

LAPORAN PENELITIAN MANDIRI



HIPER-SEMIOTIKA PADA FILM INDIANA JONES AND THE DIAL OF DESTINY MELALUI PENGGUNAAN TEKNOLOGI CGI DE-AGING

PENELITI

A.Yuda Triartanto, M. Ikom / 0301106302

Adhi Dharma Suryanto, M.Kom / 0305017802

Tuty Mutiah, S.I.Kom, M.M, M.I.Kom / 0309018802

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

FEBRUARI 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Hiper-Semiotika Pada Film Indiana Jones And The Dial Of Destiny Melalui Penggunaan Teknologi Cgi De-Aging

Peneliti

Nama Lengkap : A.Yuda Triartanto, M.Ikom

NIDN : 0301106302

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Program Studi : Ilmu Komunikasi (S1)

Nomor HP : 081398031113

Alamat surel (e-mail) : iuzyudo@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Adhi Dharma Suryanto, M.Kom

NIDN : 0305017802

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Program Studi : Teknik Industri (S1)

Anggota Peneliti (2)

Nama Lengkap : Tuty Mutiah, S.I.Kom, M.M, M.I.Kom

NIDN : 0309018802

Jabatan Fungsional : Lektor 300

Program Studi : Penyiaran (D3)

Biaya Penelitian : Rp. 4.800.000,-

Jakarta, 1 Februari 2024

Menyetujui,

Ketua LPPM



(Dr. Taufik Baidawi, M.Kom)

NIP. 200304891

Peneliti,



(A Yuda Triantanto, M.Ikom)

NIP. 200410220

Mengetahui,

Rektor



(Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng)

NIP. 199810339

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Pengesahan.....	i
Daftar Isi	ii
Ringkasan	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. RuangLingkup.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	13
3.1 Tujuan Penelitian	13
3.2 Manfaat Penelitian	13
BAB IV METODE PENELITIAN	15
4.1. Lokasi Penelitian	15
4.2. Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data	15
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	17
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	22
6.1 Kesimpulan	22
6.2 Saran	22
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25
Lampiran 1. Realisasi Biaya Penelitian	25
Lampiran 2. Biodata Peneliti	26

RINGKASAN

Penelitian ini berfokus pada penggunaan teknologi Computer-generated Imagery (CGI) *de-aging* dalam sekuel film bergenre petualangan dengan judul *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (2023). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode hipersemiotika yang digagas oleh Jean Baudrillard. Tujuan penggunaan metode hipersemiotika adalah bukan sekadar untuk mengungkap relasi makna, tanda, dan realitas, tapi juga mengenai relasi simulasi dalam film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*, ketika para kreatornya memanfaatkan teknologi efek visual melalui teknik CGI *de-aging* sehingga menimbulkan kesan yang "berlebihan" – terutama mengubah wajah aktor dari tua menjadi muda - dalam tampilan visualnya. Hasilnya, film ini memang mencoba untuk menampilkan wajah muda dari aktor utamanya – mengingat usia aktor utama sudah berusia 80 tahun – agar dapat menampilkan latar pada narasi masa silam dan masa kini dengan segala unsurnya; tempat peristiwa, para tokoh, atribut, serta kostum yang dikenakan sehingga juga mampu memunculkan tanda-tanda historikal dan futuristik.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak ditemukan teknologi sistem digital dengan segala bentuk dan entitasnya (*Face morph*, *CGI/Computer generated-Imagery*, *VFX/Visual Effect*, *de-aging technology*, dan lain-lain), industri film Hollywood dalam memproduksi film bioskop paralel dengan canggihnya aspek audio-visual. Tercatat, ada sederet contoh yang dapat dicermati dari beberapa produksi film bioskop – salah satu industri hiburan yang semakin masif – telah menguasai pangsa pasar internaional, di mana sejumlah produk filmnya sudah memanfaatkan teknologi sistem digital. Mulai dari yang bergenre *action* (aksi), *superhero* (pahlawan super), *science-fiction* (fiksi ilmiah), *disaster* (kebencanaan), pun *adventure* (petualangan).

Sebagai proyek yang visioner, ambisius, dan prestisius, penggunaan teknologi CGI (*Computer-generated Imagery*) dalam produksi film Hollywood, sesungguhnya bertujuan untuk mewujudkan adegan atau visualisasi yang tidak mungkin dilakukan dengan cara efek praktis. Seperti dilansir dalam situs gobookmart.com, ”*One of the major advantages of using CGI and special effects to create special effects is the level of control and precision that they offer. With CGI and special effects, filmmakers can create highly detailed and realistic special effects that are difficult or impossible to achieve using practical effects alone.*” (Salah satu keuntungan utama menggunakan CGI dan efek khusus untuk menciptakan efek khusus adalah, tingkat kontrol dan presisi yang ditawarkannya. Dengan CGI dan efek khusus, pembuat film dapat membuat efek khusus yang sangat detail dan realistis, yang sulit atau tidak mungkin dicapai hanya dengan menggunakan efek praktis).

Meski melalui film *Oppenheimer* (Juli 2023) – film *biopic* tentang kisah perancang bom atom sekaligus direktur laboratorium Manhattan Project, Julius Robert Oppenheimer, ketika bom atom yang diberi nama *Little Boy* dan *Fatman* telah meluluhlantakan kota Hiroshima dan Nagasaki (Jepang) pada 1945 – sutradara Christopher Nolan justru memanfaatkan teknik efek praktis pada visual

ledakan dahsyat di *scene* uji coba bom atom di padang gurun New Mexico pada 16 Juli 1945.

