

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa berjalan beriringan dengan teknologi karena media massa merupakan hasil produk teknologi. Shirley Biagi (2010:10) mengatakan bahwa perkembangan dan perubahan dalam pengiriman dan pengonsumsi media massa dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Film yang merupakan salah satu bagian dari bentuk media massa memiliki perkembangan dan perubahannya sendiri terhadap kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi film tidak hanya secara teknis, yang berkembang dari teknologi fotografi, suara, warna, pencahayaan, penyuntingan, dan lain-lain yang bersinggungan. Namun, juga pada wilayah distribusi film hingga pengalaman menonton atau eksibisi.

Mengutip skripsi milik G.K Ibbowo, Film yang merupakan salah satu bagian dari bentuk media massa pun juga memiliki perkembangan dan perubahannya sendiri terhadap kemajuan teknologi. Dimulai dari abad ke-19 melalui bentuk dasarnya yakni fotografi yang ditemukan oleh Joseph Nicephore Niepce—dan kemudian dikembangkan setelahnya oleh Thomas Alva Edison (dibantu oleh George Eastman), hingga pengembangan terakhir oleh Eastman dan Hannibal Goodwin pada 1891 yang memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari (G.K Ibbowo, 2016:11). Sebagai medium yang multidisipliner, perkembangan teknologi film tidak hanya pada aspek fotografi saja. Namun juga pada teknologi suara, warna,

pencapaian, penyuntingan, dan lain-lain yang bersinggungan. Perkembangan teknologi juga turut berperan penting dalam membangun logika-logika teknis pembuatan film. Seperti salah satu contohnya, pada periode 1895-1899, pergerakan kamera masih terikat dengan tripod yang langsung menempel pada kamera. Sehingga pada awalnya, kamera diletakkan di mobil yang bergerak untuk mendapatkan suatu pergerakan kamera. (Barry Salt, 2009:34-35)

Dalam artikel di situs bertema *gadget* dan teknologi, *Gizmos Report*—mengatakan bahwa seiring berkembangnya zaman, film terus-menerus bersinggungan dengan teknologi-teknologi terbaru 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. (Gizmos Report, 2021)

Dalam jurnalnya, Jon Silver & Dr. John McDonnell (2007:2) mengatakan bahwa selama abad pertama industri perfilman, bioskop menjadi pasar ritel pertama yang mendistribusikan film-film di Amerika. Sampai film pertama mulai disiarkan di televisi, pada akhir 1950-an, dan kemudian tersedia dalam bentuk video, film-film hanya bisa dilihat di bioskop sebelum itu.

Mengutip skripsi milik Michael Deni Yudistira—sebelum munculnya bioskop, film-film yang ada pada saat itu adalah film dokumentasi yang tidak mengandung cerita atau dapat menghibur penonton—bioskop belum sengaja

diadakan untuk tujuan hiburan. Setelah film cerita muncul, bioskop dikembangkan dengan mengadaptasi desain bangunan teater pertunjukan atau gedung konser. Berhubung pada fase itu, film cerita masih berupa film bisu, film cerita diputar bersamaan dengan musik dan suara-suara ilustrasi dari orkestra secara langsung. Fase perkembangan bioskop selanjutnya lebih dipengaruhi produktivitas film yang semakin cepat karena dipengaruhi sistem industri. Fase terakhir, bioskop lebih dipengaruhi oleh fenomena teknologi rumahan atau personal yang semakin banyak dimiliki masyarakat. (Michael Deni Yudistira, 2015:21)

