

## EKONOMI DIGITAL 'ADVERTISING CINEMATIC' OPPO CINEFINDERS SIKLUS KARYA GARIN NUGROHO

Ahmad Toni<sup>1</sup>, Jauharotul Maknunah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas, Budi Luhur, Jakarta

<sup>2</sup>Prodi Teknik Rekayasa Instrumentasi dan Kontrol, Politeknik Negeri Indramayu, Jabar

Email: [ahmad.toni@budiluhur.ac.id](mailto:ahmad.toni@budiluhur.ac.id)<sup>1</sup>, [jauharotul@polindra.ac.id](mailto:jauharotul@polindra.ac.id)<sup>2</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : Desember, 2023  
Accepted : Desember, 2023  
Publish online : Desember,  
2023

---

### ABSTRACT

*This research is a cinematic study of film technique and the meaning contained in each cinematic element in the film Siklus by Garin Nugroho produced by Oppo Indonesia using the Oppo Find X3 Pro 5G smartphone camera. The research method used is a cinematic study, this method is used to interpret a number of cinema element. The results show: the film 'Oppo cinema finders' with the Oppo Find X3 Pro 5G smartphone camera device whose camera specifications are to offer 1 billion colors with 12 GB RAM and file storage capacity up to 250 GB and image resolution reaching 3216 x 1440 QHD+. The aesthetic condition of the film describes space and time of life, nature and the movement of the time combined with dynamic, slow storyline narrative, curiosity and able to invite the audience into the space and time contained in the film setting. And modern and classical artistic arrangements. The dramatic effect embodied in cinematic capture in this film is little used as the main ingredient, this is because the natural narrative system between the past and the present can be integrated into one imaginative event. The natural nature of the images depicting the cinematics in this film shows the nuances of the reality of marginalized life from traditional culture and the condition of the area (city) which is dominated by old buildings (history) but in an imaginary reality. This film director ability to manage the framing system makes the standard smartphone camera patterns and other production element sepak of excellence and good production capabilities.*

Key words : *Digital Economic, Cinematic, Siclus, Oppo Indonesia*

---

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan kajian sinematik secara teknik film dan makna yang terkandung di dalam setiap elemen sinematik pada film Siklus karya Garin Nugroho diproduksi oleh Oppo Indonesia dengan menggunakan kamera smartphone Oppo Find X3 Pro 5G. Metode penelitian yang digunakan ialah studi sinematik, metode ini digunakan untuk melakukan interpretasi atas sejumlah elemen sinema. Hasil penelitian menunjukkan: Film 'oppo cinemafinders' dengan perangkat kamera smartphone Oppo Find X3 Pro 5G yang spesifikasi kameranya ialah menawarkan 1 miliar warna dengan RAM 12 GB dan daya penyimpanan file mencapai 250 GB serta resolusi gambar mencapai 3216 x 1440 QHD+. Kondisi estetika film

yang menggambarkan ruang dan waktu tentang makna hidup, alam dan gerak zaman yang dipadukan dengan alur cerita (narasi) yang dinamis, slow (pelan), rasa penasaran dan mampu mengajak penonton masuk ke dalam ruang dan waktu yang terdapat di dalam setting film dan tata artistik modern dan klasik. Efek dramatic yang diwujudkan dalam daya tangkap sinematik dalam film ini sedikit digunakan sebagai bahan utama, hal ini dikarenakan sistem narasi cerita yang natural antara masa lalu dan masa sekarang mampu diintegrasikan dalam satu kejadian yang imajinatif. Natural alamiah gambar yang menggambarkan sinematik dalam film ini menunjukkan nuansa realitas kehidupan terpinggirkan dari budaya tradisi dan kondisi wilayah (kota) yang didominasi dengan bangunan tua (sejarah) tetapi dalam realitas imajiner. Kemampuan sutradara film ini dalam mengelola sistem framing menjadikan pola-pola kamera standar smartphone dan elemen produksi yang lainnya berbicara tentang keunggulan dan kemampuan produksi yang baik.

Kata Kunci: Ekonomi Digital, Sinematik, Siklus, Oppo Indonesia

## PENDAHULUAN

Sinema Indonesia tidak terlepas dari nama besar Garin Nugroho yang mampu menjembatani generasi sinema tradisional dan sinema digital dalam kemampuan sinematografi visual penggunaan teknologi industri sinema saat ini. Garin mampu memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan sinema Indonesia, mulai dari kemampuan penggunaan teknologi konvensional pada saat kekuasaan Orde Baru, kondisi perkembangan teknologi peralihan atau disebut massa reformasi, hingga perkembangan teknologi digital yang digawangi dengan kehadiran teknologi kamera (media rekam) berbasis integrasi audio visual dan sistem editing yang muda dilakukan dengan bantuan teknologi Komputer berbasis software. Dalam segi tema dan isi film yang diproduksi oleh Garin mempunyai keragaman tema dan isu-isu sosial yang dikaitkan dengan konteks sosial, sosial politik dan kekuasaan, budaya dan kritik kebudayaan, isu-isu global yang dikontekstualisasikan dengan isu nasional, serta nilai-nilai kebangsaan dan filsafat ketimuran. 'Film karya Garin menempatkan filsafat ketimuran sebagai alternative pemikiran dan dasar untuk penyelesaian sejumlah isu nasional dan regional Asia'[1]. Diferensiasi karya Garin Nugroho dalam perkembangan sinema Indonesia merujuk kepada bagaimana makna filosofi kebangsaan yang dielaborasi dengan budaya local mampu memberikan sentuhan artistik dan pemikiran mendalam tentang skema dialogis antara sutradara dengan penonton. Sebagai penggagas film cerdas Indonesia yang bersifat dialogis, Garin Nugroho memberikan ruang dialogis berupa public sphere (Ruang publik) yang diaktualisasikan dengan

konteks, nilai, kejujuran, keragaman[2], perspektif dan kritik pada sejumlah alternatif pemikiran dan komunikasi tindakan yang berujung kepada estetika film tinggi.

