kawan-kawan (Kaur et al., 2021) yang membahas tentang membentuk keberagaman di masyarakat Kumandra untuk film Disney's *Raya and The Last Dragon*, dimana mereka menggunakan *crowd tree hierarchy* untuk membuat variasi karakter *crowd* manusia dengan total 18.987 karakter, namun mereka hanya membuat sekitar 450+ variasi aset karakter.

Dalam serial animasi 3D Agung dan Teman-Teman “Jamur Opo?”, penggunaan *crowd simulation* ini sangat penting karena di dalam serial ini terdapat penyajian visual Desa Lawu. Hal ini karena harus memvisualisasikan suasana perdesaan yang terdapat banyak vegetasi rimba, sehingga dibutuhkan cara penyajian visual yang efisien dan tidak memberatkan komputasi.

Penelitian ini ditujukan untuk meneliti sisi efisiensi penggunaan *crowd simulation* dalam produksi animasi 3D. Penggunaan tersebut berupa implementasi penciptaan *world building* dan animasi kerumunan. Penelitian ini didasari oleh teori *swarm intelligence* (SI) dan *crowd simulation* yang dilakukan dengan bantuan *software* Blender. Blender digunakan karena bersifat *open source* sehingga mudah diakses, ukurannya ringan, tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, dan memiliki banyak keunggulan dan inovasi (Dovramadjiev, 2015).

Teori dan Metodologi

Swarm Intelligence (SI) adalah sebuah teori yang mempelajari perilaku agen yang berinteraksi dengan lingkungannya (Lin & Chen, 2007). (Rosenberg et al., 2016) Rosenberg mengemukakan bahwa SI ini adalah alasan mengapa burung itu berkumpul, kawanan ikan, dan lebah berkumpul secara bersama-sama membuat keputusan yang lebih baik dibandingkan dengan organisme independen yang dapat mengambil keputusan secara individu. Swarm Intelligence (SI) ini memiliki beberapa macam yaitu ada *Particle Swarm Optimization (PSO)* (Kennedy & Eberhart, n.d.) yang diinspirasi dari kawanan burung, *Ant Colony Optimization (ACO)* yang terinspirasi dari kawanan semut, *Artificial Bee Colony (ABC)* yang terinspirasi dari kawanan lebah (Cholissodin, 2016). Pada penelitian *crowd* ini penulis menggunakan teori swarm intelligence ini pada penerapan secara visual di produksi film animasi 3D.

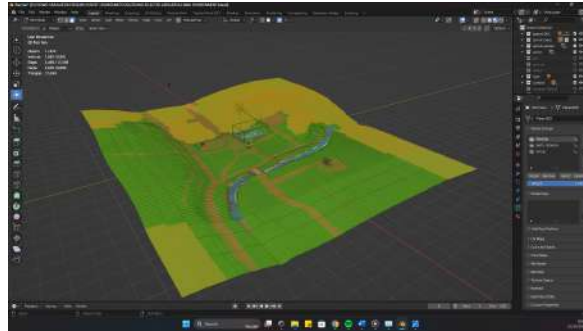
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Paul Suparno mengatakan bahwa secara umum metode eksperimen adalah metode supaya peneliti melakukan percobaan sebagai pembuktian. Penulis melakukan penelitian ini merujuk pada 2 variabel yang akan penulis terapkan sebagai bahan percobaan *crowd simulation*. Yaitu ada implementasi *hair particle*, dan implementasi algoritma *boids*.

