

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM
"UNLOCKED" KARYA KIM TAE-JOON DAN
"MISSING" KARYA NICHOLAS D. JOHNSON**

SKRIPSI

Oleh:
Safira Queen Tania
2003110184

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : SAFIRA QUEEN TANIA
N.P.M : 2003110184
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM
“UNLOCKED” KARYA KIM TAE-JOON DAN “MISSING”
KARYA NICHOLAS D. JOHNSON

Medan, 23 Agustus 2024

Dosen Pembimbing


FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom

NIDN : 0121058202

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi


AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom

NIDN : 0127048401



Disetujui Oleh,
DR. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP.

NIDN 0030017402

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : SAFIRA QUEEN TANIA

N P M : 2003110184

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024

W a k t u : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP

(.....)

PENGUJI II : Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, M.I.Kom

(.....)

PENGUJI III : Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom

(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua.

Sekretaris.

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP

Assoc.Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya **Safira Queen Tania**, NPM **2003110184**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima

Medan, 23 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



Safira Queen Tania

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM “UNLOCKED”
KARYA KIM TAE-JOON DAN “MISSING” KARYA NICHOLAS D.
JOHNSON**

**SAFIRA QUEEN TANIA
2003110184**

ABSTRAK

Film "Unlocked" karya Kim Tae-Joon dan "Missing" karya Nicholas D. Johnson adalah dua contoh film yang memanfaatkan teknologi digital secara signifikan dalam pembuatannya. Kedua film ini menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas produksi film dan menawarkan perspektif baru dalam penceritaan. Film "Unlocked" dan "Missing" memperlihatkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk menciptakan efek visual yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis “Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-Joon Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson”. Jenis penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah studi literatur. Penelitian ini menggunakan pendekatan konten analisis untuk menganalisis dan menemukan tanda dan makna Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-Joon Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai elemen utama film "Unlocked" dan "Missing" menjelaskan sisi yang berbeda dari teknologi tersebut. "Unlocked" berfokus pada sisi gelap teknologi yang menunjukkan bagaimana teknologi bisa menjadi alat yang berbahaya jika disalahgunakan. Sedangkan "Missing" menekankan pada potensi positif teknologi, terutama dalam situasi darurat, di mana teknologi bisa menjadi alat yang sangat berguna dalam mencari dan menyelamatkan orang.

Kata kunci: Film, Netflix, Teknologi Digital

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alaminn, puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan bagi umatnya dan membawa kita dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti pada saat ini.

Skripsi merupakan salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan tentang “Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film “Unlocked” Karya Kim Tae-Joon Dan “Missing” Karya Nicholas D. Johnson”. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena dalam proses penyelesaiannya tidak sedikit pula kesulitan dan hambatan dalam penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga disampaikan kepada orang tua penulis **Ayahanda Rachmadsyah** dan **Ibunda Fauziah Ariyanti Harahap** yang telah memberikan dukungan berupa perhatian, pengorbanan, bimbingan dan doa yang tulus. Dukungan mereka telah menjadi motivasi utama bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada saudari kandung penulis **Difa Altira** yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis dalam menjaga

kesehatan mental penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian skripsi ini. Berikut adalah pihak-pihak yang patut disebutkan:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Rudianto, S.Sos., M.Si, selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Arifin Shaleh Siregar, S.Sos., M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku dosen pembimbing penulis

yang selalu sabar dalam membimbing dan mengajari penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis menjalani perkuliahan.
9. Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sudah membantu kelengkapan berkas-berkas dan juga informasi selama perkuliahan.
10. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan bantuan dan hubungan selama ini, terima kasih telah menjaga kewarasan penulis selama penulisan skripsi ini.

Penulis juga menyadari adanya kelemahan dalam penelitian ini dan sangat mengharapkan masukan dan kritik untuk perbaikan di masa depan. Akhir kata penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada peningkatan pemahaman ilmu pengetahuan bagi semua pihak. Terima kasih atas semua dukungan dan mohon maafkan segala kekurangan yang ada.

Medan, 19 Agustus 2024
Penulis

Safira Queen Tania
2003110184

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II URAIAN TEORITIS	5
2.1 Film Sebagai Komunikasi Massa.....	5
2.2 Definisi Komunikasi Massa	10
2.3 Sejarah Perkembangan Film	14
2.4 Jenis-jenis Film	16
2.5 Film Sebagai Media Komunikasi.....	19
2.6 Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Film	20
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Kerangka Konsep	25
3.3 Definisi Operasional.....	26
3.4 Kategorisasi Penelitian.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6 Teknik Analisis Data.....	27
3.7 Waktu dan Tempat Penelitian	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30

4.1 Hasil	30
4.1.1 Profil Film.....	30
4.2 Hasil Penelitian	33
4.3 Pembahasan.....	41
BAB V PENUTUP	43
5.1 Simpulan	43
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategorisasi Penelitian.....	27
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep	26
Gambar 4. 1 Poster Film Unlocked.....	30
Gambar 4. 2 Poster Film Missing	32
Gambar 4. 3 Penggunaan Smartphone dalam Film Uncloked	33
Gambar 4. 4 Penggunaan Teknologi Artificial Intelegence dalam Film Unlocked	34
Gambar 4. 5 Penggunaan Teknologi Sidik Jari dalam Film Unlocked.....	36
Gambar 4. 6 Penggunaan Aplikasi Sosial media dalam Film Missing	38
Gambar 4. 7 Penggunaan Media Digital Website dalam Film Missing.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam industri perfilman. Teknologi digital adalah teknologi informasi yang lebih mengandalkan komputer atau perangkat digital daripada tenaga manusia (Vera, 2014). Teknologi digital tidak hanya memengaruhi cara film diproduksi, tetapi juga cara film tersebut dikonsumsi oleh masyarakat. Kemajuan dalam teknologi digital memungkinkan penciptaan efek visual yang lebih kompleks dan realistis, produksi film dengan biaya yang lebih efisien, serta distribusi yang lebih luas dan cepat melalui platform digital (Gede et al., 2024).

Sebelum munculnya teknologi digital, para pembuat film menggunakan kamera seluloid. Kamera ini, sering disebut sebagai kamera film, menggunakan pita seluloid dengan ukuran super8, 16mm, 35mm, dan 65mm, yang disesuaikan dengan tipe kamera tersebut. Penggunaan kamera seluloid dimulai pada era film bisu di akhir 1800-an hingga 1930-an. Thomas Edison, melalui Edison Manufacturing Co, bersama sutradara William K.L. Dickson dan sinematografer William Heise, memfilmkan berbagai kegiatan orang yang sedang menari (Ardianto & Riyanto, 2020). dan seiring dengan perkembangan zaman, teknologi digital berkembang hingga menyesuaikan dengan sistem penglihatan mata, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata (Setiawati et al., 2021).

Film "Unlocked" karya Kim Tae-Joon dan "Missing" karya Nicholas D. Johnson adalah dua contoh film yang memanfaatkan teknologi digital secara signifikan dalam pembuatannya.

Film "Unlocked" dan "Missing" menampilkan pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aspek produksinya. "Unlocked" menggunakan teknologi digital untuk menciptakan efek visual yang mendalam dan menghadirkan pengalaman sinematik yang menakjubkan bagi penonton. Sementara itu, "Missing" memanfaatkan teknologi digital tidak hanya dalam aspek visual tetapi juga dalam narasi cerita yang berkaitan dengan dunia digital. Kedua film ini menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas produksi film dan menawarkan perspektif baru dalam penceritaan.

Penggunaan teknologi digital dalam industri perfilman bukanlah hal baru. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi, cara penggunaannya menjadi semakin kompleks dan canggih. Film "Unlocked" dan "Missing" memperlihatkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk menciptakan efek visual yang menarik. Efek visual dalam pembuatan film adalah elemen yang dapat menciptakan dan memanipulasi citra melalui digitalisasi komputer. Proses ini sangat penting dalam pembuatan film animasi, karena efek visual memungkinkan visualisasi bentuk dan konsep yang sulit diterapkan secara langsung dalam produksi film (Pratknjo & Nadya, 2024).

Kedua film, "Unlocked" dan "Missing", juga menampilkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan dalam narasi cerita untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton. Dalam "Unlocked", teknologi

digital digunakan untuk menciptakan efek visual yang memperkuat cerita dan menghadirkan suasana yang mendalam. Sementara itu, "Missing" menggabungkan elemen teknologi digital dalam plotnya, menciptakan cerita yang relevan dengan dunia digital saat ini.

Oleh karena uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-Joon Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk “Bagaimana Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-Joon Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis “Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-Joon Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson”.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian "Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-Joon, Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson” adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Peneliti, Hasil Penelitian ini akan memberikan pengetahuan yang mendalam mengenai penggunaan teknologi digital dalam film.

- 2) Bagi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Penelitian ini akan dapat digunakan sebagai referensi dan acuan untuk penelitian lebih lanjut serta sebagai wujud kontribusi universitas dalam tri darma perguruan tinggi.
- 3) Bagi masyarakat, terutama penikmat film, ketika membaca penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam tentang teknik dan teknologi yang digunakan dalam produksi film, yang dapat meningkatkan apresiasi pecinta film terhadap karya sinematik.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II URAIAN TEORITIS

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang pengertian Komunikasi Massa, Film, Teknologi Digital.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi operasional, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan analisis data yang diperoleh dari Film Unlocked dan Missing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Film Sebagai Komunikasi Massa

Sejak tahun 1920-an, istilah media massa atau pers mulai digunakan untuk mengkategorikan jenis media yang secara implisit dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat yang luas. Di Indonesia, media massa juga dikategorikan sebagai lembaga sosial dan wahana komunikasi. Di dalamnya, kegiatan jurnalistik dilakukan, meliputi mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan, suara, gambar, suara dan gambar, data dan grafik, serta bentuk lainnya melalui media cetak, media elektronik, dan berbagai jenis saluran yang tersedia (Adhani et al., 2022, p. 1).

Media massa awalnya dikenal dengan istilah pers yang berasal dari bahasa Belanda, yang dalam bahasa Inggris berarti press. Secara literal, pers berarti cetak, sementara secara maknawi, pers merujuk pada penyiaran atau publikasi secara tercetak (print publications). Dalam arti sempit, media massa mencakup surat kabar, koran, majalah tabloid, dan buletin-buletin kantor. Sedangkan dalam arti luas, media massa mencakup media cetak, audio, audiovisual, dan media massa elektronik (Setiadi, 2017, p. 48).

