

**ASPEK NARATIF DALAM FILM ANIMASI BERBASIS FORMAT VIDEO 360° DAN NON-360°
(STUDI KORELASI: FILM PENDEK ANIMASI PEARL (2016))**

Wening Gilang Nawangi¹, Irfansyah², Hafiz Aziz Ahmad³

Institut Teknologi Bandung

email: wenawangi@gmail.com

ABSTRAK

Film animasi berbasis format 360° menghadirkan sensasi dan pengalaman mengenai orientasi terhadap ruang yang lebih tinggi dibandingkan film dengan format biasa. Pada format video 360°, penonton dapat merasakan 'jarak' yang sangat dekat dengan film, bahkan dapat hilang sama sekali. Tetapi di sisi lain, ada aspek yang juga ikut berubah, yaitu aspek naratif/cerita. Penyampaian unsur cerita tanpa framing dari sutradara (*frameless*) menjadikan isi film yang diterima oleh penonton menjadi berbeda satu dengan yang lainnya. Penelitian ini dilakukan untuk mencari keberhasilan aspek naratif tersampaikan, lewat film animasi berbasis video 360°. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan 12 orang responden. Di mana seluruh responden akan menonton film *Pearl* versi 360°, kemudian mengisi kuesioner yang berisi 36 pertanyaan. Data kuesioner diolah menggunakan software SPSS IBM *Statistic* 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada film animasi berbasis format video 360°, aspek naratif cenderung muncul lebih rendah dibandingkan pengalaman *immersive*-nya. Aspek teknis yang terdapat dalam format 360° juga sangat mempengaruhi penyampaian isi film. Sehingga, format 360° yang diterapkan pada film animasi, dirasa belum dapat menyampaikan isi cerita dengan baik apabila tidak diberi petunjuk dari sutradara. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya atau untuk sineas yang akan membuat film berbasis format 360°.

kata kunci: 360°, animasi, naratif, *immersive*

ABSTRACT

Animated films based on 360° format presenting a sensation and experience about space orientation more higher compared to films with usual format. In the 360° video format, viewers can feel the 'distance' that is very close to film, even completely gone. But on the other hand, there are aspects that changed, that aspects is narrative/story aspect. Tell the story elements without framing from the director (frameless), makes a different received contents of the film by the viewers/audience. This research was conducted to find out how successful the narrative aspect was conveyed, through a 360° video-based animated film. This study used an experimental method with 12 respondents. All respondents watched the 360° version of Pearl, then fill out a questionnaire containing 36 questions. Questionnaire data were processed using SPSS IBM Statistic 25 Software. The result of this study indicate that in 360° animated based films, the narrative aspect tends to appear lower than immersive experience. The technical aspects contained in the 360° format also greatly affect the delivery of film content. Thus, the 360° format that is applied to animated films, is not felt to be able to convey the contents of the story properly if not given instructions from the director. This research expected to be a reference for further researchers or filmmakers who will make a 360° films.

keywords: 360°, animation, narrative, *immersive*

PENDAHULUAN

Film animasi dengan format video 360° merupakan inovasi terbaru dan masih dikembangkan hingga saat ini, khususnya di dalam industri film, baik skala internasional maupun lokal/indie. Format video seperti ini memberikan keleluasaan kepada penonton untuk dapat merasakan suasana yang lebih nyata dengan sudut pandang kamera yang dapat berputar ke segala arah. Dengan begitu, pengalaman yang dihadirkan melalui perangkat, seperti memutar arah kamera sesuai keinginan penonton, melakukan *zoom in* atau *zoom out* langsung pada monitor, bahkan melibatkan anggota tubuh lainnya seperti berjalan, menyentuh benda secara virtual, dapat secara langsung dirasakan terutama bagi mereka yang menonton menggunakan bantuan kaca VR (*Virtual Reality*). Secara teknis, format video 360° juga memiliki spesifikasi khusus yang tidak dapat digunakan pada format film biasa, misalnya dalam jenis media tayang. Film dengan format ini hanya dapat diputar pada perangkat yang memiliki sensor *gyroscope*. Walaupun film dengan format ini masih dalam tahap pengembangan, namun ada beberapa film yang sudah diunggah dan dapat ditonton

