

**PERSEPSI ANGGOTA KOMUNITAS FILM DI SURABAYA TERHADAP  
TEKNOLOGI FILM INTERAKTIF *BLACK MIRROR “BANDERSNATCH”* MILIK  
NETFLIX**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**HELMY MAHA PUTRA**

**NPM. 1543010071**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**2022**

## Lembar Persetujuan

Persepsi Anggota Komunitas Film Di Surabaya Terhadap Teknologi Film

Interaktif *Black Mirror "Bandersnatch"* Milik Netflix

Disusun Oleh :



**HELMY MAHA PUTRA**  
NPM. 1543010071

Dosen Pembimbing



**Drs. Kusnarto, M.Si**  
NIP. 195080801 198402 1001

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
**UPN "Veteran" Jawa Timur**



**DR. DRs. EC. GENDUT SUKARNO, MS, CHRA**  
NIP. 195907011987031001

## Lembar Pengesahan

Persepsi Anggota Komunitas Film di Surabaya Terhadap Teknologi Film Interaktif *Black Mirror "Bandersnatch"* Milik Netflix

Oleh

Helmy Maha Putra

NPM. 1543010071

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Pengaji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan "Veteran" Jawa Timur

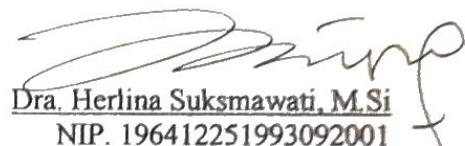
Pada Tanggal 20 Desember 2022

Pembimbing Utama

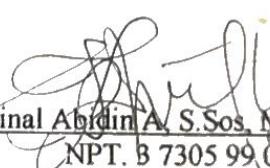
  
Drs. Kusnarto, M.Si  
NIP. 195808011984021001

Tim pengaji

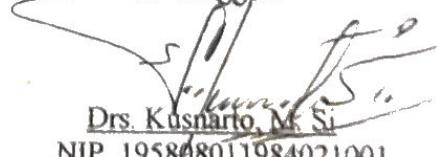
1. Ketua

  
Dra. Herlina Suksmawati, M.Si  
NIP. 196412251993092001

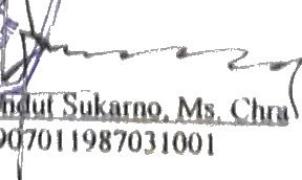
2. Sekretaris

  
Dr. Zainal Abidin A, S.Sos, M.Si, M.Ed  
NPT. B 7305 99.0170 1

3. Anggota

  
Drs. Kusnarto, M.Si  
NIP. 195808011984021001

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
URN "Veteran" Jawa Timur

  
Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, Ms. Chra  
NIP. 195907011987031001

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Helmy Maha Putra  
NIM : 1543010071  
Fakultas /Program Studi : FISIP/Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi/Tugas Akhir/  
Tesis/Desertasi : **“Persepsi Anggota Komunitas Film di Surabaya Terhadap Teknologi Film Interaktif *Black Mirror “Bandersnatch*” Milik Netflix”**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN “Veteran” Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan di setujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN “Veteran” Jawa Timur.

Surabaya, 17 Januari 2023

Yang Menyatakan,



(Helmy Maha Putra)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas izinnya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul, “**ANALISIS PERSEPSI ANGGOTA KOMUNITAS FILM DI SURABAYA TERHADAP TEKNOLOGI FILM INTERAKTIF *BLACK MIRROR* “BANDERSNATCH” MILIK NETFLIX.**”

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Kusnarto, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasehat, serta motivasi kepada peneliti.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini, diantaranya :

1. Kepada Bapak Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Kepada Ibu Dr. Yuli Candrasari, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Kepada kedua orang tua penulis, ibu dan bapak yang menjadi bahan bakar utama penulis untuk menyelesaikan proposal ini dan mencapai tujuan hidup penulis.

5. Kepada saudari Aulia Nawang Wulan yang menjadi teman dalam menyelesaikan proposal ini dan berjanji untuk lulus bersama-sama, namun penulis dahului karena beliau sedang asik mencari nafkah. Semangat!
6. Kepada saudari Safira Kusuma yang menyemangati penulis dengan bertanya kabar melalui pesan-pesan singkatnya yang *jutek* dan penulis selalu ingatkan untuk segera menyelesaikan proposalnya juga, namun kehidupan tidak semudah itu. Semangat!
7. Kepada Spotify, karena tanpa musik, penulis tidak tahu bagaimana dalam bersiasat untuk menyemangati diri sendiri.
8. Kepada seluruh informan yang telah meluangkan waktu dan energinya untuk berpartisipasi dalam Skripsi ini.
9. Kepada diri sendiri tentunya! Dikala tidak ada orang lain yang hadir, diri sendiri mampu terus bertahan dan bersiasat untuk terus mencapai tujuan yang diinginkan.
10. Serta semua pihak yang turut memberi semangat dan membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih.