Terlepas dari film *Oppenheimer*, untuk gamblangnya, berikut produk-produk film yang menggunakan teknologi CGI secara kronologis, antara lain, *The Abyss* (1989/James Cameron), *Terminator 2: Judgment Day* (1991/James Cameron), *Jurassic Park* (1993), *Toy Story* (1995), *The Matrix* (1995), *Lord of the Ring* (2001/Peter Jackson), *Transformers* (2002/Michael Bay), *Interstellar* (2014/Christopher Nolan), *Avatar: The Way of Water* (2022/James Cameron), *Sakra* (2023/Donnie Yen/Kam Ka-Wai), *Indiana Jones and Dial of Destiny* (2023/James Mangold), *Mission Impossible: Dead Reckoning Part One* (2023/Christopher McQuarrie),

Pernyataan di atas cukup membuktikan bahwa, beberapa film - khususnya genre *action*, *science-fiction*, *adventure*, *superhero* - yang beredar pada rentang tahun akhir 1980-an hingga saat ini, semakin masif yang diproduksi dengan menggunakan teknologi CGI. Meski patut dicatat, contoh inovatif dalam teknologi CGI untuk pertama kalinya dilakukan oleh James Cameron lewat film *Abyss*.

Seperti diulas dalam movieweb.com, salah satu film pertama yang menggunakan CGI secara ekstensif adalah epik bawah laut James Cameron tahun 1989, *The Abyss*. Film ini menggunakan teknologi digital untuk menciptakan beberapa visual paling menakjubkan yang pernah dilihat di layar pada saat itu. Dari urutan bawah air yang realistis hingga makhluk asing, film tersebut merupakan bukti potensi CGI dalam film. (*One of the first films to use CGI extensively was James Cameron's 1989 underwater epic, The Abyss. The film employed digital technology to create some of the most breathtaking visuals ever seen on screen at that time. From the realistic underwater sequences to the alien creatures, the film was a testament to the potential of CGI in film.*)

Mengacu dari sederet genre yang disebutkan, penulis akan meneliti genre petualangan pada film berjudul *Indiana Jones and the Dial of Destiny* yang mulai diputar di bioskop Indonesia sejak 28 Juni 2023. Bagi *moviegoers* (penggemar film) remaja generasi 1980-an, sosok Indiana Jones dalam sejumlah *sequel* atau sekuel filmnya tak asing lagi. Sekuel adalah kisah lanjutan sebuah film lazimnya diproduksi karena sukses komersil filmnya. (Pratista, 2020)

Tentu, pendapat ini sesuai dengan sekuel film Indiana Jones yang masing-masing selalu meraih kesuksesan. Secara kronologis, sekuel film Indiana Jones, antara lain, *Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark* (1981), *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008), dan *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (2023). (1)

Seperti dikutip dalam situs the-numbers.com, berikut daftar peringkat *box office* dari sekuel film Indiana Jones yang rerata meraih sukses secara finansial:

Release Date	Title	Production Budget	Opening Weekend	Domestic Box Office	Worldwide Box Office
Jun 30, 2023	Indiana Jones and the Dial of Destiny	\$300,000,000	\$60,368,101	\$136,659,865	\$263,359,865
May 22, 2008	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	\$185,000,000	\$100,137,835	\$317,101,119	\$786,635,413
May 24, 1989	Indiana Jones and the Last Crusade	\$48,000,000	\$37,031,573	\$197,171,806	\$474,171,806
May 23, 1984	Indiana Jones and the Temple of Doom	\$28,000,000	\$25,337,110	\$179,880,271	\$333,080,271
Jun 12, 1981	Raiders of the Lost Ark	\$20,000,000	\$8,305,823	\$225,686,079	\$367,451,914
Averages		\$116,200,000	\$46,236,088	\$211,299,828	\$444,939,854
Totals	5	\$581,000,000		\$1,056,499,140	\$2,224,699,269

Gambar 1: Peringkat box office sekuel film Indiana Jones

Film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* memang sarat dengan pemanfaatan teknologi CGI, termasuk teknik VFX *de-aging* – mengubah wajah aktor utama berusia 80 tahun menjadi tampak lebih muda seperti masih berumur 40 tahun – terhadap aktor Harrison Ford yang berperan sebagai Indiana Jones.

Terkait dengan teknik *de-aging*, maka penulis akan mengkaji film tersebut menggunakan metode hiper-semiotika yang digagas oleh Jean Baudrillard dengan menyertakan pendekatan kajian budaya (*cultural studies*) dari Stuart Hall – seperti diungkap St. Sunardi dalam *Semiotika Negativa* (2020: xi), bahwa, analisis

semiotika harus dikaitkan dengan kajian budaya (*cultural studies*) agar memiliki manfaatnya – dan konsep *simulacrum* atau simulasi yang juga merupakan hasil pemikiran Baudrillard. (2)

Tujuan menggunakan metode hiper-semiotika Jean Baudrillard karena menurut pemahaman penulis, visualisasi yang ditampilkan di film tersebut mengandung sesuatu yang “berlebihan”, Merujuk dari hal ini, penulis pun hendak mengungkapkan makna tanda ”berlebihan” yang terdapat dalam film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*.

Menurut Hoed secara definitif, Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Dapat disimpulkan, menurut penulis, fokus kajian semiotika adalah tanda yang melingkupi kehidupan manusia.