di kanal YouTube, di antaranya seperti *Hunting Bigfoot* (2017), *The LEGO Batman Movie – Batmersive VR Experience* (2017), *Mr. Robot: Virtual Reality Experience* (2016), dan masih banyak lagi. Film-film yang telah dipublikasi tersebut terdiri dari banyak *genre* termasuk animasi. Salah satu film animasi yang menggunakan format video 360° adalah *Pearl* (2016) karya Patrick Osborne. *Pearl*, masuk ke dalam nominasi *Best Animated Short Film* pada Academy Awards 2017, mengalahkan *Pearl* versi format film non-360°. Artinya, terdapat daya tarik terhadap inovasi penggunaan format video 360° ini. Proses menonton film tentu saja tidak dapat lepas dari unsur naratif/cerita. Tetapi dikarenakan jalan cerita dan ke mana arah kamera bergerak di dalam film memiliki format 360° tidak ditentukan oleh sutradara (*frameless*), maka jalan cerita, sudut pandang kamera, dan interaksi lainnya bergantung kepada penonton.

Karena pada video dengan format 360°, kontrol dari penonton yang menentukan. Oleh karena itu, unsur naratif dan semua stimulus yang ada, baik visual maupun suara yang ditangkap oleh penonton, akan menghasilkan persepsi yang berbeda-

beda. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mencari sejauh mana aspek naratif yang sampai dan diterima secara baik oleh penonton. Hal ini juga dapat dibandingkan dengan sejauh mana sensasi dan pengalaman yang juga dirasakan oleh penonton, sehingga hasilnya dapat dibandingkan. Hasil penelitian eksperimen ini dapat menjadi referensi atau sumber rujukan baik bagi peneliti lain maupun bagi sineas-sineas yang akan membuat film, khususnya film animasi dengan format 360°. Penelitian ini mengambil rujukan dari artikel jurnal yang memiliki topik dan objek penelitian yang relevan.

Film Animasi

Di dalam bukunya, Darmawan (2012: 2) menyebutkan bahwa ada yang sedikit menakutkan dalam kegandrungan penonton menonton dan membuat film animasi. Ada semacam hasrat ingin mencipta (atau meniru lakon mencipta) hidup, sehubungan dengan animasi? Kata “animasi” (Inggris: *animation*) berasal dari kata “anima” dalam Bahasa Latin, yang bermakna memberi hidup, membuat hidup. Dari penjelasan tersebut juga dapat dikatakan bahwa manusia memiliki hasrat akan suatu objek mati yang dibuat

hidup, seolah-olah seperti ilusi atau imajinasi. Hal ini bahkan dapat berkaitan hanya untuk hiburan bagi pribadi saja.

John Halas (1940) dalam Darmawan (2012: 9) menyebutkan sifat-sifat animasi serta apa saja yang bisa dicapai oleh animasi, setidaknya mencakup:

1. *Symbolization of objects and human beings*
2. *Picturing the invisible*
3. *Penetration*
4. *Selection, exaggeration and transformation*
5. *Showing the past and predicting the future*
6. *Controlling speed and time*

Darmawan mengatakan bahwa animasi mampu melakukan ‘penetrasi’ ke bagian tubuh, mesin atau keadaan batin yang rumit sekali pun seperti halnya mimpi, kesadaran, fantasi atau kenangan. Hal ini dapat menjabarkan bahwa bagaimana animasi dapat membuat ‘ruh’ terhadap objek mati/statis sehingga mampu masuk ke dalam pikiran seseorang. Hal ini akan berkaitan dengan kerja ilustrator/animasi mengenai bagaimana membangun ‘ruh’ di dalam karakter atau film yang dibuatnya, agar menampilkan suasana yang sangat hidup dari objek mati.