Pembahasan

1.1. Implementasi *Hair Particle*

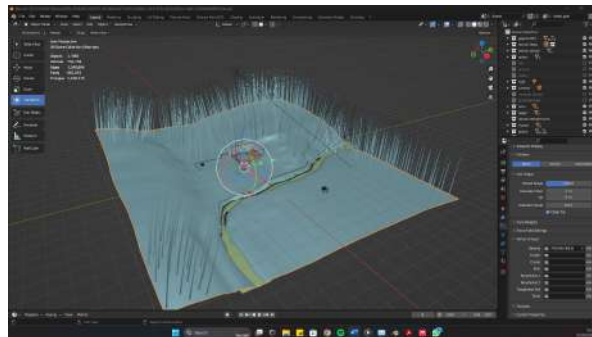
Pada *crowd simulation* ruangan atau area menjadi hal yang utama, karena menjadi tempat atau lintasan bagi *agent crowd* berinteraksi. Tentunya area ini didesain dengan lintasan dan halangan. Di dalam serial Agung dan Teman-Teman “Jamur Opo?” area yang digunakan adalah *environment* Desa Lawu. Melalui penelitian ini penulis akan menata objek vegetasi dengan *crowd* pada *software* Blender, dengan memanfaatkan *hair particle*.

Penggunaan *hair particle* diawali dengan proses menyeleksi area *mesh* yang menjadi lokasi munculnya objek, menggunakan fitur *vertex group* pada *object data properties*. *Vertex groups* ini akan memberikan nama *collection* terhadap area vertex yang terseleksi atau menyimpan *mesh selection* (Hess, 2010). Penyeleksian ini bertujuan agar objek hanya akan muncul pada *mesh* sudah di seleksi. Jika tidak di seleksi maka objek akan muncul secara acak pada area tersebut.



Gambar 1 seleksi *mesh area* dengan *vertex groups* (sumber : pribadi)

Setelah melakukan *assign* pada *vertex group*, penulis menambahkan *hair particle* di objek *mesh*. Lalu *vertex groups* yang sudah dibuat, di *input* ke dalam *density* di pengaturan *vertex groups particle*. Kemudian *hair particle* sudah bisa terlihat pada area *mesh* yang sudah diseleksi.



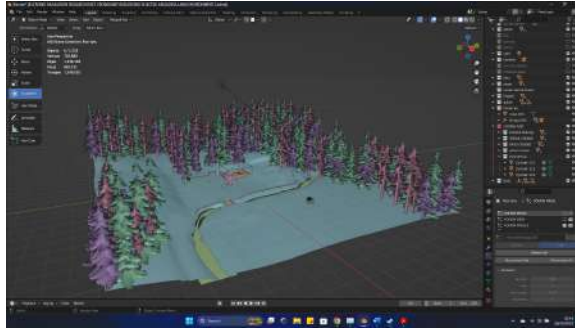
Gambar 2 *Hair particle* muncul pada area yang diseleksi (sumber : pribadi)

Penulis harus merubah *hair particle* tersebut menjadi objek aset yang dibuat. Aset yang digunakan harus memiliki variasi yang berbeda agar memberikan kesan natural. Penulis menggunakan objek pohon pinus dengan 3 variasi, kemudian penulis menempatkan pohon tersebut kedalam satu *collection*.



Gambar 3 Sample Pohon Pinus (sumber : pribadi)

Agar objek bisa masuk kedalam area *mesh* tersebut perlu mengganti *render* pada partikel tersebut, menjadi *render as collection* objek pohon tersebut. Sehingga objek pohon pinus tadi masuk ke dalam area *mesh*. Kemudian penulis melakukan penyesuaian terhadap ukuran, posisi, dan jumlah objek melalui pengaturan di partikel seperti.



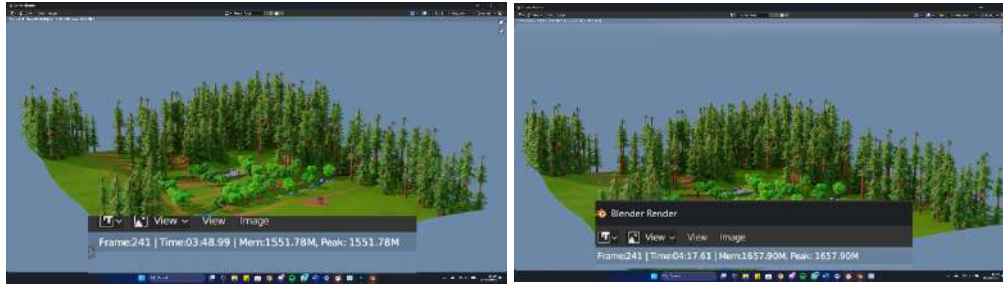
Gambar 4 pohon pinus sudah muncul dan disesuaikan pada area *mesh* (sumber : pribadi)