Sedangkan hiper-semiotika adalah ilmu tentang tanda dan fungsinya dalam masyarakat, yang secara khusus menyoroti sifat ”berlebihan” atau ekses-skses pada tanda, sistem tanda, dan proses pertandaan. (3)

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Hiper-Semiotika Pada Film Indiana Jones And The Dial Of Destiny Melalui Penggunaan Teknologi Cgi De-Aging

1.3. Ruang Lingkup

Dalam Penulisan proposal ini penulis menganalisa adalah Bagaimana Hiper-Semiotika Pada Film Indiana Jones And The Dial Of Destiny Melalui Penggunaan Teknologi Cgi De-Aging.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa adalah Bagaimana Hiper-Semiotika Pada Film Indiana Jones And The Dial Of Destiny Melalui Penggunaan Teknologi Cgi De-Aging.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Film dapat dikatakan sebagai evolusi hiburan yang berawal dari penemuan pita seluloid. Sejak ditemukan teknologi yang bernama pita seluloid tersebut. Perkembangan film di dunia, baik sebagai media informasi, pendidikan, maupun media hiburan, semakin meningkat. Kita juga tidak dapat menyangkal bahwa melalui film telah banyak kejadian atau peristiwa yang terekam dan menjadi arsip kebudayaan maupun arsip nasional. Dalam teori komunikasi, film bisa dikatakan sebagai sebuah pesan yang disampaikan kepada komunikasi. Tentunya jika di lihat dalam pengklasifikasian komunikasi, film adalah produk komunikasi massa karena bisa di lihat dari komunikannya yang umum.

Pendefinisian film dalam spectrum sempit dapat di Tarik kesimpulan adalah penggambaran fenomena yang di gambarkan melalui layar. Para ahli menyatakan film sebagai komunikasi massa. berpendapat, film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan di hadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi.

Film sebagai salah satu media komunikasi massa, memiliki pengertian yaitu merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu. (4)

2.2. Film Sebagai Media Massa

Film dianggap representasi masyarakat dikarenakan hadir di tengah masyarakat yang secara komunal dan heterogen menyaksikan bersama yang berakibat keseragaman kepada komunikan, film juga merupakan cermin atas norma-norma, gaya hidup yang di sajikan oleh produksi film. Film jugaberkuasa menetapkan nilai-nilai yang merusak sekalipun .Film sebagai media massa hari ini berkaitan dengan pertanyaan- pertanyaan yang bisa terjawab oleh film, maka film dalam media massa perlu adanya penelitian agar masyarakat yang awam dapat memahami pesan yangterkandung dalam film. Secara historis, film adalah tentang bagaimana cara menghabiskan waktu luang secara terhormat dan menjadikan klasifikasi sosialpada saat itu. (5)

Denis McQuail menyatakan, film dalamperkembangannya berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisihiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung, musik, darاما, humor dan trik teknis bagi konsumsi populer. Media berasal dari kata medium yang berarti tengah-tengah. Untuk menjadi jembatan representasi masyarakat dan untuk memberi informasi dalambidang media massa termasuk film. Film merupakan medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. (6)

Sejalan dengan itu, Melvin DeFleur mengatakan lewat teori norma budayanya bahwa norma-norma budaya bersama mengenai topik-topik yang ditonjolkan didefinisikan dengan suatu cara tertentu. Artinya, media massa, termasuk film, berkuasa mendefinisikan norma-norma budaya buat khalayaknya. Selanjutnya DeFleur menyebutkan tiga pola pembentukan pengaruh lewat media massa: pertama, memperteguh norma yang ada; kedua,menciptakan norma yang

baru; ketiga, mengubah norma yang ada. Maka dari itu, pengaruh antara film dan budaya, merupakan pengaruh yang timbal balik. (7)

2.3. SEMIOTIKA

Semiotika pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apapun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna. Semiotika sebagai sebuah disiplin umum yang mengkaji tanda-tanda (signs), yaitu segala sesuatu yang secara signifikan dapat digunakan untuk menggantikan hal lain. Karena film juga merupakan sebuah sistem tanda, maka ia dapat dikaji dengan pendekatan semiotika.

Semiotika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani yaitu, *Semion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai pengkaji nilai visual sebagai ilmu yang mempelajari objek publisitas dari peristiwa-peristiwa yang ada. Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah ikhtisar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu ditanyakan lebih mendalam. Ketika membaca teks informasi dalam media massa, analisisnya bersifat paradigmatik dalam arti berupaya menemukan makna termasuk dari hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah teks. (8)

2.4. Semiotika Film

Film adalah salah satu medium komunikasi. John Fiske menyebut medium sebagai alat-alat yang bersifat teknis atau fisik yang mengubah pesan menjadi sinyal sehingga memungkinkan untuk ditransmisikan kepada saluran. McQuail menyatakan pada dasarnya film memiliki daya tarik universal luas serta dapat

mencakup khalayak banyak karena film memiliki ketertarikan dengan skala internasional. (9)

Menarik dari beberapa pernyataan para ahli bahwa urgensi film harus di dampingi dengan disiplin ilmu komunikasi spesifik semiotika dikarenakan terdapat metafora, tanda dan simbol yang tersembunyi demi ilmu pengetahuan. Sobur menyatakan bahwa hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier, Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat.(10)

Christian Metz dalam bukunya yang berjudul Film Language : A semiotics of the Cinema menjelaskan hal itu :

“We understand a film not because we have a knowledge of its system : rather, we have achieved an understanding of its system because we understand the film. Put another way, “its not because the cinema is language that it can tell such fine stories, but rather it has become language because it has told such fine stories”

Sesuai dengan penjelasan diatas yang mana dimaksudkan suatu pemahaman karena film adalah bahasa sehingga ia dapat menyampaikan sebuah cerita yang menarik, tetapi lebih tepat dikatakan bahwa film menjadi bahasa karena mampu menyampaikan sebuah cerita yang sangat menarik

Dalam menganalisis data, untuk lebih menggambarkan esensi dari penelitian menggunakan Roland Barthes, peneliti menggunakan fungsi lima kode pembacaan agar bisa membaca tanda atau leksia dalam setiap adegan yang ditampilkan. Kode-kode tersebut berupa kode Hermeneutik, Kode semik, kode simbolik, kode proaretik dan kode cultural budaya. (11)

2.5. Diskursus Hiperrealitas

1. Simulasi

Istilah simulasi pertama kali dikemukakan oleh Jean Baudrillard dalam bukunya yang berjudul *Simulation*. Simulasi dimanfaatkan oleh Jean Baudrillard untuk menjelaskan relasi dengan produksi, komunikasi, dan konsumsi pada masyarakat kapitalis-konsumer barat, yang memiliki ciri-ciri over-produksi, over-komunikasi, dan over-konsumsi melalui media massa, iklan, *fashion*, dan berbagai media lainnya.

