

**ANALISIS RESEPSI ANGGOTA KOMUNITAS FILM
ANGKASA PICTURES SMK N 6 SURAKARTA
TERHADAP FILM BANGKIT!**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Oleh:

ALIFAH AYUTHIA GONDAYU

NIM. 16.12.11.068

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

Dr. Fathan, S.Sos., M.Si.

DOSEN PRODI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Alifah Ayuthia Gundayu

Lampiran : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Alifah Ayuthia Gundayu

NIM : 161211068

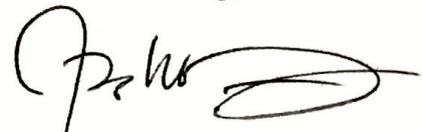
Judul : Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa
Pictures SMKN 6 Surakarta Terhadap Film Bangkit!

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk
diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran
Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas
Said Surakarta.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Surakarta, 6 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Dr. Fathan, S.Sos., M.Si.
NIP. 19690208 199903 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifah Ayuthia Gondayu
NIM : 161211068
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul **“Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta Terhadap Film Bangkit!”** adalah disusun tanpa plagiasi dari hasil karya orang lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Surakarta, 6 Juni 2023

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
39CAKX355557119
Alifah Ayuthia Gondayu

NIM. 161211068

HALAMAN PENGESAHAN
ANALISIS RESEPSI ANGGOTA KOMUNITAS FILM ANGKASA
PICTURES SMK N 6 SURAKARTA TERHADAP FILM BANGKIT!

Disusun Oleh:

Alifah Ayuthia Gondayu

NIM. 161211068

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Pada hari, Jumat 16 Juni 2023

Dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar

Sarjana Sosial (S.Sos)

Surakarta, 22 Juni 2023

Penguji Utama,



Joni Rusdiana, M.I.Kom

NIP. 19830602 201801 1 002

Penguji II/Ketua Sidang

Penguji I/Sekretaris Sidang



Dr. Fathan, S.Sos., M.Si.

NIP. 19690208 199903 1 001



Rhesa Zuhriya Brivan Pratiwi, M.I.Kom.

NIP. 19920203 201903 2 015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas izin Allah SWT

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan usaha dan doa yang tak terkira yang mengiringi setiap langkah saya.

Saudara saya yaitu adik-adik saya tercinta yang senantiasa memberikan dukungan Sahabat serta kawan-kawan semua.

Bapak Ibu Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah membimbing dan mendidik saya selama ini.

HALAMAN MOTTO

“Alam semesta ini tidak pernah terburu-buru, tapi semuanya tercapai.”

ABSTRAK

Alifah Ayuthia Godayu, NIM: 16.12.11.068 Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta Terhadap Film Bangkit!. Skripsi: Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Jurusan Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film Bangkit!. Film Bangkit! menjadi film pertama ber-*genre action-disaster* di Indonesia dalam proses produksinya menggunakan efek CGI (*Computer Generated Imagery*). Terdapat beberapa *review* selama penayangan film Bangkit! yang menyatakan bahwa film Bangkit! lebih berfokus kepada *visual effect*-nya Film Bangkit! merupakan film *good effect, bad story*. Menggunakan efek visual tambahan dalam film Bangkit! menjadi nilai plus. Namun, disamping itu memiliki jalan cerita yang tidak masuk akal pada beberapa bagian tertentu. Film Bangkit! menampilkan cerita yang belum pernah terjadi sebelumnya, yakni datangnya bencana seakan menggambarkan kota Jakarta di masa depan. Sampai pada akhirnya akan ada bencana jika masyarakatnya terus mengalami kemunduran dan mencederai alam. Film Bangkit! menampilkan adegan bencana yang tidak digambarkan secara rinci. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pandangan khalayak khususnya anggota komunitas film terhadap film Bangkit!.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif sebagai alat analisis serta menggunakan teori resepsi Stuart Hall yang dikenal dengan *encoding-decoding*. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dan wawancara sebagai sumber data. Kemudian, data tersebut dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan 3 kategori posisi hipotetikal Stuart Hall, yaitu dominan, negosiasi dan oposisi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keempat informan memiliki pandangan masing-masing atas film Bangkit!. Pandangan dari keempat informan dari 9 adegan yang disajikan masuk ke dalam posisi hegemoni, posisi negosiasi dan posisi oposisi.

Kata Kunci: Analisis Resepsi, Stuart Hall, Film Bangkit!

ABSTRACT

Alifah Ayuthia Gondayu, NIM: 16.12.11.068 Analysis of the reception of members of the Angkasa Pictures Film Community at SMKN 6 Surakarta for the film Bangkit!. Thesis: Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Department of Da'wah and Communication, Faculty of Ushuluddin and Da'wah, Raden Mas Said State Islamic University Surakarta, 2023.

This study aims to determine the reception of members of the Angkasa Pictures film community at SMKN 6 Surakarta to the film Bangkit!. film Bangkit! became the first film with the action-disaster genre in Indonesia in its production process using CGI (Computer Generated Imagery) effects. There were several reviews during the screening of the film Bangkit! which stated that the film Bangkit! focuses more on the visual effects of Bangkit! it's a good effect film, bad story. Using additional visual effects in the film Bangkit! be a plus. However, besides that, it has a storyline that doesn't make sense in certain parts. Film Bangkit! presents a story that has never happened before, namely the coming of a disaster as if it depicts the city of Jakarta in the future. Until in the end there will be a disaster if the people continue to experience setbacks and injure nature. Film Bangkit! features a disaster scene that is not described in detail. Therefore, the writer is interested in conducting research to see how the audience, especially members of the film community, perceive the film Bangkit!.

This study uses a qualitative research approach as an analytical tool and uses Stuart Hall's reception theory known as encoding-decoding. Researchers used reporting and interview techniques as data sources. Then, the data were analyzed and interpreted according to Stuart Hall's 3 hypothetical position categories, namely dominant, negotiated and oppositional.

The results of this study indicate that the four informants have their own views on the film Bangkit!. The views of the fourth informant from the 9 scenes presented enter into hegemonic positions, negotiating positions and opposing positions.

Keywords: Reception Analysis, Stuart Hall, Film Bangkit!

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai prosesnya. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang mana telah membimbing umat manusia ke jalan kegelapan menuju jalan yang terang benerang.

Skripsi yang berjudul **“Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta Terhadap Film Bangkit!”** disusun sebagai suatu bentuk pertanggung jawaban peneliti sebagai mahasiswa guna memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan banyak pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis berupa moral maupun materiil baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. Islah, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Joni Rusdiana, M.I.Kom., selaku Koordinator Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, sekaligus penguji utama pada sidang skripsi ini.
4. Dr. Fathan, S.Sos., M.Si., selaku Penguji II atau ketua sidang, sekaligus dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan arahan maupun petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Rhesa Zuhriya Briyan Pratiwi, M.I.Kom., selaku Penguji I atau sekretaris sidang, yang telah memberikan arahan, kritik yang membangun dan saran pada sidang skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan akademik Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah melayani dengan baik.

7. Kedua orang tua saya, Evani Gundayu dan Amin Cholifah yang tiada hentinya mendoakan, mendukung dan memberi nasihat demi kelancaran studi saya.
8. Adik-adikku, Satria Ardha Jibrán dan Muhammad Jankau Dausat Al-Amin yang telah memberikan semangat kepada saya.
9. Teman-teman Komunikasi Penyiaran Islam angkatan 16 yang saya banggakan.
10. Anggota Komunitas Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, yang dengan senang hati membantu saya menjadi informan dalam skripsi ini.
11. Diri saya sendiri yang telah berjuang hingga titik ini. Tidak mudah namun terus bertahan dan berusaha.
12. Seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, saya ucapkan banyak terima kasih.

Semoga amalan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari harapan sempurna, masih terdapat kekurangan, dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Surakarta, 6 Juni 2023

Alifah Ayuthia Gundayu

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	13
A. Kajian Teori	13
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir	41
BAB III	
METODE PENELITIAN	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	44
C. Sumber Data	46

D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	52
F. Teknik Keabsahan Data.....	53
 BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Gambaran Umum	55
B. Deskripsi Objek Penelitian	62
C. Hasil Wawancara/Sajian Data	69
D. Analisis Data	92
 BAB V	
PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi Penelitian	98
C. Saran.....	99
 DAFTAR PUSTAKA.....	 101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Waktu Penelitian	44
Tabel 2. Analisis Data (Posisi Khalayak).....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur <i>Encoding-Decoding</i> Stuart Hall	31
Gambar 2. Kategorisasi <i>Audience Resonance</i> dalam Teori Resepsi	32
Gambar 3. Kerangka Berpikir	41
Gambar 4. Poster Film Bangkit!	55
Gambar 5. Logo Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.....	60
Gambar 6. Adegan 1 Evakuasi Kecelakaan Bis	62
Gambar 7. Adegan 2 Banjir Bandang	63
Gambar 8. Adegan 3 Evakuasi <i>Basement Mall</i>	64
Gambar 9. Adegan 4 Evakuasi Loteng Rumah Addri	65
Gambar 10. Adegan 5 Pantauan Cuaca di Kantor BMKG.....	66
Gambar 11. Adegan 6 Evakuasi Kecelakaan Pesawat Hercules	67
Gambar 12. Adegan 7 Bencana Gempa Bumi	67
Gambar 13. Adegan 8 Evakuasi Terowongan Bawah Tanah	68
Gambar 14. Adegan 9 <i>Ending</i> Film	69
Gambar 15. Sesi membaca dan mengisi lembar persetujuan (<i>informed consent</i>)	142
Gambar 16. Wawancara dengan Informan 1 Rizqi Paramitha	142
Gambar 17. Wawancara dengan Informan 2 Ardiansyah Adi S.....	143
Gambar 18. Wawancara dengan Informan 3 Brigita Gladis A.....	143
Gambar 19. Wawancara dengan Informan 4 Roseana Agil Safitri	144

DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran Transkrip Wawancara.....	104
B. Lembar Persetujuan (<i>Informed Consent</i>)	126
C. Foto Dokumentasi	142
D. Surat Permohonan Penelitian	145
E. Surat Keterangan Penelitian	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media komunikasi massa dan teknologi yang hadir ditengah-tengah masyarakat. Film sebagai media komunikasi massa berarti film merupakan medium yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan (Wahyuningsih, 2019). Film memiliki peran sebagai sebuah sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 1994).

Film memiliki kekuatan dalam mempengaruhi khalayak melalui aspek *audio visual* yang terkandung di dalamnya dan juga kemampuan seorang sutradara dan kru film yang memanfaatkan teknologi canggih dalam menggarap filmnya sehingga tercipta sebuah cerita yang menarik dan membuat khalayak terpengaruh. Pesan yang dibawa oleh suatu film terkandung dalam cerita yang ditampilkan, sehingga bisa diterima oleh penonton yang melihat film itu (Prasetya, 2019).

Terdapat 2 tema, yang menjadi penguat bahwa film sebagai media komunikasi massa. Tema pertama, pemanfaatan film sebagai alat propaganda. Hal ini berarti film memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang sifatnya heterogen dalam

waktu yang singkat. Di dalam film terdapat ideologi yang dikemas dalam bentuk drama atau cerita sehingga membentuk suatu pandangan-pandangan tertentu. Penyebaran ini terjadi ketika khalayak menonton film yang memiliki tema seputar fenomena sosial yang ada di masyarakat. Kemudian setelah menonton film, khalayak mulai mengonstruksi pola pemikirannya dan menjadikan ideologi tersebut sebagai perspektif atau pola pandang dalam kehidupan sehari-hari. Tema kedua, munculnya beberapa aliran seni film dan lahirnya aliran film dokumentasi sosial (McQuail, 1994).

Sebagai media massa *audio visual* yang atraktif, film di Indonesia sudah hadir sejak jaman Belanda. Indonesia sudah mulai mengenal film bioskop sejak abad ke-19, saat awal kemunculan film di Indonesia, Indonesia masih dijajah oleh pemerintahan *Hindia-Belanda*. Menurut sejarah, film Indonesia pertama berjudul “Loetoeng Kasaroeng”, film ini merupakan film bisu karya G. Kruger dan L. Hueveldorp yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926. Film ini ditetapkan sebagai film Indonesia pertama, walaupun diproduksi oleh orang asing. Hal ini dikarenakan film Loetoeng Kasaroeng menampilkan cerita asli Indonesia (Pranajaya, 2005).

Terhitung dari awal munculnya film di Indonesia yang sudah cukup lama, namun ternyata tidak ada perkembangan yang berarti. Baik dari segi jumlah, kualitas maupun genre. Indonesia mengalami masa puncak dalam dunia perfilman dihitung dari banyaknya produksi dalam kurun waktu 1970-1980. Namun hal ini tidak bertahan lama, pada era Pasca Orde Baru atau Reformasi (1998-2001) jumlah produksi film Nasional mengalami

penurunan yang cukup drastis, yaitu hanya berkisar 6 hingga 9 film saja petahunnya. Dari segi genre hanya menyuguhkan beberapa genre atau dengan kata lain tidak ada perkembangan dalam genre film. Pada waktu itu, film yang muncul diantaranya, Petualangan Sherina, Ada Apa Dengan Cinta, dll. Belum banyak muncul film dengan genre yang menggunakan efek-efek visual tambahan (Novi, 2006).

Kehadiran film *Bangkit!* menjadi wajah baru dalam perfilman Indonesia. Menurut tentangsinopsis.com, film *Bangkit!* disutradarai oleh Rako Prijanto, sedangkan penulis naskahnya ialah Anggoro Saronto. Film ini tayang pada tanggal 28 Juli 2016, dengan genre *action-disaster* (bencana) pertama yang diproduksi di Indonesia (Andre, 2019). Pada tahun 2016, film *Bangkit!* mendapat nominasi dari Festival Film Bandung pada kategori editing terpuji. Selain itu, film ini juga mendapat nominasi Festival Film Indonesia pada kategori efek khusus terbaik. Pada karakter tokohnya, film *Bangkit!* memenangkan piala Festival Movie Actor Awards pada kategori pemeran anak-anak terbaik yaitu pada penokohan Dwi yang diperankan oleh Andryan Bima (Abdu, 2018). Dengan total biaya produksi mencapai 12 milyar rupiah, *Bangkit!* mengumpulkan 121.358 penonton dalam penayangannya. Film produksi Kaninga Pictures dan Oreima Films memiliki durasi yang cukup panjang, yaitu 2 jam 2 menit dan dibintangi oleh aktor—aktor ternama Indonesia, seperti Acha Septriasa, Vino G. Bastian, Deva Mahendra, Putri Ayunda, dll.

Film *Bangkit!* mengisahkan tentang Addri (Vino G. Bastian) seorang anggota BASARNAS. Hidupnya amat didedikasikan pada pekerjaannya. Istrinya, Indri (Putri Ayudya) amat paham akan pekerjaan suaminya. Keluarga mereka adalah keluarga yang sangat harmonis, terutama dengan kehadiran kedua anaknya yaitu Eka (Yasamin Jasem) dan Dwi (Andryan Bima). Namun semua itu berubah ketika bencana secara terus menerus menimpa wilayah DKI Jakarta dan Addri yang seorang anggota BASARNAS sibuk menjalankan tugas pekerjaannya. Dalam proses produksinya film *Bangkit!* ingin menampilkan visualisasi sebuah bencana alam yang sering terjadi di Indonesia, terkhusus di Ibukota Jakarta, yaitu banjir. Wilayah DKI Jakarta diguyur hujan terus menerus yang mengakibatkan tanggul bendungan Katulampa ambrol, lalu ada badai Laluna dari Australia mengarah ke Jakarta. Namun ada juga bencana lain yang diprediksi akan menimpa DKI Jakarta dalam kurun waktu 24 jam, yaitu DKI Jakarta akan tenggelam. Hal ini belum pernah terjadi sebelumnya, ditambah dengan gempa bumi dahsyat yang akan meluluhlantahkan DKI Jakarta, serta menampilkan visualisasi proses evakuasi bencana yang dilakukan oleh BASARNAS dan profesi-profesi lain yang terlibat didalamnya dengan menggunakan efek visual tambahan atau efek CGI (*Computer Generated Imagery*).

Terdapat scene dalam film *Bangkit!* saat Addri melakukan evakuasi pada kecelakaan bis di awal film. Bis tersebut masuk ke dalam jurang dan masih terdapat beberapa penumpang di dalamnya. Saat itu Addri melakukan

evakuasi dengan memecahkan kaca depan bis agar bisa menyelamatkan penumpang yang masih terjebak di dalam. Pada adegan tersebut membutuhkan efek visual tambahan CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam menggambarkan proses evakuasi kecelakaan bis, sesuai dengan naskah/narasi dalam film. Hal ini dilakukan karena mustahil membuat adegan kecelakaan bis yang masuk ke jurang tanpa adanya efek visual tambahan CGI (*Computer Generated Imagery*), selain itu akan membahayakan aktor yang terlibat didalamnya. Namun dibalik efek CGI (*Computer Generated Imagery*) yang baik dalam menggambarkan proses evakuasi kecelakaan bis, ternyata terdapat jalan cerita yang tidak masuk akal. Seperti yang dijelaskan oleh Kent, dalam *Cinemags.org* tentang review film *Bangkit! – Good Effect, Bad Story*, saat Addri mengevakuasi kecelakaan bis yang masuk jurang. Addri yang merupakan seorang anggota BASARNAS melakukan evakuasi bis tanpa memperhatikan keselamatan penumpang. Pada adegan itu Addri memecahkan kaca jendela bis yang didepannya masih ada orang. Padahal seharusnya saat melakukan evakuasi, Addri harus memerintahkan penumpang untuk mundur menjauh atau menutup muka, agar tidak terkena pecahan kaca. Hal ini sangat berbahaya jika dilakukan di dunia nyata, akan melukai penumpang bahkan bisa jadi pecahan kaca tersebut masuk ke mata penumpang (Kent, 2016).

Terdapat beberapa review tentang film *Bangkit!* selain yang telah diuraikan di atas. Review Film: *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* oleh Helmy, 2016. Suasana film *Bangkit!* sangat menegangkan, konflik

antar pemain dan konflik batin tiap pemain akan terus ada, konflik batin yang dimaksud ialah memilih antara keluarga atau memperjuangkan kemanusiaan yang sudah menjadi tugasnya. Film *Bangkit!* seolah-olah menampilkan cerita kota Jakarta di masa depan yang pada akhirnya akan ada bencana jika masyarakatnya terus mengalami kemunduran dan mencederai alam. Film *Bangkit!* mempunyai kemiripan dengan film *Volcanoes*, yaitu sama-sama menceritakan kota yang hancur karena bencana alam. Perbedaannya ada pada gunung meletus, sang ayah akan meledakkan bangunan tapi ada anaknya berada di bangunan itu. Film *Bangkit!* menggunakan efek CGI untuk pertama kalinya sehingga pemainnya tidak perlu berada dalam situasi tersebut (Helmy, 2016).

Review Film *Bangkit!*: Dahsyat Namun Keterlalu oleh Shadewo, 2016. Ekspektasi melihat sutradara dari film *Ada Apa Dengan Cinta*. Alur pada Film *Bangkit!* terkesan cepat dan memaksa, yaitu dengan langsung menampilkan adegan bencana alam di awal film tanpa menampilkan latar belakang atau penyebab terjadinya bencana alam yang memporak-porandakan Jakarta di awal film. Dialog dan narasi yang monoton dan terdapat beberapa kejanggalan, seperti contohnya saat Arifin bisa beraktifitas setelah tenggelam di *basement* dan setelah jatuh dari pesawat. Menghabiskan biaya produksi yang besar, namun penggambaran tenggelamnya Ibu Kota Jakarta tidak digambarkan secara rinci (Shadewo, 2016).

Review Film *Bangkit!* Jakarta Tenggelam, oleh Amelia 2016. Terdapat kejadian janggal dalam film yaitu ketika BMKG tidak dapat mendeteksi satupun musibah tersebut. Hadi sebagai ketua BMKG terkesan marah-marah tanpa alasan jelas, padahal banjir sudah melanda sebagian Ibu Kota. Jika dilihat dari segi *action* sudah baik, namun logika ceritanya tidak masuk akal (Amelia, 2016).

Film *Bangkit!* lebih berfokus pada penggunaan efek CGI dalam pembuatan filmnya, seperti yang dijelaskan oleh Pongky Purnanto dari Suryanation (dikutip dari Republika.co.id), film *Bangkit!* diproduksi dengan ambisi ingin mempersembahkan sebuah suguhan layar lebar istimewa dengan dukungan efek visual dan efek khusus melalui penggunaan ambisius teknologi CGI yang bisa dibandingkan dengan film-film Hollywood bergenre yang sama. Film *Bangkit!* ingin mempersembahkan sesuatu yang baru dan berbeda kepada penonton Indonesia (Putri, 2016).

Film lain yang menggunakan efek visual tambahan dalam pembuatannya antara lain: *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* (2018), *Habibie Ainun 3* (2019), *Gundala* (2019), *Satria Dewa Gatotkaca* (2022) dan masih banyak lagi. Rata-rata film yang menggunakan efek visual tambahan CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam pembuatannya memiliki tema tentang kepahlawanan atau aksi heroik di dalam filmnya. Salah satu film di atas diangkat sebagai objek penelitian, yaitu film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* (2018). Penelitian mengenai film ini berjudul Analisis Penggunaan Teknologi CGI

pada film *Wiro Sableng* yang diteliti oleh Rr. Diana Hardisarawati. Dalam penelitian ini membahas mengenai penggunaan teknologi CGI dari segi visual efek. Dimana penggunaan teknologi CGI pada scene-nya banyak menampilkan efek-efek khusus yang sangat rumit yang tidak biasanya dikerjakan dengan teknik pada umumnya, serta dapat menjadi *point interest* bagi penonton (Hardisarawsati, 2021).

Penelitian kedua yang sejenis berjudul *Analisis Framing Representasi Bencana dalam Film Bangkit! (2016) melalui Teknik Montase dari Sudut Pandang Subjektif* yang diteliti oleh Irwan Tarmawan dan Rama Mustaqoful Fikri. Dalam penelitian ini membahas mengenai relasi adegan bencana yang menggunakan CGI dalam teknik montase pada film *Bangkit!* dari sudut pandang subjektif, dimana film *Bangkit!* mampu menyajikan representasi adegan bencana yang besar di kota Jakarta melalui penggunaan CGI yang canggih dan didukung dengan cerita yang dramatis. Tetapi di beberapa adegan penting penggunaan CGI terlihat belum maksimal serta perspektif dan realis cerita tidak sesuai dengan realita yang ada (Tarmawan & Fikri, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti ingin mengetahui pemaknaan khalayak khususnya komunitas film terhadap film *Bangkit!*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah Analisis resepsi Stuart Hall. Analisis resepsi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk melakukan kajian/studi tentang khalayak (*audience*) (Pujarama & Yustisia, 2020). Jadi, di dalam teori resepsi khalayak menduduki posisi sebagai

entitas yang aktif bukan lagi pasif. Itu berarti khalayak tidak hanya berperan sebagai penerima pesan yang dikirim oleh media (pengirim-pesan-penerima), tetapi juga berperan sebagai sumber pesan (*source*) yang dapat mereproduksi pesan yang disampaikan media (produksi-sirkulasi-distribusi atau konsumsi-reproduksi) (Hall, 2006).

Stuart Hall merangkum teorinya menjadi 2 tahapan penting, yaitu *encoding-decoding*. *Encoding* yaitu proses produksi teks media yang meliputi aktivitas media dalam membuat pesan komunikasi yang spesifik melalui kode-kode bahasa. Sedangkan *decoding* yaitu proses penerjemahan kode-kode tersebut oleh khalayak dengan tujuan menemukan makna dari teks. Kemudian pemaknaan tersebut dibagi menjadi 3, yaitu posisi dominan (*hegemonic reading*), yaitu posisi dimana khalayak menerima pesan yang disampaikan oleh media. Kedua, posisi negosiasi (*negotiated reading*), yaitu posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan, namun menolak penerapannya pada khusus-khusus tertentu. Ketiga, posisi oposisi (*oppositional reading*), yaitu posisi dimana khalayak secara kritis mengubah pesan atau kode yang diberikan media dengan pesan atau kode alternatif (Pujarama & Yustisia, 2020).

Penelitian ini menarik dilakukan untuk melihat bagaimana pandangan khalayak khususnya komunitas film terhadap film yang menampilkan genre action-disaster pertama dan menggunakan efek CGI di Indonesia. Informan yang dipilih dalam penelitian ini ialah komunitas film Angkasa Pictures SMK N 6 Surakarta. Peneliti memilih komunitas ini

sebagai subjek penelitian karena beberapa alasan, diantaranya : Anggota komunitas film Angkasa Pictures merupakan siswa dari jurusan PFPT (Produksi Siaran Televisi), anggota komunitas film Angkasa Pictures memiliki *background* pengalaman dalam hal pembuatan film pendek, komunitas film Angkasa Pictures berperan aktif dalam pembuatan beberapa film pendek, rentang usia yang dimiliki oleh anggota dalam komunitas film Angkasa Pictures adalah usia muda dan produktif dan sebagai bentuk apresiasi moral kepada generasi muda penggiat dunia perfilman.