Dalam era sinema digital, pergi ke bioskop dinyatakan sebagai cara menonton film yang ketinggalan zaman, karena bioskop bukan lagi satu-satunya cara untuk mengakses hiburan film. Ketika sinema dinyatakan mati (lagi), ini biasanya didukung dengan argumentasi yang menunjukkan model corong usang dalam distribusi, karena rilis bioskop dianggap tidak lebih dari perumpamaan kibasan ekor seekor Anjing dalam dunia pemasaran (Robert Allen, 2011: 41-57). Namun, terlepas dari determinisme teknologi ini—secara historis—pergi ke bioskop telah terbukti menjadi faktor sosial yang penting. Morley (1992, 157-158) menyatakan bahwa bioskop paling baik dipahami sebagai menjual kebiasaan, jenis pengalaman sosial tertentu. Salah satu temuan kunci dari penelitian sejarah tentang pengalaman sosial sinema adalah bahwa menonton bioskop pasti lebih mengenai film-film tertentu daripada tentang pengalaman seputar kegiatan ini (Maltby, Biltereyst, & Meers, 2011: 3-40. Van de Vijver & Biltereyst, 2013: 561-584. Van de Vijver, 2016: 403-418). Selama hampir satu abad, menonton bioskop dianggap sebagai acara elegan antara keseharian dan

yang luar biasa. Motivasi dan pengalaman menonton bioskop adalah tentang pengalaman Teater dan acara sosial yang berkesan. (Van de Vijver & Biltereyst, 2013: 561-584)

Setelah film pertama kali didistribusikan melalui bioskop, kemudian disiarkan melalui televisi, lalu tersedia dalam bentuk video, pendistribusian semakin berkembang mengikuti kemajuan teknologi dengan sekarang memasuki era internet. Film kini dapat dinikmati atau didistribusikan secara *streaming*. Franc Kozamernik (2002:1), melalui artikelnya, mengatakan bahwa konsep dari *streaming media* berumur kurang dari satu dekade, namun telah mengalami pertumbuhan yang mengesankan. *Streaming* adalah satu-satunya teknologi yang mampu mentransmisikan acara berbentuk video dan audio di seluruh internet pada waktu yang sebenarnya, dengan kata lain saat acara itu sedang terjadi. Untuk penyedia layanan konten, beberapa peralatan dan fasilitas baru diperlukan, seperti *streaming server* dan *encoder/multiplexer* (Franc Kozamernik, 2002:3). Salah satunya seperti perusahaan layanan *streaming* bernama Netflix.

Netflix dikenal, terutama pada 2010, sebelum beberapa perubahan model bisnis, menjadi layanan *streaming* langganan terbesar dan paling terkenal. Dengan tren pasar terhadap menonton film di rumah tumbuh secara konsisten, Netflix memiliki pertahanan yang solid di dalam pasar dan memegang mayoritas pelanggan (R. Bowen, R. Daigle, T. Dion, dan S. Valentine, 2014: 4). Pada 2012, terdapat lebih dari 23 Juta pelanggan untuk *streaming* dan sekitar 120 Ribu judul tersedia untuk *streaming* online. Kompetitor utama pada saat itu adalah Hulu Plus dan Amazon Prime Instant Video. (Reuters, 2014)

Penonton serial TV tidak lagi dicirikan sebagai sekelompok penonton apatis yang menerima secara pasif apapun produk yang ditawarkan kepada mereka, sebaliknya pada akhirnya mereka berubah menjadi penonton yang aktif: dalam peran yang baru ini, para penggemar tidak hanya mengonsumsi produk tersebut secara aktif, tetapi mereka juga memikirkan dan berdiskusi tentang tayangan atau produk itu sendiri. Mengikuti tren ini, banyak penggemar, selain menjadi sangat akurat dan imajinatif dalam pemahaman teks media, juga telah membangun peran aktif untuk diri mereka sendiri, untuk merasa menjadi bagian dari pertunjukan dan, terkadang untuk membuat materi baru yang terkait dengan tayangan itu sendiri: memang dalam perspektif ini bahwa beberapa fenomena, seperti terciptanya komunitas daring, atau pembuatan cerita fiksi dari penggemar, patut dilihat. (Daniel Giannantoni, 2015:2)