Secara terselubung, simulasi Jean Baudrillard memiliki orientasi kepada pengalaman ruang simulasi kapitalisme barat. Karena pada dasarnya, simulasi tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kapitalisme barat, dimana masyarakat barat yang disebut sebagai masyarakat post-industri atau masyarakat konsumsi.

Model produksi dari simulasi sebagai gambaran untuk masyarakat konsumsi, menurut Jean Baudrillard sudah tidak lagi memiliki relasi dengan substansi dari sesuatu yang diduplikasi, tetapi silih berganti menjadi ciptaan yang nyata tanpa realitas. Acuan duplikasi tidak lagi hanya gambaran realitas, melainkan dari sesuatu yang tidak nyata (fantasi).

Kini, perbedaan antara realitas dan fantasi sudah mulai melebur menjadi satu, bahkan fantasi bisa disimulasi menjadi seakan-akan terlihat nyata. Produksi simulasi tidak hanya menghasilkan objek-objek tanpa acuan nyata (hiperrealitas), tetapi juga bisa melakukan kompresi, dekonstruksi, dan rekonstruksi, sehingga manusia bisa memperoleh pengalaman baru dalam ruang *simulacra*.

Ruang *simulacra* bisa dinikmati dan dialami oleh siapa saja melalui realitas, fantasi, halusinasi, dan sebagainya hanya dengan mengonsumsi acara TV, film bioskop, dan juga media sosial.

Fase citraan simulasi menurut Jean Baudrillard melalui beberapa rangkaian citraan sebagai berikut:

- 1) Citraan sebagai refleksi dasar dari realitas.
- 2) Citraan menutupi dan mendistorsi realitas.

- 3) Citraan menutupi ketiadaan atau lenyapnya dasar dari realitas.
- 4) Citraan melahirkan realitas apapun yang tidak berhubungan dengan citraan itu sendiri, citraan murni sebagai *simulacra*.

Rangkaian citraan tersebut merupakan proses perkembangan simulasi yang terarah ke terciptanya ruang *simulacra*, dan ruang *simulacra* menghasilkan hiperrealitas. (12)

2.6. Hiperrealitas

Hiperrealitas dalam pandangan Jean Baudrillard merupakan peristiwa bermunculannya beragam realitas ciptaan yang melampaui realitas yang nyata. Hiperrealitas tak hanya terlihat lebih nyata, tetapi terlihat lebih baik dan lebih ideal pula daripada realitas aslinya. Hiperrealitas adalah realitas yang melampaui realitas sebenarnya, oleh karena itu ia dianggap bukan lagi seperti realitas aslinya.

Selain itu Yasraf Amir Piliang juga memperkuat pendapat Jean Baudrillard dalam menjelaskan hiperrealitas, pada glosari bukunya *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Postmodernisme*, adalah “kondisi runtuhnya realitas, yang diambil melalui rekayasa model-model (citraan, halusinasi, simulasi), yang dinilai lebih nyata dari realitas itu sendiri, sehingga menjadikan ketidaksamaan keduanya menjadi kabur”.

Asal mula hiperrealitas menurut Baudrillard ditandai dengan hilangnya petanda dan metafisika representasi; gugurnya ideologi dan terpuruknya realitas itu sendiri, yang ditarik oleh duplikasi dari dunia historis, imajinatif, dan fantasi atau (realitas) untuk menjadi realitas pengganti realitas. Objek yang musnah bukan objek representasi, melainkan kesadaran diluar kesadaran diri sendiri.

Dunia hiperrealitas merupakan dunia yang dipadati dengan berbagai pergantian terciptanya objek-objek simulasi, yaitu objek murni yang nyata dan berasal dari realitas sosial di masa lalu atau bahkan tidak mempunyai realitas sosial sama sekali di masa lalunya. Hiperrealitas mengajak konsumen untuk masuk ke dalam sebuah tempat

dimana realitas melebur ke dalam fantasi dan imajinasi, sampai akhirnya distingsi antara keduanya sulit untuk diketahui.

Dalam hiperrealitas, seseorang lebih mempercayai simulasi ketimbang objek nyata, seseorang hidup dalam kebimbangan antara simulasi dengan yang nyata. Misalnya seperti realitas dalam televisi yang diciptakan dengan seideal mungkin, sehingga mengakibatkan realitas aslinya hilang, realitas yang nyata telah mati dalam hiperrealitas yang ditayangkan kepada para penonton setiap saat.

Disneyland merupakan tempat yang diciptakan berdasarkan fantasi dan imajinasi dari film-film bioskop, tempat ini merupakan tatanan simulasi yang sempurna karena terdapat berbagai permainan fantasi dan ilusi. Dunia imajinatif dan fantasi meningkatkan kesuksesan simulasi dan hiperrealitas karena adanya miniaturisasi serta kebahagiaan di dalamnya. Mesin tersebut menciptakan dunia orang-orang semakin imajinatif, hingga mampu meyakinkan bahwa mereka sedang berhadapan dengan sesuatu yang nyata.

Hiperrealitas Jean baudrillard menjelaskan bahwa kedua tanda tersebut lebur menjadi satu atau lebih tepatnya salah satu tandanya lenyap, yaitu tanda akan makna. Tanda dinilai oleh massa hanya sebagai tanda dan tak perlu direfleksikan kembali, karena massa terlalu banyak menerima berbagai tanda dan juga citraan. Masyarakat sekarang lebih mengedepankan penampilan ketimbang makna, misalnya seperti membeli iphone dan jam tangan mahal, sehingga bisa menghasilkan citra dan tanda tertentu, meski nilai guna barang tersebut sama dengan yang lainnya.