Dari implikasi permasalahan dan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures SMK N 6 Surakarta Terhadap Film Bangkit.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah banyaknya review atau ulasan tentang film Bangkit!

1. Film Bangkit! merupakan film *good effect, bad story*. Menggunakan efek visual tambahan dalam film Bangkit! menjadi nilai plus. Namun, disamping itu memiliki jalan cerita yang tidak masuk akal pada beberapa bagian tertentu.
2. Film Bangkit! menampilkan cerita yang belum pernah terjadi sebelumnya, yakni datangnya bencana seakan menggambarkan kota

Jakarta di masa depan. Dimana sampai pada akhirnya akan ada bencana jika masyarakatnya terus mengalami kemunduran dan mencederai alam.

3. Film *Bangkit!* menampilkan adegan bencana yang tidak digambarkan secara rinci.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah resepsi anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film *Bangkit!*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana resepsi anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film *Bangkit!*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui resepsi anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film *Bangkit!*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Memberikan pengetahuan atau wawasan tentang resepsi sebuah film kepada pembaca. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi

rujukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang analisis resepsi sebuah film.

2. Manfaat Praktis.

Memberikan kontribusi bagi peneliti selanjutnya khususnya kepada mahasiswa komunikasi dan perfilman dalam mengembangkan teori analisis resepsi sebuah film. Memberikan gambaran atau acuan bagi produsen film dalam membuat sebuah film.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Komunikasi Massa

a. Pengertian Komunikasi Massa

- 1) Menurut Bittner, komunikasi massa ialah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang secara serentak melalui media massa (Bittner, 1980).
- 2) Menurut DeFleur & McQuail, komunikasi massa ialah suatu proses dimana komunikator-komunikator menggunakan media sebagai alat untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan mampu mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam melalui berbagai cara (McQuail, 1985).
- 3) Menurut I Nyoman Jampel, komunikasi massa ialah bagian dari ilmu komunikasi yang didalamnya terdapat hubungan antar manusia untuk menyampaikan suatu pesan dengan tujuan-tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Jampel, 2016).

Berdasarkan 3 pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa komunikasi massa ialah suatu komunikasi yang menggunakan alat/media untuk menyebarkan pesan-pesan sehingga bisa diterima khalayak/audiens secara luas dan serentak.

b. Elemen-elemen Komunikasi Massa

Menurut Soraya, (dalam Jampel, 2016), komunikasi massa memiliki elemen-elemen atau komponen seperti:

1) Komunikator.

Dalam komunikasi massa komunikator bukanlah perorangan, namun sekelompok individu yang memiliki tujuan yang sama. Sesuatu yang dihasilkan nantinya diproduksi secara massal dan didistribusikan kepada massa.

2) Pesan.

Dalam komunikasi massa, pesan bersifat umum dan terbuka. Pesan atau informasi yang ditampilkan oleh media massa harus bersifat obyektif, aktual, lengkap dan seimbang.

3) Media.

Dalam komunikasi massa, media memiliki ciri khusus dan mempunyai kemampuan untuk memikat perhatian khalayak/audiens secara serempak (*simultaneous*) dan serentak (*instananeous*).

4) Khalayak.

Dalam komunikasi massa, khalayak ialah massa atau sejumlah besar orang. Oleh karena itu, khalayak yang jumlahnya besar bersifat heterogen dan anonim, sehingga sangat penting untuk memperhatikan siapa sesungguhnya khalayak itu.

5) Filter.

Dalam komunikasi massa, filter dapat diibaratkan sebagai sebuah kaca mata khalayak dalam melihat dunia. Karena pesan yang disampaikan media pada umumnya ditujukan untuk sejumlah besar orang yang bersifat heterogen dan anonim, maka pesan yang diterima oleh khalayak melalui media mengikuti latar belakang sosial, ekonomi, pendidikan, agama, usia dan latar belakang budaya mereka masing-masing. Oleh karena itu, pesan tersebut akan difilter oleh khalayak penerima.

6) Umpan balik (*feedback*).

Dalam komunikasi massa, umpan balik (*feedback*) ialah tanggapan atau pemberian masukan bagi komunikator tentang pesan-pesan yang disampaikan atau didistribusikan kepada khalayak. Terdapat 2 jenis umpan balik yaitu, umpan balik langsung dan umpan balik tidak langsung. Umpan balik langsung terjadi pada saat komunikator dan komunikan bertatap muka. Umpan balik tidak langsung terjadi melalui surat dari pembaca (Jampel, 2016).

2. Tinjauan Tentang Film

a. Pengertian Film

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan

yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Menurut Effendy (dalam, Prasetya, 2019), film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Prasetya, 2019).

Film merupakan salah satu bentuk media massa audio visual yang sudah dikenal oleh masyarakat. Khalayak menonton film biasanya untuk mendapatkan hiburan setelah lelah bekerja, beraktivitas atau hanya sekedar untuk mengisi waktu luang. Akan tetapi, film dapat memiliki fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif (Ardianto, 2007).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film ialah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dan termasuk dalam media komunikasi massa yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan yang bersifat informatif maupun edukatif, bahkan persuasif kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

b. Jenis – Jenis Film

Elvinaro (dalam, Prasetya, 2019), membagi film menjadi 4 jenis, yakni:

1) Film Cerita (*Story Film*)

Film cerita ialah jenis film yang mengandung suatu cerita yang biasa ini bisa berupa fiktif atau kisah nyata yang telah

dimodifikasi, sehingga menjadi menarik. Baik dari jalan cerita ataupun visual yang lebih artistik (Ardianto & Erdinaya, 2007).

2) Film Berita (News Reel)

Film berita ialah jenis film yang mengandung fakta atas peristiwa yang benar-benar terjadi. Film ini mengandung nilai berita atau suatu informasi (news value) (Effendy, 2003).

3) Film Dokumenter (Documentary Film)

Film dokumenter ialah jenis film hasil interpretasi pribadi dan pembuatnya menjadi suatu kenyataan. Menurut John Grierson film dokumenter merupakan suatu “karya ciptaan mengenai kenyataan. (*creative treatment of actuality*).

4) Film Kartun

Film kartun ialah jenis film yang pada mulanya dibuat untuk konsumsi anak-anak, berupa perpaduan gambar kartun yang digerakkan oleh komputer. Namun, pada kenyataannya, penonton film kartun tidak hanya anak-anak namun juga dinikmati oleh berbagai kalangan. Titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Pembuatannya, satu persatu ditulis dengan seksama dan dipotret satu persatu. Hasil potretan tersebut kemudian dirangkai dan diputar dalam proyektor film sehingga memunculkan efek gerak dan hidup (Prasetya, 2019).

Sedangkan jenis film menurut Tema (*Genre*) ialah, sebagai berikut:

1) Film Drama

Film drama ialah jenis film yang menekankan pada sisi human interest yang bertujuan untuk mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa terbawa di dalam film tersebut. Mulai dari sisi emosional penonton dapat turut merasakan sedih, senang, kecewa maupun marah dan bahagia.

2) Film Action

Film action ialah jenis film yang mengedepankan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata atau kebut-kebutan kendaraan antar tokoh yang terdapat dalam cerita film. Penonton ikut merasakan ketegangan, rasa was-was takut bahkan juga ikut bangga pada kemenangan lakon atau jagoan dalam film tersebut. Film dengan genre ini identik dengan adegan-adegan yang berbahaya, walaupun seperti itu, film action tetap mampu memberi pesan positif kepada penontonnya.

3) Film Komedi

Film komedi ialah jenis film yang membuat penonton tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Film dengan genre komedi biasanya berupa drama ringan yang plot ceritanya lebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa hingga karakternya

sehingga membangun kesan lucu. Pemeran dalam film ini tidak harus dimainkan oleh seorang pelawak atau komedian, karena film komedi berbeda dengan lawakan.

4) Film Tragedi

Film tragedi ialah jenis film yang bertemakan tragedi atau suatu peristiwa. Biasanya film ini menampilkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Film dengan genre tragedi biasanya membawa penonton pada kesedihan, rasa iba dan kasihan terhadap nasib yang dialami oleh pemeran utamanya.

5) Film Horror

Film horror ialah jenis film yang selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan, sehingga penontonnya merasakan takut dan merinding. Film dengan genre horror di Indonesia cenderung mengangkat dari adat, ritual, tradisi yang menampilkan keadaan yang nyata dialami oleh masyarakat setempat (Baksin, 2013).

6) Film Bencana

Film bencana ialah jenis film yang berhubungan dengan tragedi atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam banyak jiwa manusia. Film dengan genre bencana (disaster) umumnya memiliki 2 jenis, diantaranya bencana alam yang berarti bencana yang disebabkan oleh alam misalnya

banjir, tsunami, gempa bumi, angin topan, dan lain-lain. Sedangkan yang kedua ialah bencana buatan manusia yang melibatkan tindak kriminal ataupun ketidaksengajaan diantaranya seperti aksi terrorisme.

Dalam proses pembuatan film, penentuan tema adalah salah satu langkah awal. Tema atau genre film dapat ditemukan melalui proses mencari inspirasi tentang ide film. Dengan adanya tema, pembuat film dapat melakukan “penggambaran tentang cerita” yang baik. Hal ini tidak akan terjadi jika dalam suatu film tidak ada tema, maka alur cerita dalam film tersebut tidak memiliki arah dan tujuan ceritanya pun menjadi tidak jelas. Keberagaman film tersebut membuat masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menontonnya. Penonton akan mencari genre film yang sesuai dengan apa yang mereka sukai.

c. Unsur Film

Menurut Krissandy (dalam, Prasetya, 2019) terdapat dua unsur film yang membantu kita untuk memahami sebuah film, diantaranya adalah:

1) Unsur Naratif

Unsur ini berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Oleh karena itu, setiap film tidak akan pernah lepas dari unsur naratif. Unsur naratif meliputi:

a) Pemeran atau tokoh

Sebuah film memiliki dua unsur tokoh penting untuk mendukung terbentuknya sebuah ide cerita yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama biasanya bersifat protagonist yang merupakan bagian utama dari ide dalam cerita, dan tokoh pendukung merupakan pendukung dari adegan dari cerita dan bersifat antagonis yang mempunyai karakter membuat masalah serta dapat memicu konflik cerita yang dapat mendukung ide cerita.

b) Permasalahan dan konflik

Konflik atau permasalahan yang terjadi bertujuan untuk menghambat cerita yang dihadapi oleh tokoh utama untuk mencapai tujuan cerita serta dapat membuat cerita menjadi menarik.

c) Tujuan

Cerita dalam film pasti memiliki tujuan yang diharapkan oleh sutradara, lewat tokoh utama sebuah cerita dapat mencapai harapan yang diinginkan dengan karakter yang ada dalam tokoh utama. Pencapaian yang didapat bisa berupa fisik maupun non fisik atau abstrak.

d) Ruang atau lokasi

Sebuah film menjadikan ruang dan lokasi sebagai bagian terpenting dalam proses produksi untuk mendukung jalannya cerita dalam sebuah latar cerita.

e) Waktu

Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun cerita yang berkesinambungan dengan alur cerita.

2) Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan unsur yang menunjang ide atau gagasan cerita yang dijadikan dalam sebuah produksi film. Karenanya unsur ini termasuk sebuah aspek dalam teknis produksi film. Unsur Sinematik yang mendukung sebuah produksi film adalah:

a) *Mise-en-scene*

Sebagai mata kamera karena meliputi segala hal yang ada didepan kamera yang meliputi pergerakan pemeran film, make-up, kostum, tata cahaya dan setting tempat.

b) Sinematografi

Sinematografi merupakan pergerakan kamera terhadap objek yang diambil sesuai dengan alur film berupa objek serta adegan yang diperankan tokoh.

c) Editing

Editing merupakan sebuah proses penyatuan gambar dan pemberian efek pada sebuah gambar ke gambar lainnya yang ditata rapih sesuai dengan cerita dalam film.

d) Suara

Suara dalam film, baik dari sisi musik, sound effect, ataupun dialog dapat memberikan informasi kepada penonton tentang apa yang terjadi dan akan terjadi di dalam adegan.

3. Film Sebagai Media Komunikasi Massa.

Komunikasi massa ialah komunikasi yang menggunakan media massa, baik media cetak maupun media elektronik (Nurudin, 2011). Menurut Ardianto, 2007, Film termasuk ke dalam media komunikasi massa. UU No 33 Tahun 2009 tentang perfilman mendefinisikan film sebagai media komunikasi massa yaitu film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sebagai media komunikasi massa, film mempunyai kekuatan dalam mempengaruhi khalayak melalui aspek audio visual didalamnya, peran sutradara pun menjadi penting sehingga mampu tercipta sebuah cerita yang menarik dan membuat khalayak terpengaruh.

Pesan yang terkandung di dalam film disampaikan secara luas kepada khalayak yang bersifat heterogen.

Bentuk-bentuk pengaruh dan karakteristik film menurut Quick dan La Bau (1972) serta McQuail (2000) yang unik dan memiliki perbedaan dengan media lain :

- a. Memiliki dampak psikologis yang besar, dinamis dan mampu mempengaruhi penonton.
- b. Biasanya lebih dramatis dan lengkap daripada hidup itu sendiri.
- c. Terdokumentasikan, baik gambar maupun suara.
- d. Mudah didistribusikan dan dipertontonkan.
- e. Mampu membangun sikap dengan memperhatikan rasio dan emosi sebuah film.
- f. Terilustrasikan dengan cepat sebagai pengejawantahan dari sebuah ide atau sesuatu yang lain.
- g. Interpretatif: mampu menghubungkan sesuatu yang sebelumnya tidak mempunyai hubungan.
- h. Mampu menjual sebuah produk dan ide (sebuah alat propaganda yang ampuh).
- i. Mampu menjadi jembatan waktu, baik di masa lampau, sekarang maupun masa yang akan datang.
- j. Mampu memperbesar dan memperkecil objek, dapat memperlihatkan
- k. detail sesuatu.

- l. Dapat menunjukkan sesuatu yang kompleks dan terstruktur.
- m. Berorientasi untuk ditampilkan kepada publik.
- n. Bersifat Internasional dan membawa ideologi tertentu.

Dengan adanya uraian di atas dapat dipahami bahwa film mempunyai kemampuan yang sangat besar pada penonton. Pesan yang diangkat dalam film mampu tersampaikan kepada masyarakat luas dengan waktu yang singkat. Ideologi yang terdapat dalam film merupakan bentuk ideologi yang dikemas dalam bentuk drama atau cerita yang menarik. Pada saat penonton menyaksikan sebuah film, ceritanya yang berkaitan dengan fenomena sosial di masyarakat, maka pada saat itulah penyebaran ideologi tersebut terlaksana. Ideologi tersebut kemudian mengonstruksi pola pemikiran penonton kemudian menjadikan ideologi tersebut sebagai perspektif atau pola pandang dalam kehidupan sehari-hari (McQuail, 1994).

Pengaruh paling besar yang ditimbulkan film adalah imitasi atau peniruan. Penonton beranggapan bahwa apa yang dilihat atau ditonton adalah wajar dan pantas untuk dilakukan setiap orang, maka peniruan ini terjadi. Oleh karena itu, film pada dasarnya harus memiliki pesan yang positif untuk penontonnya.

4. Sejarah dan Perkembangan Film di Indonesia.

Awal mula film masuk ke Indonesia pada tahun 1900, tepatnya pada tanggal 5 Desember 1900 . Pada awalnya ialah sebuah pertunjukan film “Pertunjukan Besar” di Tanah Abang, Batavia (Purnamawati, 2009). Perfilman Indonesia mulai mengalami perkembangan yang pesat pada awal tahun 1980. Saat itu muncul film dengan berbagai genre remaja hingga action. Perkembangan film di Indonesia tak lepas dari peran Belanda yang membawa dan memperkenalkan film kepada “bumi putera”. Belanda yang memiliki kedudukan sebagai otoritas penguasa menjadikan film sebagai alat propaganda, sehingga tujuan dari pemutaran filmnya di Indonesia untuk merepresentasikan gaya hidup, moralitas serta kedigdayaan kolonialisme Eropa. Hal ini bermanfaat untuk melemahkan mentalitas kelompok-kelompok yang berpotensi melawan.

Film pertama yang diproduksi oleh Indonesia yaitu jenis film bisu yang berjudul *Loetoeng Kasaroeng*, film ini diadopsi dari cerita rakyat Parahyangan. Pembuatnya ialah L. Hueveldorp dan G. Krugers. Diproduksi oleh N.V. Java Film Company, dibuat pada tahun 1926, Indonesia kembali memproduksi film yang berjudul *Eulis Atjih*. Keduanya mendapat respon positif dari masyarakat. Kemudian banyak film-film bermunculan di Tanah Air. Dan mulai diproduksi oleh orang-orang Pribumi. Dalam kurun waktu tahun 1970 – 1980an, perfilman Indonesia mengalami kejayaan. Namun, tak berselang lama, pada tahun

1990-an terjadi penurunan drastis. Didalam keterpurukan ini muncul beberapa sutradara terkenal yang menjadi tanda kebangkitan industri film Indonesia. Sutradara itu diantaranya, Garin Nugroho, Riri Riza, Rako Prijanto dan Hanung Bramantyo. Film karya dari Garin Nugroho yang berjudul “Daun di Atas Bantal” bahkan mendapat beberapa penghargaan dilevel Nasional maupun Internasional (Novi, 2006).

Pada awal milenium ke-2 mulai bermunculan film-film dengan beraneka macam genre. Mulai dari romance, family, komedi, dll. Contohnya seperti film yang berjudul "Petualangan Sherina", "Joshua Oh Joshua", "Ada Apa Dengan Cinta". Perkembangan dalam hal genre film juga terus berlanjut. Pada masa awal film produksi Indonesia hanya ada beberapa genre yang muncul seperti percintaan, drama, comedy. Ini menunjukkan bahwa belum ada perubahan yang signifikan. Setelah melewati proses yang panjang dan kurun waktu yang lama muncul genre baru dalam perfilman Indonesia, yaitu action-disaster (bencana). Film *Bangkit!* hadir dengan nuansa baru, selain dengan genre bencana, *Bangkit!* juga menggunakan visual effect CGI (Computer-Generated Imagery) dalam pembuatannya. Ini berarti Indonesia juga memiliki potensi yang brilian untuk dapat bersaing dengan industri perfilman Hollywood. Tidak hanya itu, kini aktor-aktor Indonesia juga mendapat kesempatan untuk berakting di film Internasional. Seperti Joe Taslim dalam film *Fast and Furious 7* (Novi, 2006).

5. Teknik Computer Generated Imagery (CGI)

CGI (Computer-Generated Imagery) dalam bahasa Indonesia memiliki arti pencitraan yang dihasilkan oleh komputer dengan menggunakan grafik komputer 3D dalam efek spesial. CGI (Computer Generated Imagery) dikenal sejak tahun 1970-an. *Westworld* yaitu film pertama yang menggunakan Visual Effect Computer Generated Imagery (2D) pada tahun 1973. Sedangkan Visual Effect Computer Generated Imagery (3D) digunakan pertama kalinya dalam film *Future World* pada tahun 1976. Teknologi CGI (Computer Generated Imagery) semakin dikenal dengan munculnya film *Jurassic Park* pada tahun 1993 yang memvisualisasikan Dinosaurus (Rosa, 2019).

CGI (Computer Generated Imagery) dalam penerapannya memiliki fungsi diantaranya :

- 1) Untuk memvisualisasikan adegan yang tidak dapat dicapai dengan alat yang biasa, sebagai contoh adegan yang menampilkan sekumpulan dinosaurus. Sedangkan pada kenyataannya, dinosaurus telah punah berjuta-juta tahun yang lalu. Untuk itulah *visual effect CGI (Computer Generated Imagery)* digunakan.
- 2) Untuk menggantikan alat yang membutuhkan biaya yang mahal, sebagai contoh adegan yang menampilkan runtuhnya gedung bangunan di area perkotaan atau infrastruktur lain. Untuk itulah visual

effect CGI (Computer Generated Imagery) digunakan untuk menghemat biaya.

3) Untuk penggunaan syuting manusia atau alat sebenarnya yang bisa membahayakan actor dalam film tersebut. Sebagai contoh adegan yang menampilkan seorang actor yang berenang di samudera lepas dengan dikejar ikan hiu. Untuk itulah visual effect CGI (Computer Generated Imagery) digunakan demi keamanan seorang aktor.

4) Untuk meningkatkan kualitas film. Dengan adanya teknik CGI (Computer Generated Imagery) dapat mengubah elemen yang ada di dalam film guna menambah kesan dramatis (Rhani, 2020).

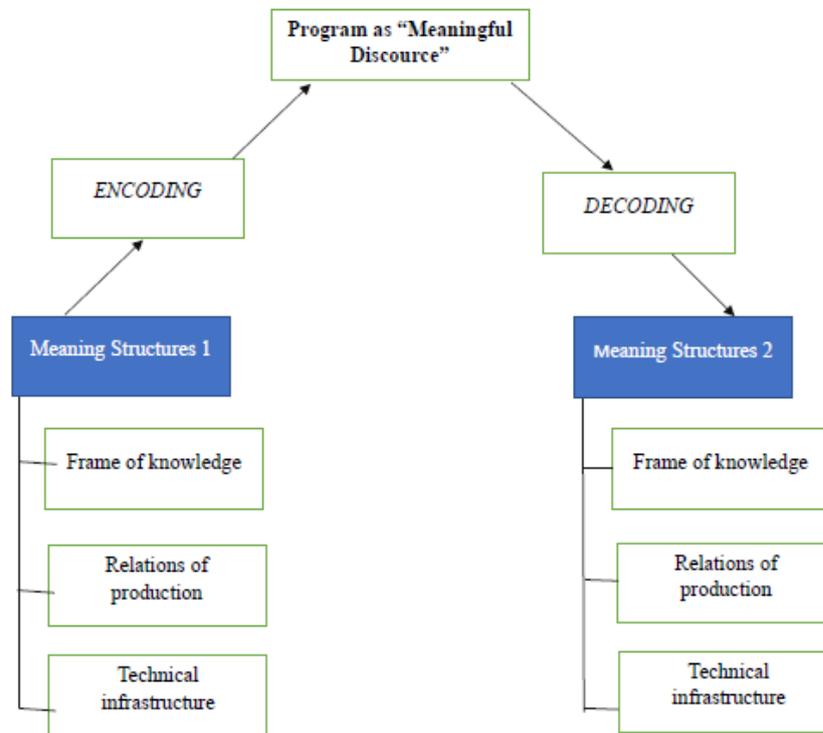
6. Analisis Resepsi Stuart Hall

Analisis Resepsi ialah studi tentang khalayak, yaitu tentang bagaimana memaknai sebuah pesan yang diterima dari sebuah media, titik awal penelitian ini adalah adanya asumsi bahwa makna yang terdapat didalam media massa bukan hanya terletak pada teks saja, namun sebuah teks media akan memperoleh makna jika audiens/khalayak melakukan penerimaan atau reception (Ahmad Toni & Fajariko, 2018). Teks media dapat berupa tulisan (koran atau majalah) juga dapat berupa produk visual (iklan atau poster) dan produk audio visual (tayangan televisi atau film) (Pujarama & Yustisia, 2020).

Salah satu tokoh populer untuk teori resepsi ialah Stuart Hall. Menurut Stuart Hall (dalam Pujarama & Yustisia, 2020), dalam teori

resepsi, khalayak berperan sebagai entitas yang aktif bukan sebagai entitas yang pasif. Oleh karena itu, khalayak tidak hanya berperan sebagai penerima pesan yang dikirim oleh media (pengirim-pesan-penerima), namun juga dapat berperan sebagai sumber pesan (source) yang bisa mereproduksi pesan yang disampaikan media (produksi-sirkulasi-distribusi atau konsumsi-reproduksi) (Pujarama & Yustisia, 2020).

Terdapat 2 tahapan penting dalam proses produksi dan reproduksi teks yaitu encoding-decoding. Proses encoding menjelaskan segenap tahapan yang terjadi dari sisi media (institusional), dalam proses ini membentuk meaning discource, bagaimana media memastikan bahwa pesan yang mereka produksi memiliki makna spesifik tertentu yang dapat diterima oleh khalayak/audience. Kemudian proses decoding menjelaskan segenap tahapan yang terjadi dari sisi audience/khalayak , dengan melihat pemaknaan atas teks media sebagai bagian dari realisasi pesan media dan bagian dari cara audience atau khalayak mendefinisikan realitas sosial tertentu (Pujarama & Yustisia, 2020).