Setelah *House of Card* menjadi awal bagi Netflix dalam memulai fenomena massa baru tersebut, Netflix pun terus memproduksi tayangan-tayangan orisinal setelahnya. Seperti: *Orange Is the New Black* (2013), *Sense 8* (2015), *Narcos* (2015), *Stranger Things* (2016), dan lain-lain. Tiap tayangan populer dengan konsep ceritanya masing-masing. Salah satu serial Netflix yang populer juga, meski bukan orisinal, adalah *Black Mirror*. Sebuah serial antologi *Sci-Fi* asal Inggris yang diciptakan oleh Charlie Brooker. Membahas kehidupan modern, khususnya yang berkaitan dengan konsekuensi munculnya teknologi-teknologi baru. Tiap episodenya bersifat berdiri sendiri, tidak berkelanjutan satu sama lain. Biasanya berlatarkan bentuk alternatif dari masa sekarang atau masa depan yang cukup dekat. Seringnya dinarasikan dengan nada gelap dan satir, meskipun beberapa lebih eksperimental dan ringan. Penulis ingin meneliti salah

satu episode yang cukup inovatif dari serial ini, yakni yang berjudul *Bandersnatch*.

Nada Elnahla menulis dalam artikelnya bahwa Netflix membuat terobosan baru melalui episode *Bandersnatch* yang dirilis Desember 2018 lalu. Netflix menawarkan pengalaman menonton interaktif antara film (medium) dengan penontonnya. Episode tersebut mengajak penonton untuk membuat pilihan atau mengambil keputusan akan apa yang akan dilakukan karakter utama pada sebuah adegan. Semisal, sereal apa yang ingin karakter tersebut makan, musik apa yang ingin ia dengarkan, dan pilihan-pilihan lainnya yang bentuknya hanya antara pilihan “A” atau “B” yang akan muncul di layar, mulai dari hal sepele hingga krusial. Pilihan yang muncul di layar, ditekan dengan bantuan peranti lunak kita. Setiap pilihan atau pengambilan keputusan diberi waktu 10 detik dan akan mengarahkan penonton pada jalan cerita yang berbeda-beda sesuai keputusan yang diambil. Terdapat 5 pilihan alternatif akhir cerita dalam *Bandersnatch*, dengan beberapa variasi di tiap masing-masingnya.

Patut diperhatikan bahwa *Bandersnatch* bukanlah perintis pertama dalam genre baru film interaktif ini, untuk format *choose-your-own-adventure* – yang berakar pada novel *Sugarcane Island* tahun 1976 karya Edward Packard yang ditulis dalam format fiksi “*adventure for you*” – yang dimanfaatkan dalam banyak film. Pada tahun 1992, perusahaan *Interfilm* menandatangani perjanjian dengan *Sony*, melengkapi 42 bioskop di sekitar Amerika Serikat; tombol pada kendali jarak jauh yang dipasang di sandaran kursi-kursi bioskop yang memungkinkan penonton untuk mengeksekusi pilihan mereka ketika diminta membuat keputusan mengenai alurnya, dan kemudian perhitungan suara diambil,

lalu adegan yang dipilih dimainkan. Terlepas dari kebaruan pengalaman interaktif, keempat film eksperimental yang diproduksi tersebut gagal karena berbagai alasan: kritikus film tradisional tidak mau menerima genre baru, tanggapan publik tidak baik, terdapat kekurangan uang pemasaran, dan pada saat itu, ada pergeseran menuju media online. Sebagai hasilnya, *Interfilm*, yang disebut “studio film interaktif pertama”, tidak ada lagi keberadaannya, dan bioskop eksperimental dibongkar. Lalu pada tahun 2016, “*Late Shift*” – sebuah campuran *game-film* yang diciptakan oleh *CtrlMovie*, sebuah studio kecil di Swiss – menjadi film interaktif sukses pertama yang diproduksi. Dalam versi teatricalnya, yang ditawarkan di bioskop dan festival tertentu, para penonton dapat mengambil keputusan atas nama karakter protagonis melalui ponsel pintar mereka, dan berdasarkan suara terbanyak, cerita berubah sementara film terus berjalan mulus. (Nada Elnahla, 2019:2)

Melalui jurnalnya, Ryszard menulis, bahwa dalam buku “*Cinema in the Digital Age*” karya Nicholas Rombes, masalah interaktivitas tidak disinggung secara langsung, dan gagasan film interaktif itu sendiri nampaknya tidak muncul sama sekali disana. Dalam analisis Rombes, tidak ada interaktivitas dari sebuah karya film, tetapi hanya kebebasan penerimaan media yang terkondisi atau, paling-paling, interaksi kognitif. Eric Zimmerman, tidak mengakui tipe interaksi seperti itu sebagai properti dari seni interaktif, tetapi sebagai atribut dari proses kognitif secara umum. Pertanyaan serupa juga diangkat dalam bab tentang partisipasi audiens, dimana titik rujukan adalah bukunya; karakteristik medium membawa jenis lain dari interaktivitas pada tipologi Zimmerman—interaktivitas fungsional—yang mana juga sedikit aplikasi dalam konteks media digital.