Hiperrealitas dapat menciptakan kesenangan semu dan hancurnya kehidupan sosial. Karena dalam hiperrealitas, masyarakat berlomba-lomba untuk mengkonsumsi hiperrealitas yang ditayangkan media dan juga berlomba-lomba mengikuti hiperrealitas tersebut, terlebih di era sekarang ini banyak sekali media sosial yang bisa digunakan sebagai sarana untuk menampilkan realitas yang melampaui realitas aslinya. (13)

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terkait dengan film IJDD dan penggunaan hipersemiotika, terutama dalam pemanfaatan teknologi CGI De-Aging, adalah untuk mendalami dampak estetika dan naratif dari penggunaan teknologi tersebut dalam konteks pembuatan film. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana teknologi CGI De-Aging dapat memperkaya pengalaman sinematik dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti keaslian visual, konsistensi karakter, dan integrasi elemen-elemen hipersemiotika dalam penyajian cerita. Selain itu, penelitian ini dapat membahas respons dan persepsi penonton terhadap penggunaan teknologi ini, baik dalam konteks apresiasi seni visual maupun dalam pemahaman naratif film. Dengan tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknik efek visual pada industri film, menggali potensi kreatif yang lebih dalam, dan memberikan pemahaman lebih baik tentang bagaimana teknologi CGI De-Aging dapat diintegrasikan secara harmonis dalam produksi film modern. Dengan demikian, penelitian ini dapat membuka peluang untuk peningkatan mutu dan inovasi dalam penggunaan teknologi dalam industri perfilman.

3.2. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai penggunaan hipersemiotika dan teknologi CGI De-Aging dalam film IJDD memiliki manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak

3.2.1. Bagi Penulis

Penelitian ini tidak hanya menjadi kontribusi intelektual dalam pemahaman lebih mendalam tentang kemampuan teknologi CGI De-Aging dalam menciptakan efek visual yang memukau, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam industri efek visual film.

3.2.2. Bagi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika

Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran, merangsang kreativitas dalam menggabungkan teknologi dan seni dalam produksi film. Bagi masyarakat, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi CGI De-Aging dan hipersemiotika dapat memengaruhi pengalaman menonton, sehingga membantu para pembuat film dan produser untuk lebih memahami preferensi serta ekspektasi penonton terhadap efek visual tertentu. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan landasan yang kokoh untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang efek visual film, mendorong inovasi, dan meningkatkan pemahaman tentang interaksi antara teknologi dan seni dalam industri perfilman modern.

3.3.3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan penelitian sejenis yang akan dilakukan dimasa yang akan datang serta menjadi tambahan khazanah ilmu dibidang komunikasi mengenai media pembelajaran mata kuliah ilmu komunikasi.

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini pengambilan data terkait dengan sumber data yang dijadikan sampel berupa film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* yang diputar di bioskop XXI di Kuningan City, Jakarta, serta beberapa artikel di internet dan media cetak (koran Kompas) yang terkait dan memuat tulisan dari film tersebut dengan teori dan metode, fokus penelitian ini memanfaatkan Analisis Hiper-semiotika Jean Baudrillard. Hipersemiotika dapat pula dipandang sebagai metode, khususnya sebagai metode pembacaan teks (reading) atau penyingkapan kode-kode tanda (*decoding*).

4.2. Teknik Pengumpulan data dan Analisis Data

Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. *“...qualitative methods rely on text and image data, have unique steps in data analysis, and draw on diverse designs”*. Penelitian kualitatif tergantung pada data teks atau gambar, metode ini memiliki langkah-langkah penganalisisan data yang unik, dan mengambil kesimpulan berdasarkan desain yang berbeda. Untuk melengkapi, berpendapat, *“research involving analysis of data/information that are descriptive in nature and not readily quantifiable”*. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang melibatkan analisis data dan informasi yang secara natural bersifat deskriptif dan tidak dengan langsung bisa dijumlahkan. (14)

Dalam konteks ini, metode hiper-semiotika yang dimaksudkan itu dapat digambarkan sebagai berikut:

Signs > Denotation > Hiper-signifier > Hiper-code > Connotation

Gambar 2: Dimodifikasi Penulis (Pilang, 2012: 296)

Pada gambar di atas dapat dideskripsikan, antara lain:

1. Mencermati unsur-unsur konstruksi tanda secara holistik. Baik aspek tanda, materi, teknik, pun medianya (film);
2. Mengungkap unsur-unsur denotasi, yakni, bagaimana suatu tanda mengarah atau menunjuk pada obyek atau realitas di luar dirinya;
3. Mengungkap unsur penanda berlebihan atau melampui (hiper-signifier), yakni, unsur-unsur tanda yang melampui teks, struktur, kode, bentuk, dan realitasnya;
4. Mendekonstruksi kode berlebihan (hiper-code), yakni, kode-kode yang melampui kode-kode yang baku, konvensional, ajeg dan mengikat secara sosial;
5. Konotasi berkembang pada konteks tanda yang melebihi konotasi-konotasi yang ada: secara sosial, kultural, spritual, serta politik. (15)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua sumber data, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data dan informasi yang diakses melalui situs dan akun youtube yang terkait dengan film Indiana Jones.

Untuk teknik analisis data, langkah-langkah yang diambil penulis adalah,

1. Menonton dan menyimak film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*, lalu memilah dan memilih scene yang mengandung unsur tanda berlebihan yang terdapat dalam film.
2. Memasukkan *scene* yang sudah dipilih ke dalam kolom bagan hiper-semiotika
3. Menganalisis setiap *scene* yang dipilih untuk dideskripsikan secara kategorial dalam kolom bagan.