Setelah objek pohon pinus tersebut sudah *ter-generate* pada area *mesh*, proses penataan objek sudah selesai. Penulis menyimpulkan penggunaan partikel ini lebih cepat dan efisien dibandingkan penataan objek secara manual. Kemudian hasil secara visual lebih natural karena dari 3 *sample* pohon pinus yang digunakan diproses secara *randomise* oleh *script* sehingga hasilnya terlihat berbeda-beda antara pohon satu ke pohon lainnya. Jumlah *polygon/vertex* juga lebih sedikit dibandingkan menata manual.

Objects	0 / 1,423	Objects	0 / 1,423
Vertices	706,824	Vertices	1,622,560
Edges	1,357,098	Edges	2,783,808
Faces	666,167	Faces	1,257,112
Triangles	1,256,882	Triangles	2,211,198

Gambar 5 jumlah *polygon/vertex* saat menggunakan *particle* dan manual (sumber : pribadi)

Kemudian dari *rendering*, Penulis menggunakan *cycles render* dengan *sample* 4k. Penulis terlebih dahulu membuat file yang menggunakan partikel dan satu lagi tidak menggunakan partikel. Penggunaan partikel ini lebih ringan karena objek yang ditampilkan berasal dari script dengan waktu *render 1 frame* 3 menit 48 detik, lalu ketika tidak menggunakan partikel render akan jauh lebih berat karena ditampilkan per *mesh* dengan waktu *render 1 frame* 4 menit 17 detik.



Gambar 6 skor rendering menggunakan partikel dan manual (sumber : pribadi)

1.2. Implementasi *Crowd* berbasis Algoritma *Boids*

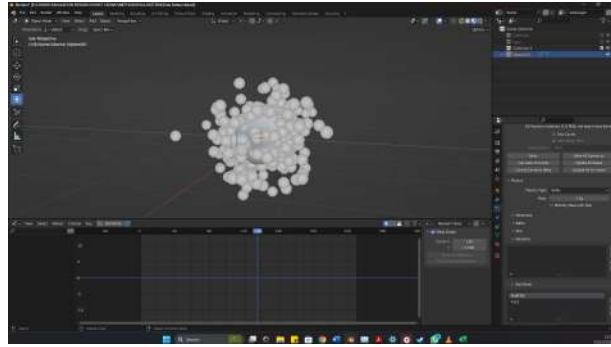
Setelah perancangan ruang, hal selanjutnya adalah pembuatan elemen kerumunan makhluk hidup. Pengimplementasian kerumunan ini menggunakan model algoritma *boids* yang terdapat di *software blender*. Algoritma *boids* ini diekemukakan oleh Craig Reynolds pada tahun 1986 yang mensimulasikan perilaku kelompok burung (Mu'min et al., 2015). sebagai visualnya akan digunakan model kupu-kupu sebagai *agent crowd* yang bergerak mengikuti objek.

Pertama adalah mempersiapkan model kupu-kupu yang sudah di animasikan. Model yang dipakai merujuk pada 3 variasi model yang berbeda, kemudian dimasukkan kedalam satu *collection*.



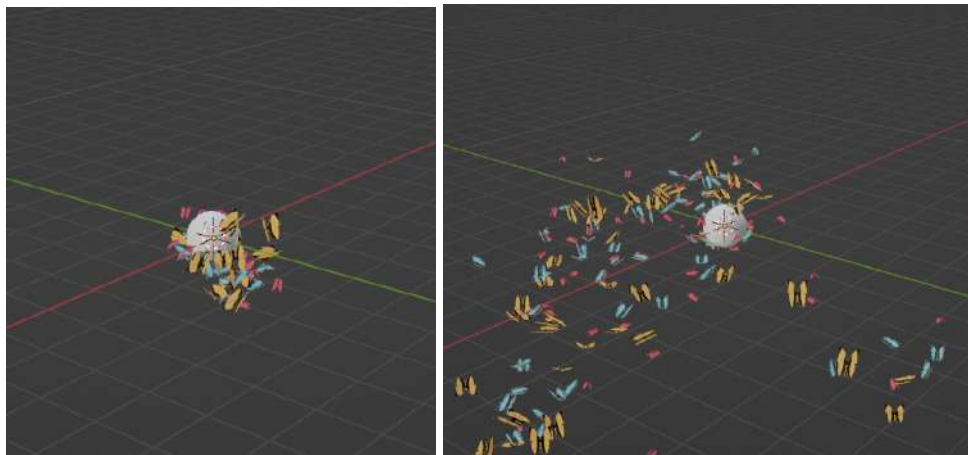
Gambar 7 variasi model kupu-kupu (sumber : pribadi)