Estetika film tinggi yang dimaknai dengan penggunaan sejumlah ruang kritik yang luas dalam berbagai perspektif konten dan penggunaan setting (ruang dan waktu), artistic berupa penggunaan tanda-tanda kebudayaan yang bercampur aduk tetapi tetap pada unsur estetika dan etika berkesenian, tema dan topik cerita yang menarik dan kritis pada sistem kekuasaan, pengelolaan sumber daya manusia dan seniman yang dipadukan dengan kondisi akademik, serta berbagai macam alternatif pemikiran dan tindakan komunikatif yang bersifat dialogis yang mampu memaparkan gagasan demokrasi dan konsep-konsep civil society. 'Gagasan civil Society merupakan implementasi nilai-nilai pluralism, demokrasi, hak asasi manusia yang bersifat perjuangan dalam rangka melakukan dialog nilai-nilai kemanusiaan [3]'. Pemahaman tentang gagasan civil society yang dikemukakan oleh Garin Nugroho dalam karya-karyanya seperti: Daun di Atas Bantal, Soegija, Tjokroaminoto, Mata Tertutup, Bulan Tertusuk Ilalang, Aku Ingin Menciummu Sekali Saja [4], dan lain-lain berbicara tentang bagaimana kegelisahan diri sebagai sutradara dan sebagai diri sebagai seniman serta sebagai diri sebagai bagian sistem masyarakat. Gagasan yang diwujudkan dalam pemikiran dialogis ini menjadi rujukan bagi sinema dunia yang dibuktikan dengan produksi film 'Opera Jawa, Setan Jawad an berbagai pagelaran seni pertunjukkan di berbagai negara dengan konsep estetika tinggi yang mampu menggugah kemurnian berpikir tentang nilai keragaman dan keindahan

serta etika kritik seni terhadap berbagai macam ruang kebudayaan dan politik yang melingkupinya.

## LITERATUR REVIEW

Beberapa kajian tentang film secara leksikal ditulis pada kajian film Kucumbu Tubuh Indahku menyatakan 'segi anatomi oposisi mutlak, oposisi kutun, oposisi majemuk dan oposisi hubungan sebagai penggunaan majas-majas perbandingan yang bersifat gradasi, dialog, monolog yang merupakan intruksi gerak tari dan tingkat naik turun mendukung kepaduan wacana secara kohensif dan koheren'. Pendapat lain 'Garin menungkapkan bahwa dirinya selalu melakukan adaptasi terhadap perubahan zaman dalam berbagai produksi film'[5]. Penelitian selanjutnya berkaitan dengan film Garin Nugroho dilakukan oleh Rahayu 'The Bindfold is a important film addressing the hearbreaking issue of radicalism. The massage provided through the film strengthens the position of the moviemaker on the issue of counter-radicalism'[6]. Penelitian ini memaparkan produksi alternative dari sutradara Garin Nugroho dalam menggunakan perangkat sinematik (kajian teknis) pada film Siklus yang merupakan film produksi Oppo Indonesia.

Sosok Garin Nugroho dan sejumlah film layar lebar menjadi padu dengan perkembangan sinema di Indonesia, di sisi lain ruang produksi Garin Nugroho dalam berbagai produksi iklan komersial dan iklan layanan masyarakat diwujudkan dengan karya kontroversial 'pemilu-inga-inga' yang ikonik dan mampu memberikan perspektif lain tentang cara pendekatan politik berbasis kebudayaan dan nilai lokalitas yang integratif. Setidaknya tiga tahap dalam produksi film, praproduksi, produksi dan pasca produksi [7]. Pada produksi film digital dan ragam keviralitas saat ini, termasuk pada film atau sinema promosi virtual (sinprotual) yang digunakan untuk kepentingan promosi secara virtual. Simprotual adalah istilah sistem produksi film yang digunakan untuk aktivitas promosi secara virtual, sin dari kata sinema yang menggambarkan tingkat aktivitas produksi berbasis pada penguasaan dan penggunaan estetika film dan topik dan narasi cerita berbasis scenario, pro dari kata promosi sebagai gambaran aktivitas dan ragam bentuk promosi dalam komunikasi pemasaran[8] yang mencakup pendekatan promosi berbasis penggunaan teknologi digital (file digital) yang dielaborasi dengan konsep-konsep sinematik, tual dari kata virtual yang menggambarkan berbagai aktivitas virtual dalam mentransfer dan membagikan produk sinema promosi dalam berbagai aktivitas dunia virtual. Landasan 'sinprotual' merupakan gabungan konsep

sinema, komunikasi pemasaran (promosi) dan aktivitas dunia virtual dalam pola distribusinya kepada audiens.

Sinprotual (sinema promosi virtual) yang diproduksi oleh Garin Nugroho dalam kajian ini adalah produksi Oppo sebagai merek handphone dengan judul 'oppo Cinefinders Siklus' yang dipublikasikan pada tahun 2021, pendekatan sinema handphone 'sinephone' yang menggunakan kemampuan dan teknologi kamera handphone oppo sebagai teknologi audio dan vidual yang dipadukan dengan kemampun estetika seni akting, seni tari, kostum dan narasi cerita yang mumpuni. Cerita yang menggambarkan seorang penari yang menemukan identitas tubuhnya, tari adalah siklus alam yang secara terus menerus mampu melakukan pembaharuan diri, sementara tubuh adalah alam yang dikomposisikan pada tanah, angin, api dan air sebagai filosofi makna dalam konsep kosmologi manusia dan alam[9]. Kisah tentang masa lampau, kini dan nanti yang diaktualisasikan dengan konsep dan gaya bercerita kamera cerdas oppo dengan kekuatan dan kelebihan visual yang memadai dan mampu meberikan ruang kritik pada penggunaan kamera smartphone lain yang banyak digunakan untuk selfie dan aktivitas situs dan aplikasi pencari viralitas lainnya[10]. Kritik atas penguasaan teknologi oleh generasi virtual yang menggunakan viralitas sebagai kekuatan untuk mencari keuntungan like, subscribe, comment sebagai konsep pengemis digital dalam pertukaran kekuatan dan komoditas virtual lainnya[11]. Komoditas virtual diwujudkan dengan berbagai acuan kemampuan berbasis aplikasi dan media sosial dalam mencari puing-puing rupiah/dolar sebagai landasan mengalirnya nilai material dan nilai jual dari komoditas konten yang ditawarkan dalam dunia digital atau virtual.