Di Indonesia, kedudukan pers diatur dalam Undang-Undang Pers No. 40 tahun 1999. Pada pasal 1 undang-undang tersebut, pers didefinisikan sebagai lembaga sosial dan wahana komunikasi massa yang melaksanakan kegiatan jurnalistik, meliputi mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan

menyampaikan informasi. Informasi ini bisa dalam bentuk tulisan, suara, gambar, suara dan gambar, serta data dan grafik, maupun bentuk lainnya, dengan menggunakan media cetak, media elektronik, dan segala jenis saluran yang tersedia (Effendi, 2010, p. 53).

Menurut Tamburaka, media massa adalah sarana komunikasi dan informasi yang menyebarkan informasi secara luas dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal. Media massa memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi atau berita kepada masyarakat dan pemerintah (pejabat-pejabat pemerintah), serta dalam pembentukan opini publik. Masyarakat menganggap media massa sebagai lembaga dengan kredibilitas tinggi, sehingga apa pun yang disampaikan oleh media dianggap sebagai kebenaran. Karena pengaruhnya yang besar terhadap pola pikir masyarakat, media massa dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau aspirasi dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, dan organisasi (Tambaruka, 2012, p. 24).

Media massa dapat dibagi menjadi tiga jenis utama (Wardhani, 2013, p. 14), yaitu:

1. Media Massa Elektronik adalah jenis media massa yang menyebarkan informasi melalui media suara (audio) atau gambar hidup (video) dengan memanfaatkan teknologi elektronik. Contoh paling umum dari media ini adalah radio dan televisi. Radio memungkinkan penyampaian informasi dan hiburan secara audio kepada pendengar, sementara televisi menggabungkan suara dan gambar untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Media elektronik ini memiliki keunggulan dalam hal kecepatan penyebaran

informasi dan jangkauan yang luas, memungkinkan informasi tersebut diakses oleh banyak orang secara bersamaan, bahkan dalam waktu yang singkat.

2. Media Massa Online merupakan jenis media yang disebarluaskan melalui internet atau situs web, sering kali disebut sebagai media dering (dalam jaringan). Di era digital ini, media massa online menjadi sangat populer karena kemudahan aksesnya yang memungkinkan pengguna mendapatkan informasi kapan saja dan di mana saja. Contoh dari media ini meliputi portal berita online, blog, dan media sosial. Popularitas media massa online terus meningkat karena fleksibilitas dan kecepatan dalam menyebarkan informasi, serta kemampuannya untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan biaya yang relatif rendah.
3. Media Massa Cetak adalah media massa yang menggunakan lembaran kertas sebagai medianya, seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan buletin. Meskipun popularitas media cetak telah berkurang seiring dengan perkembangan media elektronik dan online, media ini masih memiliki peran penting, terutama di kalangan pembaca yang lebih suka format fisik. Media cetak berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam bentuk tulisan dan gambar, serta sering kali dianggap lebih kredibel dan terpercaya oleh sebagian kalangan karena proses penyuntingan dan verifikasi yang lebih ketat (Harahap & Allifa, 2022).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, film diartikan sebagai (1) Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan

dibuat potret) atau tempat positif (yang akan dimainkan di bioskop) (2) Lakon (cerita) gambar hidup. Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini.

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad ke-19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar, bahkan oleh percikan abu rokok. Seiring waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi, dan lebih enak ditonton (Ardianto & Riyanto, 2020). Film mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi yang mendukung. Awalnya, hanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhir tahun 1920-an, film bersuara mulai muncul, diikuti oleh film berwarna pada tahun 1930-an. Peralatan produksi film juga terus berkembang dari waktu ke waktu, sehingga hingga kini film tetap mampu menjadi tontonan yang menarik bagi khalayak luas (Sumarno, 2006, p. 9).

Menurut Sobur (2016, p. 116) film adalah gambaran atau rekaman realitas yang berkembang di masyarakat dan kemudian diproyeksikan ke layar. Undang-Undang nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman, Bab 1 Pasal 1, menyatakan bahwa film adalah karya seni budaya yang berfungsi sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi, baik dengan maupun tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan.

Sementara menurut Vera (2014, p. 91) film adalah salah satu media komunikasi massa. Disebut sebagai media komunikasi massa karena film menggunakan saluran (media) untuk menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal. Hal ini berarti bahwa film menjangkau banyak orang yang tersebar

di berbagai tempat, dengan audiens yang heterogen dan anonim, serta mampu menimbulkan efek tertentu. Menurut Trenholm dan Jensen dalam Fajar (2009, p. 31) komunikasi adalah suatu proses di mana sumber mentransmisikan pesan kepada penerima melalui beragam saluran. Proses ini melibatkan pengiriman pesan melalui berbagai media oleh komunikator, yang merupakan suatu tindakan komunikasi.

Film sebagai komunikasi massa sering digunakan untuk menggambarkan kehidupan sosial dalam masyarakat. Film juga sering disebut sebagai gambar hidup yang digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Biasanya, film dapat disaksikan di gedung-gedung bioskop. Namun, seiring perkembangan zaman, film juga dapat ditonton di rumah, tempat pertemuan, di lapangan terbuka, dan tempat lainnya. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial membuatnya berpotensi mempengaruhi khalayaknya. Film memberikan dampak besar terhadap masyarakat, dan hubungan antara film dan masyarakat sering dipahami secara linier. Artinya, film dianggap selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan yang dibawanya, tanpa mempertimbangkan pengaruh sebaliknya. Kritik terhadap perspektif ini berpendapat bahwa film adalah cerminan kehidupan Masyarakat (Sobur, 2016, p. 127).

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual. Di berbagai belahan dunia, ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi, dan film video laser setiap minggunya. Film merupakan media komunikasi massa audiovisual, di mana film mengirimkan pesan atau isyarat yang disebut simbol. Komunikasi simbol dapat berupa gambar yang terdapat dalam film.

Gambar dalam film menunjukkan isi pesan yang tersirat di setiap adegan untuk menyampaikan maksud dan pengertian kepada khalayak atau public (Sobur, 2016, p. 128).

Selain menjadi komunikasi massa, film juga merupakan bagian dari seni. Film merupakan hasil karya seni yang menggabungkan berbagai unsur seperti suara, gambar, gerak, dan elemen lainnya. Pemerintah sendiri mendefinisikan film sebagai karya seni budaya yang merupakan media komunikasi massa audiovisual, yang dibuat berdasarkan sinematografi. Film direkam menggunakan berbagai media seperti pita seluloid, pita video, piringan video, atau teknologi lainnya dalam berbagai bentuk, jenis, dan ukuran. Proses produksi film dapat melibatkan proses kimiawi, proses elektronik, atau teknologi lainnya, baik dengan maupun tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan atau ditayangkan menggunakan sistem proyek mekanik, elektronik, atau teknologi lainnya. Film sebagai karya seni, merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Film selain sebagai alat untuk mencurahkan ekspresi bagi penciptanya, juga sebagai alat komunikator yang efektif. Ia dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran dan memberikan dorongan, namun juga dikhawatirkan menjerumuskan orang ke hal-hal yang negatif serta meruntuhkan nilai-nilai moral dan tatanan hidup yang ada di tengah Masyarakat (Modern, 2004, p. 26).

2.2 Definisi Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan studi ilmiah tentang media massa beserta pesan yang dihasilkan, pembaca/pendengar/penonton yang akan coba diraihinya,

dan efeknya terhadap mereka. Komunikasi massa juga merupakan disiplin kajian ilmu sosial yang relatif muda jika dibandingkan dengan ilmu psikologi, sosiologi, ilmu politik, dan ekonomi. Sekarang ini komunikasi massa sudah dimasukkan dalam disiplin ilmiah (Nurudin, 2016).

Wibur Schramm dalam Mulyana, (2016) menjelaskan beberapa penelitian yang dilakukan pada tahun 1920-an dan 1930-an. Penelitian-penelitian tersebut sebagian besar berfokus pada analisis media cetak seperti surat kabar dan majalah, serta bagaimana pesan-pesan media tersebut diinterpretasikan. Bahkan dalam jurnal ilmiah tertua di bidang komunikasi, *Journalism Quarterly*, dijelaskan bahwa kajian jurnalistik dan komunikasi dapat ditekankan pada aspek sejarah, hukum, serta analisis isi media.

Untuk menghindari kebingungan dan perbedaan pemahaman tentang istilah "massa", penting untuk membedakan pengertiannya dalam konteks komunikasi massa dengan pengertian umum. Dalam komunikasi massa, "massa" lebih merujuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa, yaitu khalayak yang sikap dan perilakunya dipengaruhi oleh peran media tersebut. Massa dalam konteks ini mencakup audiens, penonton, atau pembaca yang berinteraksi dengan konten media massa.

Komunikasi melalui media massa memiliki dua fungsi utama terhadap masyarakat. Lasswell dan Wright (1975) mengidentifikasi empat fungsi utama dalam konteks ini:

1. Pengawasan lingkungan: Media massa berperan dalam memberikan peringatan kepada masyarakat mengenai ancaman atau bahaya yang mengancam, seperti bencana alam atau serangan teroris, yang membantu masyarakat untuk tetap waspada. Selain itu, informasi yang disampaikan juga bisa membawa kebahagiaan dengan menyajikan berita-berita penting yang berpengaruh positif pada lembaga-lembaga tertentu.
2. Korelasi antar bagian masyarakat: Media massa membantu masyarakat dalam memahami dan menanggapi lingkungan mereka dengan memberikan panduan untuk mencapai kesepakatan bersama. Informasi yang disampaikan oleh media seringkali memicu tanggapan dari khalayak, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mobilisasi sosial dan mengurangi potensi ancaman terhadap stabilitas sosial.
3. Sosialisasi atau pewarisan nilai-nilai: Media massa berperan dalam menyebarkan dan mengajarkan nilai-nilai serta norma-norma dari satu generasi ke generasi berikutnya, atau dari satu kelompok masyarakat kepada anggota barunya. Fungsi ini mirip dengan peran yang dimainkan oleh guru dan orang tua dalam mendidik anak-anak mereka.
4. Hiburan: Media massa juga menyediakan hiburan yang bertujuan untuk menghilangkan kelelahan dan memberikan kesenangan kepada berbagai kelompok dalam masyarakat.