Setelah objek di persiapkan, kemudian ditambahkan objek baru yang berupa mesh. Objek baru ini akan digunakan sebagai *spawn* dari *boids*. Lalu objek spawn ini diberi *particle emitter* untuk memunculkan objek partikel yang bergerak. Setelah itu pada bagian menu *physics particle* diubah menjadi *boids*. kemudian mass dirubah ke nilai yang kecil agar objek memiliki berat ringan.



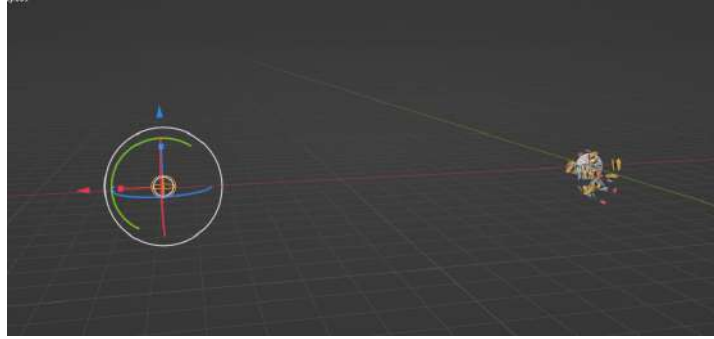
Gambar 8 Objek spawn (sumber : pribadi)

Tahap selanjutnya adalah menginput objek kupu-kupu tadi agar bisa muncul ke *spawn*. Pada bagian *render particle*, dirubah menjadi *render as collection*. Objek kupu-kupu tadi sudah bisa muncul dan bergerak dan membentuk sebuah kerumunan.



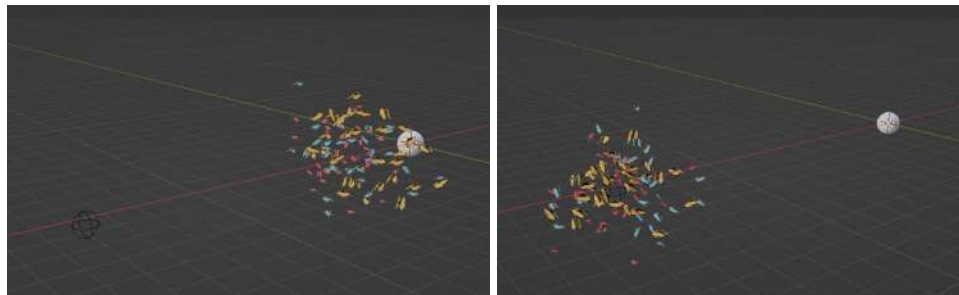
Gambar 9 kupu-kupu muncul dari *spawn* dan bergerak menyebar secara acak membentuk sebuah kerumunan (sumber : pribadi)

Agar kerumunan tersebut bisa mengikuti sebuah objek, maka perlu dilakukan penambahan perintah pada pengaturan *boid brain*. Pada pengaturan *boid brain*, ditambahkan sebuah perintah bernama *Follow Leader*. Setelah perintah ditambahkan, perlu adanya objek baru yang akan menjadi tujuan dari kerumunan tadi. Di sini penulis menambahkan objek *empty* sebagai *leader* dan diletakan jauh dari objek *spawn*.