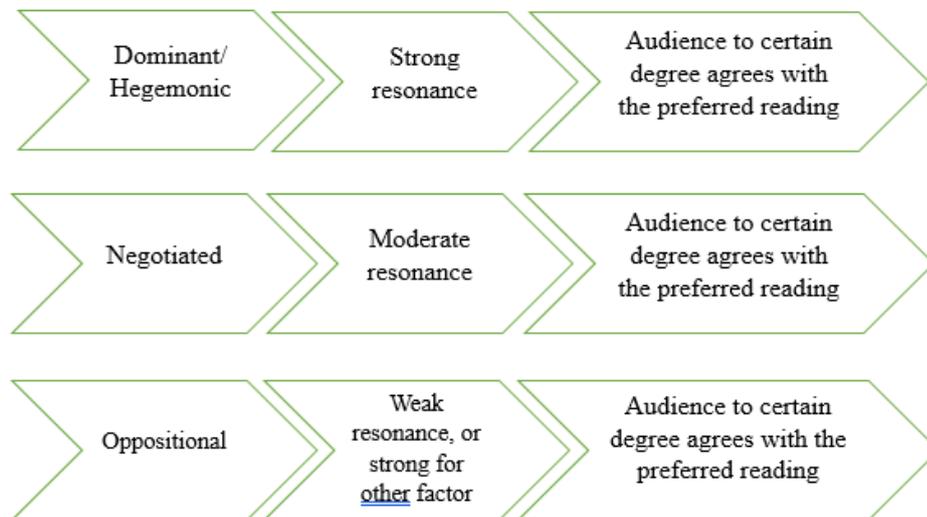
Gambar 1. Struktur *Encoding-Decoding* Stuart Hall

(Sumber: Hall, dalam Pujarama & Yustisia, 2020).

Tahap pertama yaitu encoding, tahap ini merupakan proses produksi teks media yaitu aktivitas media dalam membuat pesan komunikasi yang spesifik melalui kode-kode bahasa. Tahap kedua yaitu hasil produksi teks media yang telah direalisasikan menjadi sebuah tayangan atau program difungsikan sebagai media penyampaian pesan. Tahap ketiga yaitu decoding, tahap ini merupakan proses penerjemahan kode-kode yang ada pada sebuah tayangan atau program yang diproduksi oleh media kepada khalayak atau audience untuk menemukan makna dari teks atau dengan kata lain proses menerjemahkan pesan-pesan fisik ke dalam suatu bentuk yang memiliki arti bagi penerima pesan.

Makna yang dihasilkan oleh audience/khalayak bersifat cair. Itu artinya pemaknaan pesan tergantung pada latar budaya dan pengalaman hidup khalayak atau audience, oleh karena itu penerimaan makna antar audience bisa berbeda antara satu dengan yang lainnya, dilihat dari perbedaan karakter dan konteks sosial budaya dari khalayak yang mempengaruhi bagaimana mereka memaknai sebuah teks komunikasi (Pujarama & Yustisia, 2020).

Menurut Stuart Hall (dalam Pujarama & Yustisia, 2020), terdapat 3 posisi hipotetikal audience terhadap pesan media seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kategorisasi *Audience Resonance* dalam Teori Resepsi

(Sumber: Pujarama & Yustisia, 2020).

a. Posisi Dominan (*Hegemonic Reading*).

Posisi ini khalayak menerima pesan yang disampaikan oleh media dan juga posisi media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode dominan dalam masyarakat, sehingga media dan *audience* atau khalayak sama-sama menggunakan cara pandang dari budaya dominan yang berlaku. Dalam hal ini terjadi pertukaran komunikasi yang sempurna karena khalayak menerima secara penuh pesan dari media.

b. Posisi Negosiasi (*Negotiated Reading*).

Posisi ini khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Biasanya khalayak melakukan pengecualian dalam penerapannya menyesuaikan dengan budaya setempat atau *frame of reference* yang mereka anut. Dalam hal ini, khalayak dapat memahami apa yang ditampilkan oleh media, namun tidak seluruhnya dimaknai sama atau dinegosiasikan.

c. Posisi Oposisi (*Oppositional Reading*).

Posisi ini khalayak secara kritis mengubah pesan atau kode yang diberikan media dengan pesan atau kode alternatif. Khalayak memiliki pandangan atau cara berfikir mereka sendiri mengenai topik yang disampaikan oleh media. Dalam hal ini *audience* atau khalayak menolak pesan media karena menurutnya pesan itu

berbeda dengan pengetahuan atau nilai yang dimilikinya (Pujarama & Yustisia, 2020).

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan penelitian ini antara lain:

1. Analisis Penggunaan Teknologi *Computer Generated Imagery* (CGI) Pada Film *Wiro Sableng*, oleh Rr. Diana Hardisaraswati. Tugas Akhir Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi. Fakultas Teknologi dan Informatika. Universitas Dinamika. 2021.

Penelitian ini membahas terkait penggunaan teknologi CGI pada film *Wiro Sableng*. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa film *box office* saat ini didominasi oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, yaitu teknologi CGI. Contohnya film *Wiro Sableng* dimana film tersebut mengangkat fantasi khas Nusantara abad ke-16 dengan beberapa tokoh fantasi yang sangat memanjakan indera pengelihatannya sekaligus imajinasi yang dimainkan dengan teknologi CGI-nya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sehingga menghasilkan deskripsi dari hasil analisis mengenai penggunaan sebuah teknologi CGI pada film *Wiro Sableng*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai 2 teknisi dari pembuat visual efek dalam film *Wiro Sableng* sendiri,

diantaranya Supervisor VFX dan Modelling Artist dalam film Wiro Sableng. Objek Penelitian ini yaitu penggunaan Teknologi CGI dari segi visual efeknya pada film Wiro Sableng dengan mengfokuskan pada 4 scene di durasi 1.06.03 detik sampai 1.09.58 detik.

Persamaan dan perbedaan penelitian. Persamaan penelitian, yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif sehingga hasilnya sama yaitu berupa deskripsi, selain itu menggunakan proses pengumpulan data berupa wawancara dan menggunakan tema yang sama yaitu tentang Teknik CGI dalam film. Walaupun menggunakan tema yang sama namun memiliki perbedaan yaitu, jika pada penelitian ini menganalisis tentang penggunaan Teknologi CGI dari segi visual efeknya dengan detail, maka pada penelitian yang dilakukan penulis yaitu menganalisis tentang resepsi khalayak khususnya komunitas film pada sebuah film yang menggunakan efek CGI.

Hasil penelitian ini ialah pada 4 scene yang dijadikan objek penelitian ternyata memiliki perubahan visual dengan menggunakan teknologi CGI yang memang sangat rumit dalam proses editingnya. Seperti mengeluarkan asap berwarna, partikel debu dan pasir serta embers (partikel yang menyala), permainan kamera dalam digital komputer, pembuatan efek karakter modelling manusia, penyamaan cahaya dan colour grading antara live shot dengan digital komputer dan sebagainya (Hardisarawsati, 2021).

2. Analisis Resepsi Budaya dalam Tradisi Weton pada Film Pendek *Mimi lan Mintuno* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Abdi Dalem Kraton Surakarta), oleh Edo Robby Sarjana. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri Surakarta. 2018.

Penelitian ini membahas terkait Resepsi Budaya dalam Tradisi Weton pada Film Pendek *Mimi lan Mintuno*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis Resepsi oleh Stuart Hall. Objek penelitian dalam penelitian adalah budaya Jawa dalam film pendek *Mimi Lan Mintuno*. Informan penelitian ini ialah Abdi Dalem Keraton Surakarta.

Persamaan dan perbedaan penelitian. Persamaannya yaitu, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, selain itu menggunakan studi resepsi Stuart Hall dalam melihat pemaknaan khalayak sehingga menghasilkan 3 posisi, yaitu dominan, negosiasi dan oposisi. Dan menggunakan objek penelitian yang sama yaitu film. Walaupun memiliki persamaan, namun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, pada penelitian terdahulu menggunakan informan yang diambil dari Abdi Dalem Keraton Surakarta,

sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan informan yang diambil dari komunitas film.

Hasil dari penelitian ini ialah, Untuk posisi hegemoni dominan dalam film pendek Mimi Lan Mintuno informan tidak ada yang memiliki pemahaman yang sejalan dengan apa yang disampaikan dalam film Pendek Mimi Lan Mintuno. Informan yang berada dalam posisi negosiasi menerima hanya sebagian pesan yang disampaikan oleh film pendek Mimi Lan Mintuno pada hal-hal tertentu yang sesuai dengan pandangan informan. Sisanya, informan menyatakan ketidak setujuannya sesuai dengan kondisi yang dialami oleh informan. Sementara informan yang berada dalam posisi oposisi memiliki pemahaman yang bersebrangan dengan apa yang disampaikan dalam film pendek Mimi Lan Mintuno mereka memahami apa yang ingin disampaikan film pendek Mimi Lan Mintuno tetapi melawannya berdasarkan pengalaman dan pemahaman informan sendiri (Sarjana, 2018).

3. Crosscutting dalam Adegan Sebab-Akibat sebagai Pembangun Unsur Dramatik pada Film Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan, oleh Alfi Aulia Abdu. Tugas Akhir Skripsi Program Studi Televisi dan Film. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Surakarta. 2018.

Penelitian ini membahas terkait Teknik editing yang digunakan yakni crosscutting. Penelitian dilakukan untuk mengetahui gaya penyusunan shot dengan teknik crosscutting mampu memunculkan unsur dramatik (suspense, surprise, curiosity, dan konflik). Metode penelitian menggunakan purposive sampling dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, studi pustaka, dan wawancara. Analisis data dengan reduksi data, sajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan.

Persamaan dan perbedaan penelitian. Persamaannya yaitu, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan film *Bangkit!* sebagai objek penelitian. Walaupun memiliki persamaan, namun ada juga perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini, yaitu pada penelitian terdahulu mengangkat tema tentang teknik editing berupa crosscutting untuk memunculkan unsur dramatik dalam film. Penelitian terdahulu menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, studi pustaka dan wawancara dengan sutradara film yakni Rako Prijanto dengan menggunakan media sosial twitter dan e-mail. Sedangkan pada penelitian ini mengangkat tema analisis resepsi dengan menggunakan wawancara mendalam dengan komunitas film sebagai subjek penelitian.

Hasil penelitian ini ialah, menunjukkan teknik crosscutting dalam film mampu memunculkan empat unsur dramatik dengan

tingkat kemunculan yang berbeda. Unsur dramatik suspense lebih sering muncul dalam penyusunan shot. Perpindahan setiap shot selalu diakhiri dan dimulai dari scene yang berbeda. Perpindahan diletakkan pada adegan dengan hubungan sebab-akibat adegan yang jelas, sehingga penyusunan shot masih terlihat masuk akal dan saling berkesinambungan (Abdu, 2018).

4. Analisis Framing Representasi Bencana dalam Film *Bangkit!* (2016): Melalui Teknik Montase dari Sudut Pandang Subjektif, oleh Irwan Tarmawan dan Rama Mustaqoful Fikri. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi dan Media Baru*, Vol. 13 No.2 Ed. Juli. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia. 2022.

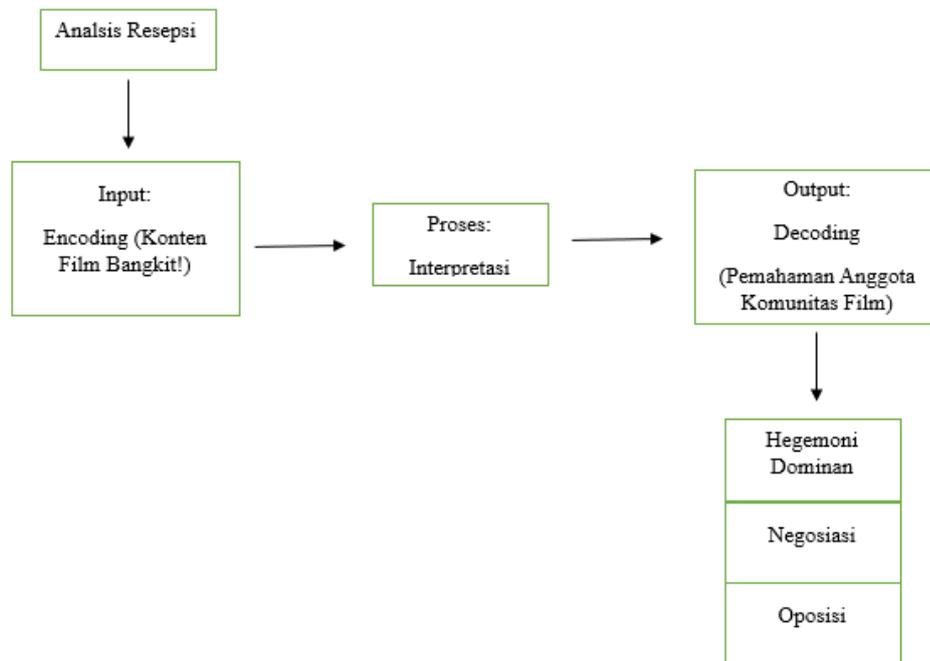
Penelitian ini membahas terkait relasi adegan bencana yang menggunakan CGI dalam teknik montase pada film *Bangkit!* (2016) dari sudut pandang subjektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang digunakan melalui pendekatan deskriptif dengan teknik analisis framing model Pan dan Kosicki. Pengumpulan data dengan document research yang bersumber dari file film *Bangkit!* (2016) serta sumber literatur yang berisi teori-teori utama untuk mengkaji film.

Persamaan dan perbedaan penelitian. Persamaannya yaitu, menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan

menggunakan film *Bangkit!* sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan analisis yang digunakan, jika penelitian terdahulu menggunakan analisis framing model Pan dan Kosicki maka pada penelitian ini menggunakan analisis resepsi model Stuart Hall, yaitu studi tentang khalayak, bagaimana khalayak khususnya komunitas film sebagai subjek penelitian memaknai film *Bangkit!*.

Hasil penelitian ini ialah, Film *Bangkit!* (2016) mampu menyajikan representasi adegan bencana yang besar di kota Jakarta melalui penggunaan CGI yang canggih dan didukung dengan cerita yang dramatis. Tetapi di beberapa adegan penting, penggunaan CGI terlihat belum maksimal serta perspektif realis cerita tidak sesuai dengan realita yang ada. Hal ini disebabkan penggarapan film *Bangkit!* (2016) yang belum maksimal, karena film dengan genre bencana membutuhkan perencanaan hingga terperinci dan dibutuhkan skala yang besar dan luas, ditambah lagi film *Bangkit!* (2016) merupakan film dengan genre action-disaster pertama yang dibuat oleh sineas Indonesia. Namun, pencapaian film *Bangkit!* (2016) mampu menyajikan media informasi penyampai pesan dan hiburan untuk para penonton film di Indonesia (Tarmawan & Fikri, 2022).

C. Kerangka Berpikir



Gambar 3. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (dalam Sampoerna, 2022), kerangka berpikir ialah suatu model konseptual yang digunakan sebagai landasan teori yang terkait dengan faktor-faktor dalam penelitian. Kerangka berpikir pada penelitian yang berjudul: “Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap Film Bangkit!” ialah, menggunakan analisis resepsi Stuart Hall (*Encoding-Decoding*). Kemudian dalam penerapannya, input pada penelitian ini ialah Encoding yaitu konten film Bangkit!, kemudian dalam prosesnya, subjek penelitian melakukan interpretasi atas film Bangkit! yang sebelumnya sudah ditonton oleh subjek penelitian. Pada tahap akhir, output penelitian ini ialah Decoding, atau

pemaknaan khalayak anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap konten film Bangkit!. Terdapat 3 kategori pemaknaan, dominan, negosiasi dan oposisi.

Posisi Dominan (*Hegemonic Reading*), yaitu khalayak menerima pesan yang disampaikan oleh media dan juga posisi media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode dominan dalam masyarakat, sehingga media dan *audience* atau khalayak sama-sama menggunakan cara pandang dari budaya dominan yang berlaku.

Posisi Negosiasi (*Negotiated Reading*), yaitu khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Biasanya khalayak melakukan pengecualian dalam penerapannya menyesuaikan dengan budaya setempat atau *frame of reference* yang mereka anut.

Posisi Oposisi (*Oppositional Reading*), yaitu khalayak secara kritis mengubah pesan atau kode yang diberikan media dengan pesan atau kode alternatif. Khalayak memiliki pandangan atau cara berfikir mereka sendiri mengenai topik yang disampaikan oleh media (Pujarama & Yustisia, 2020).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Perolehan data dari informan dilakukan di McD Manahan Solo, pada pukul 19.00 WIB, hari Minggu 14 Mei, 2023. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan dengan jadwal kegiatan informan, sehingga pemilihan lokasi menjadi lebih fleksibel. Peneliti menargetkan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, berjumlah 4 orang dari 11 anggota, pengambilan sampel ini dilakukan berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan anggota kelompok komunitas film Angkasa Pictures, dari hasil diskusi tersebut terdapat 4 anggota yang memiliki ketertarikan serta memiliki pengalaman membuat film pendek dari awal komunitas ini terbentuk, selain itu 4 informan yang dipilih masuk kedalam anggota divisi editor sekaligus sutradara dan penulis naskah, jadi dengan ini diharapkan 4 informan tersebut mampu memenuhi informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Penelitian ini berlangsung selama 8 bulan, terhitung dari bulan Oktober 2022-Juni 2023.

Tabel 1. Waktu Penelitian

Kegiatan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Penyusunan Proposal									
Sidang Proposal									
Revisi & Penelitian									
Pengumpulan & Pengolahan Data									
Penyusunan Skripsi									
Sidang Munaqosyah									

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall (*Encoding-Decoding*). Menurut Kirk dan Miller (dalam Pujileksono, 2016), metode kualitatif adalah tradisi tertentu dalam bidang ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam ciri khasnya sendiri dan

berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Kegunaan dari metode kualitatif adalah untuk menemukan dan mengembangkan teori yang sudah ada. Pendekatan kualitatif berusaha menjelaskan realitas dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat. Tujuan penelitian kualitatif ialah untuk menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*) dan yang kedua untuk menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Dalam prosesnya, penelitian kualitatif lebih memperhatikan proses/langkah-langkah sistematis daripada hasil. “Makna” menjadi fokus utama dalam pendekatan kualitatif (Pujileksono, 2016).

Pada penelitian ini, tujuan dari penggunaan metode kualitatif adalah untuk menggambarkan dan mengungkapkan resepsi anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film *Bangkit!* yang dianalisis menggunakan analisis resepsi Stuart Hall (*Encoding-Decoding*). Peneliti berusaha memperoleh pemahaman makna dari anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film *Bangkit!* melalui proses (*encoding-decoding*) model Stuart Hall, sehingga menghasilkan 3 kategori audience yaitu, dominan, negosiasi dan oposisi. Dengan demikian, data-data yang terkumpul berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.

C. Sumber Data

1. Sumber data primer

Hasan (dalam Syafnidawaty, 2020), menyatakan data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung di lapangan oleh peneliti atau yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, sumber data primernya ialah film *Bangkit!* yaitu dengan mengidentifikasi adegan yang mewakili kode-kode dominan dalam film *Bangkit!* dan yang kedua ialah hasil wawancara dengan informan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*.
- b. Perizinan kepada anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terkait penelitian yang akan dilakukan.
- c. Melakukan wawancara online terkait latar belakang & profil komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta dengan salah satu anggota komunitas.
- d. Memberikan soft file film *Bangkit!* untuk ditonton oleh masing-masing informan.
- e. Menentukan jadwal wawancara (tempat & waktu).
- f. Wawancara mendalam dengan masing-masing informan.
- g. Melakukan pengolahan data berdasarkan hasil wawancara.

2. Sumber data sekunder

Hasan (2002:58) menyatakan, data sekunder ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang telah

ada, guna mendukung data primer. Dalam penelitian ini penulis menggunakan buku, jurnal, artikel-artikel, penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tema penelitian sebagai kajian pustaka seperti yang telah dijabarkan pada landasan teori pada Bab II.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian komunikasi, diantaranya ialah: kuesioner (angket), interview (wawancara), observasi (pengamatan), Focused Group Discussion/FGD (diskusi kelompok terpusat), dokumentasi dan catatan lapangan (Pujileksono, 2016). Didalam teknik pengumpulan data terdapat instrumen penelitian yang meliputi, unit analisis, teknik pengumpulan data, menyiapkan interview guide dan etika penelitian.

1. Dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan analisis resepsi Stuart Hall (*encoding-decoding*). Dalam prosesnya peneliti terlebih dahulu melakukan tahap *encoding* dengan menentukan objek penelitian atau teks media yang akan dikaji. Pada penelitian ini, teks medianya berupa konten film *Bangkit!*, oleh karena itu teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi. Peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu adegan-adegan dalam film *Bangkit!* yang mewakili kode-kode dominan (Wacana dominan) dalam teks media yang berkaitan dengan tema penelitian. Tahapan ini akan menghasilkan wacana dominan

(*preferred readings*) dari teks media yang nantinya akan dilihat pemaknaannya dari sisi audience.

2. Wawancara.

Interview/wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui tanya jawab secara lisan baik langsung atau tidak langsung dengan sumber data. Terdapat beberapa jenis wawancara, diantaranya ialah wawancara terstruktur (*structured interview*), wawancara kelompok (*group interview*) dan wawancara tak terstruktur (*unstructured interview*) (Pujileksono, 2016). Penelitian ini menggunakan jenis wawancara terstruktur, dengan menggunakan pedoman wawancara. Proses wawancara pada penelitian ini mengikuti sejumlah pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti dan tiap informan ditanyakan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama pula. Tahapan proses wawancara meliputi:

a) Pemilihan informan.

Penentuan informan pada penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (dalam Pujarama & Yustisia, 2020), dalam penelitian kualitatif teknik pemilihan informan yang paling sering digunakan ialah *purposive sampling*. *Purposive sampling* berarti peneliti terlebih dahulu menetapkan kriteria informan guna menyaring informan kunci yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Patton (dalam Pujarama & Yustisia, 2020), memberikan 2 kategori pokok dalam pemilihan subjek penelitian atau informan. Pertama, informan

harus kaya akan informasi sehingga dapat memberikan sumbangan pemikiran yang memadai dan mendalam atas suatu peristiwa atau gejala sosial tertentu. Kedua, informan harus dapat dijangkau, dalam artian mudah untuk ditemui serta bersedia untuk menjadi informan penelitian dan berbagi informasi. Peneliti menargetkan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, berjumlah 4 orang dari 11 anggota yang bersedia diwawancara, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Informan merupakan anggota aktif komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.
 - 2) Informan merupakan seorang film maker yang mengerti dan paham tentang proses produksi sebuah film.
 - 3) Informan menonton film *Bangkit!*.
 - 4) Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.
- b) Melihat/menonton teks media (konten film) yang akan dikaji.

Penelitian resepsi memposisikan *audience* sebagai bagian dari *interpretive communities*. Oleh karena itu, teks media tidak hanya menjadi pembentuk dari kognisi audience, namun *audience* baik secara individu maupun kolektif melakukan pembacaan atas teks media dan kemudian berdasarkan pengalaman tersebut, menciptakan pemaknaan atas teks media sebagai bagian dari kelompok masyarakat yang lebih luas (Pujarama & Yustisia, 2020).

Dalam praktiknya, peneliti memberikan *copy soft file* film Bangkit! untuk ditonton oleh anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, karena tidak semua informan sebelum penelitian pernah menonton film tersebut.

c) Membuat pedoman wawancara.

Penelitian ini menggunakan jenis wawancara terstruktur. Oleh karena itu, pada prosesnya membutuhkan pedoman wawancara (*interview guide*). Isi dari pedoman wawancara ialah sejumlah pertanyaan penting yang dibutuhkan dalam penelitian (Pujarama & Yustisia, 2020).

Dalam praktiknya, peneliti memberikan *highlight* atau sorotan kepada topik penting yang akan ditanggapi oleh informan. Terdapat 2 kategori yang dikelompokkan secara tematik, yaitu kategori pertama berisi tentang pemahaman terhadap konten film. Pada kategori ini terdapat 12 pertanyaan. Kedua, berisi tentang penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*), pada kategori ini terdapat 5 pertanyaan.

d) Mempersiapkan *informed consent*.

Mempersiapkan *informed consent* merupakan bagian dari etika penelitian (Pujarama & Yustisia, 2020). Dalam praktiknya, *informed consent* berisikan tentang informasi tentang tujuan penelitian, kesediaan/ketidaksiediaan informan untuk terlibat dalam penelitian, identitas peneliti, serta aturan-aturan yang disepakati

antara peneliti dengan informan. Surat pernyataan kesediaan menjadi responden/narasumber pada penelitian ini juga mencantumkan tanda tangan, sebagai bukti persetujuan yang sah. Surat ini diberikan peneliti kepada informan sebelum melakukan wawancara dengan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta dengan terlebih dahulu dibaca oleh masing-masing informan secara keseluruhan.

e) Melakukan wawancara mendalam.