Sementara istila cinefinders adalah cinema dan finder, sinema dimaknai sebagai aktivitas produksi berbagai unsur film dalam rangka merekam kegiatan estetika dan seni, sementara finder dimaknai dengan fitur yang digunakan untuk menelusuri dan mengakses berbagai macam konten di computer atau smartphone. Finder merupakan sebuah aktivitas untuk menemukan, menelusuri, menyusun berbagai dokumen, file, media, folder dan lain-lain. Dalam kegiatan ini oppo Indonesia melakukan kerjasama dengan tiga sutradara untuk memproduksi sinemafinder, adapun sutradara yang bekerjasama tersebut adalah: Garin Nugroho, Jay Subiyakto dan Riri Reza dengan penggunaan produk oppo seri 'Oppo Find X3 Pro 5G' (inet.detik.com)'. 'Oppo menguji performa dan kecanggihan kamera Find X3 Pro 5G dengan pembuatan film pendek, proyek ini melibatkan sineas Garin Nugroho, Jay Subiyakto,



dan Riri Reza (tribunnews.com)'. Penelitian ini fokus pada kajian sinematik sinprotual) Sinema Promosi Virtual atau cinefinder dalam promosi produk merek smartphone Oppo yang diproduksi oleh Garin Nugroho, fokus kajian ini menekankan bagaimana aktivitas produksi sinema yang menggunakan teknologi kamera smartphone sebagai basis utama teknologi produksi sebuah film yang dilakukan oleh sutradara besar Indonesia.

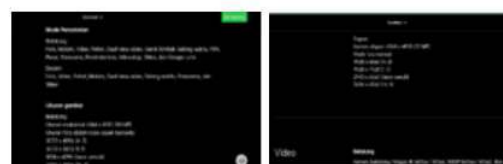
## METODE PENELITIAN

Kajian senematik merupakan dasar bagaimana melakukan analisis pada sebuah sinema/film yang didasarkan pada kegiatan mise-en-scene[12], mise en scene diartikan sebagai 'segala sesuatu yang berhubungan dengan tata letak kamera dalam melakukan aktivitas pengambilan gambar (sinematografi) dengan menekankan pada kualitas audio visual, proses ini disebut pula dengan staging in action dan tau putting in the scene[13]'. Penelitian ini fokus pada unsur sinematografi yang terdiri atas: (a). Jenis Kamera dan film, dalam hal ini penggunaan kamera ialah Oppo Find X3 Pro 5G, (b), Tonalitas yang menekankan unsur sinema pada brightness dan kontras, kontras menggambarkan pola control tata cahaya (gelap terang) dan brightness adalah pengaturan exposur diagrafma besarnya intensitas cahaya, warna adalah proses tnting, toning atau hand controlled, (c). Kecepatan gambar yang diwujudkan pada keadaan slow-motion dan fast-motion serta reverse-motion, slowmotion digunakan untuk efek dramatic dan fastmotion digunakan untuk menunjukkan aktifitas rutin, reversemotion digunakan untuk membalikkan kembali sebuah shot. (d). Penggunaan lensa yang digambarkan pada: Short atau wide angel digunakan untuk penggambaran natural, long atau length angel digunakan untuk memberikan efek dekat tapi jauh, zoom yang digunakan untuk meberikan perspektif maju dan mundur, deep focus digunakan untuk kedalaman gambar. (e). framing digunakan untuk memberikan tuntutan naratif serta estetika[14] [15]. Dengan demikian mise en scene yang dipaparkan di atas sebagai dasar analisis kajian sinematik pada sinprotual (sinema promosi virtual) yang diproduksi oleh Oppo Indonesia melalui kamera smartphone Find X3 Pro 5G yang disutradari oleh Garin Nugroho. Kajian sinematik digunakan untuk memaparkan data primer penelitian yakni video Oppo Cinefinder Siklus karya Garin Nugroho yang dijadikan sebagai sinema promosi virtual produk smartphone Oppo yang diambil dari akun youtube Oppo Indonesia. Data sekunder dalam penelitian ini adalah studi dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian yang ditelusuri melalui berbagai dokumen digital dari berbagai sumber terkait.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil

a. Jenis Kamera dan film, dalam hal ini penggunaan kamera ialah Oppo Find X3 Pro 5G. Produksi film dalam dunia digital tidak memerlukan perangkat kamera professional yang disejajarkan kualitasnya dengan film bioskop. Dengan menggunakan perangkat smartphone produksi film dengan framing kamera yang estetik dapat digunakan dengan maksimal sehingga memumpuk daya kreatifitas dari generasi digital yang berkemauan mengembangkan minat dan bakat dalam karya digital, khususnya produksi film.



Gambar 1 Spesifikasi Kamera Oppo Find X3.  
(Sumber: web oppo)

Film 'oppo cinemafinders' dengan perangkat kamera smartphone Oppo Find X3 Pro 5G yang spesifikasi kameranya ialah menawarkan 1 miliar warna dengan RAM 12 GB dan daya penyimpanan file mencapai 256 GB serta resolusi gambar mencapai 3216 x 1440 QHD+. Sistem kamera yang diproduksi dalam series Oppo Find X3 Pro 5G adalah 50MP dengan kamera sudut yang lebar, sensor Sony IMX 766, ukuran sensor 1/1,56, bukaan f/1,8 menggunakan teknologi pixel omnidirectional PDAF, bukaan f/2.2 dengan pandang asli 110,3, kamera telephoto 13MP dengan bukaan f/2,4,5x zoom optic hybrid, 20x zoom digital, serta dilengkapi pula dengan 3MP kamera mikrolens dengan pembesaran 60x perekaman video FHD dengan bukaan f/3.0.