Nurudin (2007) menjelaskan ciri-ciri komunikasi massa meliputi beberapa aspek penting:

1. Komunikator dalam Komunikasi Massa Berlembaga:

Komunikator dalam komunikasi massa bukanlah individu, melainkan kumpulan orang yang bekerja sama dalam sebuah lembaga. Dalam hal ini, media massa berfungsi sebagai lembaga yang menjadi komunikator, sehingga bukan hanya peran individu seperti seorang wartawan yang menonjol, tetapi keseluruhan organisasi media tersebut. Media massa hanya dapat berfungsi berkat kerjasama berbagai individu yang terlibat.

2. Komunikan dalam Komunikasi Massa Bersifat Heterogen:

Audiens komunikasi massa terdiri dari individu-individu dengan latar belakang yang sangat beragam, termasuk pendidikan, usia, jenis kelamin, status sosial ekonomi, jabatan, agama, dan kepercayaan yang berbeda. Keberagaman ini mencerminkan sifat heterogen dari komunikan dalam komunikasi massa.

3. Pesan Bersifat Umum:

Pesan-pesan dalam komunikasi massa tidak ditujukan kepada individu atau kelompok tertentu, melainkan kepada khalayak luas. Oleh karena itu, pesan tersebut tidak boleh bersifat khusus atau ditujukan hanya kepada kelompok tertentu.

4. Komunikasi Berlangsung Satu Arah:

Dalam komunikasi massa, seperti pada media cetak, komunikasi berjalan satu arah tanpa adanya respons langsung dari audiens. Jika ada tanggapan, seperti melalui rubrik surat pembaca, respons tersebut bersifat tertunda dan tidak langsung (delayed feedback).

5. Menimbulkan Keserempakan:

Komunikasi massa memungkinkan audiens menerima pesan secara hampir bersamaan. Meskipun ada perbedaan waktu yang kecil karena faktor teknis, harapannya adalah pesan dapat dinikmati oleh audiens secara serempak.

6. Mengandalkan Peralatan Teknis:

Media massa sangat bergantung pada peralatan teknis untuk menyampaikan pesan. Misalnya, media elektronik seperti televisi membutuhkan pemancar untuk menyalurkan siaran. Teknologi, termasuk satelit, mempermudah proses penyiaran, termasuk siaran langsung.

7. Dikontrol oleh Gatekeeper:

Informasi yang disebarkan melalui media massa dikontrol oleh gatekeeper, yaitu individu yang berperan dalam memilih, menambahkan, mengurangi, atau menyederhanakan informasi sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh audiens.

2.3 Sejarah Perkembangan Film

Sejarah film dimulai pada akhir abad ke-19 dengan penemuan teknik dasar untuk merekam dan menampilkan gambar bergerak. Pada tahun 1891, Thomas Edison dan William Kennedy Laurie Dickson mengembangkan Kinetoscope, alat pemutar film pertama yang memungkinkan seseorang menonton film secara individu. Di sisi lain, Lumière bersaudara di Prancis memperkenalkan Cinématographe pada tahun 1895, yang tidak hanya merekam tetapi juga memproyeksikan film kepada publik dalam kelompok. Era film senyap kemudian

muncul, di mana film tidak memiliki suara terintegrasi dan disertai dengan musik live. Film senyap seperti "The Birth of a Nation" (1915) dan "The Cabinet of Dr. Caligari" (1920) menandai inovasi awal dalam sinema dengan fokus pada narasi dan gaya visual (Yuliantri, 2018).

Perubahan besar terjadi dengan peluncuran film berbicara pertama, "The Jazz Singer" (1927), yang memulai era film berbicara dan memberikan dorongan besar bagi perkembangan sinema. Pada 1930-an hingga 1950-an, Hollywood mengalami era keemasan dengan sistem studio besar dan kemunculan film berwarna, seperti "The Wizard of Oz" (1939). Era ini ditandai oleh dominasi genre seperti musikal dan film noir (Yuliantri, 2018).

Revolusi teknologi dan kreativitas melanda pada 1960-an dan 1970-an dengan kemunculan kamera portabel dan teknik editing baru. Ini adalah era New Hollywood di mana sutradara seperti Martin Scorsese dan Steven Spielberg memperkenalkan gaya naratif dan teknis yang inovatif, seperti terlihat dalam film "Easy Rider" (1969) dan "The Godfather" (1972) (Yuliantri, 2018).

Dengan kemajuan teknologi digital pada 1980-an hingga kini, film mengalami transformasi besar. Penggunaan kamera digital dan efek visual komputer (CGI) memungkinkan pembuatan gambar yang lebih kompleks. Era ini juga menyaksikan kebangkitan film independen dan globalisasi, dengan film seperti "Avatar" (2009) yang menunjukkan teknologi CGI canggih dan "Parasite" (2019) yang mendapatkan pengakuan internasional di Academy Awards (Yuliantri, 2018).

Tren kontemporer menunjukkan pergeseran ke platform streaming dan digital pada 2010-an hingga saat ini, dengan layanan seperti Netflix dan Disney+ mengubah cara film didistribusikan dan ditonton. Perubahan ini memungkinkan akses yang lebih luas ke berbagai konten dan mengubah model konsumsi film di seluruh dunia. Sejarah film mencerminkan evolusi teknologi dan budaya, menciptakan medium yang terus berkembang dan beradaptasi dengan zaman (Yuliantri, 2018).

2.4 Jenis-jenis Film

Menurut (Lara, 2022) menjelaskan bahwa film memiliki beberapa jenis, dan beberapa jenis film dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Drama adalah genre film yang fokus pada pengembangan karakter dan plot yang mendalam. Film drama sering mengeksplorasi tema-tema emosional dan situasional yang kompleks, bertujuan untuk menggugah perasaan penonton melalui cerita yang realistis dan karakter yang menyentuh. Contoh film drama yang terkenal adalah *The Shawshank Redemption* dan *Forrest Gump*, yang masing-masing mengisahkan perjalanan emosional dan pertumbuhan karakter yang mendalam.
2. Komedi bertujuan untuk menghibur penonton dengan situasi lucu, karakter konyol, atau dialog yang menggelitik. Genre ini seringkali menggunakan humor untuk mengatasi situasi sehari-hari atau memparodikan hal-hal umum, menciptakan momen-momen yang membuat penonton tertawa. Film seperti *Superbad* dan *The Hangover* adalah contoh komedi yang sukses membuat penonton terhibur dengan skenario yang cerdas dan konyol.

3. Aksi menampilkan banyak adegan fisik seperti pertarungan, kejar-kejaran, dan eksplosif, dengan plot yang sering kali sederhana dan langsung. Genre ini bertujuan memberikan sensasi dan adrenalin kepada penonton melalui visual yang dinamis dan intens. *Mad Max: Fury Road* dan *Die Hard* adalah contoh film aksi yang mengandalkan adegan spektakuler dan penuh energi.
4. Petualangan berfokus pada perjalanan dan eksplorasi karakter dalam setting yang luar biasa atau berbahaya. Film petualangan sering kali melibatkan pencarian atau misi yang epik, memungkinkan penonton untuk mengikuti perjalanan penuh tantangan dan penemuan. Contoh film petualangan termasuk *Indiana Jones* dan *Jurassic Park*, yang menawarkan pengalaman sinematik yang mendebarkan.
5. Horor bertujuan menakut-nakuti penonton dengan elemen supranatural, misteri, atau situasi yang menegangkan. Genre ini sering menggunakan atmosfer yang mencekam dan plot yang menegangkan untuk menciptakan rasa takut. *The Exorcist* dan *Get Out* adalah contoh film horor yang berhasil menciptakan ketegangan dan ketakutan yang mendalam.
6. Fantasi menampilkan dunia yang imajinatif atau magis yang tidak ada di dunia nyata, sering kali dengan elemen sihir atau makhluk fantastis. Film fantasi mengajak penonton untuk melarikan diri dari realitas sehari-hari dan memasuki dunia yang penuh dengan kemungkinan ajaib. Contoh film fantasi termasuk *Harry Potter* dan *The Lord of the Rings*, yang membawa penonton ke dalam petualangan di dunia yang penuh sihir dan keajaiban.

7. Sci-Fi (Fiksi Ilmiah) menggali konsep ilmiah dan teknologi yang mungkin terjadi di masa depan atau di alam semesta alternatif. Genre ini sering mengeksplorasi imajinasi dan spekulasi ilmiah, memberikan pandangan tentang bagaimana teknologi atau ilmu pengetahuan dapat memengaruhi masa depan. *Blade Runner* dan *Inception* adalah contoh film sci-fi yang menawarkan visi futuristik dan teknologi yang inovatif.
8. Romansa memusatkan perhatian pada hubungan cinta antara karakter dan perjalanan emosional mereka. Film romansa seringkali mengeksplorasi dinamika hubungan, tantangan, dan kebahagiaan dalam cinta, dengan tujuan membuat penonton merasakan kehangatan dan emosi dari cerita cinta tersebut. Contoh film romansa adalah *Pride and Prejudice* dan *The Notebook*, yang menggambarkan berbagai aspek cinta dan hubungan.
9. Dokumenter menyajikan fakta dan realitas tentang dunia nyata, dengan tujuan mendidik atau menyampaikan pesan sosial. Genre ini biasanya menggunakan rekaman nyata, wawancara, dan narasi untuk menyampaikan informasi dan pandangan tentang isu-isu penting. *13th* dan *The Act of Killing* adalah contoh dokumenter yang memberikan pandangan mendalam tentang topik-topik sosial dan politik.
10. Animasi adalah genre film yang dibuat menggunakan teknik animasi, baik 2D, 3D, atau stop-motion. Film animasi dapat mencakup berbagai genre dan sering menawarkan kreativitas visual dan cerita yang unik. *Toy Story* dan *Spirited Away* adalah contoh film animasi yang memanfaatkan teknik animasi untuk menyampaikan cerita yang menghibur dan menakjubkan.

11. Film Noir memiliki gaya visual yang gelap dan sinematik, seringkali dengan cerita kejahatan dan karakter yang kompleks. Genre ini terkenal dengan penggunaan bayangan yang kuat dan atmosfer yang misterius. *Double Indemnity* dan *Chinatown* adalah contoh film noir yang menggabungkan elemen kejahatan dengan estetika visual yang khas.
12. Musikal menggabungkan elemen musik dan tari dengan cerita film, di mana lagu-lagu dan koreografi menjadi bagian integral dari plot. Genre ini seringkali menampilkan pertunjukan musik yang spektakuler dan mendalam. *The Sound of Music* dan *La La Land* adalah contoh film musik yang memadukan cerita dengan performa musik yang memukau.
13. Eksperimental menggunakan teknik non-tradisional dalam narasi, struktur, dan visual untuk menciptakan pengalaman unik dan sering kali menantang. Film eksperimental sering kali mengeksplorasi batasan seni sinematik dan memanfaatkan bentuk-bentuk inovatif. *Eraserhead* dan *Psycho* adalah contoh film eksperimental yang menawarkan pendekatan artistik yang berbeda dari film mainstream.