Paul Wells dalam Darmawan (2014: 10) mengatakan bahwa seorang animator harus memperhitungkan kaitan-kaitan menentukan antara teknik, kebutuhan-kebutuhan material dan teknologis; metode dan proses, serta tema/gagasan inti. Semua hubungan yang saling terkait itu bermuara pada proses visualisasi.

Di dalam pembuatan film animasi, ada hal-hal yang dibutuhkan untuk menunjang film. Disney dalam Arief Ruslan (2016:89) menyebutkan hal-hal tersebut di antaranya adalah ide/konsep, *story line*/struktur cerita, sketsa/desain, model *sheet*, *budgeting*, *storyboard*, rekaman suara dan *video editing*. Hal-hal tersebut berhubungan dengan proses pembuatan satu film animasi dari awal hingga akhir. Dari hal-hal di atas, struktur cerita di awal haruslah matang, mulai dari menentukan tokoh/penokohan, alur cerita, sudut pandang yang diambil, hingga latar. Apabila struktur cerita tersebut telah matang dan siap untuk diproduksi, maka akan memudahkan animator film dalam membuat *story line* dan *storyboard* pada tahap selanjutnya.

Video 360°

Format video 360° memungkinkan seseorang dapat melihat layar ke segala arah (atas, bawah, kiri dan kanan secara optimal) dengan menggunakan kamera khusus. Format seperti ini sudah cukup dikenal masyarakat luas pada pengaplikasiannya dalam *Google Street View*, di mana pengguna dapat melihat lokasi dan keadaan suatu wilayah secara nyata bahkan menelusuri jalan di lokasi tersebut (walaupun hanya berupa gambar statis/foto). Saat ini video 360° merambah dunia digital lainnya seperti pada teknologi *Virtual Reality*, baik pada *game*, simulator atau bahkan yang terbaru, pada film. Elmezeny, dkk (2018:1) mengatakan bahwa bahwa "*three-hundred-and-sixty-degree videos are an innovative video format, and due to various narrative and technical aspects, they allow audiences to be deeply immersed in their content.*" Video 360° menghadirkan pengalaman orientasi terhadap ruang (immersive) yang lebih tinggi dibandingkan format video biasa.

Semakin berkembangnya teknologi, memungkinkan video 360° ini dapat memasuki industri perfilman yang lebih besar, bahkan ada kemungkinan film-film

yang menggunakan format seperti ini dapat dibawa ke layar/ruang bioskop. Neafus (2014: 1) mengatakan bahwa *“Immersive cinema was made for modern storytellers and has inspired innovative ways to create films. Unrestricted by boundaries an immersive film maker places the audience at the center of a story revealing each scene through manipulation of our perception.”*

Film dengan format 360° memiliki kelebihan dalam menampilkan pengalaman menonton, juga memberikan ruang untuk penonton agar memiliki kontrol terhadap arah kamera sesuai dengan yang mereka inginkan. Dengan kata lain, film-film dengan format 360°, tidak di-*framing* oleh sutradara. Penonton bebas menentukan ke mana arah mereka dalam membaca cerita dan juga mengarahkan kamera. Karena hal tersebut, maka unsur sinematik yang seharusnya dibangun oleh sutradara pun menjadi hilang. Neafus (2014: 7) mengatakan bahwa *“Immersive cinema has no frame, so working within a framework can be quite misleading”*. Dengan tidak adanya *framing* dari sutradara, ini akan berhubungan dengan unsur naratif/cerita dari film tersebut.

Aspek naratif yang meliputi tokoh, jalan cerita, sudut pandang, latar, adalah hal-hal yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah film. Hampir semua film memiliki unsur cerita yang ingin disampaikan kepada penonton. Dengan arahan sutradara (secara cerita dan teknis), maka penonton akan sangat mudah untuk memahami isi film. Berbeda dengan format video 360° yang tidak memiliki *framing* terhadap objek (*frameless*), maka unsur cerita pada film akan sulit tersampaikan dengan baik. Hal ini merupakan salah satu kekurangan format video 360° terhadap narasi visual.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih dua bulan, yaitu pada bulan Juli hingga Agustus 2019 dan berlokasi di Kota Bandung. Populasi dan sampel yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*, di mana pengambilan sample dilakukan secara acak karena anggota populasi yang telah dipilih dianggap sama/homogen. Maka dari itu, peneliti pun menentukan populasi yang dipilih adalah kelompok mahasiswa dan sample yang dipilih adalah mahasiswa

S1/S2 semua prodi di Kota Bandung, dengan catatan hanya yang sudah pernah menonton film dengan format 360°.