Seperti yang Rombes sajikan, secara praktis menyangkut interaksi audiens dengan DVD atau komputer, dan bukan dengan film. Brian McKernan, dalam bukunya “*Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribuion*”, melihat fitur interaktif dalam teknologi digital hanya sebatas perihal pertanyaan-pertanyaan terkait aspek produksi film saja, bukan tentang pengalaman film digital dari perspektif penerima/audiens. Satu hal yang bisa dikatakan dalam perspektif dua pengarang tersebut, sinema digital berarti film tradisional dalam bentuk digital, dengan semua atribut dasar sebelumnya diubah atau dilengkapi, tetapi tidak diganti oleh properti medium komputer baru. (Ryszard W. Kluszczyński, 2014: 130-131)

Kemajuan teknologi terus menerus berdampak pada film: dari film bisu ke film suara, hitam putih ke warna, dokumentasi ke cerita, diikuti oleh film layar lebar, digital, layar IMAX, teknologi 3D, teknologi VR, hingga yang baru ini kembali muncul dari *Bandersnatch*, yakni teknologi interaktif. Film perlahan demi perlahan mengembangkan bentuknya melalui teknologi. Film pun, semakin terdisrupsi bentuk konvensionalnya dengan munculnya teknologi-teknologi baru tersebut. Seperti dengan munculnya teknologi interaktif, film yang awalnya adalah sebuah medium satu arah (linear), sekarang menjadi dua arah karena audiens dapat memberi *feedback* secara langsung melalui pilihan-pilihan yang telah disediakan, yang kemudian dengan *delay* 10 detik, pilihan yang telah dipilih berefek langsung pada adegan selanjutnya yang akan ditampilkan pada film. Selain itu, pola naratif film pun turut terganggu dengan adanya interaksi atau intervensi audiens.

Ditulis dalam sebuah resensi pada situs *Variety*, *Bandersnatch* jelas ingin dilihat sebagai langkah maju. Namun, baik film tersebut maupun permainan yang menjadi pusat cerita film; keduanya adalah cerita yang tidak lengkap yang didanai untuk membuat percikan, tetapi tidak mampu membuat penonton atau pemainnya senang. Tetapi, tanpa Netflix dan premi yang diletakkan untuk medisrupsi bentuk seni—yang sebenarnya baik-baik saja—*Black Mirror* akan menempatkan energinya untuk membuat episode-episode yang seperti sebelumnya, yang memiliki karakter nyata, taruhan, dan gagasan akan teknologi dan kemanusiaan yang bergerak melampaui hal yang mendasar (*Variety*). Sedangkan pada situs *The Hindu Business Line* menulis, dengan membiarkan *Bandersnatch* memiliki banyak akhir cerita, dan menawarkan lebih banyak (berbeda) kesempatan pada penonton untuk mengalami bentuk seni yang sama, kita merusak identitasnya. Untuk menggunakan contoh kasar, seperti kata kritikus, tidak ada yang mati beberapa kali. Dengan menciptakan banyak akhir cerita, pembuat film membunuh “bentuk seni” (film) dan menjadikannya “gimmick” (permainan). (*The Hindu Business Line*)