Gambar 2 Spesifikasi Kamera DB Oppo Find X3

Dengan spesifikasi yang mendukung untuk produksi film digital yang meliputi foto, kondisi malam, potret, dual-view video, gerak lambat,

jedah waktu, film, pakar, panorama, pemindai teks, mikroskop, stiker dan google lens pada kamera belakang menunjukkan sistem yang terintegrasi dalam produksi film digital. Pada kamera depan didukung dengan foto, video, potret, kondisi malam, dual-view video, selang atau jedah waktu, panorama dan stiker yang sangat mendukung sistem produksi film digital.

b. Tonalitas yang menekankan unsur sinema pada brightness dan kontras, kontras menggambarkan pola kontrol tata cahaya (gelap terang) dan brightness adalah pengaturan exposur diaphragma besarnya intensitas cahaya, warna adalah proses tinting, toning atau hand controlled.

Proses tonalitas yang menggambarkan keadaan cahaya dalam sistem sinematik pada brightness atau kecerahan dalam sistem produksi film Siklus memberikan ruang dan kondisi yang mendukung dalam sistem produksi cinema digital berbasis smartphone. Pola terang dan gelap yang terintegrasi dalam pixel cahaya kamera mampu memberikan sentuh estetika yang tinggi, kondisi ini didukung dengan tampilan setting tempat dan waktu yang mampu dipadukan dengan narasi cerita sebagai pencarian jati diri sang aktris dalam melakukan kontemplasi diri pada masa sekarang dan masa lalu mengenai gerak alam dalam tarian. Kondisi estetika film yang menggambarkan ruang dan waktu tentang makna hidup, alam dan gerak zaman yang dipadukan dengan alur cerita (narasi) yang dinamis, slow (pelan), rasa penasaran dan mampu mengajak penonton masuk ke dalam ruang dan waktu yang terdapat di dalam setting film dan tata artistik modern dan klasik.



Gambar 3 Unsur Kecahayaayaan

Besarnya intensitas cahaya yang digunakan dalam produksi film ini mampu memberikan sentuhan keadaan ruang sebagai kondisi dua keadaan, tampak wilayah terang yang didukung oleh sinar cahaya alami yang mampu ditangkap kamera dalam keadaan natural (alamiah), pada kondisi gelap wilayah ini diwujudkan dengan nuansa hitam dan pekat allam yang terlihat natural (alamiah). Pola gelap terang mampu ditangkap dalam sistem sinematik produksi professional cinema digital dan dukungan sistem gerak dan akting tokoh utama yang menunjukkan dinamisasi dan pergerakan

narasi kuat dalam memberikan tuntunan cerita yang baik.



Gambar 4 Terang-gelap Pencahayaan

Namun kegagalan unsur gelap dan terang dari sistem sinematik film ini ditemukan pada sistem transisi gambar yang melibatkan sinar matahari secara langsung. Kondisi gelap dan terang pada proses transisi narasi dan gambar didapatkan kurang maksimal secara detail kondisi keadaan. Dominasi wilayah terang justru mampu merusak keadaan wilayah gelap yang menunjukkan kondisi kurang stabilnya daya tangkap sinematik dalam wilayah ruang luar dari suatu kondisi setting tempat dan waktu.

c. Kecepatan gambar yang diwujudkan pada keadaan slow-motion dan fast-motion serta reverse-motion, slowmotion digunakan untuk efek dramatik dan fastmotion digunakan untuk menunjukkan aktifitas rutin, reversemotion digunakan untuk membalikkan kembali sebuah shot.

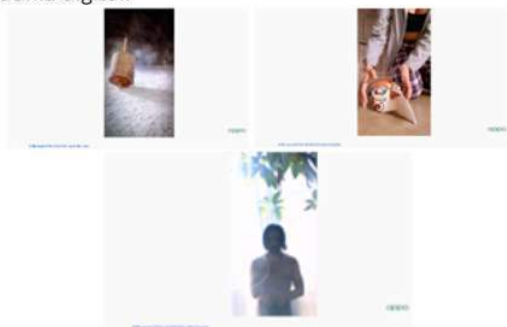


Gambar 5 Efek Dramatik

Efek dramatik yang diwujudkan dalam daya tangkap sinematik dalam film ini sedikit digunakan sebagai bahan utama, hal ini dikarenakan sistem narasi cerita yang natural antara masa lalu dan masa sekarang mampu diintegrasikan dalam satu kejadian yang imajinatif. Pada aspek rutinitas narasi lebih mendominasi sistem sinematik secara keseluruhan, gambaran tentang emosi tokoh utama (perempuan penari) menjadi padu dengan sistem keadaan, ruang, estetika kostum, akting, gerak tari, dan berbagai elemen tata artistik yang digunakan seperti onggokan tepung putih dan kuning, gasing, sarang

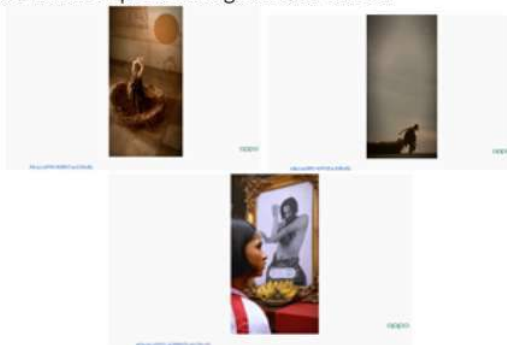


burung, lukisan dan lain-lain. Kondisi keterpaduan narasi dan berbagai macam dukungan sinematik shot kamera dan tata artistic memberikan kesan kelieran emosi dan perspektif sutradara dalam menafsirkan antara kondisi masa lalu dan masa kini sebagai perwujudan dua ide dan dua dunia dalam satu shot (framing) yang dihadirkan sebagai kondisi dunia digital.