2.5 Film Sebagai Media Komunikasi

Film adalah salah satu media komunikasi massa. Disebut sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) untuk menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal. Artinya, pesan yang disampaikan melalui film menjangkau banyak orang, tersebar di berbagai tempat, dengan audiens yang bersifat heterogen dan anonim, serta mampu menghasilkan efek tertentu. Film sebagai gambar bergerak merupakan

bentuk dominan dari komunikasi massa visual. Di berbagai belahan dunia, ratusan juta orang menonton film di bioskop, televisi, dan video laser setiap minggunya. Film menjadi media komunikasi massa yang melibatkan aspek visual dan audio, di mana film dapat menggabungkan kedua elemen ini untuk menyampaikan pesan (Sobur, 2016, p. 127).

Berikut adalah parafrase dari teks pada gambar yang Anda berikan:

Film sebagai media komunikasi massa sering digunakan untuk menggambarkan kehidupan sosial yang ada di masyarakat. Film ini juga dikenal sebagai gambar hidup yang populer di semua lapisan masyarakat. Biasanya, film ditayangkan di bioskop, namun seiring perkembangan zaman, film kini dapat dinikmati di rumah, tempat pertemuan, ruang terbuka, dan berbagai lokasi lainnya. Kemampuan film untuk menjangkau berbagai segmen sosial menjadikannya berpotensi besar dalam mempengaruhi penonton. Film memiliki dampak signifikan terhadap masyarakat, di mana interaksi antara film dan masyarakat sering dianggap bersifat satu arah, dengan film mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan yang disampaikannya, tanpa ada pengaruh balik dari masyarakat. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan pada pandangan bahwa film merupakan cerminan dari kehidupan masyarakat (Sobur, 2016, p. 128).

2.6 Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Film

a) Teknologi Digital

Perubahan dalam industri perfilman, jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Menurut Rivers dalam Hannah (2008) jika pada awalnya, film berupa

gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Film dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk. teknologi digital memberikan keuntungan berupa kemampuan perusahaan dalam mencapai lebih banyak konsumen melalui pendekatan global (Lubis et al., 2021). Namun yang jelas, film sebenarnya punya kekuatan bujuk atau persuasi yang besar. 15 Kritik publik dan adanya lembaga sensor menunjukkan bahwa sebenarnya film sangat besar pengaruhnya.

Miarso (2004, p. 42) menjelaskan bahwa teknologi digital adalah salah satu cara untuk meningkatkan nilai suatu proses. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, di mana teknologi dapat berkembang menjadi bagian integral dari sistem yang melibatkan proses tersebut. Teknologi dapat pula diberikan arti sebagai salah satu sarana dari berbagai macam kebutuhan manusia untuk memenuhi kelangsungan kehidupannya untuk mendapatkan kenyamanan dan kemudahan tanpa harus membuang tenaga lebih banyak, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan membeli sesuatu via internet hal ini tentu membawa dampak baik bagi keperluan seorang manusia yang tidak bisa datang ke toko tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi manusia mampu menjadi lebih praktis dan efisien.

b) Pemanfaatan Teknologi Digital

Teknologi digital telah menjadi integral dalam industri film modern, memberikan fleksibilitas dan kemungkinan kreatif yang luas bagi para pembuat

film untuk mewujudkan visi mereka dengan lebih detail dan efektif. Dalam proses pembuatan dan penerapannya disebut dengan CGI (Computer Generated Imagery) (Dewanto et al., 2023) , teknologi ini mampu menciptakan berbagai macam objek mulai dari yang sederhana seperti bentuk datar hingga yang kompleks seperti model 3D yang dilengkapi dengan sumber cahaya beragam, permukaan yang reflektif, efek partikel, dan fisika yang realistis. Tahapan-tahapan dalam pembuatan CGI telah membantu sutradara memperluas kemungkinan dalam berbagai aspek produksi film:

1. Pre-visualization merupakan tahap penting dalam proses produksi film di mana simulasi visual dilakukan untuk merencanakan adegan tanpa perlu merealisasikannya secara fisik terlebih dahulu. Melalui teknik ini, sutradara dan tim produksi dapat melihat pratinjau adegan yang akan diambil, mengatur sudut kamera, pencahayaan, dan elemen lainnya dengan menggunakan model komputer 3D. Pre-visualization biasanya disiapkan oleh VFX artist yang menciptakan simulasi live-action dengan detail yang mendekati kenyataan. Teknik ini tidak hanya menghemat waktu dan biaya, tetapi juga memungkinkan tim produksi untuk membuat keputusan kreatif yang lebih baik sebelum memasuki tahap produksi sebenarnya, mengurangi risiko kesalahan dan ketidakpuasan dengan hasil akhir.
2. Animasi 2D dalam konteks CGI (Computer-Generated Imagery) memungkinkan animator untuk menciptakan karakter dan lingkungan dalam bentuk dua dimensi yang kemudian digunakan

dalam adegan atau film animasi. Meskipun teknologi animasi 3D semakin mendominasi industri, animasi 2D tetap memiliki tempat khusus, terutama dalam karya-karya yang membutuhkan estetika klasik atau gaya visual yang lebih sederhana dan artistik. Dalam animasi 2D, animator bekerja dengan gambar yang digambar tangan atau digital, lalu menggerakannya frame by frame untuk menciptakan ilusi gerakan. CGI membantu mempercepat proses ini dan memungkinkan animasi 2D untuk mendapatkan tekstur, bayangan, dan efek lainnya yang meningkatkan kedalaman dan daya tarik visual, meskipun tetap dalam format dua dimensi.

3. Modeling 3D adalah proses di mana CGI digunakan untuk menciptakan objek, karakter, dan lingkungan dalam bentuk tiga dimensi. Proses ini melibatkan pembuatan model digital yang bisa sangat rinci, mencakup segala hal dari bentuk dasar hingga tekstur kompleks yang menyerupai objek atau makhluk nyata. Hasil dari modeling 3D ini kemudian bisa diintegrasikan ke dalam adegan live-action yang sudah ada, atau digunakan sebagai dasar untuk animasi 3D lebih lanjut. Dengan modeling 3D, sutradara dan tim produksi dapat menciptakan dunia yang benar-benar baru atau mereplikasi dunia nyata dengan akurasi tinggi. Teknologi ini memungkinkan produksi film untuk mencapai hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan dengan set fisik atau miniatur, seperti

menciptakan monster raksasa, bangunan futuristik, atau dunia fantasi.

4. Animasi 3D merupakan salah satu aplikasi paling canggih dari CGI, di mana seluruh dunia dan karakter dapat diciptakan dalam lingkungan virtual. Dalam animasi 3D, animator memiliki kebebasan untuk menciptakan karakter yang dapat bergerak dan berinteraksi dalam ruang tiga dimensi dengan realisme yang luar biasa. Film animasi yang dibuat sepenuhnya dengan animasi 3D, seperti karya-karya dari Pixar atau DreamWorks, menunjukkan bagaimana teknologi ini mampu menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan imersif. Proses animasi 3D melibatkan beberapa tahap, termasuk modeling, rigging, dan rendering, di mana setiap aspek dari karakter dan lingkungan dikerjakan dengan detail yang teliti. Teknologi ini memungkinkan narasi yang lebih kaya dan kompleks, memberikan pembuat film alat untuk menjelajahi cerita yang mungkin sulit atau bahkan tidak mungkin diwujudkan dengan teknik animasi atau live-action tradisional.
5. Efek Khusus menggunakan CGI telah menjadi komponen penting dalam produksi film modern, memungkinkan penciptaan efek yang sulit atau tidak mungkin dilakukan secara praktis. CGI dapat digunakan untuk berbagai efek, mulai dari perubahan pencahayaan dan warna dalam sebuah adegan hingga transformasi drastis seperti

"de-aging," di mana karakter dibuat terlihat lebih muda secara digital. Selain itu, VFX (Visual Effects) yang dihasilkan oleh CGI memungkinkan penambahan elemen-elemen yang tidak ada di lokasi syuting, seperti hujan, salju, atau ledakan besar. Efek ini tidak hanya memperkaya visualisasi sebuah film, tetapi juga membuka peluang bagi narasi yang lebih dinamis dan ekspresif. Contoh terkenal termasuk film-film superhero yang menggunakan CGI untuk menciptakan adegan pertempuran epik, atau film fiksi ilmiah yang mengandalkan efek visual untuk membangun dunia dan makhluk yang fantastis.

BAB III METODE PENELITIAN

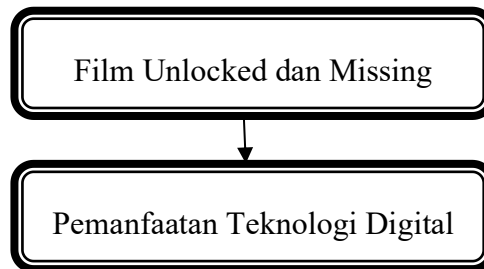
3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalkan perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistic dan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2018, p. 32). Jenis penelitian ini bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta – fakta dan sifat dari populasi atau objek tertentu (Rohmadiansyah & Darmawan, 2022).