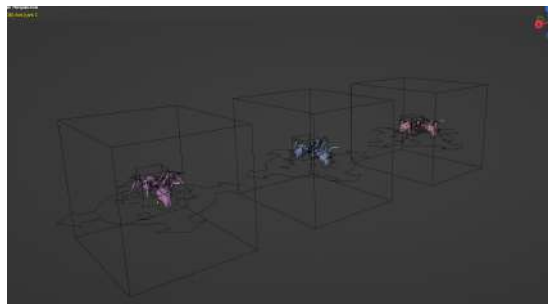
Gambar 10 penambahan objek *empty* sebagai *goal* (sumber : pribadi)

Setelah objek *leader* ditambahkan, maka pada pengaturan *leader* di *boid brain* objek di isi dengan *empty*. Jadi kerumunan kupu-kupu tadi akan mengikuti objek *empty* ini pergi kemanapun.



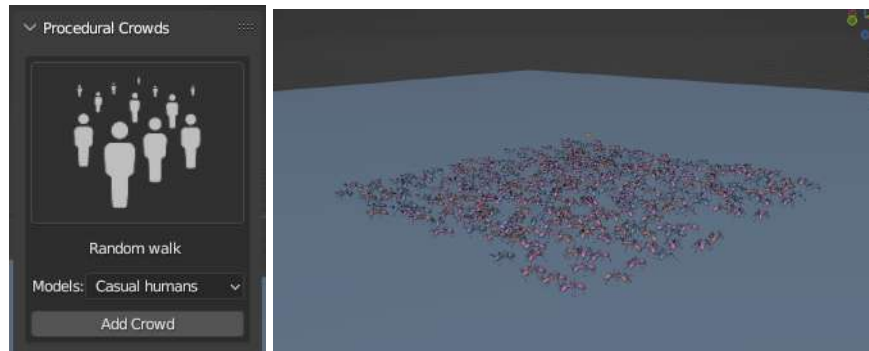
Gambar 11 kerumunan kupu-kupu mengikuti objek leader (sumber : pribadi)

Sebagai implementasi lain, penulis bereksperimen pada pergerakan kerumunan semut. Tapi penulis memanfaatkan *add-on procedural crowd* sebagai alat bantu. Pemanfaatan *add-on* ini penulis gunakan karena penulis hanya mempersiapkan *sample* model saja serta *add-on* ini juga merujuk pada algoritma boilds.



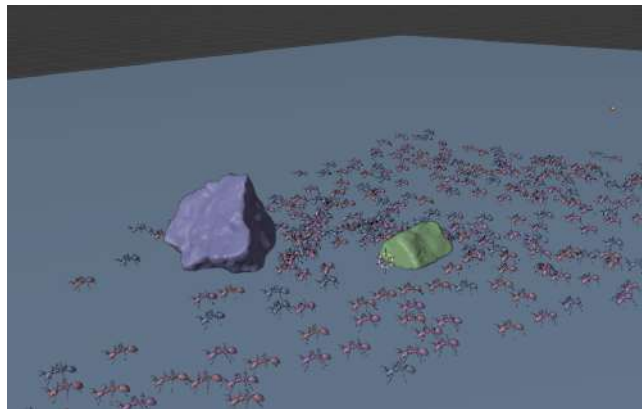
Gambar 12 Sample model semut (sumber : pribadi)

Kemudian penulis menginput *template random walk* dari *procedural crowd*, Lalu mengganti *input render* pada menu partikel menjadi *collection* semut. *Crowd* semut sudah bisa muncul.



Gambar 13 *random walk* pada *procedural crowd add-on* dengan objek semut (sumber : pribadi)

Penulis tinggal melakukan penyesuaian terhadap jumlah, besar, dan rotasi pada objek agar sesuai dengan pergerakan kerumunan semut. Kemudian penulis menambahkan sebuah objek halangan batu pada kerumunan, dengan menambahkan *collision* pada objek batu. Sehingga pergerakan semut yang melewati batu itu akan berusaha menghindari dari objek batu.