Semoga Skripsi dari peneliti ini dapat bermanfaat, baik secara esensial maupun fungsional bagi semua.

Surabaya, 8 Desember 2022

Penulis

## **DAFTAR ISI**

LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAKSI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	11
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	12
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
2.1 Penelitian Terdahulu .....	14

2.2 Landasan Teori .....	16
2.2.1 Teori Determinisme Teknologi .....	16
2.2.2 Film .....	21
2.2.2.1 Tujuan Film .....	22
2.2.2.2 Fungsi Film .....	24
2.2.2.3 Bentuk Film .....	25
2.2.2.4 Film dan Teknologi .....	28
2.2.3 Teknologi Film Interaktif .....	29
2.2.3.1 Sejarah Film Interaktif .....	31
2.2.3.2 Naratif dan Narasi dalam Hiburan Interaktif .....	40
2.2.4 Netflix .....	45
2.2.4.1 Serial <i>Black Mirror</i> .....	47
2.2.4.2 <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	49
2.2.4.3 Struktur Naratif <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> ....	51
2.2.5 Teori Perbedaan Individu .....	56
2.2.6 Persepsi .....	57
2.2.6.1 Proses Terjadinya Persepsi .....	58
2.2.6.2 Komponen Dalam Persepsi .....	60

2.2.6.3 Jenis-jenis Persepsi .....	61
2.2.6.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Persepsi .....	62
2.2.6.5 Sifat-sifat Persepsi .....	63
2.2.7 Komunitas Film .....	64
2.3 Kerangka Berpikir .....	65
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	67
3.2 Definisi Konseptual .....	68
3.2.1 Film Interaktif.....	68
3.2.2 <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	68
3.2.3 Netflix .....	70
3.2.4 Komunitas Film .....	70
3.2.5 Persepsi .....	71
3.3 Unit Analisis .....	72
3.3.1 Subjek dan Objek Penelitian .....	73
3.4 Penentuan Informan .....	74
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	75
3.6 Metode Analisis Data .....	77

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	80
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	80
4.1.1 Teknologi Film Interaktif.....	83
4.1.2 Film Interaktif <i>Black Mirror “Bandersnatch”</i> Milik Netflix .....	82
4.2 Identitas Informan .....	84
4.3 Penyajian dan Analisis Data .....	87
4.3.1 Pemahaman Mengenai Film.....	87
4.3.1.1 Definisi Film Menurut Informan .....	87
4.3.1.2 Unsur-unsur Film Menurut Informan .....	89
4.3.1.1 Perkembangan Film Menurut Informan .....	91
4.3.2 Film Interaktif <i>Black Mirror “Bandersnatch”</i> Milik Netflix .....	95
4.3.2.1 Pengalaman Menonton Film Interaktif <i>Black Mirror “Bandersnatch”</i> Milik Netflix Menurut Informan .....	96
4.3.2.2 Pengetahuan Informan Tentang Film Interaktif Sebelum <i>Black Mirror “Bandersnatch”</i> Milik Netflix .....	99
4.3.1 Persepsi Anggota Komunitas Film Surabaya terhadap Teknologi Film Interaktif <i>Black Mirror “Bandersnatch”</i> Milik Netflix .....	101

4.3.3.1 Perbedaan Film Interaktif <i>Black Mirror</i> “ <i>Bandersnatch</i> ” Milik Netflix terhadap Film-film Pada Umumnya Menurut Informan .....	102
4.3.3.2 Pandangan terhadap Hadirnya Teknologi Interaktif dalam Film Menurut Informan .....	104
4.3.3.3 Efek Hadirnya Teknologi Interaktif terhadap Pengalaman Menonton Konvensional Menurut Informan .....	108
4.3.3.4 Perbedaan Pengalaman Menonton Film Interaktif, Daring, dan Bioskop Menurut Informan .....	111
4.3.3.5 Pilihan Antara Pengalaman Menonton Film Interaktif dengan Film Pada Umumnya Menurut Informan .....	116
4.3.3.6 Teknologi Film Interaktif Pada Perkembangan Film Kedepannya Menurut Informan .....	120
4.3.3.6 Teknologi Film Interaktif Pada Rekreasi Menonton Secara Komunal Menurut Informan .....	123
4.3.3.6 Kesimpulan Kesan Teknologi Film Interaktif Menurut Informan .....	126
4.4 Pembahasan .....	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	140
5.1 Kesimpulan .....	140