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1. HASIL

Film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (IJDD) menjadi film terakhir rangkaian sekuel yang diawali pada 1981 dengan judul *Raiders of the Lost Ark*. Secara visual atau filmis, film IJDD memiliki narasi *flash-back* (kilas balik) sehingga perlu menampilkan peristiwa latar belakang masa lalu. Tuntutan dan tantangannya adalah, aktor yang ditampilkan pada masa lalu pun harus terlihat muda – meski faktanya aktor protagonis telah berusia 80 tahun – maka diperlukan penggunaan teknologi CGI *de-aging* agar aktor yang sama dapat tampil dengan wajah mudanya ketika ia berusia 40 tahun.

Konsekuensinya, film IJDD mengalami visualisasi yang ”berlebihan” karena telah memanipulasi fakta dan realita wajah aktor yang sebenarnya sudah menua menjadi nampak lebih muda. Bukan itu saja – seperti mesin waktu yang mundur ke belakang – film IJDD pun telah ”melampui batas” ketika peristiwa masa lalu dapat disaksikan dalam kondisi masa kini. Di masa lalu, yang virtual dimaksudkan untuk menjadi aktual: aktualitas adalah tujuannya. Kini fungsi yang virtual adalah mengasingkan yang aktual. Faktanya, masa lalu yang sudah terjadi akan melenyap tanpa eksistensi yang aktual.

Analoginya, peristiwa masa lalu bukanlah album foto yang secara fisik tersimpan sehingga dimungkinkan dapat dilihat kembali. Peristiwa adalah eksistensi aktual dalam ruang dan waktu yang melenyap setelah kejadian, dan tidak mungkin terekam seperti foto atau video yang dapat dilihat kembali.

Orientasi bisnis dan logika kapitalistik yang menjadikan film IJDD memanfaatkan teknologi CGI sehingga secara filmis sangat berbeda dengan proses produksi dan penggarapan yang dilakukan pada dekade 1980-an. Hal ini bukan karena belum ditemukannya teknik CGI, mengingat film-film produksi 1980-an, ada pula yang telah menggunakan teknologi CGI.

Scene adegan yang mustahil memang kerap didapati dalam sejumlah film produksi Hollywood. Ambil contoh – selain film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* - yang paling aktual adalah film *The Flash* (2023), pun menyuguhkan *scene*

adegan yang mustahil atau “melewati batas”, ketika tokoh Flash yang diperankan Ezra Miller ternyata mampu menembus ruang dan waktu. Baik dalam ruang dan waktu di masa lalu maupun di masa depan, mirip film *Back to the Future* yang dirilis pada 1985, serta mempunyai sekuelnya sebagai *Back to the Future II* (1989) dan *Back to the Future III* (1990) yang dibintangi Michael J. Fox dan disutradarai Robert Zemeckis.

Untuk lebih jelasnya mengenai film IJDD melalui analisis hiper-semiotika, penulis akan menampilkan beberapa *scene* yang mengandung hiper-semiotika atau *simulacrum* berdasarkan gambar yang dapat dibagikan sebagai berikut:

TEKNIK/ VISUAL	FILM SEKUEL LAIN DAN GAMBAR LAIN	SCENE INDIANA JONES AND THE DIAL OF DESTINY
		
TANDA	Topi, jaket, tas, dan pecut merepresentasikan Indiana Jones sebagai arkeolog dan adventurir muda	Topi, jaket, tas, dan pecut merepresentasikan Indiana Jones sebagai arkeolog dan adventurir pensiunan
DENOTASI	Indiana Jones muda dengan senjata andalan	Indiana Jones tua dengan senjata andalan
HIPER-SIGNIFIER	Lazimnya, Arkeolog tidak berbekal senjata	Lazimnya, Pensiunan tidak melakukan kekerasan dengan senjata
HIPER-CODE	Penampilan Indiana Jones muda dengan topi fedora, ikat pinggang dan sarung pistol, serta pecut identik dengan cowboy gaya Amerika	Penampilan Indiana Jones tua dengan topi fedora, ikat pinggang dan sarung pistol, serta pecut identik dengan cowboy gaya Amerika
KONOTASI	Asesoris dan atribut yang melekat pada Indiana Jones muda mengidentikan seorang Amerika	Asesoris dan atribut yang melekat pada Indiana Jones tua mengidentikan seorang Amerika

		
TANDA	Pakaian ala petualang identitas Indiana Jones muda	Pakaian tentara merupakan identitas Indiana Jones di masa muda
DENOTASI	Indiana Jones muda suka berpetualang untuk menemukan harta karun	Indiana Jones masih muda sebagai tentara
HIPER-SINGNIFIER	Dosen arkelog muda pandai berkelahi dan suka berpetualang mencari harta karun	Indiana Jones yang nampak, bukanlah sosok dan wajah muda sesungguhnya. Visualisasi ini hanya simulacrum menggunakan teknik CGI <i>De-Aging</i>
HIPER-CODE	Pakaian ciri khas yang ternyata mudah robek masih digunakan sehingga memperlihatkan otot tangannya yang kuat dan keras.	Baju yang berlubang bekas tembakan tidak meninggalkan luka di dadanya.
KONOTASI	Indiana Jones muda tetap kuat dan enerjik dalam menghadapi musuh-musuhnya	Indiana Jones muda pernah menjadi seorang tentara.
2		
TANDA	Jas, dasi, rambut memutih dan kuda merepresentasikan sosok Indiana Jones yang sudah tua	Jas, dasi, rambut memutih identik dengan sosok Indiana Jones yang telah pensiun sebagai seorang dosen arkelogi yang juga masih kuat dan mampu berkuda
DENOTASI	Seorang peran pengganti (<i>stuntman</i>) mengendarai kuda	Indian Jones tua mengendarai kuda
HIPER-SIGNIFIER	Bukan sosok Indiana Jones yang mengendarai kuda. Dia adalah peran pengganti seolah menjadi Indiana Jones	Realitanya, Indiana Jones tidak mengendarai kuda. Melainkan seorang peran pengganti yang menngendarai kuda