Selain itu, peneliti juga menambahkan beberapa kriteria tambahan untuk pemilihan sampel pada penelitian ini, di antaranya yaitu:

1. Menggunakan *smartphone* minimal dengan OS Android
2. Usia responden dalam rentang 18-35 tahun.
3. Jumlah sampel yang akan dijadikan responden awal adalah sebanyak 33 orang (mengacu pada batas minimal jumlah sampel pada jenis penelitian eksperimen, yaitu minimal 30 orang).

Pada tahapan eksperimen, peneliti membagi proses tersebut ke dalam dua tahap, yaitu tahapan studi pendahuluan dan tahapan eksperimen utama (uji coba). Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan membagikan kuesioner berisi data diri, spesifikasi perangkat (*device*) yang digunakan responden, pertanyaan mengenai kebiasaan menonton YouTube dan pertanyaan mengenai format 360°. Kuesioner yang telah dibuat, dibagikan kepada 33 orang responden yang nantinya akan disaring kembali dengan cara memilih responden yang sudah pernah

menonton film dengan format 360° saja. Responden terpilih, kemudian akan dijadikan responden utama yang kemudian mendapatkan kuesioner kedua yang terdiri dari 36 pertanyaan. Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala Likert dengan jenis pertanyaan positif (+). Ada pun skor yang digunakan adalah 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju). Peneliti juga melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap pertanyaan yang dibagikan kepada responden, guna melihat apakah terdapat pertanyaan yang tidak valid sehingga dapat diperbaiki dari daftar pertanyaan. Proses pengolahan data yang didapatkan dari hasil kuesioner utama akan dilakukan pada Software SPSS IBM Statistic 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kuesioner studi pendahuluan yang dibagikan, didapatkan sebanyak 23 responden yang sebelumnya pernah menonton film dengan format 360°. Ada pun kriteria yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden berada pada rentang usia 26-30 tahun.
2. *Smartphone* yang responden gunakan cukup bervariasi, namun terdapat 3

merek yang mayoritas dipakai oleh responden yaitu Xiaomi, Apple (I-Phone) dan Samsung.

3. Rata-rata responden menggunakan *smartphone* dengan ukuran layar yang cukup besar (5.5 – 6.5 inch).
4. Resolusi layar yang digunakan cukup baik, yaitu HD+.
5. Dari hasil pertanyaan mengenai kebiasaan menonton YouTube, didapatkan bahwa sebagian besar responden menonton YouTube dengan memilih resolusi gambar berada pada 720p (HD).

Tujuan dari dibagikannya kuesioner studi pendahuluan ini adalah untuk menyamakan perangkat (*device*) yang dipakai, apabila responden dan peneliti berhalangan untuk bertatap muka secara langsung, maka proses penelitian dapat dilakukan secara *online*. Proses pengolahan data hasil kuesioner dilakukan dengan menggunakan uji T-Test pada software SPSS IBM Statistic 25. Secara teori, terdapat 2 pengambilan keputusan yang disepakati jika menggunakan uji T-Test, yaitu:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan.

2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Peneliti membagi 2 kelompok besar dari pertanyaan yang diajukan berdasarkan variabel yang ditentukan, yaitu pertanyaan yang meliputi aspek *immersive* dan aspek naratif, yang kemudian didapatkan hasil sebagai berikut:

1) Aspek *Immersive*

Berdasarkan hasil uji T-Test pada kelompok pertanyaan mengenai aspek *immersive*, didapatkan angka sebesar 0,00. Berdasarkan pengambilan keputusan yang telah dibahas sebelumnya, angka $0,00 < 0,05$ maka itu artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji T-Test menunjukkan bahwa pengalaman *immersive* yang muncul dari aspek teknis (menggeser layar, melakukan *zoom in* atau *zoom out*) lebih terasa pada saat menonton *Pearl* versi 360°.