Sedangkan menurut media online *Vulture*, *Bandersnatch* adalah sesuatu yang lama sekaligus baru. Gagasan “*choose-your-own-adventure*” kembali pada beberapa dekade lalu—ada banyak buku, film, dan gim video yang dirancang untuk membiarkan penonton mengontrol hasil sebuah cerita—tetapi *Bandersnatch* terasa seperti lompatanke depan akan bentuk tersebut, yang mana interaktivitas adalah dibangun kedalam desain dari saat-saat pertama cerita. Apa yang membuat *Bandersnatch* terasa sangat revolusioner adalah integrasi teknologi terhadap penceritaan yang bersih. Hal tersebut dibangun dari video

yang dibuat, dan diproduksi dengan susah payah mengenai aktor hidup, dan kita pada dasarnya menjeda cerita setiap beberapa menit untuk membuat pilihan tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Inovasi pada *Bandersnatch* tampaknya sebagian besar perihal teknologi, jenis yang lebih berkaitan dengan mesin *streaming* daripada dengan genre baru dalam bercerita. Tetapi, hal yang paling mengesankan tentang *Bandersnatch* adalah seberapa baiknya dalam membuktikan bahwa teknologi dan narasi dapat saling terikat. Kebanyakan bentuk cerita yang baru bersifat hibrida, kombinasi dari genre sebelumnya dan sebuah bentuk yang bertepatan dengan kemajuan teknologi, sehingga membuat bentuk seni yang baru. (Vulture)

Melihat munculnya sebuah fenomena lama yang diperbarui dan disempurnakan untuk menikmati film, peneliti memilih untuk menggunakan metode analisis persepsi. Persepsi merupakan suatu proses terkait individu-individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka agar memberi makna kepada lingkungan mereka. Proses ini terdiri dari proses seleksi, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan. Adapun ketiga proses ini berjalan secara terus menerus, saling berbau, dan saling

Dalam jurnal karya Syamsul Barry, tahun 2016, yang berjudul “Fenomena Komunitas Film”— dituliskan bahwa komunitas film menghasilkan film yang dapat disebut sebagai media alternatif, yang memberi perlawanan terhadap arus utama (*mainstream*: industri besar). Produk komunitas (berupa media) biasa disebut independen, disiden, radikal, *underground*, anarkis, pinggiran, etnik, subkultur, dan alternatif. Downing (2001:5) menyebutnya sebagai “*that is generally small-scale and.....that expressed an alternative vision*

to hegemonic policies, priorities, and perspectives”. Penulis memilih anggota komunitas film dikarenakan mereka sudah memiliki dasar pemahaman mengenai film, dekat dengan praktek-praktek eksperimentatif film sehingga memiliki korelasi pada pembahasan topik penelitian ini. Pemahaman mengenai film dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini, dikarenakan penelitian ini perihal kemajuan terkait bentuk film itu sendiri, juga terkait pengalaman dalam menonton sebuah film. Sedangkan, mengapa penulis memilih kota Surabaya, karena kota tersebut—seperti yang ditulis dalam Geotimes—ingin mewujudkan kota yang cerdas (*smart city*) yang semakin maju dan pintar dalam memanfaatkan teknolog. (Geotimes)

Penulis memilih menganalisis film “*Black Mirror: Bandersnatch*” milik Netflix dikarenakan film tersebut adalah representasi terbaik dan terbaru terkait teknologi interaktif untuk saat ini, dan juga kedepannya. Selain itu, Netflix juga menjadi perusahaan populer yang kerap melakukan inovasi menciptakan gaya hidup baru terhadap cara khalayak menonton sebuah film. Netflix juga menjanjikan kedepannya akan membuat fitur-fitur film interaktif lagi dalam beragam genre. Sehingga, penulis memilih film “*Black Mirror: Bandersnatch*” milik Netflix adalah hal yang representatif dikarenakan ekosistem Netflix yang fluktuatif dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis terdorong dan tertarik untuk meneliti Persepsi Anggota Komunitas Film di Surabaya terhadap Teknologi Interaktif *Black Mirror “Bandersnatch”* milik Netflix.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diurai diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Persepsi Anggota Komunitas Film di Surabaya terhadap Teknologi Film Interaktif *Black Mirror* “*Bandersnatch*” milik Netflix.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi komunitas film di Surabaya terhadap teknologi film interaktif *Black Mirror* “*Bandersnatch*” milik Netflix.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pembahasan mengenai persepsi terhadap medium film.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya pada penelitian serupa.

3. Secara Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat dalam memahami perspektif orang lain terhadap suatu fenomena dengan bijak.