Wawancara mendalam (*in-depth interview*), pada praktiknya mempertimbangkan kebutuhan data dan juga kondisi di lapangan. Peneliti menggunakan wawancara mendalam karena dalam komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, tidak semua anggota menjadi informan, namun dari 11 anggota hanya ada 4 orang yang menjadi informan. Selain itu, prosedur untuk melakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*) dilakukan secara terpisah. Jadi, walaupun berada dalam satu tempat yang sama namun peneliti melakukan wawancara secara terpisah, informan menjalani sesi wawancara yang berbeda. Hal ini dilakukan agar masing-masing informan dapat memberikan jawaban secara jujur dan mendalam, tanpa rasa khawatir dan tidak terkontaminasi dengan pandangan diluar dirinya, sehingga informan tetap fokus dan tidak teralih perhatiannya.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu (Pujileksono, 2016). Tahap pengolahan analisis data dalam penelitian resepsi meliputi proses kodifikasi transkrip wawancara dan dilanjutkan dengan melakukan pemetaan berdasarkan 3 kategorisasi posisi hipotetikal oleh Stuart Hall, yaitu posisi dominan, negosiasi dan oposisi (Pujarama & Yustisia, 2020). Pada praktiknya, penelitian ini menggunakan analisis data menurut Jensen (dalam Pujarama & Yustisia, 2020), dengan melalui 3 tahap sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data (*collecting data*).

Mengumpulkan data berpusat pada khalayak (penonton). Pendekatan-pendekatan dalam pengumpulan data menggunakan teknik *in depth interview* atau wawancara mendalam terhadap informan yang telah dipilih. Dalam proses ini, peneliti melakukan dokumentasi dengan mengidentifikasi adegan-adegan yang mengandung wacana dominan dalam film *Bangkit!* untuk membuat pedoman wawancara kemudian peneliti melakukan wawancara mendalam kepada anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.

2. Menganalisis data (*data analysis*).

Terdapat dua tahap dalam menganalisis data yaitu, tahap analisis produksi pesan media untuk mendapatkan *preferred reading* atau wacana dominan dari *encoder*. Tahap kedua, melakukan analisis dari hasil

wawancara untuk penentuan *decoding* informan yang diubah kedalam bentuk narasi dari garis pemikiran dan argumen informan. Dalam proses ini, peneliti menulis hasil wawancara masing-masing informan kemudian merangkum jawaban masing-masing informan sesuai data yang dibutuhkan dalam penelitian, kemudian peneliti mengubah hasil wawancara kedalam bentuk narasi yang berisi adegan yang menjadi sorotan sesuai dengan tema penelitian dan juga tanggapan atau jawaban dari masing-masing informan.

3. Meninterpretasikan hasil analisis data (*interpretation*).

Analisis hasil wawancara diubah kedalam bentuk tabel dan dijelaskan dalam bentuk narasi sesuai dengan 3 kategori posisi hipotetikal Stuart Hall. Tahapan ini ialah mengelompokkan masing-masing informan kedalam 3 posisi hipotetikal yaitu dominan, negosiasi dan oposisi sesuai dengan hasil wawancara mendalam.

Melalui ketiga tahapan tersebut penelitian ini akan menghasilkan sebuah penggambaran secara detail tentang bagaimana pemaknaan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film *Bangkit!*.

F. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data. Triangulasi data merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Triangulasi ialah

gabungan/kombinasi dari berbagai metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena yang saling berkaitan dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Tujuan penggunaan triangulasi data ialah agar fenomena yang diteliti dapat dipahami dengan baik sehingga pada akhirnya menghasilkan kebenaran tingkat tinggi jika didekati dari berbagai sudut pandang (Pujileksono, 2016).

Teknik triangulasi yang digunakan pada penelitian ini ialah triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data ialah menggali kebenaran data/informasi melalui berbagai sumber data yang berbeda. Peneliti memanfaatkan data dari dokumentasi dan data dari wawancara. Dari sumber data primer tersebut akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang nantinya akan memberikan pandangan yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Dari pandangan yang berbeda itu akan menghasilkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kredibilitas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Film Bangkit!



Gambar 4. Poster Film Bangkit!

Film *Bangkit!* adalah film bergenre *action-disaster* (bencana) pertama di Indonesia yang tayang pada 28 Juli 2016. Disutradarai oleh Rako Prijanto, sedangkan penulis naskahnya ialah Anggoro Saronto (Andre, 2019). Pada tahun 2016, film *Bangkit!* mendapat nominasi dari Festival Film Bandung pada kategori editing terpuji. Selain itu, film ini juga mendapat nominasi Festival Film Indonesia pada kategori efek khusus terbaik. Pada karakter tokohnya, film *Bangkit!* memenangkan piala Festival Movie Actor Awards pada kategori pemeran anak-anak terbaik yaitu pada penokohan Dwi yang diperankan oleh Andryan Bima

(Abdu, 2018). Dengan total biaya produksi mencapai 12 miliar rupiah, *Bangkit!* mengumpulkan 121.358 penonton dalam penayangannya. Film produksi Kaininga Pictures dan Oreima Films memiliki durasi yang cukup panjang, yaitu 2 jam 2 menit dan dibintangi oleh aktor—aktor ternama Indonesia, seperti:

- a. Vino G. Bastian sebagai Addri
- b. Putri Ayunda sebagai Indri
- c. Acha Septriasa sebagai Denandra
- d. Deva Mahendra sebagai Arifin
- e. Ferry Salim sebagai Hadi
- f. Donny Damara sebagai Gubernur DKI Jakarta
- g. Yuyu Unru sebagai Dr. Pongky/Prof. Pongky
- h. Adriyan Bima sebagai Dwi
- i. Yasamin Jasem sebagai Eka
- j. Khiva Iskak sebagai Endo.

Film *Bangkit!* mengisahkan tentang Addri (Vino G. Bastian) seorang anggota BASARNAS. Hidupnya amat didedikasikan pada pekerjaannya. Istrinya, Indri (Putri Ayudya) amat paham akan pekerjaan suaminya. Keluarga mereka adalah keluarga yang sangat harmonis, terutama dengan kehadiran kedua anaknya yaitu Eka (Yasamin Jasem) dan Dwi (Andriyan Bima). Namun semua itu berubah ketika bencana secara terus menerus menimpa wilayah DKI Jakarta dan Addri yang seorang anggota BASARNAS sibuk menjalankan tugas

pekerjaannya. Dalam proses produksinya film *Bangkit!* ingin menampilkan visualisasi sebuah bencana alam yang sering terjadi di Indonesia, terkhusus di Ibukota Jakarta, yaitu banjir. Wilayah DKI Jakarta diguyur hujan terus menerus yang mengakibatkan tanggul bendungan Katulampa ambrol, lalu ada badai Laluna dari Australia mengarah ke Jakarta. Namun ada juga bencana lain yang diprediksi akan menimpa DKI Jakarta dalam kurun waktu 24 jam, yaitu DKI Jakarta akan tenggelam. Hal ini belum pernah terjadi sebelumnya, ditambah dengan gempa bumi dahsyat yang akan meluluhlantakkan DKI Jakarta, serta menampilkan visualisasi proses evakuasi bencana yang dilakukan oleh BASARNAS dan profesi-profesi lain yang terlibat didalamnya dengan menggunakan efek visual tambahan atau efek CGI (*Computer Generated Imagery*) (Andre, 2019).

Terdapat scene dalam film *Bangkit!* saat Addri melakukan evakuasi pada kecelakaan bis di awal film. Bis tersebut masuk ke dalam jurang dan masih terdapat beberapa penumpang di dalamnya. Saat itu Addri melakukan evakuasi dengan memecahkan kaca depan bis agar bisa menyelamatkan penumpang yang masih terjebak di dalam. Pada adegan tersebut membutuhkan efek visual tambahan CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam menggambarkan proses evakuasi kecelakaan bis, sesuai dengan naskah/narasi dalam film. Hal ini dilakukan karena mustahil membuat adegan kecelakaan bis yang masuk ke jurang tanpa adanya efek visual tambahan CGI (*Computer*

Generated Imagery), selain itu akan membahayakan aktor yang terlibat didalamnya. Namun dibalik efek CGI (*Computer Generated Imagery*) yang baik dalam menggambarkan proses evakuasi kecelakaan bis, ternyata terdapat jalan cerita yang tidak masuk akal. Seperti yang dijelaskan oleh Kent, dalam *Cinemags.org* tentang review film *Bangkit!* – Good Effect, Bad Story, saat Addri mengevakuasi kecelakaan bis yang masuk jurang. Addri yang merupakan seorang anggota BASARNAS melakukan evakuasi bis tanpa memperhatikan keselamatan penumpang. Pada adegan itu Addri memecahkan kaca jendela bis yang didepannya masih ada orang. Padahal seharusnya saat melakukan evakuasi, Addri harus memerintahkan penumpang untuk mundur menjauh atau menutup muka, agar tidak terkena pecahan kaca. Hal ini sangat berbahaya jika dilakukan di dunia nyata, akan melukai penumpang bahkan bisa jadi pecahan kaca tersebut masuk ke mata penumpang (Kent, 2016).

2. Profil Informan

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara mendalam dengan 4 informan yang merupakan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Informan merupakan anggota aktif komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.
- b. Informan merupakan seorang *film maker* yang mengerti dan paham tentang proses produksi sebuah film.

- c. Informan menonton film Bangkit!
- d. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Profil komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta ialah sebagai berikut:

- a. Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta merupakan sebuah komunitas yang terdiri dari kumpulan pelajar dari jurusan PFPT (Produksi Film dan Program Televisi) SMKN 6 Surakarta yang terbentuk setelah mengikuti beberapa lomba film. Angkasa Pictures berdiri dari tahun 2022 dan memiliki 11 anggota/*crew*. Tujuan dibentuknya komunitas ini karena sangat sering menjadi satu tim/*crew* dalam produksi film pendek, kemudian pada akhirnya komunitas ini ada hingga saat ini dan masih aktif memproduksi film-film pendek. Berikut judul film yang pernah diproduksi oleh komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta, diantaranya:
 - 1) Film 1,2,3 Senyum
 - 2) Film Sinar ketika Sirna
 - 3) Film Tuai
 - 4) Film Hal Terindah
 - 5) Film Setiap Detik dan Harapan
 - 6) Film Senandika Renjana
 - 7) Dll.



Gambar 5. Logo Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta

b. Informan 1

Informan pertama pada penelitian ini bernama Rizqi Paramitha, dengan nama panggilan Mitha. Ia aktif dalam komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta sejak awal komunitas ini berdiri. Saat ini ia berada di kelas 12 di jurusan PFPT (Produksi Film dan Program Televisi).

c. Informan 2

Informan kedua pada penelitian ini bernama Ardiansyah Adi S, dengan nama panggilan Adi. Ia aktif dalam komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta sejak awal komunitas ini berdiri. Saat ini ia berada di kelas 12 di jurusan PFPT (Produksi Film dan Program Televisi). Ia mengaku sangat tertarik di dunia perfilman dan memiliki cita-cita memajukan perfilman Indonesia agar bisa bersaing di kancah Internasional.

d. Informan 3

Informan ketiga pada penelitian ini bernama Brigita Gladis Adventika, dengan nama panggilan Gita. Ia aktif dalam komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta sejak awal komunitas ini berdiri. Saat ini ia berada di kelas 12 di jurusan PFPT (Produksi Film dan Siaran Televisi). Ia mengaku tertarik di dunia perfilman tidak hanya sebagai penikmat film, namun juga ingin melihat dan mengerti bagaimana proses pembuatan sebuah film atau kegiatan di balik layar sebuah produksi film dan televisi.

e. Informan 4

Informan keempat pada penelitian ini bernama Roseana Agil Safitri. Ia aktif dalam komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta sejak awal komunitas ini berdiri. Saat ini ia berada di kelas 12 di jurusan PFPT (Produksi Film dan Siaran Televisi). Ia mengaku bahwa di jurusan ini memiliki jenjang studi selama 4 tahun, berbeda dengan jurusan lain. Jadi, ia masih melanjutkan 1 tahun lagi hingga kelas 13, ia bergabung dengan komunitas ini dikarenakan ia tertarik dengan produksi film dan ingin menjadi salah satu crew film Indonesia suatu hari nanti, sehingga namanya bisa tercantum dalam layar bioskop setelah film selesai ditayangkan.

B. Deskripsi Objek Penelitian

Objek Penelitian ini terdiri dari beberapa adegan dalam film *Bangkit!*, diantaranya yaitu:

1. Adegan 1

Adegan pertama pada durasi 00.00.45 detik, memperlihatkan ketika Addri melakukan evakuasi bus yang mengalami kecelakaan dan terperosok ke jurang. Saat proses evakuasi bus, Addri ditarik oleh tuas tali yang diikat dari atas untuk menyelamatkan penumpang di dalam bus. Satu persatu penumpang dengan memecahkan kaca bus bagian depan sebagai tindakan awal evakuasi. Adegan ini dibantu dengan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam menampilkan adegan bus terperosok jatuh ke jurang serta pada saat penyelamatan atau evakuasi agar lebih realistis, selain itu mustahil melakukan adegan kecelakaan bus hingga jatuh dan terperosok ke jurang secara nyata, karena hal ini dapat membahayakan aktornya.



Gambar 6. Adegan 1 Evakuasi Kecelakaan Bus

2. Adegan 2

Adegan kedua pada durasi 00.07.30 detik, memperlihatkan suasana gerimis dan mencekam yang terjadi di pinggiran kali. Terlihat banyak orang terjebak macet. Pada adegan ini menampilkan adegan banjir bandang yang datang secara tiba-tiba tanpa ada tanda-tanda terlebih dahulu. Adegan ini membangun suasana dramatis dalam film.



Gambar 7. Adegan 2 Banjir Bandang

3. Adegan 3

Adegan ketiga pada durasi 00.08.10 detik, memperlihatkan evakuasi di *Basement Mall* tempat dimana Arifin pergi membeli cincin kawinnya. Ia terjebak dan membutuhkan pertolongan disana, perjuangan Arifin untuk bertahan hidup ditengah kepungan air akhirnya mendapat respon dari Adrri (anggota BASARNAS). Adrri dengan sigap menolong Arifin yang sudah lemas dan membutuhkan oksigen. Adegan ini dibantu menggunakan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam pembuatannya. Karena mustahil jika melakukan adegan di dalam *basement mall* yang tergenang air didunia nyata.



Gambar 8. Adegan 3 Evakuasi *Basement Mall*

4. Adegan 4

Adegan keempat pada durasi 00.25.55 detik menampilkan adegan evakuasi di loteng rumah Addri, saat Eka jatuh dari atap yang ambrol. Pada bagian ini nampak narasi yang ingin ditampilkan berupa sisi dramatis dari keluarga Addri, pada saat bersamaan Addri yang tengah menolong anak kecil ditengah banjir bandang harus berhadapan dengan situasi saat anak sulungnya juga berada dalam bahaya. Addri disudutkan oleh dua pilihan. Namun, pada akhirnya Eka lepas dari genggaman ibunya dan hanyut terbawa derasnya arus banjir sehingga tidak berhasil diselamatkan. Adegan ini menggunakan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam proses pembuatannya, yaitu latar belakang perkotaan dan air banjir bandang serta cuaca dan suasana yang mencekam. Hal ini dilakukan guna menambah kesan dramatis dalam film.



Gambar 9. Adegan 4 Evakuasi Loteng Rumah Addri

5. Adegan 5

Adegan kelima pada durasi 00.37.30 detik. Adegan ini menampilkan Arifin seorang petugas BMKG, sedang melakukan pantauan cuaca di kantornya. Dia melakukan pantauan cuaca menggunakan teknologi canggih berupa layar sentuh yang menampilkan peta wilayah Indonesia. Arifin menjelaskan kepada Hadi (Ferry Salim) ketua BMKG bahwa cuaca pada saat itu sedang tidak baik-baik saja terutama pada wilayah DKI Jakarta. Ia menjelaskan bahwa pertumbuhan awan sangat cepat dikarenakan tingginya tingkat kelembaban udara dan suhu permukaan laut ditambah dengan adanya dorongan angin dari barat laut Arifin memprediksi dalam waktu 12 jam kedepan Jakarta akan dilanda hujan lebat. Namun Hadi menolak pendapat Arifin, ia berpendapat bahwa DKI Jakarta hanya akan mendapat sisa dari dampak fenomena alam tersebut jadi tidak terlalu berbahaya. Padahal data yang disajikan Arifin itu merupakan data berdasarkan kejadian nyata, namun Hadi tidak mempercayai hal tersebut, ternyata setelah diketahui terdapat kerusakan atau trouble pada

alat yang digunakan di kantor BMKG sehingga data yang masuk lebih lambat dari keadaan nyata yang sedang terjadi sehingga menimbulkan tidak kesesuaian antara lapangan dan data yang ada di kantor BMKG.

Disini terlihat bahwa adegan ini seolah-olah hanya Arifin yang mampu mendeteksi apa yang akan terjadi, sayangnya tidak ada yang bisa mempercayainya. Padahal ia telah membuktikan dengan data yang jelas dan rinci untuk mendapatkan kepercayaan dari ketua BMKG, sehingga bisa cepat melakukan tindakan.



Gambar 10. Adegan 5 Pantauan Cuaca di Kantor BMKG

6. Adegan 6

Adegan keenam pada durasi 00.40.47 detik, menampilkan kecelakaan pesawat hercules yang dahsyat. Pesawat tersebut jatuh karena adanya guncangan dari awan *cumulonimbus*. Arifin menjadi satu satunya korban kecelakaan pesawat yang memiliki luka yang cukup ringan. Padahal, jika dilihat dari titik jatuh pesawat hingga titik mendarat pesawat mustahil jika Arifin hanya mendapat luka ringan seperti itu, ditambah dengan anggota lain yang tidak ditampilkan keberadaannya entah selamat atau tidak.



Gambar 11. Adegan 6 Evakuasi Kecelakaan Pesawat Hercules

7. Adegan 7

Adegan ketujuh pada durasi 01.15.18 detik menampilkan suasana kota dan kemacetan DKI Jakarta, serta ditambah dengan bencana gempa bumi. Pada adegan ini, Denandra, Indri, Dwi dan Prof. Pongki berada di dalam mobil dan berusaha mencari terowongan bawah tanah tersebut. Guncangan yang dihasilkan dari gempa bumi berhasil merobohkan gedung-gedung tingkat dan kecelakaan mobil, serta menampilkan asap-asap kebakaran gedung serta orang-orang yang berlarian berusaha menyelamatkan diri.



Gambar 12. Adegan 7 Bencana Gempa Bumi

8. Adegan 8

Adegan kedelapan pada durasi 01.28.51 detik, menampilkan evakuasi di terowongan bawah tanah. Adegan ini menampilkan narasi Addri dan Dwi sebagai seorang anak dan ayah sama-sama berjuang untuk keluar dari dalam terowongan bawah tanah. Addri yang memiliki tanggung jawab sebagai seorang ayah dan juga tidak ingin mengulangi kesalahannya hingga kehilangan anaknya pun berusaha dengan keras untuk membawa Dwi keluar dari dalam terowongan bawah tanah. Mereka saling bekerja sama dan tidak ingin kehilangan satu sama lain.



Gambar 13. Adegan 8 Evakuasi Terowongan Bawah Tanah

9. Adegan 9

Adegan kesembilan pada durasi 01.50.35 detik menampilkan ending film *Bangkit!* yaitu saat Addri dan Arifin berhasil keluar dan diselamatkan dari terowongan bawah tanah. Narasi yang ditampilkan pada adegan ini ialah, tentang bagaimana perjuangan dan tanggung jawab serta akhir yang bahagia, adegan ini ditutup dengan Arifin yang melamar kekasihnya Denandra, disisi lain Addri kembali berkumpul

dengan keluarganya dan setelah itu, Addri kembali menerima panggilan tugas dari komandannya.



Gambar 14. Adegan 9 *Ending* Film

C. Hasil Wawancara/Sajian Data

1. Penggunaan Efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam film

Bangkit!

a. Informan 1

1) Adegan kecelakaan dan evakuasi bus menggunakan efek CGI.

Pada adegan ini, informan 1 menerima penggambaran adegan kecelakaan dan evakuasi bus menggunakan efek CGI, namun ia juga memberikan kritikan terhadap penggambaran adegan kecelakaan dan evakuasi bus menggunakan efek CGI, ia menyatakan bahwa penggambarannya sudah cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan lagi, karena terkesan didramatisir dan kurang *real*.

“Sudah cukup baik, walau kadang masih terlihat kasar di mata saya. Namun, sudah cukup untuk menggambarkan situasi pada saat itu. Waktu kejadian evakuasi bus yang

kecelakaan di jurang, itu masih perlu ditingkatkan lagi, waktu bisnya turun ke bawah itu masih terlihat kasar efek CGI-nya apalagi saat Addri berada di dalam bis yang udah turun ke bawah tapi tiba-tiba dia udah ada di luar menuju ke atas, menurut saya itu kurang real dan dilebih-lebihkan gitu, kayak didramatisir” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 2) Adegan banjir bandang yang menyapu orang-orang di jalanan yang macet dan diguyur hujan deras menggunakan efek CGI. Pada adegan ini, informan 1 ia menerima penggambaran bencana banjir bandang menggunakan efek CGI karena hal itu sulit direalisasikan secara nyata untuk pembuatan film.

“Menurut saya masih perlu ditingkatkan, namun untuk penggambaran apa yang terjadi sudah bisa dipahami dengan mudah dan adegan yang menjadi sorotan saya itu ketika banjir besar menyapu bersih orang-orang di jalan efek CGI-nya udah bagus mengingat adegan seperti itu nggak bisa direalisasikan secara nyata untuk pembuatan film...” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 3) Adegan di kantor BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 1, ia menolak penggunaan efek CGI dalam menggambarkan peralatan canggih di kantor BMKG. Menurutnya penggunaan efek CGI dalam menggambarkan peralatan canggih di kantor BMKG terlalu berlebihan, mengingat Indonesia masih belum menggunakan teknologi tersebut, menurutnya menggunakan layar proyektor saja sudah cukup untuk menampilkan pantauan cuaca.

“Tapi menurut saya penggunaan efek CGI ini terlalu berlebihan, karena pada tahun ini saja Indonesia masih belum menggunakan teknologi itu, menggunakan proyektor saja sudah cukup menurut saya.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 4) Adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota. Pada adegan ini informan 1, ia menerima penggambaran bencana gempa bumi menggunakan teknik CGI dalam film. Menurutnya, penggambaran bencana gempa bumi yang menampilkan jalanan yang retak dan bangunan yang roboh seperti nyata/real.

“Menurut saya, karena itu merupakan film bencana yang sulit direalisasikan ya itu udah cukup terlebih saat menggambarkan bencana gempa bumi yang membuat kotanya hancur keren banget sih itu retak-retak jalannya dan bangunan-bangunan yang roboh kelihatan nyata, itu jelas nggak mungkin kalo dilakukan di dunia nyata hanya untuk membuat film, bisa jadi lebih gede lagi dong biaya produksinya, lagian menurut saya juga mustahil sih itu dilakukan hehe...” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 5) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 1, ia menerima penggunaan efek CGI dalam menggambarkan evakuasi di terowongan bawah tanah. Menurutnya, efek CGI-nya berperan sebagai pembangun unsur dramatik dalam adegan ini.

“Sudah cukup baik, walau kadang masih terlihat kasar di mata saya. Namun, sudah cukup untuk menggambarkan situasi pada saat itu. Yang menjadi sorotan bagi saya itu, ketika Addri dan Dwi berada di terowongan bawah tanah, itu CGI-nya berperan banget untuk nambah kesan dramatis...” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

b. Informan 2

1) Adegan kecelakaan dan evakuasi bus menggunakan efek CGI.

Pada adegan ini informan 2, ia menolak penggunaan efek CGI yang menggambarkan kecelakaan bus. Menurutnya, adegan ini terlalu janggal karena saat itu menampilkan bus yang sudah terjun ke bawah namun saat shot dari dalam, busnya tidak ada pergerakan alias diam di tempat. Ia menyatakan, seharusnya saat bus jatuh terperosok ke dalam jurang, ada kesesuaian tampilan shot antara shot dari luar maupun dari dalam bus.

“Kalo bagian janggal itu pertama waktu adegan di busnya dulu, waktu opening. Itukan ada adegan busnya terperosok ke dalam jurang. Nah, waktu itu ada shot dari luar yang busnya itu ngeliatin udah terjun jalan ke bawah, tapi waktu shot dari dalam itu busnya diem disitu kan harusnya busnya dari dalam juga menampilkan shot kalo bus itu terperosok dan jatuh ke bawah, biar sesuai sama shot sebelumnya gitu. Itu yang janggal pertama.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

2) Adegan banjir bandang yang menyapu orang-orang di jalanan

yang macet dan diguyur hujan deras menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 2, ia menolak penggambaran adegan banjir bandang yang menggunakan efek CGI. Menurutnya, adegan tersebut masih terbilang kasar dan kurang rapi.