Hasil uji T-Test untuk kelompok pertanyaan yang berkaitan dengan aspek *immersive* adalah sebagai berikut:

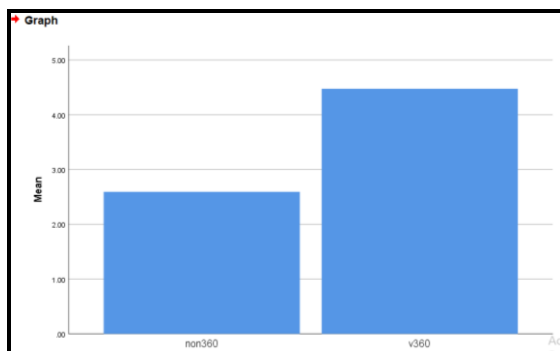
TABEL 1 HASIL UJI T-TEST ASPEK *IMMERSIVE*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	non360	2.5917	120	1.27349	.11625
	v360	4.4750	120	.64772	.05913

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	non360 & v360	120	-.058	.527

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper				
Pair 1	non360 - v360	-1.88333	1.46203	13346	-2.14761	-1.61906	-14.111	.119	.000

Dari tabel statistic di atas, data tersebut dibuat ke dalam bentuk diagram agar mempermudah pembacaan hasil. Berikut adalah diagram hasil T-Test aspek *immersive*:



Gambar 1 Diagram Hasil T-Test Aspek *Immersive*

Merujuk pada pembahasan di dalam teori mengenai unsur *immersive* yang dikatakan oleh Elmezeny, dkk (2018:1) bahwa *“three-hundred-and-sixty-degree videos are an innovative video format, and due to various narrative and technical aspects, they allow audiences to be deeply immersed in their content”* ternyata

terbukti secara nyata. Video 360° memungkinkan para penonton mampu merasakan suasana yang riil dengan jarak yang sangat dekat. Berbeda halnya dengan menonton menggunakan format video biasa, di mana penonton hanya bersikap statis dan juga terbatas media (tidak dapat melihat ke segala arah).

2) Aspek Naratif

Berbeda dengan diagram sebelumnya, unsur naratif pada video non-360° menunjukkan aspek cerita, pengenalan tokoh, latar, sudut pandang dan juga alur cerita lebih mudah dipahami pada saat penonton menonton film *Pearl* versi biasa.

Hasil uji T-Test yang didapatkan menunjukkan angka 0,01. Berdasarkan pengambilan keputusan yang telah dibahas sebelumnya, angka $0.01 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Berikut adalah hasil uji T-Test aspek naratif :

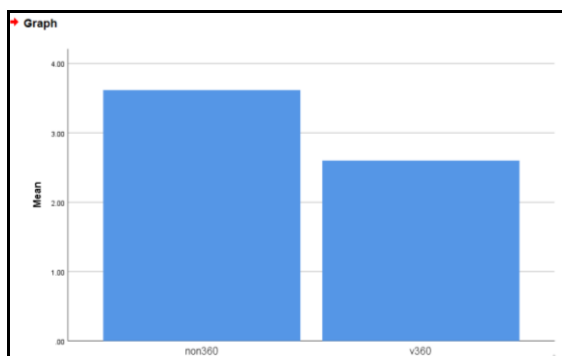
TABEL 2 HASIL UJI T-TEST ASPEK NARATIF

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	non360	2.6000	60	1.38025	.17819
	v360	3.6167	60	1.13633	.14670

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	non360 & v360	60	-.424	.001

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper				
Pair 1	non360 - v360	-1.01667	2.12724	-2.7463	-1.56699	-4.6714	-3.702	.99	.000

Data di atas kemudian dibuat dalam bentuk diagram batang, untuk melihat hasil perbandingan kedua aspek, hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Hasil T-Test Aspek Naratif

Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek naratif dan *immersive* memiliki *output* yang berbeda terhadap penonton setelah melihat film *Pearl* dengan dua format yang berbeda. Aspek naratif lebih mudah dipahami pada saat penonton menonton film dengan versi

biasa, di mana semua yang terjadi di film merupakan hasil arahan sutradara.