Gambar 6 Dunia Masa lalu/Tradisi

Paparan sutradara dalam membentuk film digital dalam narasi dua dunia yang disatukan dalam teknologi smartphone memberikan keluasaan cara pandang tentang bagaimana permainan tradisional (gasing), toping (seni visual), dan gerak tari (seni tari) yang padu diantara dunia serba instan. Kondisi perpaduan antara tradisi yang menjadi akar manusia dan alam semesta dan penggunaan teknologi modern (teknologi cerdas) mampu ditarik benang merahnya, gambaran emosi sutradara dalam daya sinematik yang ingin melakukan perubahan cara berpikir dan pola penafsiran tentang dunia digital dan budaya digital dipasangkan dengan dunia tradisi merupakan tafsir yang radikal di tengah gagasan tentang media digital dan budaya digital. Keradikalan sutradara secara sinematik pada dua sisi representasi: Pertama, pemikiran radikal tentang unsur tradisi yang digunakan secara estetika dalam produksi film digital yang tujuannya ialah menangkalkan persepsi generasi digital tentang gaya dan gerak viralitas seperti yang disediakan oleh berbagai aplikasi generasi muda untuk mencari popularitas dan keviralan seperti Instagram dan tiktok.



Gambar 7 Dunia Tradisi dan Modern

Kedua, pemikiran radikal secara sinematik yang dilakukan oleh sutradara ialah mengajak generasi digital berkreasi dalam dunia konten (content creator) dengan mengedepankan isu-isu dan menggunakan dunia tradisi yang mampu memberikan keragaman dan diferensiasi nilai dalam melakukan berbagai produksi konten dalam berbagai platform digital. Kondisi tafsir tentang rumah burung (sarang) adalah representasi tentang bagaimana melihat dunia tradisi yang bersumber dari lingkungan keluarga, masyarakat dan sistem negara yang berbudaya.

d. Penggunaan lensa yang digambarkan pada: Short atau wide angel digunakan untuk penggambaran natural, long atau length angel digunakan untuk memberikan efek dekat tapi jauh, zoom yang digunakan untuk memberikan perspektif maju dan mundur, deep focus digunakan untuk kedalaman gambar.



Gambar 8 Short Angel

Natural alamiah gambar yang menggambarkan sinematik dalam film ini menunjukkan nuansa realitas kehidupan terpinggirkan dari budaya tradisi dan kondisi wilayah (kota) yang didominasi dengan bangunan tua (sejarah) tetapi dalam realitas imajiner. Konsep dasar narasi sinematik memberikan sentuhan tentang kehidupan dan perjalanan tokoh utama dalam memahami kehidupan dan orang-orang sekitar yang dimanifestasikan dalam bentuk pencarian jati diri sebagai wujud harmonisasi antara dunia imajiner, tradisi dan dunia masa kini. Konsep dasar narasi natural ini memberikan gambaran tentang tingkat emosional generasi digital yang disibukkan dengan dunia virtual yang tidak membumi dengan dunia tradisi sehingga merepresentasikan dunia dekat tetapi jauh dari realitasnya.



Gambar 9 Long Angel

Dunia dekat tapi jauh merupakan kondisi alam bawah sadar dan realitas kesadaran yang dimiliki oleh generasi virtual sebagai gagasan penemuan jati diri, sebuah kondisi kamufase tentang bagaimana cara berpikir, cara bertindak dan cara

berperilaku. Kondisi ketidakstabilan emosi dalam cara berpikir diwujudkan dalam gagasan sutradara yang tergambarkan melalui serangkaian kondisi dunia realitas sesungguhnya, cara ini adalah kritik sutradara dalam memahami dunia generasi virtual. Cara bertindak direpresentasikan melalui bentuk perjuangan tokoh utama dalam memberikan sentuhan emosi yang digambarkan dengan gerak tari, kelembutan, keliaran dan mimik muka yang sendu tetapi dipenuhi dengan emosi diri, cara ini digunakan oleh sutradara sebagai kritik pada kondisi tindakan instan bagi generasi virtual yang dibesarkan pada pola-pola tindakan dunia digital. Cara berperilaku yang direpresentasikan oleh kondisi penemuan dunia masa lalu tokoh laki-laki (penari laki-laki) yang menunjukkan kondisi suatu keadaan dengan emosi kemarahan terhadap tokoh utama wanita, cara ini dilakukan sutradara untuk mengkritik tentang perilaku generasi digital yang mengalami ketidakstabilan emosi dalam menjalani realitas kehidupan. Kondisi yang menggambarkan tentang naluri manusia digital berada pada tingkat emosional maju dan mundur (tidak stabil).



Gambar 10 Zoom Detail

Pola emosi generasi digital pada tingkat maju dan mundur digambarkan dalam tatanan perilaku yang berorientasi pada budaya digital tetapi meninggalkan dan menghilangkan dunia dan budaya tradisi, kondisi dimana pola-pola tindakan dan perilaku manusia digital yang mementingkan pola instan dalam menggapai segala sesuatu yang mereka inginkan. Hal ini tertuang dalam pola gerak tari tokoh utama sebagai bentuk pengelolaan emosi maju dan mundur dalam beberapa shot kamera dan divisualisasikan sebagai pergantian ruang tradisi dan ruang digital, gerak tari tradisi dan gerak tari kontemporer. Kondisi emosi tokoh utama wanita melanggengkan sistem penguasaan atas kehendak dunia digital dan pola-pola berpikir dan bertindak sebagai satu kesatuan yang dominan. Dominasi ini memberikan ruang alternatif pemahaman tentang gambaran nilai dan gambaran pesan komunikatif yang dipahami sebagai dua pemahaman yang berbeda, pada satu sisi nilai sebagai gagasan instan tentang material pada sisi yang lain pesan komunikatif diberikan tools (alat) oleh dan bagi dunia digital sebagai kemudahan dalam memproduksi pesan.



Gambar 11 Deep Focus

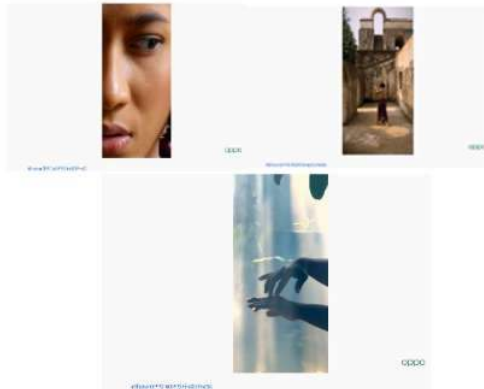
Kedalaman Gambar dalam sistem produksi pesan secara sinematik dimulai dengan bagaimana kondisi sekitar tergambarkan dalam fram-ing kamera yang memberikan pemahaman tentang kondisi, emosi dan pesan yang ditampilkan dengan dukungan tata artistic yang baik. Gambaran kedalaman pada shot-shot tertentu tampil secara apik dan mumpuni dengan teknologi digital kamera smartphone. Kekuatan sinematik dalam ruang shot kamera justeru muncul pada shot-shot yang mempunyai makna kedalaman emosional, kekuatan utama ditampilkan dengan berbagai elemen pendukung alam yang natural, setting ruang yang artistik, penggunaan property yang artistic dan tata kelola perpaduan unsur sinematik tergambarkan dengan sangat baik.