“Kalo adegan yang ada CGI-nya itu mungkin kebanyakan masih terbilang kasar. Kasar dan lebih kurang rapi, apalagi saat ada shot banjir melanda kota itu kesannya airnya masih nggak nempel gitu sama tanahnya.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 3) Adegan evakuasi di *basement mall*. Pada adegan ini informan 2, ia menerima penggambaran evakuasi bencana di *basement mall* saat Addri menyelamatkan Arifin. Menurutnya, adegan tersebut menjadi salah satu adegan dengan penggunaan efek CGI yang paling baik disepanjang film. Ia menyatakan bahwa penggunaan efek antara air dan *basement*-nya menyatu, terlebih ditambah dengan sorot lampu senter yang digunakan Addri untuk mencari korban, menambah kesan dramatis.

“Kalo evakuasi bencana itu yang menurut saya paling didapet CGI-nya itu... waktu ada di basement waktu nyelametin Arifin itu keren sih, soalnya disitu bener-bener kelihatan kayak nyata, antara air dan basement-nya itu bisa nyatu kayak nempel gitu ditambah adegan evakuasi yang dilakukan Addri dan tim SAR-nya itu kena sorot lampu senter makin keren jadinya.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 4) Adegan evakuasi di loteng rumah Addri menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 2, ia menerima penggambaran suasana evakuasi di loteng rumah Addri. Menurutnya, CGI yang digunakan untuk menampilkan bencana yang terjadi saat Addrian dan keluarganya berada di loteng untuk menyelamatkan diri dari kepungan banjir bandang sudah cukup baik. Sudah bisa menggambarkan betapa mencekamnya keadaan pada saat itu dengan menampilkan bangunan kota yang tinggi tergenang air dan mendung.

“...Terus, kalo menurut saya yang CGI-nya bagus, yang ngelihatn kayak bencananya itu ngeri banget itu saat si keluarga Addrian naik ke loteng, itu kayak ngelihatn

bangunan kota-kotanya tinggi tinggi terus mendungnya kayak mencekam banget, apalagi ada airnya yang tinggi. Itu menurut aku shotnya yang paling ngeri.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 5) Adegan di kantor BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 2, ia menerima penggambaran alat-alat pemantau cuaca yang canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Namun disisi lain, menurutnya penggunaan efek CGI untuk memperlihatkan kecanggihan alat-alat di kantor BMKG juga perlu menyesuaikan setting waktu yang ada di filmnya. Jika latar waktu sudah menunjukkan era modern maka sah saja jika menampilkan efek tersebut. Namun jika latar waktu yang digunakan masih sekitar tahun 2016-2017, itu terlalu kurang pas.

“Kalo dari saya sendiri, menurut saya sih bagus aja mbak. Tapi menurut saya ya harus menyesuaikan setting waktu yang ada di filmnya itu. Saya juga agak lupa setting filmnya yang dipakai itu kapan. Kalo mungkin setting waktunya udah di tahun 2030 gitu udah bagus, tapi kalo setting waktunya masih tahun sekitaran 2016-2017 itu kayak menurut saya kurang masuk.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 6) Adegan kecelakaan dan evakuasi pesawat hercules yang ditumpangi Arifin. Pada adegan ini informan 2, ia menolak penggambaran adegan Arifin saat berada di pesawat hercules yang menggunakan efek CGI. Menurutnya, saat adegan tersebut terjadi ketidaksesuaian shot, dimana adegan tersebut terjadi setelah kota terguncang gempa dahsyat namun shot pada adegan

itu menampilkan gedung-gedung yang masih utuh seolah-olah tidak terdampak bencana gempa.

“Kalo sekuen cerita yang paling tidak menarik menurut saya itu mungkin dari yang bagian... Terus yang kedua itu sekuen saat adegan di atas pesawat hercules yang ngeliatin kotanya itu habis gempa, nah kan habis gempa kan kotanya hancur tapi saat dia naik pesawat hercules itu kok gedung-gedungnya masih utuh.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 7) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 2, ia menerima penggambaran adegan evakuasi di terowongan bawah tanah. Menurutnya, adegan tersebut masuk ke dalam salah satu adegan yang paling bagus efek CGI-nya, penggunaan efek CGI yang pas tidak lebay dan monoton sehingga menambah kesan dramatis.

“Kalo evakuasi bencana itu yang menurut saya paling didapet CGI-nya itu... Terus yang terakhir itu, saat si Addrian nyari anaknya di terowongan selain acting dari pemainnya yang keren juga dibantu sama efek CGI-nya dan saat adegan itu bener-bener pas efeknya dapet jadi kesan dramatisnya kebangun, enggak yang lebay atau monoton gitu. Itu menurut saya yang paling bagus.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

c. Informan 3

- 1) Adegan di kantor BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 3, menerima penggambaran adegan di kantor BMKG yang menampilkan peralatan canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Menurutnya, adegan ini sudah bagus.

Karena, film Indonesia jarang menggunakan teknologi seperti itu. Selain itu, setting tempat di kantor BMKG yang memperlihatkan pantauan cuaca sudah bagus seperti keadaan aslinya.

“...Sama Arifin jelasin cuaca itu keren.” & “Menurut saya itu keren sih mbak, cuman jarang kan film Indonesia yang menggunakan teknologi itu. Dan setting di kantor BMKG yang lagi mantau itu keren sih mungkin kayak aslinya ya, mungkin hehe.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 2) Adegan kecelakaan dan evakuasi pesawat hercules yang ditumpangi Arifin. Pada adegan ini informan 3, menerima adegan kecelakaan dan evakuasi pesawat hercules yang ditumpangi Arifin menggunakan efek CGI. Menurutnya, adegan di atas pesawat hercules sudah bagus, memperlihatkan suasana pesawat hercules yang menerjang awan *cumulonimbus* ditambah dengan efek petir, membuat suasana semakin mencekam.

“...sama adegan di atas pesawat hercules itu juga bagus ngelihatn pesawat hercules yang berjuang melawan awan cb itu bagus banget mencekam ada efek petirnya juga.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 3) Adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota. Pada adegan ini informan 3, menerima penggambaran adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota menggunakan efek CGI. Menurutnya, secara visual penggambaran gempa bumi sudah realistis dengan menampilkan jalanan yang retak-retak, mengingat tahun film itu dibuat sudah cukup memuaskan.

“...Terus sama di bagian bencana alamnya itu mbak kan gempa nah jalannya itu kan retak-retak gitu, itu bagus kayak realistis banget.” & “...Terus sama itu, gempanya itu, itu bagus sih mbak bagus banget keren gitu, Indonesia di jaman 2016 bisa bikin film kayak gitu.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

d. Informan 4

1) Adegan kecelakaan dan evakuasi bis menggunakan efek CGI.

Pada adegan ini informan 4, menolak penggambaran adegan kecelakaan bis saat Addri mengevakuasi penumpang di dalam bis yang hampir terperosok ke jurang. Menurutnya, saat proses evakuasi berlangsung di bagian depan bis terdapat kekurangan, seharusnya saat bis terperosok ke jurang, tali yang digunakan untuk mengevakuasi penumpang di dalam bis bergerak/berpindah tempat mengikuti arah gerakan bis yang jatuh.

“Kalo diproses evakuasi di bagian depan yang bis itu, lumayan kurang sih kak waktu bisnya itu terperosok itu saya notice, kan itu bisnya turun ke bawah gitu kan cuman yang bagian atas itu yang memegang talinya si Addri itu talinya nggak gerak gitu lho, jadi talinya cuma digenggam gitu kan padahal bisnya itu turun, harusnya kan talinya gerak.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

2) Adegan banjir bandang yang menyapu orang-orang di jalanan

yang macet dan diguyur hujan deras menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 4, menolak penggambaran adegan banjir bandang yang menggunakan efek CGI. Menurutnya,

visualisasi bencana banjir masih terbilang kasar dan kurang nyata.

“...Begitu juga saat terjadi bencana banjir bandang, itu masih kasar efek CGI-nya bisa dibilang kurang real. Jadi untuk bencananya masih kurang menurut saya.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 3) Adegan evakuasi di basement mall. Pada adegan ini informan 4, menerima adegan evakuasi di basement mall. Menurutnya, saat adegan evakuasi Arifin di basement mall, penggunaan efek CGI-nya paling realistis dan rapi.

“Terus pas evakuasi Arifin di basement mall, itu menurut saya paling dapet dari segi efek CGI-nya kak, soalnya bener-bener nempel antara air dan basement nya itu, itu cukup rapi sih.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 4) Adegan evakuasi di loteng rumah Addri menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 4 menolak, menurutnya terdapat kejanggalan pada adegan saat Eka jatuh terperosok karena atap yang diinjaknya ambrol, disitu Indri (ibu Eka) telat melepaskan genggamannya, padahal posisinya tangan Eka sudah terlepas beberapa detik lebih dulu.

“...Terus ini juga, waktu Eka jatuh kan ibunya memegang si Ekanya pas Eka udah lepas tapi tangan ibunya itu baru ngelepas alias telat gitu.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 5) Adegan di kantor BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 4, ia menerima penggambaran adegan di kantor

BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Menurutnya, efek CGI yang digunakan dalam adegan ini sudah cukup bagus. Namun disisi lain, terdapat keanehan saat Arifin menggunakan alat yang berupa layar sentuh/touchscreen untuk menjelaskan tentang hasil pantauan cuaca. Pada adegan ini Arifin terlihat kaku/tidak *luwes*.

“Kalo untuk efeknya udah cukup bagus ya, udah bagus. Cuma kalo untuk pas dia mindah-mindah itu kayak aneh gitu, kayak nggak seluwes itu gitu. Jadi kayak aneh.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 6) Adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota menggunakan efek CGI. Informan 4 menerima penggambaran bencana gempa bumi, menurutnya sudah cukup bagus, namun pada bagian saat gedung-gedung roboh akibat bencana gempa bumi tidak semulus yang diharapkan, mengacu kepada film 2012 atau film-film yang menggunakan efek CGI lainnya.

“Untuk efek CGI dalam penggambaran bencananya udah cukup bagus, cuman ya yang bagian di roboh-roboh pas waktu ada gempa, gempanya itu enggak semulus yang diharapkan, belum kayak di film 2012 atau di film-film CGI lainnya.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 7) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 4, menerima adegan saat evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian

atau konflik yang terjadi dalam film. Menurutnya, saat evakuasi di terowongan bawah tanah menyajikan efek CGI yang bagus.

“Oh iya, saat evakuasi di terowongan bawah tanah itu menurut saya nggak ada yang gagal sih, keren dari segi efek CGI-nya...” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

2. Narasi dalam film Bangkit!

a. Informan 1

- 1) Adegan banjir bandang, pada adegan ini menampilkan banjir bandang yang menyapu orang-orang di jalanan yang macet dan diguyur hujan deras. Informan 1, menyayangkan ada kejanggalan dalam adegan tersebut, menurutnya saat orang-orang yang berdiri di jembatan memandangi sungai, padahal sudah jelas hujan deras dan debit air mulai tinggi itu tidak logis.

“...ya itu udah cukup sih tapi kok adegannya malah aneh, disaat debit air mulai naik dan hujan deras banyak orang-orang yang ngeliatin sungai dan malah berdiri di jembatan, kan pada akhirnya mereka tersapu banjir bandangnya, itu aneh sih nggak logis aja gitu hehe.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 2) Adegan evakuasi di *basement mall*. Pada adegan ini, informan 1 ia menolak narasi yang ada dalam adegan evakuasi Arifin di *basement mall*. Ia menyatakan ada kejanggalan dalam adegan tersebut, saat Arifin sudah terjebak di dalam *basement mall* dengan waktu yang cukup lama. Namun setelah berhasil ditemukan, Arifin langsung bisa beraktifitas seperti biasa tanpa

ada perawatan dan pengecekan kesehatan/kondisi tubuh terlebih dahulu.

“Pada bagian awal Arifin terkena banjir saat berada di basement kan itu durasinya cukup lama ya, menggambarkan lamanya dia berjuang di dalam basement terjebak dan mencoba keluar dengan meminta bantuan. Nah setelah dia berhasil ditemukan dalam keadaan nggak sadar oleh si Addri, itu kan harusnya logikanya dia butuh perawatan dulu, atau seenggaknya dicek lah kesehatan/kondisi tubuhnya, tapi kok saat itu Arifin bisa langsung beraktifitas seperti biasa gitu...” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 3) Adegan saat Addri sekeluarga sedang menyelamatkan diri dari banjir ke atas loteng/atap rumahnya. Pada adegan ini, informan 1 ia menolak narasi yang ada dalam adegan evakuasi di loteng rumah Addri. Adegan ini menampilkan suasana banjir bandang yang mengepung rumah Addri. Informan menyatakan sekuen cerita ini merupakan sekuen paling tidak menarik sepanjang penayangan film karena Addri memilih mengevakuasi keluarganya ke atap rumah, selain itu ia menyayangkan sikap dari kedua anak Addri.

“Menurut saya sekuen yang paling tidak menarik itu ketika rumah Addri mulai tergenang banjir dan Addri sekeluarga memilih naik ke atap. Dan saat berada di atap kenapa Dwi harus berada di pinggir atapnya, kan kejadian buruk akan terjadi, Eka yang ingin menarik adiknya itu malah jadi terbawa arus karena atapnya runtuh.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 4) Adegan di kantor BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG menggunakan efek CGI. Pada adegan ini informan 1, ia menerima narasi yang menampilkan alat-alat

canggih di kantor BMKG. Menurutnya narasi saat Arifin menjelaskan tentang perubahan cuaca yang terjadi di Jakarta itu masuk dalam sekuen cerita yang paling menarik, karena dari situlah penyebab permasalahannya terjadi yaitu cuaca yang buruk.

“Menurut saya, pada bagian ketika Arifin menjelaskan tentang perubahan cuaca yang terjadi di Jakarta. Pada bagian ini, jalan cerita semakin dramatis. Ya karena penyebab dari permasalahannya pada film ini ya cuaca yang buruk itu.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 5) Adegan kecelakaan dan evakuasi pesawat hercules yang ditumpangi Arifin. Pada adegan ini informan 1, ia menolak narasi yang ada dalam film. Menurutnya ada kejanggalan dalam adegan tersebut, hampir sama dengan pendapatnya tentang adegan 3. Ia menyatakan bahwa Arifin yang menjadi korban dalam kecelakaan pesawat hercules seharusnya mendapatkan perawatan yang lebih intensif lagi, mengingat Arifin mengalami luka yang cukup parah dan ia menjadi satu-satunya orang yang selamat dalam kejadian tersebut.

“...dan ini terjadi lagi ketika Arifin diselamatkan Addri dalam kecelakaan pesawat hercules, yang malah lebih parah daripada adegan yang pertama, mukanya itu kan udah penuh darah ya, masak iya dia nggak kenapa-kenapa, itu kecelakaan pesawat loh, cuma dia yang selamat dan cuma nerima perawatan standar dari Denandra aja. Di bersihin luka-lukanya doang.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 6) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 1, ia menerima narasi dalam menggambarkan evakuasi di terowongan bawah tanah. Menurutnya, narasi yang ditampilkan tentang perjuangan seorang ayah yang berusaha menyelamatkan anaknya itu seolah menggambarkan bahwa sang ayah ingin menebus kesalahannya terhadap keluarga.

“...dimana seorang ayah berusaha menyelamatkan anaknya seolah menebus kesalahannya yang ia lakukan kepada keluarganya, selama ini terlalu mementingkan orang lain. Nah disaat itu tuh kayak diberi gambaran kalo si Addri nggak boleh gagal nyelametin anaknya sendiri gitu.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

- 7) Adegan Arifin dan Addri muncul dari pipa yang tembus ke laut. Addri dan Arifin berpelukan dengan keluarganya masing-masing. Diakhiri dengan Addri yang mendapat panggilan dari komandannya untuk kembali menjalankan tugas. Pada adegan ini informan 1, ia menerima narasi pada adegan ending film ini. Menurutnya, adegan akhir di film ini cukup memuaskan, ia merasa ending dari film ini menuntaskan rasa penasaran tentang nasib dari karakter Addri dan Arifin yang sebelumnya tenggelam di terowongan bawah tanah.

“...Terus ketika para tim mencari Addri sampai ke pelabuhan dan pada adegan itu kita seperti diberi jawaban apakah Addri dan Arifin masih hidup atau tidak, jadi deg-degan nya kerasa.” (Wawancara dengan, Rizqi Paramitha 14 Mei 2023).

b. Informan 2

- 1) Adegan saat Addri sekeluarga sedang menyelamatkan diri dari banjir ke atas loteng/atap rumahnya. Pada adegan ini informan 2, ia menolak narasi yang ditampilkan saat adegan Addri dan keluarganya mengevakuasi diri dari banjir bandang ke atas loteng rumahnya. Menurutnya, adegan tersebut cukup janggal. Seharusnya Eka yang saat itu berada di pinggir loteng, bisa segera menyelamatkan diri saat ia tau bahwa loteng rumahnya akan segera ambrol, namun disitu Eka tidak beranjak dari tempat dimana ia berdiri.

“...Terus yang kedua, waktu keluarganya Addri masih di atas loteng, itukan Addri nyelametin anak orang, terus si Eka kan di pinggir loteng itu pas lotengnya mau ambruk sebenarnya Eka masih bisa menyelamatkan diri untuk lari tapi malah disitu dia diem aja.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 2) Adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota. Pada adegan ini informan 2, ia menolak narasi saat adegan bencana gempa bumi terjadi. Menurutnya, adegan bencana gempa bumi itu tidak dijelaskan asal usulnya dan terkesan memaksa masuk dalam adegan film demi menambah ketegangan penonton saja.

“...Terus yang terakhir itu gempanya ya mbak. Gempanya itu kayak yang tiba-tiba dateng gitu, waktu ada bencana banjir kayak maksa buat ada di adegan biar adegannya itu makin tegang gitu.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 3) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 2, ia menerima penggambaran adegan evakuasi di terowongan bawah tanah. Menurutnya, adegan tersebut masuk ke dalam salah satu adegan yang paling bagus. Ditambah dengan acting pemain yang bagus.

“...Terus yang terakhir itu, saat si Addrian nyari anaknya di terowongan selain acting dari pemainnya yang keren juga dibantu sama efek CGI-nya dan saat adegan itu benar-bener pas efeknya dapet jadi kesan dramatisnya kebangun, enggak yang lebay atau monoton gitu. Itu menurut saya yang paling bagus.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

- 4) Adegan Arifin dan Addri muncul dari pipa yang tembus ke laut. Addri dan Arifin berpelukan dengan keluarganya masing-masing. Diakhiri dengan Addri yang mendapat panggilan dari komandannya untuk kembali menjalankan tugas. Pada adegan ini informan 2, ia menerima narasi yang ditampilkan saat adegan ending film. Menurutnya, adegan itu masuk kedalam sekuen cerita yang paling menarik. Karena menggambarkan tentang tanggung jawab seorang tim BASARNAS serta pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penonton.

“Eee.. kalo sekuen cerita yang paling menarik menurut saya itu yang pertama waktu ending si Addri habis nyelametin anaknya dan dia itu hampir mati dan setelah dia kembali hidup lagi dia disuruh kerja lagi untuk nyelametin kapal tanker itu kayak ngeliatin kalo memang tim SAR itu ya tanggung jawabnya sebesar itu bukan karna dia mengesampingkan keluarganya sih cuma karna memang tugasnya itu menyangkut nyawa jadi mau nggak mau harus

gercep gitu, sekaligus juga itu jadi pesan yang mau disampaikan oleh film maker-nya sih makanya dikasih adegan itu di ending.” (Wawancara dengan, Ardiansyah Adi S 14 Mei 2023).

c. Informan 3

- 1) Adegan kecelakaan bis dan Addri mengevakuasi penumpang di dalam bis yang hampir terperosok ke jurang. Pada adegan ini informan 3, menerima penggambaran adegan kecelakaan bis dan Addri mengevakuasi penumpang di dalam bis. Menurutnya, adegan evakuasi yang dilakukan tim SAR cukup bagus, terlebih menggunakan tali sebagai alat evakuasi yang membawa penumpang naik dari bawah ke atas. Selain itu, pada adegan ini memperlihatkan karakter dari Addri yang merupakan anggota tim BASARNAS yang gagah dan tangkas.

“Kalo evakuasi yang awal itu keren mbak, yang di bis itu. Pakai tali untuk evakuasi itu seolah-olah kayak real gitu lah, dan distu kita langsung disuguhkan sama sisi kerennya sosok Addri dalam mengemban tugasnya gitu, kayak wow gagah dan tangkas banget kalo bahasa sekarang gercep kali ya hehe.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 2) Adegan banjir bandang ini menampilkan banjir bandang yang menyapu orang-orang di jalanan yang macet dan diguyur hujan deras. Pada adegan ini informan 3, menolak penggambaran adegan banjir bandang yang menyapu orang-orang di jalanan. Menurutnya, adegan tersebut cukup janggal, karena tidak ada penjelasan darimana asal bencana banjir tersebut, adegan ini hanya menampilkan cuaca pada saat itu diguyur oleh hujan

deras. Selain itu, adegan ini mudah ditebak dan terkesan mendramatisir keadaan.

“Kalo aku itu sih mbak, pas banjir bandang, itu kan cuma diliatin kalo lagi hujan deras dan disitu juga masih rame orang, bahkan ada yang liat sungai dari atas jembatan bawa payung nah tiba-tiba dateng banjirnya gede banget yang nggak tau dari mana asalnya dan pas adegan itu udah ketebak banget sih mbak sebenarnya kalo bakal ada banjir terus orang-orang itu jadi korbannya, seolah biar makin dramatis aja gitu.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 3) Adegan evakuasi di basement mall. Pada adegan ini informan 3, menolak penggambaran adegan evakuasi di basement mall. Menurutnya, sama seperti pendapat pada adegan ke 2, pada adegan ketiga saat itu, tidak ada penjelasan dari mana banjir berasal tiba-tiba *basement* sudah dipenuhi air. Selain itu, pembuat film seolah hanya ingin menampilkan kedahsyatan bencana saja tanpa memperlihatkan sisa-sisa atau dampak dari bencana setelah adegan berlangsung.

“Kalo penggambarannya itu di basement itu aku agak kaget sih. Memang sih di awal itu banjirnya nggak diliatin banjir dari mana, tiba-tiba penuh gitu aja. Itu kan kejadian juga bareng sama waktu banjir bandang menyapu orang-orang di jalanan, lah kok abis itu kayak banjir setinggi itu gampang banget surutnya. Nah film maker-nya lupa kali ya cuma ngeliatin dahsyatnya bencana aja, setelah itu kota kayak balik normal lagi seperti nggak terjadi apa-apa.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 4) Adegan saat Addri sekeluarga sedang menyelamatkan diri dari banjir ke atas loteng/atap rumahnya. Pada adegan ini, informan 3, menolak penggambaran adegan saat Addri dan keluarganya

sedang mengevakuasi diri dari banjir ke atas loteng rumahnya. Menurutnya, adegan ini masuk ke dalam sekuen cerita yang paling tidak menarik sepanjang penayangan film, karena karakter Dwi yang beberapa kali menjadi beban dalam film.

“... cuma agak kesal sama penokohan Dwi beberapa kali ngericuh alias ngebebanin aja, yang pertama saat dia yang jadi penyebab meninggalnya kakaknya dan yang kedua saat dia pergi ke terowongan sendiri bermodalkan peta dari Profesornya itu, hadeh.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 5) Adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota. Pada adegan ini informan 3, menolak penggambaran adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota ia merasa janggal dengan adegan tersebut, karena tidak dijelaskan dari mana bencana gempa bumi berasal. Disepanjang film hanya menjelaskan tentang angin, cuaca dan badai Australia.

“Sama pas itu sih mbak, itu kan banjir kok tiba-tiba ada gempa gitu lho mbak dan gempanya itu nggak dijelasin. Cuma tentang angin, tentang awan dan badai Australia, nah terus kok tiba-tiba ada gempa, kayak janggal aja.” & “Adegan yang paling jadi sorotan itu dibagian, ya itu tadi sih gempanya bagus cuma aku agak nggak ngeh sama itu tuh maksudnya apa gitu lho, gara-gara air atau emang gempa...” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

- 6) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 3, menerima penggambaran adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film.

Menurutnya, hal ini dibantu dengan akting dari karakter Dwi yang bagus dan menjiwai.

“...Sama, itu yang di terowongan, bagian mas Addri dan anaknya di dalem terowongan itu bagus, akting Dwi juga bagus sih mbak.” & “...dan di terowongan itu juga bagus akting Dwi, seperti menjiwai banget gitu.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

7) Adegan Arifin dan Addri muncul dari pipa yang tembus ke laut.