Gambar 14 semut menghindari objek batu (sumber : pribadi)

Setelah melakukan implementasi dengan algoritma boids ini, Penulis menarik kesimpulan bahwa penulis bisa membuat animasi kerumunan makhluk hidup secara efisien dengan hasil yang natural hanya menggunakan 3 sample saja. Dibandingkan dengan cara manual yang akan membuthkan waktu lama untuk membuat kerumunan. dengan boids ini penulis bisa merubah visual atau objek tanpa melalui tahap yang rumit. Serta proses *rendering* yang lebih cepat karena objek di tampilkan oleh script.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini bisa di simpulkan penggunaan particle dan boids dalam pembuatan *crowd simulation* terbukti lebih efisien daripada penggunaan cara manual. Penggunaan *hair particle* pada blender ini membuat kinerja produksi jauh lebih efisien dalam menata objek *crowd* yang ter-generate secara *randomize*. Serta penggunaan *hair particle* ini akan membuat *project file* menjadi ringan karena dalam visualisasinya ditampilkan oleh script. Lalu dari penggunaan *boids* ini membuat produksi lebih efisien dalam membuat objek kerumunan makhluk hidup ataupun objek lainnya yang merujuk pada *swarm intelegence*. Melalui boids ini penulis dipermudah dalam membuat kerumunan hewan yang jumlahnya banyak, terlebih penggunaan *add-on procedural crowd* yang semakin mempermudah produksi karena penulis hanya menyiapkan sample objeknya saja.

Referensi

- Chen, Y. ping, & Lin, Y. yin. (2009). Controlling the movement of crowds in computer graphics by using the mechanism of particle swarm optimization. *Applied Soft Computing Journal*, 9(3), 1170–1176. <https://doi.org/10.1016/j.asoc.2009.03.004>
- Cholissodin, I. (2016). *Buku Ajar Swarm Intelligence*. <https://www.researchgate.net/publication/317706705>
- Dovramadjiev, T. (2015). Modern accessible application of the system Blender in 3D design practice. In *Science & Technologies: Vol. V* (Issue 4). <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>;
- Hess, R. (2010). *Blender foundations : the essential guide to learning Blender 2.6*. Elsevier.
- Kaur, A., Eulen, E., & Coetzee, J. F. (2021, July 31). Creating diversity and variety in the people of Kumandra for Disney’s Raya and the Last Dragon. *ACM SIGGRAPH 2021 Talks, SIGGRAPH 2021*. <https://doi.org/10.1145/3450623.3464660>
- Kennedy, J., & Eberhart, R. (n.d.). Particle_swarm_optimization. *Particle Swarm Optimization*.
- Lin, Y., & Chen, Y. (2007). Crowd Control with Swarm Intelligence. *Crowd Control With Swarm Intelligence*.
- Mu’min, S., Hariadi, M., Mardi, D. S., Nugroho, S., Elekto, J. T., & Industri, T. (2015). Pergerakan Otonom Pasukan Berbasis Algoritma Boids Menggunakan Metode Particle Swarm Optimization. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(1).
- Rogla, O., Patow, G. A., & Pelechano, N. (2021). Procedural crowd generation for semantically augmented virtual cities. *Computers & Graphics*, 99, 83–99. <https://doi.org/10.1016/J.CAG.2021.06.014>

- Rosenberg, L., Baltaxe, D., & Pescetelli, N. (2016, December 9). Crowds vs swarms, a comparison of intelligence. *2016 Swarm/Human Blended Intelligence, SHBI 2016*. <https://doi.org/10.1109/SHBI.2016.7780278>
- Sarabjeet Kaur, E., & Rani, E. J. (2013). Increasing Efficiency of Crowd Simulation Using Particle Swarm Optimization. In *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering* (Vol. 1). www.ijircce.com
- Toledo Diaz, L. A., Rivas, I. R., Rodriguez, K., & Rudomin, I. (2018). Crowd Data Visualization and Simulation. *Procedia Computer Science*, 139, 622–629. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.10.201>

ISSN 3031-7517



Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Yogyakarta
Telepon: (0274) 384107
Laman: <https://fsmr.isi.ac.id>



PROSIDING SEMINAR SENI MEDIA REKAM : AKSELERASI DAN REFLEKSI SENI & MEDIA DI ERA TEKNOLOGI