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan, pada pertanyaan mengenai adanya pengaruh unsur teknis (video dengan format 360°) terhadap proses penyampaian isi cerita, didapatkan beberapa hal yang dapat menghambat penyampaian cerita kepada penonton, di antaranya adalah adanya gangguan fokus atau terlalu bebasnya kontrol terhadap arah kamera dari penonton. Selain itu, hal lain yang juga dirasa cukup membingungkan penonton juga karena tidak adanya *framing* yang diatur oleh sutradara. Oleh karena itu, penonton pun tidak mendapatkan petunjuk sama sekali mengenai ke mana ia harus melihat terlebih dahulu. *Framless* ini yang akhirnya akan menimbulkan perbedaan pemahaman isi/makna film, bahkan lebih jauh akan melibatkan perbedaan persepsi setiap penonton itu sendiri.

Dan Neafus (2014:7) menyebutkan bahwa "*Immersive cinema has no frame, so working within a framework can be quiet misleading*". Dapat dikatakan bahwa tidak adanya *framing* dari sutradara, tentu saja akan berpengaruh juga terhadap isi cerita film yang ditangkap oleh penonton. Dengan kata lain, hal ini dapat menjadi

satu kelemahan dari format video 360° dalam penggunaannya di dalam industri film. Dapat dikatakan juga bahwa proses menonton film dengan menggunakan format video 360° akan lebih banyak menghasilkan pengalaman/sensasi yang pada akhirnya dirasakan oleh penonton dibandingkan kemudahan dalam menangkap isi ceritanya.

Berdasarkan hasil observasi pada saat melakukan eksperimen penelitian, ada hal-hal yang berkaitan dengan kondisi atau perilaku penonton pada saat menonton *Pearl* dengan format 360°, bahwasanya mereka banyak meng-eksplor film dengan cara menggeser-geserkan juga memutar-mutar layar, dan bahkan tak sedikit di antara mereka yang pada akhirnya kebingungan karena cerita terus berjalan. Dengan begitu, maka sudah pasti banyak adegan yang mereka lewatkan karena adanya gangguan tersebut. Hal ini terjadi bagi penonton yang menonton *Pearl* menggunakan media smartphone saja (tanpa menggunakan bantuan kacamata VR).

Berdasarkan hal tersebut, kemungkinan besar film dengan format 360° belum mampu menjadi format film yang mampu berdiri sendiri. Format ini hanya akan menjadi format optional dari

film-film yang dibuat, seperti halnya pada film *Pearl*. Meskipun begitu, format ini masih dapat digunakan pada video-video interaktif atau *game* yang tidak memiliki unsur naratif/*storytelling*.

SIMPULAN

Penelitian eksperimen ini menggunakan 12 orang responden untuk dibagikan kuesioner dengan tujuan untuk melihat bagaimana unsur naratif/cerita dapat diterima pada proses menonton film dengan format 360°. Setelah melakukan proses penelitian eksperimen ini, peneliti mendapatkan beberapa temuan.