Addri dan Arifin berpelukan dengan keluarganya masing-masing. Diakhiri dengan Addri yang mendapat panggilan dari komandannya untuk kembali menjalankan tugas. Pada adegan ini informan 3, menerima penggambaran adegan saat Arifin dan Addri muncul dari pipa yang tembus ke laut. Menurutnya, ending dari film ini disajikan dengan baik dan pemilihan setting tempatnya benar-benar sesuai dengan yang dinarasikan dari awal yaitu di sebuah pipa yang menjadi jalan keluar dari terowongan bawah tanah yang berujung di laut.

“...Kemudian pas Addri dan Arifin itu terakhir di terowongan kan itu bikin mikir, bisa selamat lewat di tembusan laut dan ternyata setelah disusul emang beneran di laut, keren aja pas di atas pipa gede gitu.” (Wawancara dengan, Brigita Gladis A 14 Mei 2023).

d. Informan 4

- 1) Adegan saat Addri sekeluarga sedang menyelamatkan diri dari banjir ke atas loteng/atap rumahnya. Pada adegan ini, informan 4, menerima adegan saat Addri sekeluarga sedang menyelamatkan diri dari banjir ke atas loteng rumahnya.

Menurutnya, adegan ini menampilkan kisah drama keluarga yang cukup menyentuh, terlebih saat Eka (anak Addri) meninggal.

“Mungkin dibagian drama-drama keluarganya sih kak, lumayan tersentuh lah sama drama-drama keluarganya. Kayak waktu Eka si anaknya Addri meninggal itu lumayan menyentuh lah itu.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 2) Adegan di kantor BMKG yang menampilkan alat-alat canggih di kantor BMKG dan Arifin yang sedang melakukan pantauan cuaca menggunakan alat tersebut. Menurutnya terdapat keanehan saat Arifin menggunakan alat yang berupa layar sentuh/touchscreen untuk menjelaskan tentang hasil pantauan cuaca. Pada adegan ini Arifin terlihat kaku/tidak *luwes*.

“Kalo untuk efeknya udah cukup bagus ya, udah bagus. Cuma kalo untuk pas dia mindah-mindah itu kayak aneh gitu, kayak nggak seluwes itu gitu. Jadi kayak aneh.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 3) Adegan kecelakaan dan evakuasi pesawat hercules yang ditumpangi Arifin. Pada adegan ini informan 4, menolak penggambaran adegan kecelakaan dan evakuasi pesawat hercules yang ditumpangi Arifin. Menurutnya, kecelakaan pesawat herculesnya cukup parah. Namun, tidak sebanding dengan luka-luka yang dialami Arifin setelah dievakuasi.

“...Dan yang terakhir saat evakuasi pesawat hercules yang dinaiki Arifin, itu kecelakaannya parah tapi kok enggak sebanding sama luka-lukanya Arifin setelah dievakuasi gitu.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 4) Adegan bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota. Pada adegan ini informan 4, menolak penggambaran bencana gempa bumi yang meluluhlantakkan kota. Menurutnya, alasan dari terjadinya gempa bumi tidak terlalu dijelaskan.

“Dari depan itu pada bagian itu sih kak, yang gempanya itu. Alasan gempanya itu dari mana apa karna airnya atau karna emang ada gempa atau gimana itu kan nggak terlalu dijelaskan.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 5) Adegan evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Pada adegan ini informan 4, menerima adegan saat evakuasi di terowongan bawah tanah sebagai solusi atas rangkaian kejadian atau konflik yang terjadi dalam film. Menurutnya, saat evakuasi di terowongan bawah tanah menyajikan efek CGI yang bagus, ditambah dengan akting para pemain yang bagus pula.

“Oh iya, saat evakuasi di terowongan bawah tanah itu menurut saya nggak ada yang gagal sih, keren dari segi efek CGI-nya dan juga akting para pemain sudah pas menurut saya.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

- 6) Adegan Arifin dan Addri muncul dari pipa yang tembus ke laut. Addri dan Arifin berpelukan dengan keluarganya masing-masing. Diakhiri dengan Addri yang mendapat panggilan dari komandannya untuk kembali menjalankan tugas. Pada adegan ini informan 4, menolak adegan saat Arifin dan Addri muncul

dari pipa yang tembus ke laut, pada adegan itu Arifin bertemu dengan Denandra, kemudian Arifin melamar Denandra. Menurutnya, adegan tersebut kurang menarik dikarenakan ending dari banyaknya rangkaian peristiwa yang menegangkan harus diakhiri dengan adegan seperti itu, terlebih dialognya menggunakan kata-kata yang terkesan lebay atau berlebihan.

“Menurut saya bukannya nggak menarik cuman kayak kurang gimana gitu, setelah panjang perjalanan mereka terus diakhirnya itu ada si Arifin pas ngomong sama si Denandra itu kayak cringe aja gitu loh didengernya, ngelamar pake kata-kata yang agak gimana gitu. Jadi kayak dari sekian banyaknya hal yang ada kok kenapa harus endingnya kayak gitu.” (Wawancara dengan, Roseana Agil Safitri 14 Mei 2023).

D. Analisis Data

Dari sajian data di atas, dapat dirangkum dalam tabel seperti di bawah ini:

Tabel 2. Posisi Khalayak

Tema	Posisi		
	Dominan	Negosiasi	Oposisi
Penggunaan Efek CGI (Computer Generated Imagery)	Informan 1 Informan 3	Informan 2	Informan 4
Narasi dalam film Bangkit!	Informan 4	Informan 1 Informan 2	-

		Informan 3	
--	--	------------	--

1. Posisi Dominan (*Hegemonic Reading*).

Posisi ini khalayak menerima pesan yang disampaikan oleh media dan juga posisi media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode dominan dalam masyarakat, sehingga media dan *audience* atau khalayak sama-sama menggunakan cara pandang dari budaya dominan yang berlaku. Dalam hal ini terjadi pertukaran komunikasi yang sempurna karena khalayak menerima secara penuh pesan dari media.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini, yang termasuk dalam kategori posisi dominan (*hegemonic reading*) yaitu:

a) Penggunaan Efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam film *Bangkit!*

Informan 1 melihat penggunaan efek CGI dalam film *Bangkit!* Sudah cukup baik, menurutnya, adegan-adegan dalam film *Bangkit!* Sulit untuk direalisasikan di dunia nyata, serta penggunaan efek CGI dalam film *Bangkit!* menjadi pembangun unsur dramatik dalam film.

Informan 3 melihat penggunaan efek CGI dalam film *Bangkit!* sebagai sesuatu yang unik, menurutnya film Indonesia jarang menggunakan teknologi tersebut dalam membuat film pada tahun dimana film tersebut dibuat. Selain itu, penggunaan efek CGI dalam film *Bangkit!* membuat suasana pada beberapa adegan

semakin mencekam. Kemudian dilihat dari tahun produksi film *Bangkit!* yaitu tahun 2016, film ini sudah cukup memuaskan dari segi efek CGI-nya.

2. Posisi Negosiasi (*Negotiated Reading*).

Posisi ini khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Biasanya khalayak melakukan pengecualian dalam penerapannya menyesuaikan dengan budaya setempat atau *frame of reference* yang mereka anut. Dalam hal ini, khalayak dapat memahami apa yang ditampilkan oleh media, namun tidak seluruhnya dimaknai sama atau dinegosiasikan. Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini, yang termasuk dalam kategori posisi negosiasi (*negotiated reading*) yaitu:

a) Penggunaan Efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam film *Bangkit!*

Informan 2 melihat penggunaan efek CGI dalam film *Bangkit!* sebagai penambah kesan dramatis dalam film, menambah suasana mencekam dalam film saat terjadinya bencana. Namun, disisi lain ada kejanggalan saat adegan kecelakaan bis yaitu ketidaksesuaian shot dengan efek CGI, saat penggambaran adegan banjir bandang masih terlihat kasar dan kurang rapi, ketidaksesuaian setting waktu, saat film diproduksi pada tahun 2016 namun sudah

menggunakan peralatan di kantor BMKG yang super canggih sehingga efek CGI-nya dinilai terlalu berlebihan.

b) Narasi dalam film Bangkit!

Informan 1 melihat narasi dalam film Bangkit! sebagai drama yang menyentuh hati yaitu tentang perjuangan seorang ayah. Menyajikan ending cerita yang bagus, yaitu dengan menuntaskan rasa penasaran tentang nasib masing-masing karakter/tokoh dalam film, namun disisi lain terdapat beberapa adegan yang menampilkan jalan cerita yang tidak logis, penokohan/karakter yang tidak masuk akal.

Informan 2 melihat narasi dalam film Bangkit! dari segi penokohan dan *acting* pemain dalam film Bangkit! yang cukup baik dan menyajikan *ending* cerita yang menarik, yaitu dengan menyampaikan pesan tentang tanggung jawab diakhir film. Namun, disisi lain terdapat jalan cerita yang tidak logis, alur cerita tidak ditampilkan dengan jelas dan rinci.

Informan 3 melihat narasi dalam film Bangkit! cukup bagus dalam hal penokohan/karakter yang ditampilkan cukup kuat dan memiliki ciri khas masing-masing. Karakter dan *acting* yang baik dan menjiwai, memiliki *setting* tempat yang sesuai atau pas untuk adegan *ending* film. Namun, disisi lain film Bangkit! memiliki alur yang mudah ditebak dan terlalu didramatisir, shot tidak detail dan alur tidak jelas.

3. Posisi Oposisi (*Oppositional Reading*).

Posisi ini khalayak secara kritis mengubah pesan atau kode yang diberikan media dengan pesan atau kode alternatif. Khalayak memiliki pandangan atau cara berfikir mereka sendiri mengenai topik yang disampaikan oleh media. Dalam hal ini *audience* atau khalayak menolak pesan media karena menurutnya pesan itu berbeda dengan pengetahuan atau nilai yang dimilikinya.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini, yang termasuk dalam kategori posisi oposisi (*oppositional reading*) yaitu:

a) Penggunaan Efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam film Bangkit!

Informan 4 melihat penggunaan efek CGI dalam film Bangkit! terdapat ketidaksesuaian antara *shot* dan efeknya. Efek CGI dalam film Bangkit! terbilang kasar dan kurang rapi. Kemudian, hasilnya tidak sesuai yang diharapkan mengacu kepada film 2012 atau film-film lainnya yang serupa.

b) Narasi dalam film Bangkit!

Informan 4 melihat narasi dalam film Bangkit! memiliki keanehan atau kejanggalan saat Arifin melakukan pantauan cuaca, disana terlihat Arifin kurang *luwes* saat memindahkan tangannya dari layar satu ke layar yang lain. Memiliki jalan cerita yang tidak

masuk akal. Alur cerita yang tidak jelas dan tidak rinci. Dialog *diending* film yang terlalu berlebihan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian analisis resepsi anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film Bangkit! dapat diambil beberapa kesimpulan. Terdapat 4 informan yang menjadi sumber data dan ada 9 adegan yang menjadi topik pembahasan dalam penelitian ini. Hasil yang didapatkan adalah penerimaan 4 informan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta diantaranya yaitu, posisi dominan, negosiasi dan oposisi.

Terdapat 2 tema pembahasan dalam penelitian ini, yaitu penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) dan narasi dalam film Bangkit!, Dalam penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*) informan 1 masuk kedalam posisi dominan, informan 2 masuk kedalam posisi negosiasi, informan 3 masuk kedalam posisi dominan dan informan 4 masuk kedalam posisi oposisi.

Narasi dalam film Bangkit! informan 1 masuk kedalam posisi negosiasi, informan 2 masuk kedalam posisi negosiasi, informan 3 masuk kedalam posisi negosiasi dan informan 4 masuk kedalam posisi oposisi.

B. Implikasi Penelitian

Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini belum hingga tahap mempengaruhi atau bahkan mengubah dunia perfilman Indonesia dari segi efek

visual dengan menggunakan teknik CGI (*Computer Generated Imagery*) menjadi lebih maju. Namun, penelitian ini diharapkan setidaknya mampu memberi gambaran atau ide-ide baru untuk para *film maker* yang akan membuat film terkhusus dalam penggunaan efek visual tambahan seperti teknik CGI (*Computer Generated Imagery*) dalam film dari sudut pandang penonton/khalayak.

Selain itu, dengan kemajuan teknologi dalam dunia perfilman Indonesia, akan banyak bermunculan film-film baru di Indonesia dari segi *genre* maupun visual dan jalan cerita, tidak menutup kemungkinan akan ada penelitian-penelitian baru yang serupa dengan penelitian ini. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang membahas tentang analisis resepsi sebuah film. Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan adanya kekurangan ini diharapkan mampu diperbaiki atau dilengkapi oleh peneliti selanjutnya.

C. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti berharap ada penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode yang berbeda dari penelitian ini, seperti menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mendapatkan pemaknaan khalayak lebih banyak lagi secara objektif dan terukur. Selain itu, penelitian ini belum membahas lebih lanjut tentang hubungan antara pesan yang terkandung dalam film dengan efek yang ditimbulkan oleh penonton/khalayak. Oleh

karena itu, penelitian ini cocok untuk dilanjutkan dalam fenomena lainnya dengan menggunakan metode yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, A. A. (2018). Crosscutting dalam adegan sebab-akibat sebagai pembangun unsur dramatik pada film *Bangkit!* karena menyerah bukan pilihan. *Http://Repository.Isi-Ska.Ac.Id/*.
- Ahmad Toni, A., & Fajariko, D. (2018). Studi Resepsi Mahasiswa Broadcasting Universitas Mercu Buana Pada Film Journalism “Kill The Messenger.” *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 151. <https://doi.org/10.24912/jk.v9i2.161>
- Amelia, T. (2016). (Review Film) *Bangkit! Jakarta Tenggelam!* 15 Agustus. <http://www.tantiamelia.com/2016/08/review-film-bangkit-jakarta-tenggelam.html>
- Andre. (2019). *Sinopsis Film Bangkit! (2016)*. 21 Maret. <https://tentangsinopsis.com/sinopsis-bangkit/>
- Ardianto, E. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.
- Baksin, A. (2013). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Katarsis.
- Hardisarawsati, D. (2021). *Analisis Penggunaan Teknologi Computer Generated Imagery (CGI) pada Film Wiro Sableng [UNIVERSITAS DINAMIKA]*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5497/1/17510160029-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Helmy, S. (2016). *Review Film : Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. 31 Juli. <https://helmysatria.com/review-film-bangkit-karena-menyerah-bukan-pilihan/>
- Jampel, I. N. (2016). *Komunikasi Massa*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Kent. (2016). *Review Film Bangkit – Good Effect, Bad Story*. Cinemags.Org.
<https://cinemags.org/review-film-bangkit-good-effect-bad-story/>
- Krissandy. (2014). *Unsur-unsur Film*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Kurnia, N. (2006). Lambannya Pertumbuhan Industri Perfilman. In *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* (Vol. 9, pp. 271–296).
- McQuail, D. (1994). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Erlangga.
- McQuail, D. (1994). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Erlangga.
- Pranajaya, A. (2005). Saat Kelahiran Film Indonesia Pertama. *Majalah Film*, Edisi 001.
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intrans Publishing.
- Pujarama, Widya; Yustisia, I. R. (2020). *Aplikasi Metode Analisis Resepsi Untuk Penelitian Gender dan Media*. UB Press.
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Intrans Publishing
- Putri, W. D. (2016). *Bangkit! Film Disaster Indonesia Pertama yang Gunakan Teknologi CGI*. 30 Mei.
<https://ameera.republika.co.id/berita/o7zh4q359/bangkit-film-disaster-indonesia-pertama-yang-gunakan-teknologi-cgi>
- Republik Indonesia, P. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman*. Pemerintah Republik Indonesia.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38772/uu-no-33-tahun-2009>

- Rhani, D. (2020). *Mengulik Teknologi CGI, yang membuat Efek Film menjadi Luar Biasa!* 16 Januari. <https://kelasanimasi.com/mengulik-teknologi-cgi-yang-membuat-efek-film-menjadi-luar-biasa/2/>
- Rosa, C. (2019). *Sejarah dan Penemuan Computer-Generated Imagery (CGI)*. 27 September. <https://akurat.co/sejarah-dan-penemuan-computer-generated-imagery-cgi>
- Sampoerna, U. (2022). *Kerangka Berpikir: Pengertian, Macam, dan Cara Membuatnya*. 26 Mei. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/contoh-kerangka-berpikir/>
- Sarjana, E. R. (2018). *Analisis Resepsi Budaya Dalam Tradisi Weton Pada Film Pendek Mimi Lan Mintuno*. 1–94.
- Shadewo, D. A. (2016). *[Review] Bangkit! : Dahsyat Namun Keterlaluan*. 30 Juli. <https://www.kompasiana.com/dimasandishadewo/579c5b58b1927370192f83c2/review-bangkit-dahsyat-namun-keterlaluan>
- Syafnidawaty. (2020). *DATA PRIMER*. 08 November. <https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-primer/>
- Tarmawan, I., & Fikri, R. M. (2022). Analisis Framing Representasi Bencana Dalam Film Bangkit! (2016) Melalui Teknik Montase Dari Sudut Pandang Subjektif. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 13(2), 117–125. <https://doi.org/10.52290/i.v13i2.77>.

LAMPIRAN

A. Transkrip Wawancara

1. Informan 1

a. Pemahaman Terhadap Konten Film

- 1) Silahkan perkenalkan diri anda secara singkat!

“Perkenalkan nama saya Rizqi Paramitha biasa dipanggil Mitha. Saya dari SMK N 6 Surakarta jurusan Produksi Film dan Televisi. Saya salah satu anggota Komunitas Film Angkasa Pictures”

- 2) Apakah anda menonton film Bangkit!?

“Yap, saya menontonnya.”

- 3) Bagaimana tanggapanmu tentang film Bangkit!? Sebelum dan setelah menonton.

“Sebelum saya melihat poster dari film itu, saya mengiranya itu cuma bencana tanah longsor atau petualangan tersesat di hutan. Tapi ternyata film itu mengangkat tentang masalah yang hampir tiap tahun terjadi di Indonesia, khususnya daerah DKI Jakarta. Awalnya melihat film ini saya sangat terkesan, ternyata ada juga ya film yang mengangkat permasalahan banjir.”

- 4) Bagaimana pengenalan karakter masing-masing tokoh dalam film bangkit?

“Pengenalan masing-masing karakter dalam film ini sungguh mudah untuk dipahami, bukan karena penjelasan dari narator atau pemain, tetapi juga mengenali karakter tokoh seiring dengan berjalannya cerita pada film ini. Seperti sikapnya kepada orang lain dan tingkah lakunya dan tiap tiap pemain mampu menjalankan karakternya dengan baik sehingga kita menikmati setiap adegan dalam film.”

- 5) Sekuen cerita yang paling menarik menurut anda pada bagian apa?

“Menurut saya, pada bagian ketika Arifin menjelaskan tentang perubahan cuaca yang terjadi di Jakarta. Pada bagian ini, jalan cerita semakin dramatis. Ya karena penyebab dari permasalahannya pada film ini ya cuaca yang buruk itu.”

- 6) Sekuen cerita yang paling tidak menarik menurut anda pada bagian apa?

“Menurut saya sekuen yang paling tidak menarik itu ketika rumah Addri mulai tergenang banjir dan Addri sekeluarga memilih naik ke atap. Dan saat berada di atap kenapa Dwi harus berada di pinggir atapnya, kan kejadian buruk akan terjadi, Eka yang ingin menarik adiknya itu malah jadi terbawa arus karena atapnya runtuh.”

- 7) Apakah terdapat adegan janggal dalam film Bangkit!/? jika iya maka pada bagian apa?

“Ya, ada. Pada bagian awal Arifin terkena banjir saat berada di basement kan itu durasinya cukup lama ya, menggambarkan lamanya dia berjuang di dalam basement terjebak dan mencoba keluar dengan meminta bantuan. Nah setelah dia berhasil ditemukan dalam keadaan nggak sadar oleh si Addri, itu kan harusnya logikanya dia butuh perawatan dulu, atau seenggaknya dicek lah kesehatan/kondisi tubuhnya, tapi kok saat itu Arifin bisa langsung beraktifitas seperti biasa gitu dan ini terjadi lagi ketika Arifin diselamatkan Addri dalam kecelakaan pesawat hercules, yang malah lebih parah daripada adegan yang pertama, mukanya itu kan udah penuh darah ya, masak iya dia nggak kenapa-kenapa, itu kecelakaan pesawat loh, cuma dia yang selamat dan cuma nerima perawatan standar dari Denandra aja. Di bersihin luka-lukanya doang.”

- 8) Film *Bangkit!* menampilkan cerita tentang bencana. Menurut anda bagaimana dialog dan narasi yang terdapat dalam film *Bangkit!* dalam menggambarkan konflik cerita?

“Film Bangkit! ini seperti sebuah film dokumenter yang dimana aktor sangat natural dalam menjalankan acting-nya beserta dialog yang digunakan mudah dipahami oleh semua kalangan. Dalam menyampaikan konflik yang terjadi juga penonton dapat dengan mudah mengetahui apa penyebabnya.”

- 9) Pesan/pelajaran apa yang anda dapatkan setelah melihat film *Bangkit!*?

“Bersedih bukanlah penyelesaian ketika kita dihadapkan dalam sebuah masalah namun bangkit dan mencari jalan keluar adalah penyelesaian yang sebenarnya.”

- 10) Dengan total biaya produksi mencapai 12 miliar rupiah. Menurut anda kualitas film seperti apa yang mampu dihasilkan dengan total biaya produksi tersebut?

“Menurut saya, karena itu merupakan film bencana yang sulit direalisasikan ya itu udah cukup terlebih saat menggambarkan bencana gempa bumi yang membuat kotanya hancur keren banget sih itu retak-retak jalannya dan bangunan-bangunan yang roboh kelihatan nyata, itu jelas nggak mungkin kalo dilakukan di dunia nyata hanya untuk membuat film, bisa jadi lebih gede lagi dong biaya produksinya, lagian menurut saya juga mustahil sih itu dilakukan hehe, tapi untuk film fiksi yang seperti drama, mungkin bisa lebih baik.”

- 11) Adakah film Hollywood yang mirip dengan Film *Bangkit!*? Jika ada maka apa film tersebut? Jika tidak apakah film *Bangkit!* layak dibandingkan dengan film Hollywood?

“Film ini mengingatkan saya pada film 2012, dimana gedung-gedung roboh dan jalan rusak. Dalam segi jalan cerita, film ini layak jika dibandingkan dengan film Hollywood.”

12) Berapa rating yang anda berikan terhadap film Bangkit!?

“Untuk jalan ceritanya, saya beri rating 8/10.”

b. Penggunaan Efek CGI (*Computer Generated Imagery*)

1) Apakah anda pernah menonton film Indonesia yang menggunakan efek CGI selain film Bangkit!? Jika pernah, film apa itu dan bagaimana tanggapan anda mengenai efek CGI nya?

“Saya pernah melihat film Wiro Sableng yang juga dibintangi oleh Vino G. Bastian, film ini menggunakan efek CGI juga dan menurut saya efek itu seperti tidak ada, alias seperti terjadi di dunia nyata, jadi seperti asli.”

2) Di dalam adegan film terdapat pemicu konflik, dalam cerita film tersebut adalah cuaca buruk atau badai Australia yang akan menimpa wilayah DKI Jakarta sehingga berakibat pada tenggelamnya kota Jakarta. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan bencana alam dalam film Bangkit!? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang penggambaran bencana dalam film Bangkit!)

“Menurut saya masih perlu ditingkatkan, namun untuk penggambaran apa yang terjadi sudah bisa dipahami dengan mudah dan adegan yang menjadi sorotan saya itu ketika banjir besar menyapu bersih orang-orang di jalan efek CGI-nya udah bagus mengingat adegan seperti itu nggak bisa direalisasikan secara nyata untuk pembuatan film, ya itu udah cukup sih tapi kok adegannya malah aneh, disaat debit air mulai naik dan hujan deras banyak orang-orang yang ngelihatin sungai dan malah berdiri di jembatan, kan pada akhirnya mereka tersapu banjir bandangnya, itu aneh sih nggak logis aja gitu hehe.”

3) Dalam film Bangkit! terdapat adegan Arifin yang sedang melakukan pantauan cuaca untuk menjelaskan kepada ketua BMKG tentang betapa gentingnya keadaan pada saat itu.

Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan peralatan BMKG pada film Bangkit!?

“Itu sudah baik, tapi menurut saya penggunaan efek CGI ini terlalu berlebihan, karena pada tahun ini saja Indonesia masih belum menggunakan teknologi itu, menggunakan proyektor saja sudah cukup menurut saya.”

- 4) Dalam film Bangkit! beberapa kali menampilkan adegan evakuasi bencana baik saat awal film yaitu melakukan evakuasi bis yang masuk ke jurang, evakuasi basement mall, evakuasi banjir bandang di loteng rumah Addri, evakuasi kecelakaan pesawat hercules yang ditumpangi Arifin, evakuasi di posko darurat bencana, evakuasi profesor Pongki yang terjebak banjir di dalam rumah sakit, hingga yang terakhir yaitu evakuasi terowongan bawah tanah. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan evakuasi bencana dalam film Bangkit!? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang evakuasi bencana dalam Film bangkit!)