3.2 Kerangka Konsep

Kerangka konseptual merupakan organisasi koheren dari indikator, dimensi, konsep, dan variabel yang mampu memfasilitasi sebuah analisis untuk sebuah tujuan dan ujung akhir kerangka konseptual adalah indikator. Indikator merupakan alat bantu untuk mendapatkan informasi dari sebuah sistem yang spesifik (Karyanto, 2010). Konsep kerangka dalam penelitian ini adalah bagaimana Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film “Unlocked” Karya Kim Tae-Joon Dan “Missing” Karya Nicholas D. Johnson”. Untuk memudahkan penjelasan ini, maka konsep penelitian adalah sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep



Sumber: Olahan Peneliti, 2024

3.3 Definisi Operasional

- a) "Unlocked" (2023), yang disutradarai oleh Kim Tae-Joon, menggambarkan kisah Na-mi, seorang karyawan perusahaan rintisan yang kehilangan ponselnya yang berisi informasi pribadinya, yang kemudian dimanfaatkan oleh Jun-yeong, seorang ahli meretas yang misterius, untuk memanipulasi hidupnya dan orang-orang di sekitarnya. Film ini menghadirkan tema bahaya kecanduan teknologi dan menggarisbawahi kepercayaan dan pengkhianatan, sementara Na-mi berjuang untuk mengambil kembali kendali atas hidupnya dari Jun-yeong. Di sisi lain, "Missing" (2023) karya Nicholas D. Johnson mengisahkan perjalanan June, seorang remaja Amerika yang menghadapi kehilangan ibunya, Grace, dan memulai penyelidikan pribadi untuk menemukannya di Kolombia. Film ini menjelaskan tema kebohongan dan penipuan dalam hubungan ibu-anak, menggambarkan ketegangan dan kejutan dalam gaya misteri yang modern dan stylish, serta memberikan pesan tentang pentingnya mempercayai naluri kita dan tidak menyerah dalam mencari kebenaran tentang orang yang kita cintai.

- b) Pemanfaatan Teknologi Digital adalah salah satu cara untuk meningkatkan nilai suatu proses. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, di mana teknologi dapat berkembang menjadi bagian integral dari sistem yang melibatkan proses tersebut

3.4 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi penelitian adalah menunjukkan bagaimana cara untuk mengukur suatu variabel penelitian sehingga dapat diketahui dengan benar apa yang akan menjadi kategorisasi didalam penelitian tersebut (Sari & Asmendri, 2020). Berdasarkan kerangka konsep diatas, maka teori yang ada akan diterjemahkan ke dalam kategorisasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi	Sub Kategorisasi
Pemanaafatan Teknologi Digital dalam Film	<ul style="list-style-type: none"> • Plot • Setting • Interpretan

Sumber: Data Penelitian 2024

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah studi literatur. Peneliti mencari dan mengumpulkan artikel, buku, jurnal ilmiah, tesis, dan sumber literatur lain yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam film Unlocked dan Missing.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

Berikut adalah parafrase dari teks yang diberikan:

1. Identifikasi Topik

Peneliti akan menentukan topik penelitian yang spesifik, yaitu penggunaan teknologi digital dalam film *unlocked* dan *missing*. Ini bertujuan untuk memfokuskan pencarian literatur pada topik yang relevan.

2. Pencarian Literatur

Peneliti akan melakukan pencarian literatur melalui basis data akademik, perpustakaan online, jurnal ilmiah, dan sumber tepercaya lainnya. Kata kunci seperti "pemanfaatan teknologi digital" akan digunakan untuk menemukan literatur yang sesuai.

3. Seleksi Literatur

Setelah literatur yang relevan ditemukan, peneliti akan memilihnya berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Literatur yang dipilih harus berkaitan langsung dengan topik penelitian dan memiliki kualitas yang baik. Artikel yang diutamakan adalah yang memiliki reputasi baik dan relevan dengan perkembangan terbaru di bidang tersebut.

4. Analisis Literatur

Setelah literatur dipilih, peneliti akan melakukan analisis terhadap isinya, termasuk pembacaan mendalam dan pemahaman terhadap konten yang terkait dengan penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Aspek-aspek seperti metodologi yang digunakan, temuan penelitian, dan implikasi praktis akan dianalisis secara kritis.

5. Penyusunan Kesimpulan

Berdasarkan analisis literatur, peneliti akan merumuskan kesimpulan yang komprehensif dan mendalam mengenai penggunaan teknologi digital dalam film *unlocked* dan *missing*.

3.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian bersifat fleksibel artinya tidak ada lokasi yang pasti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja dikarenakan hanya menganalisis Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film “*Unlocked*” Karya Kim Tae-Joon Dan “*Missing*” Karya Nicholas D. Johnson. Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Juli 2024 sampai dengan Agustus 2024.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Profil Film

a) Film Unlocked

Gambar 4. 1
Poster Film Unlocked



Sumber: Netflix

"Unlocked" (2023), yang disutradarai oleh Kim Tae-joon, adalah sebuah thriller psikologis yang memikat yang menggambarkan kisah Na-mi, seorang profesional di sebuah perusahaan rintisan yang tanpa sengaja kehilangan ponselnya. Ponselnya kemudian ditemukan oleh Jun-yeong, seorang ahli meretas yang misterius dengan keahlian yang memungkinkannya untuk mengakses informasi pribadi Na-mi. Mulai dari situ, Na-mi terjatuh dalam jaring manipulasi yang dirancang dengan cerdas oleh Jun-yeong. Dia menggunakan informasi tersebut untuk memanipulasi Na-mi dan orang-orang di sekitarnya, menciptakan kekacauan dalam kehidupan Na-mi yang sebelumnya teratur.

Na-mi, yang awalnya tidak mengetahui siapa Jun-yeong sebenarnya, segera menyadari bahwa dia sedang dihadapkan pada ancaman yang lebih besar daripada yang bisa dia bayangkan. Film ini mengeksplorasi tema kepercayaan dan pengkhianatan, menjelaskan bagaimana teknologi dapat dengan mudah disalahgunakan untuk memanipulasi dan mengontrol kehidupan seseorang. Na-mi harus berjuang untuk mendapatkan kembali kendali atas hidupnya, mengekspos kejahatan Jun-yeong, dan menghentikan rencananya yang berbahaya sebelum terlambat.

Dengan gaya penceritaan yang realistis dan atmosfer yang mencekam, "Unlocked" menggambarkan perjalanan Na-mi yang penuh dengan kejutan dan tikungan tak terduga. Film ini tidak hanya menawarkan pengalaman thriller yang intens, tetapi juga memberikan pesan yang dalam tentang bahaya ketergantungan pada teknologi dan pentingnya menjaga privasi dan keamanan informasi pribadi. Na-mi harus menemukan keberanian dan ketahanan dalam menghadapi ancaman yang mengintai, menunjukkan bahwa meskipun dihadapkan pada situasi yang sulit, ada harapan untuk melawan dan memenangkan kembali hidupnya.

b) Film Missing

Gambar 4. 2
Poster Film Missing



Sumber: Netflix

"Missing" (2023), disutradarai oleh Nicholas D. Johnson, mengisahkan perjalanan June, seorang remaja Amerika, yang mengalami kejanggalan ketika ibunya, Grace, tiba-tiba menghilang selama liburan mereka di Kolombia. June menolak untuk percaya bahwa ibunya sengaja meninggalkannya dan memutuskan untuk memulai penyelidikan sendiri untuk menemukannya. Dalam upaya untuk mengungkap keberadaan ibunya, June bermitra dengan detektif swasta Mateo, dan seiring dengan waktu, dia mulai mengungkap kehidupan rahasia yang selama ini disembunyikan oleh ibunya.

Film ini tidak hanya mengeksplorasi tema kehilangan dan kesedihan karena kehilangan orang yang dicintai, tetapi juga menjelajahi dinamika rumit antara hubungan ibu dan anak. June harus menghadapi kenyataan pahit bahwa ibunya memiliki rahasia besar yang tidak pernah dia ketahui sebelumnya, menyebabkan keraguan dan kebingungan dalam proses pencariannya.

Dengan gaya penyutradaraan yang mencekam dan penuh ketegangan, "Missing" membangun atmosfer yang stylish dan modern, menyajikan cerita

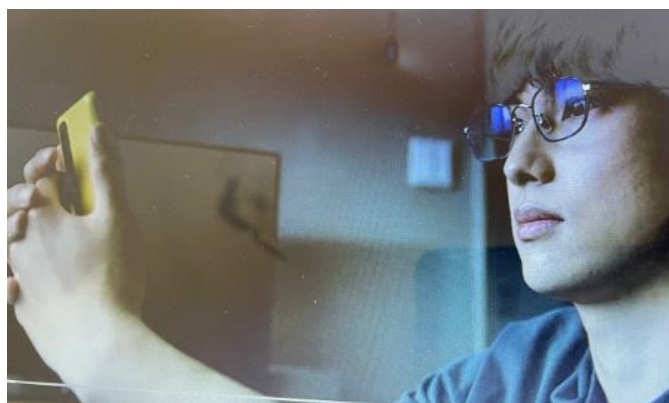
misteri yang menggugah untuk diikuti. Penonton dihadapkan pada serangkaian kejutan yang tak terduga, sementara plotnya berkembang mengikuti jejak June dalam mengejar kebenaran tentang ibunya.

Pesan yang disampaikan oleh film ini mengajarkan bahwa kadang-kadang kita tidak sepenuhnya mengenal orang yang kita sayangi sebaik yang kita pikirkan. Ini adalah pengingat penting untuk selalu mempercayai naluri kita dan untuk tidak pernah menyerah dalam pencarian kebenaran, terutama ketika melibatkan orang-orang terdekat kita.

4.2 Hasil Penelitian

Kedua film, "Unlocked" dan "Missing", menampilkan penggunaan teknologi digital sebagai elemen sentral dalam plot mereka, meskipun cara keduanya mengeksplorasi teknologi ini berbeda secara signifikan. Teknologi dalam kedua film ini tidak hanya menjadi latar belakang cerita, tetapi juga berfungsi sebagai alat penting yang menggerakkan plot dan mempengaruhi tindakan karakter utama.

Gambar 4. 3
Penggunaan Smartphone dalam Film Uncloked

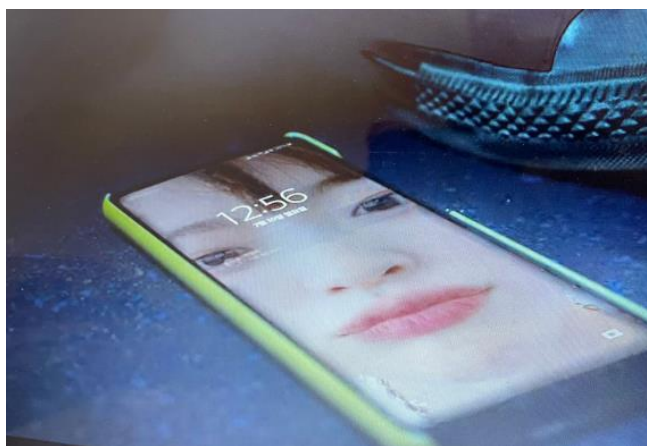


Sumber: Netflix

Lebih lanjut, "Unlocked" juga memanfaatkan kecanggihan algoritma AI untuk menganalisis data pengguna. Dalam film ini, AI digunakan oleh pelaku

kejahatan untuk memprediksi tindakan korban dan bahkan mengendalikan mereka. Ini menjelaskan ancaman yang muncul dari teknologi yang semakin pintar, di mana algoritma tidak hanya memahami kebiasaan kita, tetapi juga bisa memanfaatkannya untuk kepentingan jahat.