HIPER-CODE	Peran pengganti di tengah latar pasca peluncuran Appolo 11 (1969)	Indiana Jones berkuda di tengah latar peluncuran Appolo 11 (1969)
KONOTASI	Penunggunang kuda tetap sosok pria tua dengan rambut memutih	Indiana Jones sosok pria tua yang masih tangguh untuk berkuda
3		
TANDA	Rambut putih, pakaian model zaman Yunani Kuno merepresentasikan sosok Archimedes	Rambut putih, dahi lebar, pakaian khas Yunani merepresentasikan Archimedes
DENOTASI	Lukisan Archimedes seorang matematikawan dan ahli astonomi	Archimedes, Helena, dan Indiana Jones saling bertemu
HIPER-SIGNIFIER	Lukisan sosok dan wajah Archimedes tidak pernah sama	Helena dan Indiana Jones dapat hadir di masa Archimedes hidup
HIPER-CODE	Pelukisan sosok Archimedes telanjang dada dan berdahi lebar	Archimedes memahami bahasa Inggris pada dekade 1960-an
KONOTASI	Jam ciptaan Archimedes dapat menembus ruang dan waktu, sehingga dapat dimungkinkan Archimedes, Helena, dan Indiana Jones bisa bertemu.	Dilukiskan Archimedes berdahi lebar yang identik dengan pandai dan cerdas. Maka, Archimedes dikenal sebagai ilmuawan yang menguasai matematika dan astronomi, serta sang penemu hukum berat jenis benda dan jam ajaib

5.2. LUARAN YANG DICAPAI

Luaran penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Komunikasi dan Bahasa (NIVEDANA) Volume 4 No. 2 Desember 2023 (ISSN: 2723-7664) selama periode September 2023 hingga Februari 2024 menggambarkan pencapaian yang berarti dalam pemahaman terhadap penggunaan hipersemiotika dan teknologi CGI De-Aging dalam film IJDD. Dengan link yang disediakan, pembaca dapat mengakses publikasi tersebut dan memperoleh informasi rinci terkait metodologi, temuan, dan interpretasi hasil penelitian. Dalam jurnal ilmiah tersebut, penulis berhasil menyajikan temuan yang mendalam mengenai kemampuan teknologi CGI De-Aging dalam menciptakan efek visual yang konsisten dengan karakter dalam konteks sinematik, serta bagaimana penggunaan hipersemiotika dapat memengaruhi respons penonton terhadap film. Keberhasilan penelitian ini dalam mempublikasikan luaran di jurnal ternama mencerminkan kualitas dan kontribusi yang diakui oleh komunitas ilmiah, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi utama dalam pengembangan lebih lanjut dalam bidang efek visual film. Selain itu, publikasi ini juga dapat memperkuat reputasi Universitas Bina Sarana Informatika dalam dunia akademis dengan membuktikan komitmen terhadap penelitian berkualitas tinggi.

<https://jurnal.radenwijaya.ac.id/index.php/NIVEDANA/article/view/948/536>

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi yang terdapat di kolom hipersemiotika, film IJDD (nama film tidak disebutkan) tampaknya mengandung sejumlah hipersemiotika, terutama dalam pemanfaatan teknologi CGI De-Aging. Penggunaan teknologi ini menjadi penting karena aktor utama dalam film tersebut sudah tidak lagi memiliki penampilan muda. Adegan-adegan tertentu dirancang sedemikian rupa dengan memanfaatkan teknologi CGI De-Aging untuk menciptakan kesan visual yang konsisten dengan karakter tersebut dalam kondisi lebih muda.

Selain itu, pihak ILM (Industrial Light and Magic), yang bertanggung jawab atas efek visual film, juga menghadirkan inovasi dengan tidak hanya mengandalkan teknik de-aging atau FaceSwap, tetapi juga mengambil gambar-gambar dari koleksi film-film terdahulu yang tidak terpakai.

Langkah ini menciptakan suatu kekayaan visual yang lebih otentik dan kreatif, memberikan dimensi tambahan pada film IJDD. Dengan memanfaatkan elemen-elemen hipersemiotika ini, film tersebut mungkin berhasil menghadirkan pengalaman sinematik yang unik dan mendalam bagi penontonnya.

6.2. SARAN

Saran yang dapat diberikan terkait deskripsi film IJDD dan pemanfaatan hipersemiotika adalah untuk lebih mendalami dan mengeksplorasi potensi kreatif dalam penggunaan teknologi CGI De-Aging. Meskipun teknologi tersebut digunakan untuk mengatasi masalah usia aktor utama, pengembang film dapat lebih memperdalam keunikan karakter dan menyelaraskan efek visual dengan naratif yang lebih mendalam.

Selain itu, sebaiknya pihak ILM terus menjaga keseimbangan antara penggunaan teknik de-aging dan pengambilan gambar dari film-film terdahulu. Mempertahankan keaslian visual sambil tetap memberikan inovasi akan membantu menciptakan pengalaman sinematik yang memukau.