“Sudah cukup baik, walau kadang masih terlihat kasar di mata saya. Namun, sudah cukup untuk menggambarkan situasi pada saat itu. Yang menjadi sorotan bagi saya itu, ketika Addri dan Dwi berada di terowongan bawah tanah, itu CGI-nya berperan banget untuk nambah kesan dramatis, dimana seorang ayah berusaha menyelamatkan anaknya seolah menebus kesalahannya yang ia lakukan kepada keluarganya, selama ini terlalu mementingkan orang lain. Nah disaat itu tuh kayak diberi gambaran kalo si Addri nggak boleh gagal nyelametin anaknya sendiri gitu. Terus ketika para tim mencari Addri sampai ke pelabuhan dan pada adegan itu kita seperti diberi jawaban apakah Addri dan Arifin masih hidup atau tidak, jadi deg-degannya kerasa. Kemudian waktu kejadian evakuasi bis yang kecelakaan di jurang, itu masih perlu ditingkatkan lagi, waktu

bisnya turun ke bawah itu masih terlihat kasar efek CGI-nya apalagi saat Addri berada di dalam bis yang udah turun ke bawah tapi tiba-tiba dia udah ada di luar menuju ke atas, menurut saya itu kurang real dan dilebih-lebihkan gitu, kayak didramatisir.”

- 5) Apa harapan anda mengenai penggunaan efek CGI dalam dunia perfilman Indonesia?

“Saya harap perfilman Indonesia dapat meningkatkan pada penggunaan efek CGI, karena dengan efek ini para film maker dapat membuat film dalam keadaan apapun, dimanapun menjadi set yang diinginkan. Dan harapannya dapat bersaing dengan film-film luar yang menggunakan efek CGI juga.”

2. Informan 2

a. Pemahaman Terhadap Konten Film

- 1) Silahkan perkenalkan diri anda secara singkat!

“Perkenalkan nama saya Ardiansyah Adi, saya siswa dari SMK N 6 Surakarta, salah satu anggota komunitas film Angkasa Pictures, dari jurusan PFPT yaitu Produksi Film dan Program Televisi.”

- 2) Apakah anda menonton film Bangkit?

“Ya, nonton.”

- 3) Bagaimana tanggapan anda tentang film Bangkit? Sebelum dan setelah menonton.

“Kalo sebelumnya itu, sebelum saya nonton itu ada rasa penasaran soalnya itu salah satu film yang kategori genrenya terbilang langka di Indonesia dan kebetulan saya juga suka sama film tentang bencana alam, terus setelah saya nonton itu ya ngerasa kayak lumayan lah untuk sekelas film Indonesia di tahun segitu.”

- 4) Bagaimana pengenalan karakter masing-masing tokoh dalam film bangkit?

“Eee.. kalo dari pengenalan karakter ada beberapa juga kayak pengenalannya ada yang bikin salut dan ngerasa kayak wah ini keren banget. Itu contohnya kayak pengenalannya si Addri dan istrinya yang saling mendukung satu sama lain. Ada juga yang pengenalannya itu dari awal udah nyebelin dulu, kayak ketua BMKG, anak-anaknya Addri, sama Denandra. Terus ada yang dari awal udah bikin kayak mikir, lohh kok ini baru mulai dia udah mau mati aja gitu, itu kayak si pengenalannya Arifin. Eee.. dan pengenalan mereka ini kayak bawa kesan kita dimana film ini tumbuh dari karakter-karakternya.”

- 5) Sekuen cerita yang paling menarik menurut anda pada bagian apa?

“Eee.. kalo sekuen cerita yang paling menarik menurut saya itu yang pertama waktu ending si Addri habis nyelametin anaknya dan dia itu hampir mati dan setelah dia kembali hidup lagi dia disuruh kerja lagi untuk nyelametin kapal tanker itu kayak ngeliatin kalo memang tim SAR itu ya tanggung jawabnya sebesar itu bukan karna dia mengesampingkan keluarganya sih cuma karna memang tugasnya itu menyangkut nyawa jadi mau nggak mau harus gercep gitu, sekaligus juga itu jadi pesan yang mau disampaikan oleh film maker-nya sih makanya dikasih adegan itu di ending, terus yang kedua saat ibu-ibu marah rebutan nggak dapet sembako, itu kayak ngelambangin Indonesia banget, hehe.”

- 6) Sekuen cerita yang paling tidak menarik menurut anda pada bagian apa?

“Kalo sekuen cerita yang paling tidak menarik menurut saya itu mungkin dari yang bagian konflik istrinya yang kayak ngambek gitu sama suaminya karena, kenapa malah suaminya itu

nyelametin orang lain daripada nyelametin anaknya sendiri. Itu menurut saya kayak terlalu dramatis banget. Terus yang kedua itu sekuen saat adegan di atas pesawat hercules yang ngelihatn kotanya itu habis gempa, nah kan habis gempa kan kotanya hancur tapi saat dia naik pesawat hercules itu kok gedung-gedungnya masih utuh.”

- 7) Apakah terdapat adegan janggal dalam film Bangkit!/? jika iya maka pada bagian apa?

“Kalo bagian janggal itu pertama waktu adegan di bisnya dulu, waktu opening. Itukan ada adegan bisnya terperosok ke dalam jurang. Nah, waktu itu ada shot dari luar yang bisnya itu ngelihatn udah terjun jalan kebawah, tapi waktu shot dari dalem itu bisnya diem disitu kan harusnya bisnya dari dalem juga menampilkan shot kalo bis itu terperosok dan jatuh ke bawah, biar sesuai sama shot sebelumnya gitu. Itu yang janggal pertama. Terus yang kedua, waktu keluarganya Addri masih di atas loteng, itukan Addri nyelametin anak orang, terus si Eka kan di pinggir loteng itu pas lotengnya mau ambruk sebenarnya Eka masih bisa menyelamatkan diri untuk lari tapi malah disitu dia diem aja. Terus yang ketiga, pas Denandra mau nyelametin pak Pongky di rumah sakit, nah itu yang bikin bingung kan ada temen si Denandra yang meninggal di situ dan itu bener-bener cuman satu orang disitu, nggak ada korban lain yang misal mengapung di atas air atau apa. Nah itu yang selamat cuma pak Pongky doang, jadi kesannya kayak rumah sakitnya yang awal awal rame tapi sekarang tiba-tiba sepi. Terus yang terakhir itu gempanya ya mbak. Gempanya itu kayak yang tiba-tiba dateng gitu, waktu ada bencana banjir kayak maksa buat ada di adegan biar adegannya itu makin tegang gitu.”

- 8) Film *Bangkit!* menampilkan cerita tentang bencana. Menurut anda bagaimana dialog dan narasi yang terdapat dalam film *Bangkit!* dalam menggambarkan konflik cerita?

“Kalo buat dialog dan narasinya itu menurut saya udah bagus udah bikin tegang dan menggambarkan kalo suasananya itu udah chaos udah kacau. Tetapi mungkin juga ada beberapa dialog yang malah bikin kepikiran sama sinetron-sinetron ala Indonesia.”

- 9) Pesan/pelajaran apa yang anda dapatkan setelah melihat film *Bangkit!*?

“Kalo pesan mungkin kita itu harus selalu perhatian, peduli dan tetap menjaga lingkungan sekitar. Dan jangan ngeyel kalo dibilangin orang yang memang udah tau apa yang bakal terjadi.”

- 10) Dengan total biaya produksi mencapai 12 miliar rupiah. Menurut anda kualitas film seperti apa yang mampu dihasilkan dengan total biaya produksi tersebut?

“12 Miliar kalo ditahun 2016 itu mbak, mungkin itu bisa ngehasilin film kayak Mencuri Raden Saleh atau Pengabdian Setan.”

- 11) Adakah film Hollywood yang mirip dengan Film *Bangkit!*? Jika ada maka apa film tersebut? Jika tidak apakah film *Bangkit!* layak dibandingkan dengan film Hollywood?

*“Kalo film Hollywood yang premis ceritanya mirip kayak *Bangkit!* itu ada *San Andreas*, 2012 itu mirip sama *Bangkit!* tapi kalo disandingkan dengan film Hollywood kayaknya belum bisa.”*

- 12) Berapa rating yang anda berikan terhadap film *Bangkit!*?

*“Kalo untuk *Bangkit!* ini karena berani buat dan mengungkap cerita bencana yang terbilang langka di genre Indonesia, maka saya beri 6/10.”*

b. Penggunaan Efek CGI (Computer Generated Imagery)

1) Apakah anda pernah menonton film Indonesia yang menggunakan efek CGI selain film *Bangkit!*? Jika pernah, film apa itu dan bagaimana tanggapan anda mengenai efek CGI nya?
“Kalo efek CGI-nya itu saya pernah melihat itu film Sri Asih. Sri Asih itu kan diawal-awal itukan kayak ada adegan bencana alam gunung meletus. Nah itu menurut saya itu CGI waktu asapnya turun itu masih kasar dan ada juga waktu itu asapnya gerak kanan kiri kanan kiri padahal itu background nya cuma diem doang. Jadi kesannya kayak unreal atau nggak nyata. Kalo yang lain itu kayak Mencuri Raden Saleh & Pengabdian Setan itu sih.”

2) Di dalam adegan film terdapat pemicu konflik, dalam cerita film tersebut adalah cuaca buruk atau badai Australia yang akan menimpa wilayah DKI Jakarta sehingga berakibat pada tenggelamnya kota Jakarta. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan bencana alam dalam film *Bangkit!*? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang penggambaran bencana dalam film *Bangkit!*)

“Kalo adegan yang ada CGI-nya itu mungkin kebanyakan masih terbilang kasar. Kasar dan lebih kurang rapi, apalagi saat ada shot banjir melanda kota itu kesannya airnya masih nggak nempel gitu sama tanahnya. Terus, kalo menurut saya yang CGI-nya bagus, yang ngeliatin kayak bencananya itu ngeri banget itu saat si keluarga Addrian naik ke loteng, itu kayak ngeliatin kota-kotanya tinggi tinggi terus mendungnya kayak mencekam banget, apalagi ada airnya yang tinggi. Itu menurut aku shotnya yang paling ngeri.”

3) Dalam film *Bangkit!* terdapat adegan Arifin yang sedang melakukan pantauan cuaca untuk menjelaskan kepada ketua

BMKG tentang betapa gentingnya keadaan pada saat itu. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan peralatan BMKG pada film Bangkit!?

“Kalo dari saya sendiri, menurut saya sih bagus aja mbak. Tapi menurut saya ya harus menyesuaikan setting waktu yang ada di filmnya itu. Saya juga agak lupa setting filmnya yang dipakai itu kapan. Kalo mungkin setting waktunya udah di tahun 2030 gitu udah bagus, tapi kalo setting waktunya masih tahun sekitaran 2016-2017 itu kayak menurut saya kurang masuk.”

- 4) Dalam film Bangkit! beberapa kali menampilkan adegan evakuasi bencana baik saat awal film yaitu melakukan evakuasi bis yang masuk ke jurang, evakuasi basement mall, evakuasi banjir bandang di loteng rumah Addri, evakuasi kecelakaan pesawat hercules yang ditumpangi Arifin, evakuasi di posko darurat bencana, evakuasi profesor Pongki yang terjebak banjir di dalam rumah sakit, hingga yang terakhir yaitu evakuasi terowongan bawah tanah. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan evakuasi bencana dalam film Bangkit!? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang evakuasi bencana dalam Film bangkit!)

“Kalo evakuasi bencana itu yang menurut saya paling didapet CGI-nya itu, yang pertama waktu di loteng. Kedua, waktu evakuasi di posko terus yang ketiga, waktu ada di basement waktu nyelametin Arifin itu keren sih, soalnya disitu bener-bener kelihatan kayak nyata, antara air dan basement-nya itu bisa nyatu kayak nempel gitu ditambah adegan evakuasi yang dilakukan Addri dan tim SAR-nya itu kena sorot lampu senter makin keren jadinya. Terus yang terakhir itu, saat si Addrian nyari anaknya di terowongan selain acting dari pemainnya yang keren juga dibantu sama efek CGI-nya dan saat adegan itu bener-bener pas efeknya dapet jadi kesan dramatisnya

kebangun, enggak yang lebay atau monoton gitu. Itu menurut saya yang paling bagus.”

- 5) Apa harapan anda mengenai penggunaan efek CGI dalam dunia perfilman Indonesia?

“Eee... Harapan saya, semoga buat perfilman Indonesia berani dalam ngasih efek CGI yang bener-bener bisa real dan mungkin juga berani buat ngeluarin biaya yang lebih. Supaya penonton nggak ngerasa kalo, wah ini kok CGI nya kok jelek banget, wah ini kok CGI-nya kayak gini. Mungkin jadi PR ya untuk perfilman Indonesia juga supaya meningkatkan kualitas CGI-nya menjadi lebih bagus lagi.”

3. Informan 3

a. Pemahaman Terhadap Konten Film

- 1) Silahkan perkenalkan diri anda secara singkat!

“Perkenalkan nama saya Brigita Gladis Adventika bisa dipanggil Gita, saya salah satu anggota komunitas film Angkasa Pictures, SMK N 6 Surakarta, jurusan broadcast.”

- 2) Apakah anda menonton film Bangkit?

“Ya, saya menontonnya.”

- 3) Bagaimana tanggapanmu tentang film Bangkit? Sebelum dan setelah menonton.

“Sebelum menonton sih kayak dari segi judulnya dulu kurang menarik untuk saya ya, karena Bangkit! kayak film judul-judul pahlawan gitu kan, ya emang sebenarnya tentang pahlawan sih kan tim SAR ya, cuman agak bingung aja di judul. Terus setelah nonton, oh ternyata tentang bencana alam di Jakarta, terus ada tim SAR yang nyelametin kota tersebut. Ternyata keren juga CGI-nya lumayan bagus.”

- 4) Bagaimana pengenalan karakter masing-masing tokoh dalam film bangkit?

“Eee.. menurut saya tokoh utama Addri sudah keren, karena yang main Vino G. Bastian aktor yang cukup terkenal juga dan penokohnya juga udah lumayan bagus sih mbak, cuma agak kesal sama penokohan Dwi beberapa kali ngericuh alias ngebebanin aja, yang pertama saat dia yang jadi penyebab meninggalnya kakaknya dan yang kedua saat dia pergi ke terowongan sendiri bermodalkan peta dari Profesornya itu, hadeh.”

- 5) Sekuen cerita yang paling menarik menurut anda pada bagian apa?

“Di bagian evakuasi bencana yang dilakukan Addri, itu kayak keren gitu, nyari-nyari. Terus sama di bagian bencana alamnya itu mbak kan gempa nah jalannya itu kan retak-retak gitu, itu bagus kayak realistis banget. Sama, itu yang di terowongan, bagian mas Addri dan anaknya di dalem terowongan itu bagus, akting Dwi juga bagus sih mbak.”

- 6) Sekuen cerita yang paling tidak menarik menurut anda pada bagian apa?

“Mungkin lebih ke yang lebih kesal itu ya si Dwi itu sih. Kan Eka-nya kalo semisal Dwi nggak ada di ujung loteng nggak mungkin si Eka nya nyamperin dan malah akhirnya jatuh. Sama si Dwi yang nyusul bapaknya nyamperin petanya masuk terowongan itu kayak agak beban gitu lho mbak, hehe.”

- 7) Apakah terdapat adegan janggal dalam film Bangkit!? jika iya maka pada bagian apa?

“Kalo aku itu sih mbak, pas banjir bandang, itu kan cuma diliatin kalo lagi hujan deras dan disitu juga masih rame orang, bahkan ada yang liat sungai dari atas jembatan bawa payung nah tiba-tiba dateng banjirnya gede banget yang nggak tau dari mana asalnya dan pas adegan itu udah ketebak banget sih mbak sebenarnya kalo bakal ada banjir terus orang-orang itu jadi

korbannya, seolah biar makin dramatis aja gitu. Sama pas itu sih mbak, itu kan banjir kok tiba-tiba ada gempa gitu lho mbak dan gempanya itu nggak dijelaskan. Cuma tentang angin, tentang awan dan badai Australia, nah terus kok tiba-tiba ada gempa, kayak janggal aja.”

- 8) Film Bangkit! menampilkan cerita tentang bencana. Menurut anda bagaimana dialog dan narasi yang terdapat dalam film Bangkit! dalam menggambarkan konflik cerita?

“Bagus sih mbak, menarik. Karena si Arifin ada cerita sampingannya juga yang mau nikah tapi nggak jadi jadi, yang cincinnya hilang, salah paham. Kayak udah dikasih tau kalo si Arifin itu suka ceroboh, karakternya itu kayak udah dispoiler, dia suka ngilangin barang dari cincinnya hilang terus petanya jatuh. Terus alurnya juga bagus kan si Eka di museum dia kepo tentang terowongan itu, terus Addri lihat di ipad-nya dia dan itu bisa jadi penyelesaian masalah konfliknya.”

- 9) Pesan/pelajaran apa yang anda dapatkan setelah melihat film Bangkit!?

“Bangkit itu bukan suatu pilihan tapi sebuah kewajiban.”

- 10) Dengan total biaya produksi mencapai 12 miliar rupiah. Menurut anda kualitas film seperti apa yang mampu dihasilkan dengan total biaya produksi tersebut?

“Menurut saya dibudget 12 miliar itu udah cukup bagus bisa realistis gitu lho, terus dibandingkan dengan film-film sekarang Sri Asih gitu kan budget nya 20 miliar lebih. Menurut aku udah lumayan oke sih mbak.”

- 11) Adakah film Hollywood yang mirip dengan Film Bangkit? Jika ada maka apa film tersebut? Jika tidak apakah film Bangkit! layak dibandingkan dengan film Hollywood?

“Yang mirip sama film Bangkit! itu film 2012 yang mirip kayak film bencana-bencana gitu.”

12) Berapa rating yang anda berikan terhadap film Bangkit!?

“Rating yang saya berikan, 7,5/10.”

b. Penggunaan Efek CGI (Computer Generated Imagery)

1) Apakah anda pernah menonton film Indonesia yang menggunakan efek CGI selain film Bangkit!? Jika pernah, film apa itu dan bagaimana tanggapan anda mengenai efek CGI nya?

“Film yang pernah saya tonton itu Sri Asih. Itu keren sih mbak dibagian waktu dia ngeluarin kekuatannya itu efek visualnya keren sih mbak kayak superhero gitu. Termasuk film yang dulu sempet trending juga.”

2) Di dalam adegan film terdapat pemicu konflik, dalam cerita film tersebut adalah cuaca buruk atau badai Australia yang akan menimpa wilayah DKI Jakarta sehingga berakibat pada tenggelamnya kota Jakarta. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan bencana alam dalam film Bangkit!? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang penggambaran bencana dalam film Bangkit!)

“Kalo penggambarannya itu di basement itu aku agak kaget sih. Memang sih di awal itu banjirnya nggak diliatin banjir dari mana, tiba-tiba penuh gitu aja. Itu kan kejadian juga bareng sama waktu banjir bandang menyapu orang-orang di jalanan, lah kok abis itu kayak banjir setinggi itu gampang banget surutnya. Nah film maker-nya lupa kali ya cuma ngeliatin dahsyatnya bencana aja, setelah itu kota kayak balik normal lagi seperti nggak terjadi apa-apa. Terus sama itu, gempanya itu, itu bagus sih mbak bagus banget keren gitu, Indonesia di jaman 2016 bisa bikin film kayak gitu, tapi aku tuh masih agak nggak ngeh tiba tiba ada gempa itu nggak dijelasin. Adegan yang paling jadi sorotan itu dibagian, ya itu tadi sih gempanya

bagus cuma aku agak nggak ngeh sama itu tuh maksudnya apa gitu lho, gara-gara air atau emang gempa. Cuma secara visual udah bagus, jalannya retak-retak gitu. Sama Arifin jelasin cuaca itu keren, sama adegan di atas pesawat hercules itu juga bagus ngeliatin pesawat hercules yang berjuang melawan awan cb itu bagus banget mencekam ada efek petirnya juga dan di terowongan itu juga bagus akting Dwi, seperti menjiwai banget gitu.”

- 3) Dalam film *Bangkit!* terdapat adegan Arifin yang sedang melakukan pantauan cuaca untuk menjelaskan kepada ketua BMKG tentang betapa gentingnya keadaan pada saat itu. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan peralatan BMKG pada film *Bangkit!*?

“Menurut saya itu keren sih mbak, cuman jarang kan film Indonesia yang menggunakan teknologi itu. Dan setting di kantor BMKG yang lagi mantau itu keren sih mungkin kayak aslinya ya, mungkin hehe.”

- 4) Dalam film *Bangkit!* beberapa kali menampilkan adegan evakuasi bencana baik saat awal film yaitu melakukan evakuasi bis yang masuk ke jurang, evakuasi basement mall, evakuasi banjir bandang di loteng rumah Addri, evakuasi kecelakaan pesawat hercules yang ditumpangi Arifin, evakuasi di posko darurat bencana, evakuasi profesor Pongki yang terjebak banjir di dalam rumah sakit, hingga yang terakhir yaitu evakuasi terowongan bawah tanah. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan evakuasi bencana dalam film *Bangkit!*? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang evakuasi bencana dalam Film *bangkit!*)

“Kalo evakuasi yang awal itu keren mbak, yang di bis itu. Pakai tali untuk evakuasi itu seolah-olah kayak real gitu lah, dan distu kita langsung disuguhkan sama sisi kerennya sosok Addri dalam

mengemban tugasnya gitu, kayak wow. Terus yang di terowongan keren juga. Kemudian pas Addri dan Arifin itu terakhir di terowongan kan itu bikin mikir, bisa selamat lewat di tembusan laut dan ternyata setelah disusul emang beneran di laut, keren aja pas di atas pipa gede gitu.”

- 5) Apa harapan anda mengenai penggunaan efek CGI dalam dunia perfilman Indonesia?

“Udah bagus sih, tapi ya perlu ditingkatin lagi lah, supaya bisa nyaingin film Hollywood gitu. Hehe.”

4. Informan 4

a. Pemahaman Terhadap Konten Film

- 1) Silahkan perkenalkan diri anda secara singkat!

“Perkenalkan nama saya Roseana Agil Safitri, saya sekarang berada di kelas 12, saya salah satu anggota atau crew komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.

- 2) Apakah anda menonton film Bangkit?

“Ya, saya sudah menontonnya.”

- 3) Bagaimana tanggapanmu tentang film Bangkit? Sebelum dan setelah menonton.

“Eee.. awalnya masih bingung, kan saya belum pernah denger sebelumnya jadi saya bertanya-tanya ini film apa gitu. Penasaran cuman kayak belum begitu tertarik gitu lah kak. Setelah saya menonton, ternyata di tahun segitu ternyata ada film Indonesia yang udah lumayan bagus lah untuk ditonton dari efek CGI-nya dan ceritanya juga lumayan.”

- 4) Bagaimana pengenalan karakter masing-masing tokoh dalam film bangkit?

“Kalo untuk pengenalan tokoh di film Bangkit! itu sebenarnya lumayan kuat, cuman hampir semua tokohnya punya sisi yang lebih menyebalkan untuk ditonton. Dari Addriannya lebih

mentingin pekerjaannya sebagai tim SAR disitu kelihatannya kayak nggak peduli sama orang-orang keluarganya cuma sisi baiknya dia bertanggung jawab. Untuk Arifin itu karakternya ceroboh.”

- 5) Sekuen cerita yang paling menarik menurut anda pada bagian apa?

“Mungkin dibagian drama-drama keluarganya sih kak, lumayan tersentuh lah sama drama-drama keluarganya. Kayak waktu Eka si anaknya Addri meninggal itu lumayan menyentuh lah itu.”

- 6) Sekuen cerita yang paling tidak menarik menurut anda pada bagian apa?

“Menurut saya bukannya nggak menarik cuman kayak kurang gimana gitu, setelah panjang perjalanan mereka terus diakhirnya itu ada si Arifin pas ngomong sama si Denandra itu kayak cringe aja gitu loh didengernya, ngelamar pake kata-kata yang agak gimana gitu. Jadi kayak dari sekian banyaknya hal yang ada kok kenapa harus endingnya kayak gitu.”

- 7) Apakah terdapat adegan janggal dalam film Bangkit!/? jika iya maka pada bagian apa?

“Dari depan itu pada bagian itu sih kak, yang gempunya itu. Alasan gempunya itu dari mana apa karna airnya atau karna emang ada gempa atau gimana itu kan nggak terlalu dijelaskan. Terus abis itu, dibeberapa hal itu juga kayak didramatisir, terlalu sinetron.”

- 8) Film Bangkit! menampilkan cerita tentang bencana. Menurut anda bagaimana dialog dan narasi yang terdapat dalam film Bangkit! dalam menggambarkan konflik cerita?