#### Pembahasan

Framing digunakan untuk memberikan tuntutan naratif serta estetika. Fram kamera (framing) dalam pengelolaan sinematik pada film ini menentukan seberapa estetikanya tata cahaya dan narasi yang dipadukan dengan berbagai elemen penting dalam gambaran utuh sinematik. Pola-pola distribusi emosi yang digambarkan meunjukkan dua hal yang berkaitan dengan framing naratif dan estetika sebagai berikut:

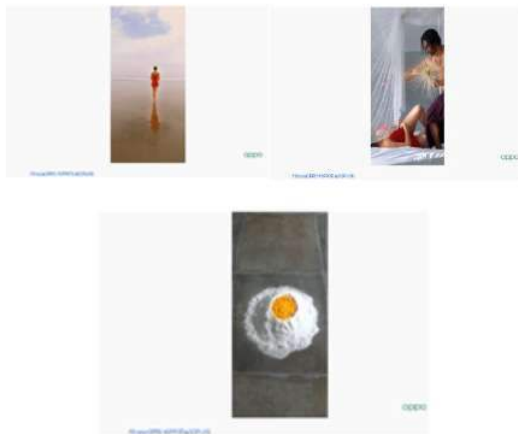
- 1) Kemampuan sinematik pada Oppo Find X3 pada ruang terbuka dengan intensitas cahaya matahari yang berlebihan (outdoor) kurang berfungsi maksimal dalam memberikan nuansa sinematik sebagai transisi narasi karena kurang dan tidak adanya unsur tata artistik yang mendukung. Tetapi pada ruang terbuka berkaitan dengan nuansa sore/senja mampu dikelola dengan baik, tentunya nuansa sinar matahari tidak terlalu dominan dan dapat dikelola dengan baik.
- 2) Kemampuan sinematik pada Oppo Find X3 pada ruang dalam (indoor) sangat mumpuni dalam mengelola emosi para tokoh terutama tokoh utama dalam film, penempatan tata artistik yang sangat baik mampu mendongkrak rasa estetika dan pengelolaan emosi secara baik.





Gambar 12 Framing Narasi

Pola dasar framing dalam film memberikan sentuhan kemampuan kamera smartphone yang relevans dengan produksi film dengan memberikan keunggulan sinematik baik, secara umum perangkat smartphone Oppo Find X3 dapat diandalkan sebagai alat produksi dalam sistem produksi film dengan baik, tentunya harus diimbangi dengan sistem editing yang baik sehingga nuansa narasi yang menggambarkan aktivitas dan gerak emosi tokoh dapat dipadukan dengan standar sinematik.



Gambar 13 Framing Estetika

Standar sinematik yang baik juga dapat dikelola oleh kemampuan sutradara dalam memadukan berbagai elemen film dalam 'mise en scene' dalam pola pasca produksi, dipadukan dengan tata musik yang mendukung sistem produksi dan pengelolaan editing serta grafis yang baik. Kemampuan sutradara film ini dalam mengelola sistem framing menjadikan pola-pola kamera standar smartphone dan elemen produksi yang lainnya berbicara tentang keunggulan dan kemampuan produksi yang baik.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kajian semiotik pada film Siklus Karya Garin Nugroho yang diproduksi dengan smartphone Oppo Find X3 Pro 5G dalam beberapa aspek sinematik sangat mumpuni dan baik, secara sistem produksi teknis yang dilakukan dengan alat kamera smartphone berhasil merubah persepsi generasi digital yang memilih kamera profesional untuk memberikan kondisi artistik dan film dan konten video, kamera yang diproduksi oppo Indonesia dalam memberikan keunggulan fitur kamera yang sangat memadai dalam produksi film. Pada kontras cahaya dan keluasan cahaya sistem sinematik didapatkan kelemahan yang berkaitan pada shot (frame kamera) yang berada pada luar ruangan di waktu siang hari, dominasi cahaya matahari kurang ditangkap secara maksimal, tetapi berbagai elemen cahaya dan pencahayaan berjalan secara baik. Selanjutnya pada bagian efek dramatik yang ditampilkan secara apik sesuai dengan aspek sinematik dengan dukungan emosi tokoh utama, gerak tari dan berbagai elemen tata artistik yang mampu memberikan keluasan padangan sinematik dramatik.

Pada wilayah aspek sinematik tata kamera di dominasi dengan shot long shot yang mampu menggambarkan nilai artistic film dengan sentuhan produksi standar kamera handphone (smartphone) pola-pola shot ditampilkan dengan banyak varian motion (gerak) yang dinamis sehingga mampu memberikan nuansa film atau sinema sesungguhnya. Aspek kamera menumbuhkan ruang-ruang kontemplatif dalam memahami gerak tari dan keterkaitan tata artistik terutama bagian-bagian property yang digali dari seni tradisi. Pola elemen sinematik lainnya ialah kemampuan oppo Find X3 pada ruang narasi framing dengan dukungan nuansa permasalahan keterbukaan informasi dan pada bagian lain dapat mendongkrak rasa estetika dalam film secara keseluruhan frame (kamera).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Toni, J. K. Raya Bandung-Sumedang, and F. Universitas Budi Luhur Jalan Raya Ciledug Petukangan Utara Kebayoran Lama Jakarta Selatan, "Ideologi Film Garin Nugroho."
- [2] I. Wahdaniah, A. Toni, and R. Ritonga, "Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut," War. ISKI, vol. 3, no. 01, 2020, doi: 10.25008/wartaiski.v3i01.57.
- [3] P. Seni Videografi and P. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jln Suryodiningratan No, "Kapital dan Strategi