Film animasi yang menggunakan format video 360° kurang membuat penonton/responden mempersepsi isi dari film tersebut secara baik. Hal ini dikarenakan tidak lengkapnya pengorganisasian stimulus yang mereka dapatkan, sedangkan persepsi dapat muncul apabila seluruh stimulus yang ada dapat dirangkai dan dibaca secara keseluruhan. Opsi yang paling mudah adalah penggunaan video dengan format 360° ini lebih cocok untuk diaplikasikan pada film atau video yang tidak memiliki unsur cerita, seperti halnya pada *game*

interaktif, simulator produk atau suasana interior ruangan dan video eksplorasi lingkungan seperti pada *Google Street View*. Tetapi di sisi lain, tidak menutup kemungkinan bahwa format seperti ini dapat diaplikasikan pada film bergerak (seperti animasi), dengan catatan tetap memperhatikan hal penunjang yang dapat mempermudah penonton dalam menangkap pesan, seperti halnya menambahkan petunjuk/arahan dari sutradara mengenai ke arah mana penonton harus melihat, ke mana cerita akan berjalan, dan sebagainya, dengan begitu penonton tidak akan terlalu kebingungan dalam mengikuti alur. Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek naratif/cerita akan tercapai lebih tinggi pada film dengan format biasa.

Dari hasil kuesioner yang dibagikan, film *Pearl* dengan format 360° mampu menghadirkan sensasi tersendiri mengenai pengalaman akan ruang, walaupun hanya terbatas menonton menggunakan media *smartphone* (tanpa bantuan kacamata VR). Artinya, sensasi dan pengalaman dari sisi *immersive* ini dapat tetap muncul di dalam media apapun, tetapi tentu saja 'nilai' pengalaman *immersive* pada saat

menonton menggunakan kacamata VR akan jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan hanya menonton lewat *smartphone* saja. Hal ini menunjukkan bahwa kemungkinan besar, jenis format seperti ini akan lebih cocok digunakan pada media-media yang interaktif dan memungkinkan penonton/penggunanya ikut berinteraksi dengan apa yang dilihat. Untuk film *Pearl* dengan format biasa, pengalaman *immersive* ini kurang dirasakan bahkan sama sekali tidak muncul. Sehingga penonton tidak dapat melakukan interaksi apapun, baik dengan media maupun dengan objek yang terdapat pada film.

Saran untuk Penelitian Lanjutan dan Perancangan Karya terkait Penelitian

Peneliti memiliki beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan untuk para peneliti selanjutnya atau bahkan untuk sineas yang akan membuat film dengan format video 360°, di antaranya adalah:

a) Lakukan studi literatur dengan penelitian yang sudah ada sebagai bahan referensi atau bahkan melakukan studi banding. Dapat juga melakukan eksperimen yang sama dengan menggunakan film *real life* berformat

video 360°. Karena *genre* animasi dan *genre* lainnya memiliki sensasi dan pengalaman yang berbeda terhadap penonton.

b) Para sineas yang akan membuat film dengan format video 360°, dapat menggunakan jurnal ilmiah atau penelitian yang berhubungan dengan video 360°, untuk menjadi acuan dan referensi ide dalam membuat inovasi karya. Sehingga apabila ada satu lain hal ditemukan sebagai kendala, maka diharapkan dapat menemukan solusi untuk kendala yang ada.

Diterima: 5 Nov 2019/ Disetujui: 19 Juni 2020

DAFTAR PUSTAKA

Elmezeny, dkk. (2018). Immersive Storytelling in 360°-Degree Videos: An Analysis of Interplay Between Narrative and Technical Immersion. (April 2018). Virtual Worlds Research, Vol. II. No 1.

Elizabeth, dkk. (2013). Kajian Interaksi dan Persepsi Visual pada Game Cut The Rope dan Angry Birds untuk Mengetahui Challenge Based Immersion. Institut Teknologi Bandung.

Margawati, M. (2014). Memahami Persepsi Visual : Sumbangan Psikologi Kognitif dalam Seni dan Desain. Universitas Multimedia Nusantara.

Nazir, M. (2003). Metode Penelitian. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia

Peransi, D.A. (2005). Film/Media/Seni. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

Pintaric, dkk. (2014). Immersive Panoramic Video. Los Angeles: University of Southern California.

Rakhmat, J. (2018). Psikologi Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Ruslan, A. (2016). Animasi, Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia.

Schirato, T. dan Webb, J. (2004). Reading The Visual. Singapura: Southwind Production.