“Eee.. kalo untuk konfliknya udah lumayan terasa, cuman yang tadi saya bilang terlalu didramatisir itu sama kayak sinetron

jadi kayak drama yang cekcoknya dialognya terlalu berlebihan.”

- 9) Pesan/pelajaran apa yang anda dapatkan setelah melihat film *Bangkit!*?

“Mungkin diitunya sih kak, gimana cara kerja tim SAR itu memang sekeras itu dan keluarga tim SAR itu ya mungkin ada keluarga yang udah menerima di awal lah, cuman ada beberapa keluarga juga yang sama kayak keluarganya si Addri yang kadang ngerasa kok keluarganya kurang dipentingin lebih mentingin orang lain. Terus abis itu, eee.. kan disitu juga ada bagian sejarah juga yang sejarah di terowongan itu kayak pelajarannya mungkin sebenarnya masih ada beberapa sejarah di Indonesia yang mungkin belum terlalu terkuak atau belum diteliti oleh orang-orang. Terus juga pelajaran di kantor BMKG nya itu mungkin di kantor-kantor pemerintahan di Indonesia itu kurang mengapresiasi ke pegawainya, nggak percaya ke pegawainya gitu.”

- 10) Dengan total biaya produksi mencapai 12 miliar rupiah. Menurut anda kualitas film seperti apa yang mampu dihasilkan dengan total biaya produksi tersebut?

“Kalo 12 miliar mungkin kalo untuk dibandingin sama luar belum sampai mungkin ya kak. Tapi kalo 12 miliar untuk film seperti itu dan ditahun segitu sudah cukup pas dan cukup bagus lah, dinilai dari segi CGI-nya.”

- 11) Adakah film Hollywood yang mirip dengan Film *Bangkit!*? Jika ada maka apa film tersebut? Jika tidak apakah film *Bangkit!* layak dibandingkan dengan film Hollywood?

*“Kalo untuk film Hollywood, mungkin antara film 2012 kan sama ya temanya tentang bencana-bencana juga. Terus waktu ngelihat roboh-roboh itu kayak film *Final Destination* juga.”*

12) Berapa rating yang anda berikan terhadap film Bangkit!?

“Kalo untuk keseluruhan, 7,5/10 lah.”

b. Penggunaan Efek CGI (Computer Generated Imagery)

1) Apakah anda pernah menonton film Indonesia yang menggunakan efek CGI selain film Bangkit!? Jika pernah, film apa itu dan bagaimana tanggapan anda mengenai efek CGI nya?

“Beberapa film yang sudah pernah saya tonton dari Indonesia itu, film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijk, yang kelihatan banget itu pake CGI itu di bagian belakang di bagian kapalnya. Itu menurut saya masih kurang untuk tahun film itu keluar, soalnya kelihatan banget kalo itu CGI gitu lho. Nggak terlalu nempel gitu. Terus itu film Bumi Manusia, ada beberapa adegan yang ada efek CGI-nya, tapi Bumi Manusia menurut saya sudah cukup bagus, pas lah.”

2) Di dalam adegan film terdapat pemicu konflik, dalam cerita film tersebut adalah cuaca buruk atau badai Australia yang akan menimpa wilayah DKI Jakarta sehingga berakibat pada tenggelamnya kota Jakarta. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan bencana alam dalam film Bangkit!? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang penggambaran bencana dalam film Bangkit!)

“Untuk efek CGI dalam penggambaran bencananya udah cukup bagus, cuman ya yang bagian di roboh-roboh pas waktu ada gempa, gempanya itu enggak semulus yang diharapkan, belum kayak di film 2012 atau di film-film CGI lainnya. Begitu juga saat terjadi bencana banjir bandang, itu masih kasar efek CGI-nya bisa dibilang kurang real. Jadi untuk bencananya masih kurang menurut saya.”

- 3) Dalam film *Bangkit!* terdapat adegan Arifin yang sedang melakukan pantauan cuaca untuk menjelaskan kepada ketua BMKG tentang betapa pentingnya keadaan pada saat itu. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan peralatan BMKG pada film *Bangkit!*?

“Kalo untuk efeknya udah cukup bagus ya, udah bagus. Cuma kalo untuk pas dia mindah-mindah itu kayak aneh gitu, kayak nggak seluwes itu gitu. Jadi kayak aneh.”

- 4) Dalam film *Bangkit!* beberapa kali menampilkan adegan evakuasi bencana baik saat awal film yaitu melakukan evakuasi bis yang masuk ke jurang, evakuasi basement mall, evakuasi banjir bandang di loteng rumah Addri, evakuasi kecelakaan pesawat hercules yang ditumpangi Arifin, evakuasi di posko darurat bencana, evakuasi profesor Pongki yang terjebak banjir di dalam rumah sakit, hingga yang terakhir yaitu evakuasi terowongan bawah tanah. Menurut anda bagaimana penggunaan efek CGI dalam menggambarkan evakuasi bencana dalam film *Bangkit!*? (adegan mana yang paling menjadi sorotan anda tentang evakuasi bencana dalam Film *bangkit!*)

“Kalo diproses evakuasi di bagian depan yang bis itu, lumayan kurang sih kak waktu bisnya itu terperosok itu saya notice, kan itu bisnya turun ke bawah gitu kan cuman yang bagian atas itu yang memegang talinya si Addri itu talinya nggak gerak gitu lho, jadi talinya cuma digenggam gitu kan padahal bisnya itu turun, harusnya kan talinya gerak. Terus pas evakuasi Arifin di basement mall, itu menurut saya paling dapet dari segi efek CGI-nya kak, soalnya bener-bener nempel antara air dan basement nya itu, itu cukup rapi sih. Terus ini juga, waktu Eka jatuh kan ibunya memegang si Ekanya pas Eka udah lepas tapi tangan ibunya itu baru ngelepas alias telat gitu. Dan yang terakhir saat evakuasi pesawat hercules yang dinaiki Arifin, itu

kecelakaannya parah tapi kok enggak sebanding sama lukanya Arifin setelah dievakuasi gitu. Oh iya, saat evakuasi di terowongan bawah tanah itu menurut saya nggak ada yang gagal sih, keren dari segi efek CGI-nya dan juga akting para pemain sudah pas menurut saya.”

- 5) Apa harapan anda mengenai penggunaan efek CGI dalam dunia perfilman Indonesia?

“Mungkin lebih diperbaiki lagi sih. Tapi kan untuk sekarang-sekarang ini kan efek CGI di Indonesia udah lumayan naik kan, udah lumayan bagus juga. Jadi semoga lebih maju lagi, karena di Indonesia menurut saya lebih ke biaya produksinya yang kurang dan belum sempurna di Hollywood, jadi ya semoga aja efek CGI-nya lebih baik lagi alat-alatnya dan lebih berani lagi biaya-biaya untuk produksi film itu lebih tinggi lagi, sehingga bisa menghasilkan film- film yang lebih bagus lagi. Mungkin bisa bersaing dengan Hollywood juga kedepannya.”

B. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

1. Informan 1



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS
SAID SURAKARTA

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura – Sukoharjo
Telepon (0271) 781516 Faksimile (0271) 782774
Homepage : uinsaid.ac.id – Email : Humas@uinsaid.ac.id

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN/NARASUMBER PENELITIAN

Kepada Responden Yth.

Saya, Alifah Ayuthia G, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Email: alifahayth6@gmail.com, saat ini tengah menyelesaikan penelitian tentang “Resepsi Komunitas Film Terhadap Film Bangkit!”. Berkaitan dengan hal tersebut saya bermaksud melakukan penggalan data dan informasi terkait tema tersebut. Adapun penggalan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dan pengamatan.

Waktu dan tempat penggalan data dilakukan di lokasi yang dianggap nyaman oleh Responden dan bersifat fleksibel menyesuaikan aktivitas Responden. Adapun kerahasiaan identitas dan informasi yang diperoleh akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata tanpa dikaitkan dengan apapun. Demi kelancaran proses wawancara maka saya akan menggunakan alat bantu berupa alat perekam, sehingga saya mohon kesediaannya untuk direkam. Namun, setelah proses pencatatan selesai maka data rekaman akan dihapus.

1. Gambaran Umum Penelitian

Tema penelitian ini adalah mengenai resepsi komunitas film terhadap film Bangkit!, yaitu meneliti Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah untuk menggali resepsi tentang penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*), pesan, alur cerita atau plot, konflik, dialog dan narasi dalam film Bangkit!.

3. Keterlibatan Partisipan

Penelitian ini membutuhkan partisipasi dari responden dalam beberapa kali pertemuan. Bentuk keterlibatan responden dalam penelitian ini adalah bersedia dan berkomitmen untuk berpartisipasi dalam keseluruhan rangkaian agenda kegiatan sebagai berikut:

- a. Membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi penelitian.
- b. Mengisi instrumen penelitian jika diperlukan.
- c. Wawancara mendalam dan observasi.

4. Rentang Waktu Penelitian

Penggalan data akan berhenti jika data yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai dan mencapai titik jenuh. Atau pengambilan data terhadap responden atau narasumber terkait dapat dihentikan jika responden atau narasumber merasa dirugikan, tidak nyaman, serta mengundurkan diri.

5. Manfaat dan Risiko

Manfaat dari penelitian ini adalah mendalami resepsi film *Bangkit!* dari sudut pandang komunitas film, sehingga mampu memberikan pengetahuan atau menambah wawasan terhadap pembaca tentang resepsi sebuah film. Adapun risiko yang diperoleh adalah tergunakannya waktu untuk proses menjawab pertanyaan wawancara mendalam.

6. Jaminan Kerahasiaan

Seluruh data dan hasil rekaman yang didapatkan selama responden mengikuti penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan akan ditampilkan sesuai dengan persetujuan responden. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian (dan bentuk lain, misalkan jurnal atau buku), dimana nama serta data pribadi responden akan disamarkan oleh peneliti sehingga terjamin kerahasiaan dan keamanannya.

7. Hak untuk Berpartisipasi dan Mengundurkan Diri

Responden berhak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sepenuh hati. Saudara bisa menarik diri dari keterlibatan dalam penelitian ini apabila dirasa ada hal yang membuat Saudara tidak nyaman atau ada hal yang dirasa telah melanggar privasi Saudara, dengan terlebih dahulu menyampaikannya pada peneliti. Jika selama penelitian ini ada yang mengganjal perasaan Saudara, jangan sungkan untuk menyampaikannya kepada peneliti. Fotokopi (salinan) dari surat persetujuan ini akan menjadi milik Saudara.

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Paramitha
 Pekerjaan/Studi : Siswa SMkn 6 SKA Kelas 12
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 18 tahun
 Alamat : Karang Lor, Makamhaji

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatannya bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 14 Mei 2023
Narasumber/Responden



(Rizqi Paramitha)

2. Informan 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS
SAID SURAKARTA**

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura – Sukoharjo
Telepon (0271) 781516 Faksimile (0271) 782774
Homepage : uinsaid.ac.id – Email : Humas@uinsaid.ac.id

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN/NARASUMBER PENELITIAN

Kepada Responden Yth.

Saya, Alifah Ayuthia G, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Email: alifahayth6@gmail.com, saat ini tengah menyelesaikan penelitian tentang “Resepsi Komunitas Film Terhadap Film Bangkit!”. Berkaitan dengan hal tersebut saya bermaksud melakukan penggalan data dan informasi terkait tema tersebut. Adapun penggalan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dan pengamatan.

Waktu dan tempat penggalan data dilakukan di lokasi yang dianggap nyaman oleh Responden dan bersifat fleksibel menyesuaikan aktivitas Responden. Adapun kerahasiaan identitas dan informasi yang diperoleh akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata tanpa dikaitkan dengan apapun. Demi kelancaran proses wawancara maka saya akan menggunakan alat bantu berupa alat perekam, sehingga saya mohon kesediaannya untuk direkam. Namun, setelah proses pencatatan selesai maka data rekaman akan dihapus.

1. Gambaran Umum Penelitian

Tema penelitian ini adalah mengenai resepsi komunitas film terhadap film Bangkit!, yaitu meneliti Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah untuk menggali resepsi tentang penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*), pesan, alur cerita atau plot, konflik, dialog dan narasi dalam film Bangkit!.

3. Keterlibatan Partisipan

Penelitian ini membutuhkan partisipasi dari responden dalam beberapa kali pertemuan. Bentuk keterlibatan responden dalam penelitian ini adalah bersedia dan berkomitmen untuk berpartisipasi dalam keseluruhan rangkaian agenda kegiatan sebagai berikut:

- a. Membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi penelitian.
- b. Mengisi instrumen penelitian jika diperlukan.
- c. Wawancara mendalam dan observasi.

4. Rentang Waktu Penelitian

Penggalan data akan berhenti jika data yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai dan mencapai titik jenuh. Atau pengambilan data terhadap responden atau narasumber terkait dapat dihentikan jika responden atau narasumber merasa dirugikan, tidak nyaman, serta mengundurkan diri.

5. Manfaat dan Risiko

Manfaat dari penelitian ini adalah mendalami resepsi film *Bangkit!* dari sudut pandang komunitas film, sehingga mampu memberikan pengetahuan atau menambah wawasan terhadap pembaca tentang resepsi sebuah film. Adapun risiko yang diperoleh adalah tergunakannya waktu untuk proses menjawab pertanyaan wawancara mendalam.

6. Jaminan Kerahasiaan

Seluruh data dan hasil rekaman yang didapatkan selama responden mengikuti penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan akan ditampilkan sesuai dengan persetujuan responden. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian (dan bentuk lain, misalkan jurnal atau buku), dimana nama serta data pribadi responden akan disamarkan oleh peneliti sehingga terjamin kerahasiaan dan keamanannya.

7. Hak untuk Berpartisipasi dan Mengundurkan Diri

Responden berhak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sepenuh hati. Saudara bisa menarik diri dari keterlibatan dalam penelitian ini apabila dirasa ada hal yang membuat Saudara tidak nyaman atau ada hal yang dirasa telah melanggar privasi Saudara, dengan terlebih dahulu menyampaikannya pada peneliti. Jika selama penelitian ini ada yang mengganjal perasaan Saudara, jangan sungkan untuk menyampaikannya kepada peneliti. Fotokopi (salinan) dari surat persetujuan ini akan menjadi milik Saudara.

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardiansyah Adi S.
 Pekerjaan/Studi : Siswa SMK N 6 SKA - kelas 12 PFPT
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Usia : 18 Tahun
 Alamat : Banyuwangi, RT 01/03, Banjarsari, Surakarta

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatan bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 14 Mei 2023
Narasumber/Responden



(..Ardiansyah Adi S..)

3. Informan 3



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS
SAID SURAKARTA**

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura – Sukoharjo
Telepon (0271) 781516 Faksimile (0271) 782774
Homepage : uinsaid.ac.id – Email : Humas@uinsaid.ac.id

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI
RESPONDEN/NARASUMBER PENELITIAN**

Kepada Responden Yth.

Saya, Alifah Ayuthia G, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Email: alifahayth6@gmail.com, saat ini tengah menyelesaikan penelitian tentang “Resepsi Komunitas Film Terhadap Film Bangkit!”. Berkaitan dengan hal tersebut saya bermaksud melakukan penggalan data dan informasi terkait tema tersebut. Adapun penggalan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dan pengamatan.

Waktu dan tempat penggalan data dilakukan di lokasi yang dianggap nyaman oleh Responden dan bersifat fleksibel menyesuaikan aktivitas Responden. Adapun kerahasiaan identitas dan informasi yang diperoleh akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata tanpa dikaitkan dengan apapun. Demi kelancaran proses wawancara maka saya akan menggunakan alat bantu berupa alat perekam, sehingga saya mohon kesediaannya untuk direkam. Namun, setelah proses pencatatan selesai maka data rekaman akan dihapus.

1. Gambaran Umum Penelitian

Tema penelitian ini adalah mengenai resepsi komunitas film terhadap film Bangkit!, yaitu meneliti Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah untuk menggali resepsi tentang penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*), pesan, alur cerita atau plot, konflik, dialog dan narasi dalam film Bangkit!.

3. Keterlibatan Partisipan

Penelitian ini membutuhkan partisipasi dari responden dalam beberapa kali pertemuan. Bentuk keterlibatan responden dalam penelitian ini adalah bersedia dan berkomitmen untuk berpartisipasi dalam keseluruhan rangkaian agenda kegiatan sebagai berikut:

- a. Membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi penelitian.
- b. Mengisi instrumen penelitian jika diperlukan.
- c. Wawancara mendalam dan observasi.

4. Rentang Waktu Penelitian

Penggalan data akan berhenti jika data yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai dan mencapai titik jenuh. Atau pengambilan data terhadap responden atau narasumber terkait dapat dihentikan jika responden atau narasumber merasa dirugikan, tidak nyaman, serta mengundurkan diri.

5. Manfaat dan Risiko

Manfaat dari penelitian ini adalah mendalami resepsi film *Bangkit!* dari sudut pandang komunitas film, sehingga mampu memberikan pengetahuan atau menambah wawasan terhadap pembaca tentang resepsi sebuah film. Adapun risiko yang diperoleh adalah tergunakannya waktu untuk proses menjawab pertanyaan wawancara mendalam.

6. Jaminan Kerahasiaan

Seluruh data dan hasil rekaman yang didapatkan selama responden mengikuti penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan akan ditampilkan sesuai dengan persetujuan responden. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian (dan bentuk lain, misalkan jurnal atau buku), dimana nama serta data pribadi responden akan disamarkan oleh peneliti sehingga terjamin kerahasiaan dan keamanannya.

7. Hak untuk Berpartisipasi dan Mengundurkan Diri

Responden berhak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sepenuh hati. Saudara bisa menarik diri dari keterlibatan dalam penelitian ini apabila dirasa ada hal yang membuat Saudara tidak nyaman atau ada hal yang dirasa telah melanggar privasi Saudara, dengan terlebih dahulu menyampaikannya pada peneliti. Jika selama penelitian ini ada yang mengganjal perasaan Saudara, jangan sungkan untuk menyampaikannya kepada peneliti. Fotokopi (salinan) dari surat persetujuan ini akan menjadi milik Saudara.

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Birgita Gladis Adventika
 Pekerjaan/Studi : Siswa SMKN 6 Surakarta (Kelas 12 PFP1)
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 19
 Alamat : Jl KH Agus Salim No 41 Sondatan Laweyan, SleA.

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatannya bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 14 Mei 2023

Narasumber/Responden



(Birgita Gladis A.)

4. Informan 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS
SAID SURAKARTA**

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura – Sukoharjo
Telepon (0271) 781516 Faksimile (0271) 782774
Homepage : uinsaid.ac.id – Email : Humas@uinsaid.ac.id

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI
RESPONDEN/NARASUMBER PENELITIAN**

Kepada Responden Yth.

Saya, Alifah Ayuthia G, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Email: alifahayth6@gmail.com, saat ini tengah menyelesaikan penelitian tentang “Resepsi Komunitas Film Terhadap Film Bangkit!”. Berkaitan dengan hal tersebut saya bermaksud melakukan penggalan data dan informasi terkait tema tersebut. Adapun penggalan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dan pengamatan.

Waktu dan tempat penggalan data dilakukan di lokasi yang dianggap nyaman oleh Responden dan bersifat fleksibel menyesuaikan aktivitas Responden. Adapun kerahasiaan identitas dan informasi yang diperoleh akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata tanpa dikaitkan dengan apapun. Demi kelancaran proses wawancara maka saya akan menggunakan alat bantu berupa alat perekam, sehingga saya mohon kesediaannya untuk direkam. Namun, setelah proses pencatatan selesai maka data rekaman akan dihapus.

1. Gambaran Umum Penelitian

Tema penelitian ini adalah mengenai resepsi komunitas film terhadap film Bangkit!, yaitu meneliti Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah untuk menggali resepsi tentang penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*), pesan, alur cerita atau plot, konflik, dialog dan narasi dalam film Bangkit!.

3. Keterlibatan Partisipan

Penelitian ini membutuhkan partisipasi dari responden dalam beberapa kali pertemuan. Bentuk keterlibatan responden dalam penelitian ini adalah bersedia dan berkomitmen untuk berpartisipasi dalam keseluruhan rangkaian agenda kegiatan sebagai berikut:

- a. Membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi penelitian.
- b. Mengisi instrumen penelitian jika diperlukan.
- c. Wawancara mendalam dan observasi.

4. Rentang Waktu Penelitian

Penggalan data akan berhenti jika data yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai dan mencapai titik jenuh. Atau pengambilan data terhadap responden atau narasumber terkait dapat dihentikan jika responden atau narasumber merasa dirugikan, tidak nyaman, serta mengundurkan diri.

5. Manfaat dan Risiko

Manfaat dari penelitian ini adalah mendalami resepsi film *Bangkit!* dari sudut pandang komunitas film, sehingga mampu memberikan pengetahuan atau menambah wawasan terhadap pembaca tentang resepsi sebuah film. Adapun risiko yang diperoleh adalah tergunakannya waktu untuk proses menjawab pertanyaan wawancara mendalam.

6. Jaminan Kerahasiaan

Seluruh data dan hasil rekaman yang didapatkan selama responden mengikuti penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan akan ditampilkan sesuai dengan persetujuan responden. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian (dan bentuk lain, misalkan jurnal atau buku), dimana nama serta data pribadi responden akan disamarkan oleh peneliti sehingga terjamin kerahasiaan dan keamanannya.

7. Hak untuk Berpartisipasi dan Mengundurkan Diri

Responden berhak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sepenuh hati. Saudara bisa menarik diri dari keterlibatan dalam penelitian ini apabila dirasa ada hal yang membuat Saudara tidak nyaman atau ada hal yang dirasa telah melanggar privasi Saudara, dengan terlebih dahulu menyampaikannya pada peneliti. Jika selama penelitian ini ada yang mengganggu perasaan Saudara, jangan sungkan untuk menyampaikannya kepada peneliti. Fotokopi (salinan) dari surat persetujuan ini akan menjadi milik Saudara.

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roseana Agil Safitri
 Pekerjaan/Studi : Siswa SMK N 6 Surakarta (2 PPPT)
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 17 tahun
 Alamat : Klimbingan 01/04 Baturan, Colomadu

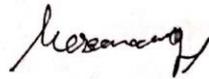
Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatannya bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 14 Mei 2023

Narasumber/Responden



(.....
Roseana Agil Safitri)

C. Foto Dokumentasi



Gambar 15. sesi membaca dan mengisi lembar persetujuan (*informed consent*) oleh masing masing informan anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta di McD Manahan pada hari Minggu, 14 Mei 2023.



Gambar 16. Wawancara dengan Informan 1 Rizqi Paramitha (anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta) di McD Manahan pada hari Minggu, 14 Mei 2023.



Gambar 17. Wawancara dengan Informan 2 Ardiansyah Adi S (anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta) di McD Manahan pada hari Minggu, 14 Mei 2023.



Gambar 18. Wawancara dengan Informan 3 Brigita Gladis A (anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta) di McD Manahan pada hari Minggu, 14 Mei 2023.



Gambar 19. Wawancara dengan Informan 4 Roseana Agil Safitri (anggota komunitas film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta) di McD Manahan pada hari Minggu, 14 Mei 2023.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

Jl. Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 781518 Fax. (0271) 782774
Homepage : www.iain-surakarta.ac.id E-mail: fud_uin@iain-surakarta.ac.id

Nomor : B- 1990/Un.20/F.I/PP.01.1/6/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian

Surakarta, 6 Juni 2023

Kepada Yth.

Ketua Komunitas Film Rizqi Paramitha

Jl. Adi Sucipto No.38, Kerten, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Islah, M. Ag
NIP : 19730522 200312 1 001
Pangkat : Pembina Tk.I/(IV/b)
Jabatan : Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said
Surakarta

Memohon izin bagi mahasiswa kami:

Nama : Alifah Ayuthia Gundayu
NIM : 161211068
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Waktu Penelitian : 06 Juni – 30 Juni 2023
Lokasi : Komunitas Film Angkasa Pictures
Judul Skripsi : Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures
SMKN 6 Surakarta Terhadap Film Bangkit!.

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Islah, M. Ag
19730522 200312 1 001



**KOMUNITAS FILM
ANGKASA PICTURES**

SURAT KETERANGAN

Komunitas Film Angkasa Pictures menerangkan bahwa:

Nama : Alifah Ayuthia Gondayu
NIM : 161211068
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Universitas : UIN Raden Mas Said Surakarta
Judul Skripsi : Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film
Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta
terhadap film Bangkit!

Benar nama yang tersebut di atas telah melakukan penelitian di Komunitas Film Angkasa Pictures dan melakukan wawancara dengan judul penelitian : **Analisis Resepsi Anggota Komunitas Film Angkasa Pictures SMKN 6 Surakarta terhadap film Bangkit!**, pada Minggu, 14 Mei 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 6 Juni 2023
Ketua Angkasa Pictures

Rizqi Paramitha