5.2 Saran .....	141
DAFTAR PUSTAKA .....	142
LAMPIRAN .....	147
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI .....	203
RIWAYAT HIDUP .....	204

## **DAFTAR TABEL DAN GAMBAR**

### **1. TABEL**

Unsur Film .....	21
------------------	----

Kerangka Berpikir .....	66
-------------------------	----

### **2. GAMBAR**

Adegan Memilih di <i>Bandersnatch</i> 1 .....	53
---	----

Adegan Memilih di <i>Bandersnatch</i> 2 .....	54
---	----

Struktur Alur <i>Bandersnatch</i> .....	55
---	----

Poster Film <i>Black Mirror</i> “ <i>Bandersnatch</i> ” .....	82
---	----

Informan 1 .....	198
------------------	-----

Informan 2 .....	199
------------------	-----

Informan 3 .....	200
------------------	-----

Informan 4 .....	201
------------------	-----

Informan 5 .....	202
------------------	-----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### 1. LAMPIRAN 1

Petunjuk Wawancara .....	150
--------------------------	-----

### 2. LAMPIRAN 2

Transkrip Wawancara .....	152
---------------------------	-----

### 3. LAMPIRAN 3

Foto Wawancara .....	201
----------------------	-----

## ABSTRAKSI

### **Helmy Maha Putra, Analisis Persepsi Anggota Komunitas Film di Surabaya Terhadap Teknologi Film Interaktif *Black Mirror “Bandersnatch”* Milik Netflix.**

Film merupakan salah satu bagian dari bentuk media massa yang memiliki perkembangan dan perubahannya sendiri terhadap kemajuan teknologi. Sebagai medium yang multidisipliner, perkembangan teknologi film tidak hanya pada aspek fotografi saja. Film terus-menerus bersinggungan dengan teknologi-teknologi terbarukan guna mengembangkan eksplorasi eksperimentatifnya sebagai medium seni. Seperti misal, efek 3D (tiga dimensi) yang terus berkembang ke dimensi-dimensi kelanjutannya. Lalu, disusul munculnya VR (*virtual reality*), AR (*augmented reality*), intelegensi artifisial suara sintesis, IOT (*internet of things*), 3D *Printing*, CGI (*computer generated imagery*), VFX (*visual effect*), hingga yang baru-baru ini mencuat dalam budaya populer melalui platform *streaming* raksasa Netflix yakni film interaktif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi anggota komunitas film di Kota Surabaya terhadap teknologi film interaktif *Black Mirror “Bandersnatch”* milik Netflix. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui wawancara. Hasil penelitiannya adalah meskipun dominan memiliki respon yang berbeda-beda, namun terkadang untuk beberapa informan memiliki respon yang sama. Meskipun terdapat perbedaan persepsi dari kelima informan anggota komunitas film di Surabaya, namun kehadiran teknologi interaktif *Black Mirror “Bandersnatch”* masih menjadi sebuah pengalaman baru dalam menikmati atau menganalisis bentuk film yang patut dinantikan perkembangannya di masa depan.

**Kata kunci :** Film, Teknologi Interaktif, Masa Depan.

## *ABSTRACT*

*Helmy Maha Putra, Perception Analysis of Film Community Member in Surabaya regarding Interactive Film Technology Black Mirror “Bandersnatch” Netflix Owned.*

*Film is one part of the form of mass media which has its own developments and changes due to technological advances. As a multidisciplinary medium, the development of film technology is not only in the aspect of photography. Film continuously intersects with renewable technologies in order to develop its experimental exploration as an art medium. For example, the 3D (three-dimensional) effect which continues to grow to its next dimensions. Then, followed by the emergence of VR (virtual reality), AR (augmented reality), synthetic artificial intelligence, IOT (internet of things), 3D Printing, CGI (computer generated imagery), VFX (visual effect), until recently sticking out in popular culture through the giant streaming platform Netflix, namely interactive film. The purpose of this study was to determine the perceptions of members of the film community in the city of Surabaya regarding Netflix’s Black Mirror “Bandersnatch” interactive film technology. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through interviews. The results of the research are that even though the dominants have different responses, sometimes some informants have the same response. Even though there are differences in the perceptions of the five informants who are members of film community in Surabaya, the presence of the interactive Black Mirror “Bandesnatch” technology is still a new experience in enjoying or analyzing film forms that should be anticipated for its development in the future.*

**Keywords :** *Film, Interactive Technology, Future.*