Selain itu, pihak produksi juga dapat mempertimbangkan respons penonton terhadap penggunaan hipersemiotika ini dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Dengan menyempurnakan teknik ini, film IJDD memiliki potensi untuk menjadi pionir dalam pengembangan visual efek dan memikat penonton dengan kualitas estetika yang unik dan memukau.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Baudrillard, Jean,.1983. *Simulation*, Semiotext (e), New York.
- 2) 1990. *Mass Media Culture*, dalam *Revenge of the Crystal*. Pluto Press: London.
- 3) Ida, Rachmah. 2014. *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Group: Jakarta.
- 4) Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika: kode, gaya & matinya makna*. Matahari: Bandung
- 5) Rudadi, Udi. 2015. *Kajian Media: Isu Ideologis dalam Perspektif, Teori dan Metode*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta
- 6) Pando, Bonifasius Melkyor. *Menyingkap Makna Kenyataan Maya dalam Jurnal Filsafat Driyarkara, Filsafat Teknologi, Th. XXXIV No.3/2013*.
- 7) MUHAMMAD, Kresnagalih. *Representasi Ekofeminisme Dalam Film Sokola Rimba Melawan Pengerusakan Lingkungan*. 2020. PhD Thesis. Universitas Komputer Indonesia.
- 8) KURNIAWATI, Dewi, et al. KOMUNIKASI LINTAS BUDAYA DALAM IKLAN YOUTUBE:(Analisis Semiotika Representasi Budaya Tionghoa dalam Iklan YouTube “BUKALAPAK Emang Cincin”). *Komunika*, 2018, 14.2.
- 9) MUHAMMAD, Kresnagalih. *Representasi Ekofeminisme Dalam Film Sokola Rimba Melawan Pengerusakan Lingkungan*. 2020. PhD Thesis. Universitas Komputer Indonesia.
- 10) ILMI, Mutia Nuur. Makna “Waktu” Dalam Film In Time (Analisis Semiotika). *Skripsi: Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanudin*, 2017.
- 11) WAHJUWIBOWO MSI, Indiwan Seto. *Semiotika Komunikasi Edisi III: aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi*. Rumah Pintar Komunikasi, 2019.
- 12) HEDI, Pudjo Santosa. *Menelisik Lika Liku Infotainment di Media Televisi*. 2011.
- 13) JEREMIAH, Sean Elbert; HARYANTO, Haryanto; WIDA, Wida. Analisis Seni Mural Café Wow Madiun Dari Point Of View Komunikasi Visual Karya Studio Imaginer House. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 2022, 13.1: 83-92.
- 14) TRIARTANTO, A. Yudo; MUTIAH, Tuty; SURIYANTO, Adhi Dharma. HIPER-SEMIOTIKA PADA FILM INDIANA JONES AND THE DIAL OF DESTINY MELALUI PENGGUNAAN TEKNOLOGI CGI DE-AGING. *NIVEDANA: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 2023, 4.2: 305-313.
- 15) FIKRI, Ahmad. *Dressed to Kill: Menakar Eksistensi Distri Sebagai Simbol Perlawanan Gaya di Yogyakarta*. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2010.

Internet:

<https://boards.com/blog/filmmaking>

<https://gobookmart.com/impact-of-cgi-and-special-effects-on-movie-making>

<https://movieweb.com/the-history-of-cgi-in-film>

LAMPIRAN 1

Realisasi Biaya Penelitian

NO	KEBUTUHAN	JUMLAH BIAYA	SUB TOTAL
1	Peralatan Penunjang		
	Penelusuran Pustaka	Rp 340,000	
	Hardware (HDD)	Rp 760,000	
	Hardware (Modem)	Rp 400,000	
	Hardware (Mouse)	Rp 250,000	
	Sub Total		Rp 1,750,000
2	Bahan Habis Pakai		
	Kertas A4	Rp 150,000	
	Alat Tulis Kantor (ATK)	Rp 175,000	
	Tinta Printer	Rp 645,000	
	Data Internet	Rp 400,000	
	Pulsa Telepon	Rp 300,000	
	Fotocopy	Rp 130,000	
	Subtotal		Rp 1,800,000
3	Perjalanan		
	Transportasi	Rp 600,000	
	Survey	Rp 150,000	
	Konsumsi	Rp 150,000	
	Subtotal		Rp 900,000
4	Lain-lain		
	Dokumentasi dan laporan	Rp 350,000	
	Subtotal		Rp 350,000
	Total		Rp 4.800.000

LAMPIRAN 2

Biodata Ketua dan Anggota Tim Peneliti

A. Biodata Ketua Peneliti

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap : A Yuda Triantanto, M. Ikom
- b. NIDN : 0301106302
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Ilmu Komunikasi
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
- f. Jangka Waktu Penelitian : 8 Bulan

2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	IISIP Jakarta Prodi: Ilmu Komunikasi	IISIP Jakarta Prodi: Ilmu Komunikasi
Tahun Lulus	2007	2010

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Mandiri.

Jakarta, 1 Februari 2024

Peneliti



(A Yuda Triantanto, M. Ikom)

NIP. 200410220

B. Identitas Anggota Peneliti

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap : Adhi Dharma Suriyanto, M. Ikom
- b. NIDN : 0305017802
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Teknik Industri (S1)
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
- f. Jangka Penelitian : 8 Bulan

2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STMIK KUWERA JAKARTA Prodi: Manajemen Informatika	STMIK NUSA MANDIRI JAKARTA Prodi: ILMU KOMPUTER
Tahun Lulus	2005	2012

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Mandiri.

Jakarta, 1 Februari 2024

Peneliti



(Adhi Dharma Suriyanto, M. Ikom)

NIP. 200403046

C. Identitas Anggota Peneliti

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Tuty Mutiah, S.I.Kom, M.M, M.I.Kom
- b. NIDN : 0309018802
- c. Jabatan Fungsional : Lektor 300
- d. Program Studi : Penyiaran
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
- f. Jangka Waktu Penelitian : 8 Bulan

2. Riwayat Pendidikan

	S-2	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas BSI	Universitas SAHID
Tahun Lulus	2016	2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Mandiri.

Jakarta, 1 Februari 2024

Peneliti



(Tuty Mutiah, S.I.Kom, M.M, M.I.Kom)
NIP. 202108196