Gambar 4. 4
Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence dalam Film Unlocked



Sumber: Netflix

Selain itu, teknologi surveillance juga memainkan peran penting dalam "Unlocked". Kamera pengawas, rekaman digital, dan teknologi pengenalan wajah menjadi alat yang digunakan dalam upaya pencarian dan penangkapan pelaku kejahatan. Penggunaan teknologi ini mencerminkan realitas modern di mana setiap gerakan kita dapat dilacak dan direkam, menimbulkan pertanyaan tentang privasi dan keamanan.

Dalam konteks ini, algoritma AI yang digunakan dalam film untuk menganalisis data pengguna dan penggunaan AI disini untuk tujuan yang jahat. Tanda ini mewakili kecerdasan buatan yang semakin canggih, yang mampu memahami, memprediksi, dan bahkan mengendalikan tindakan manusia berdasarkan pola perilaku yang dikumpulkan melalui data.

Dalam film "Unlocked", AI tidak hanya dipakai untuk meningkatkan efisiensi atau pengalaman pengguna, tetapi dimanfaatkan oleh pelaku kejahatan untuk mengidentifikasi dan memanipulasi korban. Teknologi AI menjadi alat yang memberikan kekuatan besar kepada mereka yang memegang kendali atasnya, tetapi juga membuka peluang untuk penyalahgunaan yang serius.

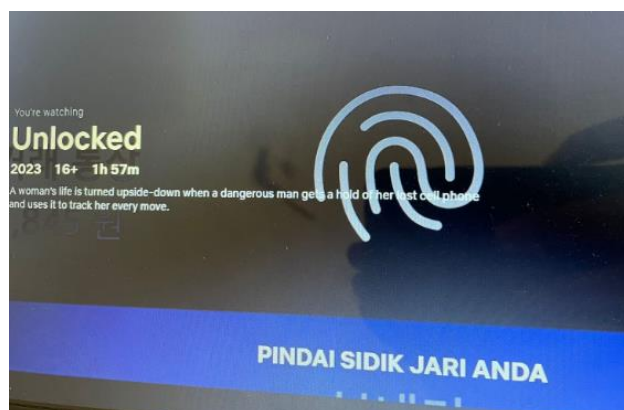
Potensi bahaya dari kecerdasan buatan yang semakin pintar. Meskipun AI memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas hidup, seperti memprediksi kebutuhan dan menyediakan solusi yang lebih baik, film ini menunjukkan sisi gelapnya. AI dapat dengan mudah berubah menjadi alat pengawasan yang invasif, di mana kebiasaan dan pola perilaku seseorang bisa dipelajari dan dimanipulasi untuk tujuan yang tidak etis.

Teknologi digital merupakan hasil olah dari kecerdasan dan perkembangan ilmu pengetahuan manusia. Hasil olah dari kecerdasan manusia, merekayasa sinyal digital untuk menghasilkan keistimewaan tersendiri, sehingga dengan kecepatan teknologi digital tersebut dapat mengirimkan sinyal melebihi kecepatan cahaya, yang mana sistem ini tidak dapat kita temukan pada teknologi analog. Teknologi digital telah menghasilkan kecanggihan dalam perspektif komunikasi yang dimana penyampaian pesan secara efisien tanpa terhalang oleh jarak, ruang dan waktu.

Film "Unlocked" memperlihatkan bagaimana teknologi digital menjadi elemen penting yang mendorong alur cerita dan menjelaskan sisi negatif dari kemajuan teknologi yang biasanya dianggap sebagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam film ini, berbagai perangkat teknologi seperti smartphone, sidik jari, kecerdasan buatan (AI), dan sistem pengawasan digital digunakan untuk tujuan

yang jahat, menunjukkan risiko besar yang dihadapi oleh pengguna teknologi di era digital ini.

Gambar 4. 5
Penggunaan Teknologi Sidik Jari dalam Film Unlocked



Sumber: Netflix

Pertama, smartphone dalam "Unlocked" berfungsi sebagai alat yang memiliki kekuatan besar, tidak hanya untuk komunikasi tetapi juga untuk pelacakan, akses data pribadi, dan bahkan kontrol jarak jauh. Smartphone yang biasanya dianggap sebagai alat yang memudahkan kehidupan sehari-hari, di sini justru dimanipulasi untuk tujuan jahat. Salah satu contohnya adalah ketika smartphone digunakan untuk melacak lokasi protagonis, membuka akses ke data pribadi, dan mengendalikan perangkat lain dari jarak jauh. Hal ini menggambarkan risiko besar dari ketergantungan pada teknologi canggih, di mana privasi dan keamanan pengguna dapat dengan mudah terancam.

Selain itu, teknologi sidik jari dalam film ini sering digambarkan sebagai metode keamanan yang canggih dan personal, karena setiap orang memiliki sidik jari yang unik. Dalam "Unlocked," teknologi sidik jari digunakan untuk mengakses perangkat, yang memperkuat tema tentang keamanan dan privasi. Namun, film ini juga menunjukkan sisi gelap dari teknologi ini, di mana jika sistem sidik jari diretas

atau disalahgunakan, data pribadi pengguna bisa dengan mudah diakses tanpa izin. Adegan yang menonjol adalah ketika sidik jari digunakan untuk membuka kunci smartphone, yang kemudian menjadi alat untuk mengakses informasi sensitif. Ini menjelaskan pentingnya adanya lapisan keamanan tambahan dalam teknologi yang kita gunakan sehari-hari.

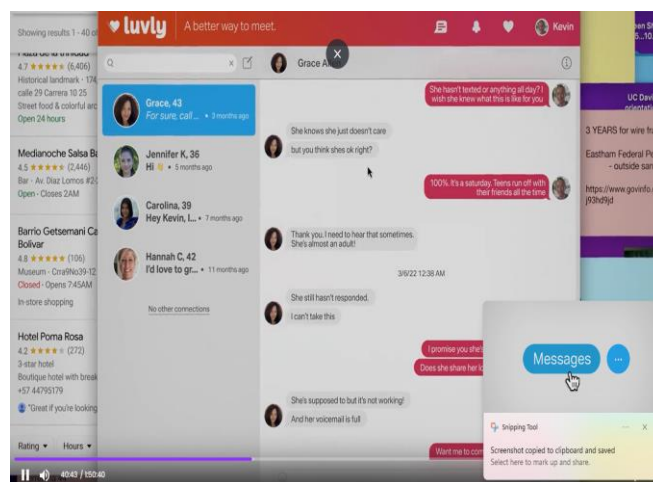
Selanjutnya, penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam "Unlocked" juga menjadi poin penting. AI digunakan untuk menganalisis data pengguna dan memprediksi tindakan korban. Teknologi ini dimanfaatkan oleh antagonis untuk memanipulasi korban, menunjukkan potensi bahaya dari AI yang semakin canggih. Alih-alih hanya meningkatkan kualitas hidup, AI dalam film ini berubah menjadi alat pengawasan dan kontrol yang invasif. Salah satu contoh penggunaan AI adalah ketika sistem algoritma digunakan untuk memahami pola perilaku korban dan mengendalikan mereka. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang etika dalam penggunaan AI serta ancaman yang bisa muncul dari teknologi yang tampaknya tidak berbahaya.

Kemudian, teknologi pengawasan seperti kamera CCTV, rekaman digital, dan pengenalan wajah juga digunakan dalam film ini untuk melacak dan menangkap pelaku kejahatan. Adegan-adegan tersebut mencerminkan kenyataan modern di mana teknologi pengawasan menjadi alat penting dalam keamanan, namun juga menimbulkan kekhawatiran yang serius tentang privasi. Misalnya, adegan di mana kamera CCTV digunakan untuk melacak pergerakan karakter utama menunjukkan bagaimana setiap langkah bisa diawasi tanpa disadari. Hal ini

menegaskan isu privasi yang semakin penting di era digital, di mana setiap tindakan bisa dipantau tanpa persetujuan.

Film "Missing" juga memperlihatkan bagaimana teknologi digital, khususnya media sosial, aplikasi pesan instan, pelacakan lokasi, interaksi digital, dan penggunaan situs web serta CCTV, menjadi elemen yang sangat krusial dalam upaya pencarian orang yang hilang. Teknologi yang sehari-hari kita gunakan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi ternyata memiliki peran yang sangat penting dalam situasi darurat, seperti yang digambarkan dalam film ini.

Gambar 4. 6
Penggunaan Aplikasi Sosial media dalam Film Missing



Sumber: Netflix

Pertama, media sosial dan aplikasi pesan instan seperti Facebook dan Instagram menjadi alat investigasi utama dalam "Missing." Dalam film ini, karakter utama menggunakan teknologi ini untuk mengumpulkan petunjuk, menganalisis percakapan, dan menghubungkan informasi penting yang dapat membantu menemukan orang yang hilang. Sebagai contoh, karakter utama menggunakan akun media sosial untuk mencari tahu tentang orang yang hilang dan bahkan berkomunikasi dengan orang-orang yang mungkin memiliki informasi berharga.

Hal ini menunjukkan bagaimana platform yang biasanya kita gunakan untuk berinteraksi sosial dapat beralih fungsi menjadi alat yang sangat berguna dalam situasi krisis.