- Garin Nugroho dalam Proses Produksi Film Vedy Santoso."
- [4] "GOFFMANN' DRAMATURGY ON MOVEMENT CONCEPT IN SETAN JAWA FILM BY GARIN NUGROHO".
  - [5] S. Wibisono, "Photography as Cinematic Ekphrasis: Intermedial Study in Garin Nugroho's Opera Jawa," *Harmon. J. Arts Res. Educ.*, vol. 23, no. 1, pp. 64–78, Jun. 2023, doi: 10.15294/harmonia.v23i1.39633.
  - [6] O. cahyo nugroho Oki and R. Y. P. Ridwan, "Gemblak stereotype film 'kucumbu tubuh indahku' by Garin Nugroho," *COMMICAST*, vol. 3, no. 3, pp. 266–275, Nov. 2022, doi: 10.12928/commicast.v3i2.5734.
  - [7] F. N. Setiawan, M. A. Nurmansyah, R. Nufiarni, and S. V. Eka, "Universal Humanity as Discourse of Nationalism in Garin Nugroho's Soegija (2012)," *Lensa Kaji. Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, vol. 11, no. 1, p. 80, Jun. 2021, doi: 10.26714/lensa.11.1.2021.80-95.
  - [8] J. Cronin, J. Fitchett, and J. Coffin, "Market mutton dressed as ÜberLamb: Diagnosing the commodification of self-overcoming," *Mark. Theory*, 2023, doi: 10.1177/14705931231207328.
  - [9] V. Y. Astuti and A. Toni, "Media Sosial Komunitas untuk Meningkatkan Eksistensi Komunitas dalam Wacana Politik Pemilu Presiden 2019," *CARAKA Indones. J. Commun.*, vol. 1, no. 1, 2020, doi: 10.25008/caraka.v1i1.38.
  - [10] A. Toni, "Peran Film Sebagai Media Sosialisasi Lingkungan," *J. Komun.*, vol. 7, 2015.
  - [11] P. Pengembangan Linguistik dan Kebijakan Bahasa di Era Kenormalan Baru and I. Nurbaiti, *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS) 2021 Aspek Leksikal Antonimi dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku Karya Garin Nugroho: Kajian Analisis Wacana*. [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>
  - [12] A. Toni, "Wacana Kepemimpinan Perempuan Dalam Film "Opera Jawa" Karya Garin Nugroho," *KOMUNIKA J. Dakwah dan Komun.*, vol. 13, no. 2, 2019, doi: 10.24090/komunika.v13i2.2072.
  - [13] A. K. Dewi and Y. A. Piliang, "TRANSPOSITION OF DRUPADI IN GARIN NUGROHO'S SETAN JAWA: WOMAN AS A JAVANESE SYMBOLIC ACT," 2020.
  - [14] A. Ahmad Toni and D. Fajariko, "Studi Resepsi Mahasiswa Broadcasting Universitas Mercu Buana Pada Film Journalism 'Kill The Messenger,'" *J. Komun.*, vol. 9, no. 2, 2018, doi: 10.24912/jk.v9i2.161.
  - [15] P. Studi, P. Guru, and S. Dasar, "kOnFlik PSIKOLOGIS TOKOH kAkek GARIn dAIAM CeRPen 'ROBOHnYA SURAU kAMI' KARYA A.A. nAVIS dAn ReleVAnSinYA dAIAM dUnIA PendIdikAn Biya ebi Praheto."



**KEPUTUSAN DEKAN  
FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

**Nomor : K/UBL/FKDK/000/025/09/23**

**TENTANG  
KEWAJIBAN DOSEN MELAKSANAKAN TRIDARMA PERGURUAN TINGGI  
FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

- Menimbang : a) Bahwa untuk meningkatkan kinerja Dosen dalam melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi di Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas Budi Luhur.  
b) Bahwa dipandang perlu meningkatkan fungsi Dosen dalam pengembangan keilmuan dan karya nyata dalam kehidupan masyarakat.
- Mengingat : 1) Undang-Undang Nomor 12/Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia/Tahun 2012 Nomor 5336);  
2) Undang-Undang Nomor 20/Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia/Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);  
3) Undang-Undang Nomor 60/Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 115, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3859);  
4) Peraturan Pemerintah Nomor 17/Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23);  
5) Permendikbudristek Nomor 53 tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;  
6) Statuta Universitas Budi Luhur;  
7) Keputusan Pengurus Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti No. K/YBLC/KET/000/072/03/23 tentang Pengangkatan Dekan

**MEMUTUSKAN**

**MENETAPKAN**

- Pertama : Mewajibkan setiap dosen tetap Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas Budi Luhur untuk membuat karya ilmiah minimal satu karya dalam satu semester.
- Kedua : Mewajibkan setiap dosen tetap Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif untuk terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat minimal satu kegiatan dalam satu semester.
- Ketiga : Mewajibkan setiap dosen Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif untuk mengajar sesuai dengan jadwal dan mata kuliah yang telah ditetapkan Ketua Program Studi.
- Kempat : Dalam melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi setiap dosen berkewajiban membuat laporan kepada Ketua Program Studi terkait dan bertanggung jawab kepada Dekan Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas Budi Luhur.
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta  
Pada Tanggal : 19 September 2023  
Dekan Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif  
Universitas Budi Luhur



*Rocky Prasetyo Jati*





# UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260

Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7371164, 5853752

Website : <http://www.budiluhur.ac.id>

Lampiran Keputusan Dekan Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas Budi Luhur

Nomor : K/UBL/FKDK/000/025/09/23

Tentang : Kewajiban Dosen Melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas

Budi Luhur Semester Gasal Tahun 2023/2024

NO	N A M A
1.	Abdul Azis, S.S, M.I.Kom
2.	Dr. Afrina Sari, S.Sos, M.Si
3.	Ahmad Thabathaba'I Saefudin, S.I.Kom
4.	Dr. Ahmad Toni, S.Sos.I., M.I.Kom
5.	Drs. Ahmad Pramegia, M.I.Kom
6.	Amin Aminudin, S.Kom.I, M.I.Kom
7.	Anastasia Putri Kristiani, M.I.Kom
8.	Anggun Putri Dewanggi I.B, S.Sos, M.M
9.	Arbi Cristional Lokananta, S.I.Kom., M.I.Kom
10.	Archita Desia Logiana, S.Ds., MM
11.	Dr. Arief Ruslan, S.Kom. M.Sn.
12.	Arif Nur Hidayat, S.Kom., M.I.Kom
13.	Artyasto Jatisidi, S.I.Kom., M.I.Kom
14.	Dr. Bambang Pujiyono, S.Sos., MM., M.Si
15.	Benny Muhdaliha, S.Sn., M.Sn
16.	Bruri Trya Sartana, S.Kom., M.M., M.Kom
17.	Danang Soeminto, S.Sos., M.I.Kom
18.	Denik Iswardani Witarti, S.I.P, M.Si, Ph.D
19.	Dewi Pugersari, S.Ds, M.Ds
20.	Dhika Purnama Putra, S.I.Kom., M.Sn
21.	Dini Maryani Sunarya, S.Sos, M.Si
22.	Doddy Wihardi, S.I.P, M.I.Kom
23.	Dominggo Subandrio, S.I.Kom
24.	Dr. Dudi Iskandar, S.Ag., M.I.Kom
25.	Drs. Dwi Prijono Soesanto, M.I.Kom
26.	Dwi Christianto, S.H, M.Si
27.	Dwi Kristanto, S.H., M.M
28.	Dr. Eko Putra Boediman, S.S, MM, M.I.Kom
29.	Eko Sumardi, S.Sos., M.I.Kom
30.	Elizabeth, S.E, M.M
31.	Eryco Muhdaliha, S.E, M.M
32.	Fatma Misky, S.I.Kom., M.Sn
33.	Geri Suratno, S.I.Kom., M.I.Kom
34.	Dr. Hakim, M.Pd
35.	Harningsih, S.I.Kom., M.I.Kom
36.	Haronas Kutanto, S.P.T., M.I.Kom
37.	Dr. I.G.P. Wiranegara, S.Sn., M.Sn
38.	Ikg. Supranata, MBA
39.	Ilham Akbar Afandi, S.I.Kom., M.I.Kom
40.	Indah Suryawati, S.Sos, M.Si
41.	Jeanie Annissa, S.I.P, M.Si
42.	Justin Bongsoikrama, M.Sc
43.	Laksmi Rachmaria, S.Sos., M.I.Kom
44.	Lestari Sayudi, S.Pd., M.Pd.
45.	Lies Andayani, S.Pd., M.Pd.
46.	Liza Dwi Ratna Dewi, S.Sos, M.Si
47.	Medya Apriliansyah, S.E, M.Si
48.	Mira Herlina, S.Sos., M.I.Kom
49.	Muhammad Ikhwan, S.Sos., M.I.K
50.	Muhammad Iqbal Naufal, S.I.Kom., M.I.Kom



# UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260

Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7371164, 5853752

Website : <http://www.budiluhur.ac.id>

51.	Mulyati, S.I.Kom., M.I.Kom
52.	Dr. Nawiroh Vera, S.Sos, M.Si
53.	Dra. Nenong Fauziah Dasuki, M.A
54.	Nexen Alexandre Pinontoan, S.I.Kom., M.I.Kom
55.	Dr. Ni Gusti Ayu Ketut Kurniasari, S.I.P, M.Si
56.	Panca Maulana, S.E, M.M
57.	Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A
58.	Putro Nugroho, S.S.T
59.	Ir. R. Priadi Soefjanto
60.	Dra. Rachmi Kurnia Siregar, M.I.Kom
61.	Raden Wahyu Utomo Martianto, S.I.Kom., M.I.Kom
62.	Rahajeng Puspitosari, S.I.Kom., M.I.Kom
63.	Rama Romindo Utomo, M.I.Kom
64.	Rana Syakira Rinaldi, S.I.Kom
65.	Ria Anggraini, S.I.Kom
66.	Ricky Widyananda Putra, S.I.Kom., M.Sn
67.	Rifqi Muflih, S.Sos, M.Si
68.	Rini Lestari, S.Sos., M.I.Kom
69.	Ritantri Kristina, S.E, M.M
70.	Dra. Rivodina Ganefsri Pratikto, M.Si
71.	Rizky Eka Prasetya, S.Hum., M.Hum
72.	Dr. Rocky Prasetyo Jati, S.P.T., M.Si
73.	Dr. Rusdiyanta, S.I.P, M.Si
74.	Saeno, S.Sos., M.I.Kom
75.	Dr. Safriady, S.Sos, M.Si
76.	Sangga Arta Witama, S.I.Kom., M.I.Kom
77.	Sekarseta Prihatmadi, S.P.T., M.I.Kom
78.	Shinta Kristanty, S.Sos, M.Si
79.	Sinta Dwi Utami, S.I.P, M.I.Kom
80.	Sukma Alam, S.I.Kom., M.I.Kom
81.	Suwadi, S.P.T., M.I.Kom
82.	Suwarno, S.Sos., M.I.Kom
83.	Syahrul Awal, S.I.P, M.Si
84.	Taqwa Putra Budi Purnomo Sidi, S.E, M.M
85.	Taufan Prahara Gunadi, S.I.Kom., M.I.Kom
86.	Dr. Umaimah, S.Fil., M.Si
87.	Wahyu Arnisa, S.I.Kom
88.	Wedha Stratesti Yudha, S.S., M.Sc
89.	Wenny Maya Arlena, S.Sos, M.Si
90.	Yosaphat Danis Murtiharso, S.Sn., M.Sn
91.	Yousep Eka Irawan Apriandi, S.P.T., M.I.Kom
92.	Yori Pusparani, M.Ds
93.	Zakaria Satrio Darmawan, S.P.T., M.I.Kom
94.	Dr. Dra. Zulvia Khalid, M.M, M.Pd

Ditetapkan di : Jakarta

Pada Tanggal : 19 September 2023

Dean Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif

Universitas Budi Luhur



Rocky Prasetyo Jati