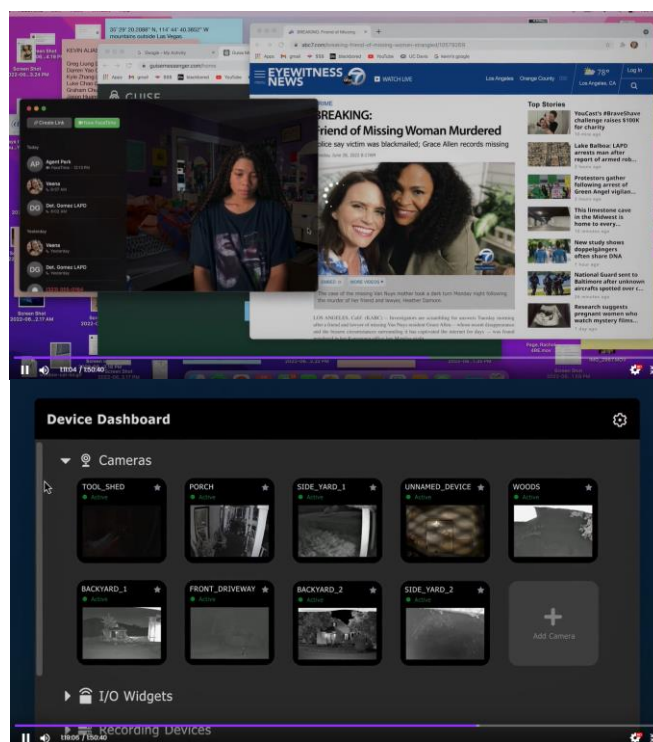
Selanjutnya, teknologi pelacakan lokasi yang ada pada ponsel juga menjadi elemen kunci dalam "Missing." Aplikasi ini memungkinkan karakter utama untuk melacak keberadaan orang yang hilang, memperlihatkan bagaimana alat yang dirancang untuk kenyamanan pribadi ternyata bisa menjadi sangat penting dalam situasi darurat. Salah satu adegan penting dalam film ini adalah ketika karakter menggunakan aplikasi pelacakan untuk menemukan lokasi terakhir di mana orang yang hilang terlihat. Adegan ini menjadi titik krusial dalam alur pencarian, menunjukkan bagaimana teknologi pelacakan dapat memberikan harapan baru dalam situasi yang sulit.

Interaksi digital melalui video call dan chat juga menjadi cara utama bagi karakter dalam "Missing" untuk berkomunikasi dan mengumpulkan informasi. Teknologi ini memungkinkan mereka untuk tetap terhubung dan bertukar informasi secara real-time, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Sebagai contoh, karakter utama berkomunikasi dengan pihak-pihak yang terlibat dalam kasus orang hilang melalui video call, yang memungkinkan mereka untuk saling bertukar informasi dengan cepat dan efektif. Penggunaan teknologi ini dalam film memperlihatkan bagaimana kemajuan komunikasi digital dapat menjadi alat yang sangat penting dalam situasi yang membutuhkan koordinasi cepat.

Selain itu, penggunaan situs web dan rekaman CCTV juga memainkan peran penting dalam investigasi yang digambarkan dalam film "Missing." Internet

menjadi sumber informasi yang vital, di mana situs berita memberikan laporan terkini yang relevan dengan kasus, sementara CCTV menyediakan bukti visual yang membantu menghubungkan berbagai peristiwa. Misalnya, dalam salah satu adegan, karakter mengakses berbagai situs web untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai kasus orang hilang, menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat mempercepat proses investigasi dan membantu mengungkap fakta-fakta penting.

Gambar 4. 7
Penggunaan Media Digital Website dalam Film Missing



Sumber: Netflix

Dengan demikian, film "Missing" tidak hanya menunjukkan bagaimana teknologi digital bisa dimanfaatkan dalam pencarian orang yang hilang, tetapi juga menayangkan pentingnya memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi tersebut. Film ini menggambarkan bagaimana kemajuan

teknologi, yang sering kita anggap remeh dalam kehidupan sehari-hari, bisa menjadi alat yang sangat kuat dan bermanfaat ketika digunakan dengan tepat dalam situasi darurat. Hal ini juga menekankan pentingnya kesadaran tentang bagaimana kita menggunakan teknologi dan betapa berharganya informasi yang bisa didapatkan dari sumber-sumber digital yang ada di sekitar kita.

4.3 Pembahasan

Film "Unlocked" dan "Missing" secara eksplisit menjelaskan bagaimana teknologi digital telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kedua film ini memperlihatkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi atau hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam situasi krisis. Penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone, media sosial, aplikasi pelacakan, dan kamera pengawas di kedua film tersebut menggambarkan bagaimana alat-alat ini bisa menjadi krusial dalam berbagai konteks, termasuk dalam alur cerita yang melibatkan ancaman dan kejahatan.

Dalam film "Unlocked," teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI) dan sistem pengawasan digital menjadi alat yang dimanfaatkan oleh pelaku kejahatan untuk memprediksi, memanipulasi, dan mengendalikan korban. Misalnya, smartphone, yang umumnya dianggap sebagai perangkat yang memudahkan komunikasi, di sini justru digunakan untuk melacak lokasi protagonis, membuka akses ke data pribadi, dan mengendalikan perangkat lain dari jarak jauh. Hal ini menggambarkan bagaimana teknologi yang biasanya dianggap sebagai kemudahan dalam kehidupan modern dapat menjadi ancaman serius ketika disalahgunakan.

Selain itu, penggunaan AI dalam "Unlocked" juga memperlihatkan sisi gelap dari teknologi ini. AI digunakan untuk menganalisis data pengguna dan memprediksi tindakan korban, yang pada akhirnya dimanfaatkan untuk kepentingan jahat. Alur cerita dalam film ini menekankan bahwa kecanggihan teknologi, yang seharusnya membantu kehidupan sehari-hari, dapat berbalik menjadi ancaman yang membahayakan, terutama ketika teknologi tersebut jatuh ke tangan yang salah.

Berbeda dengan "Unlocked," film "Missing" menjelaskan bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif, khususnya dalam situasi pencarian orang yang hilang. Media sosial dan aplikasi pelacakan lokasi menjadi elemen kunci yang digunakan oleh karakter utama untuk mengumpulkan petunjuk dan menemukan keberadaan orang yang hilang. Film ini menunjukkan bahwa teknologi yang awalnya dirancang untuk kenyamanan pribadi ternyata dapat berubah menjadi alat yang sangat penting dalam situasi darurat, memperlihatkan potensi besar teknologi dalam membantu manusia mengatasi krisis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan yang menghubungkan pemanfaatan teknologi dalam film "Unlocked" dan "Missing" adalah pemanfaatan tentang bagaimana teknologi digital, yang seharusnya mempermudah dan meningkatkan kualitas hidup manusia, dapat menjadi pisau bermata dua. Di satu sisi, teknologi ini menawarkan berbagai kemudahan dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari, seperti komunikasi instan, akses informasi, dan keamanan pribadi. Namun, di sisi lain, kedua film ini juga mengungkapkan sisi gelap dari ketergantungan pada teknologi tersebut, khususnya ketika digunakan untuk tujuan yang salah atau dalam situasi krisis.

Film "Unlocked" secara efektif menggambarkan bagaimana teknologi yang sehari-hari kita anggap sebagai alat yang memudahkan kehidupan, seperti smartphone, dapat menjadi senjata berbahaya jika jatuh ke tangan yang salah. Melalui penggunaan smartphone sebagai alat utama, film ini menunjukkan risiko besar yang datang dengan ketergantungan kita pada teknologi digital, terutama dalam hal akses data pribadi dan kontrol jarak jauh. Selain itu, film ini menjelaskan betapa rentannya sistem keamanan yang dianggap canggih, seperti sidik jari, jika teknologi tersebut diretas atau disalahgunakan.

Selain itu, "Unlocked" juga memperlihatkan sisi gelap dari kecerdasan buatan (AI) dan pengawasan digital. AI, yang seharusnya dirancang untuk

meningkatkan kualitas hidup, malah digunakan sebagai alat manipulasi dan kontrol yang invasif, menunjukkan potensi bahaya dari teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi pengawasan seperti kamera CCTV dan pengenalan wajah dalam film ini mencerminkan realitas modern, di mana keamanan sering kali dipertentangkan dengan privasi. Film ini mengingatkan kita akan pentingnya berhati-hati dalam penggunaan teknologi yang semakin terintegrasi dalam kehidupan kita sehari-hari.

Film "Missing" menjelaskan bagaimana teknologi digital, khususnya media sosial, aplikasi pesan instan, dan pelacakan lokasi, menjadi alat vital dalam pencarian orang yang hilang. Melalui penggunaan media sosial dan aplikasi pesan instan, film ini memperlihatkan bagaimana teknologi yang biasa digunakan untuk bersosialisasi dapat berubah menjadi alat investigasi yang kuat dalam situasi darurat. Pelacakan lokasi pada ponsel, yang awalnya dirancang untuk kenyamanan pribadi, ternyata menjadi elemen kunci yang sangat penting dalam upaya pencarian, menekankan peran teknologi dalam situasi krisis.

Selain itu, film "Missing" juga memperlihatkan pentingnya interaksi digital dan penggunaan situs web serta CCTV dalam proses investigasi. Teknologi komunikasi seperti video call dan chat memungkinkan karakter untuk tetap terhubung dan bertukar informasi secara real-time, yang sangat krusial dalam menyelesaikan kasus orang hilang. Penggunaan situs web dan rekaman CCTV juga menunjukkan bagaimana informasi digital dapat mempercepat proses investigasi dan membantu mengungkap fakta-fakta penting. Film ini menggambarkan bahwa

dalam era digital, teknologi dapat menjadi sekutu yang tak ternilai dalam menghadapi situasi yang kompleks dan menegangkan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya pemahaman tentang film itu sendiri, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan masyarakat yang telah menonton film tersebut dan menjadi lebih kritis terhadap teknologi di era sekarang ini. Masyarakat juga dapat mengetahui adanya penelitian ini dengan dipublikasikan dalam jurnal akademis atau artikel yang dapat diakses oleh para akademis dan masyarakat umum, sehingga masyarakat dapat memiliki banyak kesempatan untuk mengetahui dan mengakses informasi tentang penelitian yang relevan dan sesuai dengan minat mereka.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, peneliti menyarankan diperlukan peningkatan kesadaran dan pelatihan bagi masyarakat untuk lebih sadar akan keamanan data privasi dan terus melakukan pembaharuan keamanan dari sosial media dan perangkat smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A., Anshori, A., Sos, S., Sinaga, C. N. A. P., Sos, S., Yenni, E., Hidayat, F. P., Kom, M. I., Faustyna, S., MM, M. I., & others. (2022). *Relasi Media dan Kampus (Rekam Jejak FISIP UMSU dalam Tata Kelola Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 dan Masa Pandemi Covid-19)* (Vol. 1). umsu press.
- Ardianto, D. T., & Riyanto, B. (2020). Film Tari; Sebuah Hibridasi Seni Tari, Teknologi Sinema, dan Media Baru. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 112–116. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i1.856>
- Dewanto, B. S., Arlando, C., Nova, D., Lukito, O., Dhika, M., Prihandono, A., Nameza, S., & Prabowo, A. (2023). *Imajinasi: Jurnal Seni PERKEMBANGAN DAN PENERAPAN ANIMASI CGI DALAM MEDIA TAYANG. XVII(2)*.
- Effendi, O. U. (2010). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Fajar, M. (2009). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktik*. Graha Ilmu.
- Gede, N., Mahadipta, D., Made, I., & Aditya, W. (2024). Mendorong Inovasi: Peran Artificial Intelligent Dalam Akselerasi Industri Kreatif. *Jurnal IMAGINE*, 4(1), 2776–9836. <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/imagine>
- Hannah, B. (2008). *Aksara Jawa bukan hanya sekedar tulisan, bagi masyarakat Jawa khususnya Jawa Timur yang paham dengan aksara Jawa, aksara Jawa memiliki keunikan selain berupa tulisan yaitu arti dan filosofi aksara Jawa yang luas, meliputi kehidupan bahkan meliputi keTuhan*.
- Harahap, M. S., & Allifa, M. R. (2022). Semiotics Analysis of Covid-19 Vaccine Photos in Waspada Newspaper. In *Proceedings of the International Conference on Communication, Policy and Social Science (InCCluSi 2022)* (Vol. 682). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-07-7_21
- Karyanto, P. (2010). Kerangka Konseptual (Conceptual Framework) Untuk Analisis Pertanian Upland Berkelanjutan. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 244–251.
- Lara. (2022). *Motif Dan Perilaku Menonton Film OnlineE Mahasiswa Dalam Perspektif Teori Uses And Gratifications* (Issue 8.5.2017).
- Lubis, F. H., Pahlevi Hidayat, F., & Hardiyanto, S. (2021). Strategi Komunikasi Organisasi PK IMM FISIP UMSU Dalam Melaksanakan Program Kerja di Masa Pandemi Covid-19. *SiNTESa CERED Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora, 2021*, 1.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Modern, seni rupa. (2004). *seni rupa modern*. Rekaya Sains.
- Moleong, L. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2016). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2016). *Komunikasi Massa*. Cespur, Malang.
- Nurudin, M. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Pratiknjo, J. T. A., & Nadya. (2024). *Peranan Konsep Latar dan Efek Visual dengan Pendekatan Metode Proses Produksi Animasi pada Film " Dahulu Kala "*. 33–45.

- Rohmadiansyah, L., & Darmawan, A. (2022). ANALISIS PEMAKNAAN PESAN DALAM FOTO MEME VERSI HAJI LULUNG (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 02(02), 24–32.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
<https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Setiadi, E. M. (2017). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Kencana.
- Setiawati, E., Hidayat, B., & Hartati, U. (2021). Development of Historical Learning Media Based on Documentary Film to Strengthen Student's Understanding of Local History. *International Journal of Research and Review*, 8(5), 177–186. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20210525>
- Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, M. (2006). *Dasar-dasar apresiasi film*. Gramedia Pustaka Utama.
- Tambaruka. (2012). *Agenda Setting Media Massa*. Raja Grafindo.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Penerbit GhaliaIndonesia.
- Wardhani, D. (2013). *Media Relations*. Graha Ilmu.
- Yuliantri, R. D. A. (2018). History Flash: Sejarah “Satu Menit.” *SASDAYA: Gadjah Mada Journal of Humanities*, 2(2), 415.
<https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.36453>



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Unggul dalam prestasi, berprestasi dalam keadilan, berkeadilan dalam tanggung jawab

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://isip.umu.ac.id | isip@umu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Medan, 21 Mei 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Safira Queen Tania
NPM : 2003110184
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : 142 SKS, IP Kumulatif ... 3,76

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No:	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Analisis semiotika tentang Representasi Perempuan Dalam Novel Laut Bercerita Karya Leila Salihha Chudori	
2	Analisis Desain visual Film "If Anything Happens I Love You" Michael Govier dan "Canvas" Frank Abney	
3	Pemansaan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim-Tae-joon dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson	✓ 21 Mei 2024

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 22 Mei 2024

Ketua
Program Studi.....

NIDN:

Pemohon,

(Signature)

(SAFIRA QUEEN TANIA...)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi.....

(Signature)
NIDN: 0121050202





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**

Nomor : 834/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M Tentang Panduan Penulisan Skripsi dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **22 Mei 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut

Nama mahasiswa : **SAFIRA QUEEN TANIA**
N P M : 2003110184
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM "UNLOCKED" KARYA KIM TAE-JOON DAN "MISSING" KARYA NICHOLAS D. JOHNSON**
Pembimbing : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU Tahun 2021.
2. Penetapan judul skripsi dan pembimbing skripsi sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 173.20.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi, pembimbing skripsi dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 22 Mei 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 14 Dzulqa'idah 1445 H
22 Mei 2024 M

Dekan,



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dia menjabar surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Dasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fkip.umsu.ac.id> isip@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 27 JUNI 2024

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : SAFIRA QUEEN TANIA
NPM : 2003110184
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 834 /SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024.. tanggal 22 Mei 2024 dengan judul sebagai berikut :

Pemaksanaan Teknologi Digital Pada Film "unlocked"
Karya Kim Tae-joon Dan "Missing" Karya Nicholas
D. Johnson

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

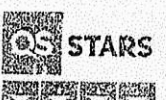
Pembimbing

([Signature])

NIDN: 0121030202

Pemohon,

(SAFIRA QUEEN TANIA)



SK-4



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Uniged | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 1101/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Sabtu, 29 Juni 2024
Waktu : 10.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemeripin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
11	SYAHARANI	2003110015	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	KOMUNIKASI PEMASARAN RS COLOUMBIA ASIA AKSARA DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN PASIEN
12	YOPI SHINTIA	2003110195	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Asoc. Prof. Dr. YAN HENDRA., M.Si.	STRATEGI KOMUNIKASI PROGRAM PERIKAMAN CERDAS DALAM MENINGKATKAN PEREKONOMIAN MASYARAKAT DESA SIKABRU PASAMAN BARAT
13	PRASTYO ARYAMADAN	2003110284	CORRY NOVRIKA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN TEKNIK STORY TELLING YOUTUBER NESSIE JUDGE DENGAN EWING HD PADA KASUS VINA CIREBON
14	SAFIRA QUEEN TANIA	2003110184	CORRY NOVRIKA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM "UNLOCKED" KARYA KIM TAE-JOON DAN "MISSING" KARYA NICHOLAS D. JOHNSON
15	HABIB ZHAHARI HARAHAP	2003110273	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	AKTIVITAS KOMUNIKASI AGM PRODUCTION DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS KEPADA FOTOGRAFER AMATIR DI KOTA TEBING TINGGI

Medan, 20 Dzulhijjah 1445 H
27 Juni 2024 M





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bisa menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> * fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Safira Queen Tania

N P M : 2003110184

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Film "Unlocked" Karya Kim Tae-joon Dan "Missing" Karya Nicholas D. Johnson

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	22/Mei/2024	Penetapan dan Bimbingan judul skripsi	
2.	25/June/2024	Bimbingan Proposal Skripsi	
3.	26/June/2024	Revisi Proposal Skripsi	
4.	26/June/2024	Acc Seminar Proposal	
5.	5/Agustus/2024	Revisi latar belakang masalah hasil dari seminar proposal	
6.	19/Agustus/2024	Revisi metode penelitian dan kategorisasi hasil dari seminar proposal	
7.	20/Agustus/2024	Bimbingan Bab 4-5	
8.	21/Agustus/2024	Revisi Bab 4-5	
9.	22/Agustus/2024	Revisi Kata Pengantar dan Bab 4	
10.	23/Agustus/2024	Acc Sidang Meja Hijau	

Medan, 23 Agustus 2024.

Dekan,

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.)
NIDN : 0030017402

Ketua Program Studi,

(Akhbar Anshari, S.Sos., M.Kom.)
NIDN : 0127048401

Pembimbing,

(Fitria Hamzah Lubis)
NIDN : 0121050202



UNIVERSITAS MUKHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR

Nomor : 1514/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
31	DINDA YUNISHA MANSOER	2003110230	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	CORRY NOVRIKA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	STRATEGI KOMUNIKASI CSR PT. ANGKASA PURA AVIASI DALAM PROGRAM SUSTAINABLE TOURISM DI DESA WISATA KAMPOENG LAMA DELI SERDANG
32	RIZKY HAIRUL AMRY PARDEDE	2003110110	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M.I.Kom	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INSTAGRAM @MEDANTATOSTUDIO DALAM MEMPERKENALKAN PRODUK TATO KE MASYARAKAT
33	HERA FEBRIANA SITEPU	2003110304	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	PERAN KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS PERFILMAN DI KOTA MEDAN
34	SAFIRA QUEEN TANIA	2003110184	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM "UNLOCKED" KARYA KIM TAE-JOON DAN "MISSING" KARYA NICHOLAS D. JOHNSON
35	FADILLAH	2003110176	Assoc. Prof. Dr. RUDIANTO, M.Si	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	REPRESENTASI POLA PERILAKU LANSIA DALAM FILM "EYANG TI" KARYA HERWIN DAN "RUMAH MASA DEPAN" KARYA DANIAL

Medan, 22 Shafar 1446 H
27 Agustus 2024 M

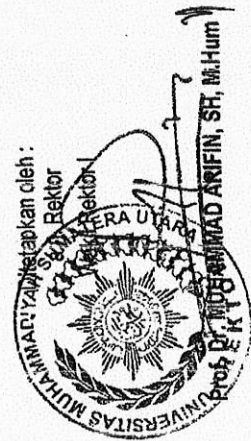
Notulis Sidang:

1.

Yang ditetapkan oleh :

Rector

Rektor



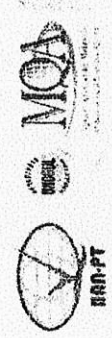
Ketua,
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Panitia Ujian,
Sekretaris

(Signature)

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama : Safira Queen Tania
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 19 Mei 2002
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Rawa Cangkuk IV No. 62 B
Anak ke : 2 dari 2 bersaudara

DATA KELUARGA

Nama Ayah : Rachmadsyah
Nama Ibu : Fauziah Ariyanti Harahap
Pekerjaan Ayah : PNS
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jalan Rawa Cangkuk IV No. 62 B

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
SMP : SMP Swasta Islam An-Nizam Medan
SMA : SMA Swasta Islam An-Nizam Medan
S1 : Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara