

Video Gagasan Konstruktif “Gameland” sebagai Representasi Masa Depan Kebudayaan Gamelan di Indonesia

Irma Tri Anggraeni¹, Brillindra Pandanwangi, Denis Setiaji²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Abstract

In communication, video can be a mass medium. As a form of electronic media, video also has characters and techniques in the shooting process. In addition, video as a medium for communication, of course, always has a description of certain messages that can be conveyed. One way to gain an understanding of the shooting process can be studied through cinematography theory. Likewise with the description of the content and meaning to be conveyed can be analyzed using various theories, one of which is the theory of semiotics. So the purpose of this research is to find out the future representation of gamelan culture in Indonesia in the Gameland Constructive Idea Video, by using Pierce's semiotic theory and to examine the shooting process based on the principles in Joseph V Mascelli's cinematography theory. In this regard, it is hoped that this research will be able to provide a discussion regarding the important points of the message that the creators want to convey in the Gameland Constructive Idea Video which can provide inspiration to continue to maintain the existence of gamelan in Indonesia and the world.

Artikel History

Dikirim: 8 April 2023

Revisi : 9 Mei 2023

Diterima: 1 Juni 2023

Keyword: Gamelan, Constructive, Semiotic, Cinematography



Abstrak

Dalam berkomunikasi, video dapat menjadi media massa. Sebagai salah satu bentuk dari media elektronik, video juga memiliki karakter dan teknik dalam proses pengambilan gambarnya. Selain itu, video sebagai media dalam berkomunikasi tentunya selalu memiliki deskripsi hingga pesan-pesan tertentu yang dapat disampaikan. Salah satu cara untuk memperoleh pemahaman terkait proses pengambilan gambar dapat dikaji melalui teori sinematografi. Begitu pun dengan deskripsi isi dan makna yang ingin disampaikan dapat dianalisis menggunakan berbagai teori, salah satunya teori semiotika. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi masa depan kebudayaan gamelan di Indonesia dalam Video Gagasan Konstruktif Gameland, dengan menggunakan teori semiotika Pierce serta mengkaji proses pengambilan gambar berdasar pada prinsip dalam teori sinematografi Joseph V Mascelli. Berkaitan dengan hal tersebut, diharap penelitian ini mampu memberikan pembahasan terkait poin penting dari pesan yang ingi disampaikan pencipta dalam Video Gagasan Konstruktif Gameland yang mampu memberikan inspirasi untuk terus mempertahankan eksistensi Gamelan di Indonesia dan Dunia.

Kata Kunci: Gamelan, Konstruktif, Semiotika, Sinematografi

Corresponding author.

Alamat E-mail: irmakan4126@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terjadi memberikan perubahan yang cukup signifikan pada masyarakat dunia, terlebih pada masyarakat Indonesia. Dalam berbagai sektor seperti pendidikan, budaya dan sosial, masyarakat mau tak mau dituntut untuk beradaptasi pada perkembangan yang ada. Dalam rangka menyambut transisi revolusi industri 4.0 menuju *society* 5.0, cara masyarakat dalam berkomunikasi cenderung berubah. Perubahan ini mengantarkan masyarakat yang mulanya bergiat secara konvensional kini telah merambah ke dunia digital. Beragam platform digital seperti ruang virtual berlom ba – lomba diciptakan sebagai pemenuhan atas tuntutan hidup masyarakat terhadap teknologi. Tidak hanya revolusi industri, pandemi COVID-19 yang terjadi hampir di seluruh negara menambah tekanan untuk beralih ke dalam sistem digital kian tinggi. Sebab, sistem digital inilah yang memberikan solusi atas keterpurukan yang terjadi dalam berbagai sektor, salah satunya pendidikan dan kebudayaan. Bergesernya metode dan infrastruktur pendidikan dalam pembelajaran dari metode tradisional ke metode modern sangat dirasakan dalam perubahan tersebut (Ngongo dkk, 2019 dalam Maksum, 2021). Hal ini mendorong berbagai *stakeholder* agar melek literasi digital, yaitu sebuah kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Gilster, 1997 dalam Maksum, 2021).

Saat ini, banyak masyarakat yang telah menyadari pentingnya eksistensi ruang virtual untuk sektor pendidikan dan kebudayaan sehingga kedua sektor ini tetap melekat di era pandemi (maupun pasca pandemi) hingga *society* 5.0. Gamelan sebagai salah satu aset budaya dan pendidikan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, menjadi salah satu dari keanekaragaman kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Pada tanggal 15 Desember 2021, *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) telah menetapkan gamelan sebagai warisan tak benda dunia. Kebudayaan gamelan tidak hanya berkembang dalam skala regional dan nasional, akan tetapi tumbuh dan berkembang dalam ranah global. Hal tersebut dapat dilihat dari acara *International Gamelan Festival* tahun 2018 yang diikuti sejumlah kelompok dari berbagai negara seperti Amerika Serikat, Malaysia, Belanda, Thailand, Singapura, Irlandia, Australia, Jepang hingga Hongaria.

Selain itu, gamelan juga menjadi sebuah budaya pertunjukan yang memiliki keragaman yang khas dalam setiap daerahnya. Dimulai dari Gamelan Jawa yang memberikan suara yang lembut dan halus, terdiri dari dua tangga nada yaitu *pelog* dan *slendro*. Gamelan Bali memiliki instrumen yang mirip dengan gamelan jawa dengan suara yang lebih nyaring

dan alat pukul yang lebih ringan. Gamelan Sunda dengan suara yang mendayu-dayu dan khas dengan iringan suling. Gamelan Banjar dengan musik khas suku Banjar. Terakhir, gamelan Minang yang khas dengan musik melayunya.

Didasari hal ini, maka mulai dikenalkanlah sebuah gagasan konstruktif berbasis ruang virtual *metaverse* yang disebut Gameland. Gagasan ini muncul sebagai solusi yang mampu memberikan fasilitas agar budaya, khususnya kebudayaan pertunjukan Indonesia tetap hadir di kalangan masyarakat serta mampu menjadi sarana pendidikan bagi generasi penerus bangsa agar tetap lestari (Nego dan Setiaji, 2023). Rancangan "Gameland" ini juga sejalan dengan UU RI No 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Termasuk pada pasal 3 yang menyebutkan asas pemajuan kebudayaan. Gameland selaras secara kuat pada asas kelokalan, asas lintas wilayah, asas partisipatif, asas manfaat, asas keberlanjutan, asas kebebasan berekspresi, dan asas keterpaduan. Gameland merupakan wahana virtual yang dapat menjadi sarana masyarakat untuk dapat memainkan gamelan tanpa batasan ruang dan waktu. Secara konseptual, gamelan berada dalam sebuah ruang virtual *metaverse*. Dalam gagasannya, Gameland diciptakan dengan landasan ide permainan yang menggunakan ruang virtual tersendiri. Namun Gameland membuat penggunaanya berada dalam ruang virtual secara nyata (tidak menggunakan avatar). Hal tersebut dapat dijelaskan melalui perbedaan dari definisi *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*. *Virtual Reality* menciptakan lingkungan atau dunia tak nyata yang imersif dan membuat batas antara dunia nyata dan virtual hampir tidak ada. Sedangkan *Augmented Reality* membawa pengalaman virtual ke dunia nyata. Gagasan ini telah tercatat dan lolos dalam kompetisi Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) tahun 2022 sebagai ide konstruktif terhadap permasalahan yang hadir di sekitar masyarakat. Gameland diharapkan mampu menjadi sebuah solusi yang bersifat konstruktif dan dapat terus berkembang seiring berjalannya revolusi dalam dunia teknologi secara berkala.

Dalam upaya optimalisasi gagasan tersebut, dibuatlah sebuah video gagasan konstruktif yang berjudul *Gameland : Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri Berbasis Virtual dalam menciptakan Era Baru Masyarakat Gamelan Dunia*. Video tersebut memberikan gambaran bagaimana bentuk Gameland sebagai ruang virtual yang dapat digunakan masyarakat untuk memainkan dan mempelajari gamelan. Video gagasan ini diunggah dalam kanal YouTube pribadi Fajar Abed Nego pada tanggal 26 September 2022 yang dapat diakses melalui tautan bit.ly/GamelandISISurakarta. Telah ditonton sebanyak 2,3 ribu kali dan memperoleh 124 suka dan 32 komentar positif dari penontonnya. Lantas,

bagaimana representasi masa depan kebudayaan gamelan di Indonesia dalam video gagasan konstruktif Gameland?

Untuk mengkaji proses pembuatan video, penelitian ini menggunakan teori sinematografi. Sinematografi / *cinematography* berasal dari bahasa Yunani dengan dua suku kata, yaitu *cinema* dan *graphy*. *Cinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Maka, dapat disimpulkan bahwa sinematografi adalah menulis dengan gambar yang bergerak dengan jalan cerita tertentu. Sinematografi menjadi penting karena terdapat konsep-konsep yang mampu membantu penyampaian pesan-pesan dari ide yang mendasari hal tersebut. Joseph V. Mascelli A.S.C menyampaikan konsep-konsep sinematografi yang terangkum yakni diantaranya *camera angle* dan *type shot* dengan penjelasan sebagai berikut :

1. *Camera Angle*

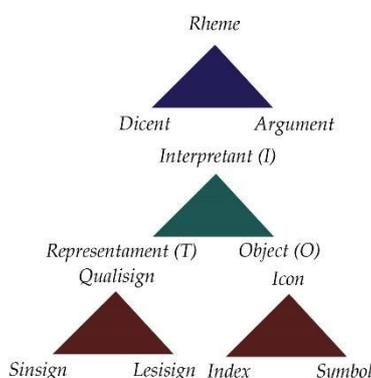
Peletakan kamera pada sudut pandang tertentu mampu memberikan nuansa tersendiri. Pembentukan kedalaman dimensi dari gambar dan titik pandang juga mempengaruhi kesan psikologis dari gambar yang diambil. Ada beberapa tipe angle, (1) *High Angle*, pengambilan gambar dari atas garis mata; (2) *Eye Level Angle*, pengambilan gambar setara dengan garis mata; (3) *Low Angle*, pengambilan gambar dari bawah garis mata.

2. *Type Shot*

ketika kita bercerita kepada penonton atau menyampaikan informasi kepada penonton maka kita memerlukan beberapa penekanan atas informasi penting tersebut, maka dari itu kita memerlukan detail penyampaian informasi tersebut untuk itulah kita memerlukan beberapa tipe shot. Beberapa tipe shot yang digunakan dalam analisis video ini diantaranya, (1) *Extrem Close-up (ECU)* Pengambilan gambar yang sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek; (2) *Close up (CU)* Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek; (3) *Medium Close-up (MCU)* Gambar yang di ambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas; (4) *Medium Shot (MS)* Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Memerlihatkan sosok objek secara jelas; (5) *Full Shot (FS)*, Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Memerlihatkan objek beserta lingkungannya; (6) *Long Shot (LS)* Pengambilan gambar lebih luas dengan menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

Selanjutnya dalam penulisan analisis sinematografi melibatkan istilah-istilah kepenulisan dalam dokumen-dokumen dasar pedoman pengambilan gambar. Dalam buku “*The Five C’s of Cinematography*” istilah penting dalam proses pra-produksi diantaranya,(1) *Shot* yang berarti pengambilan gambar dalam satu kali klik tanpa interupsi; (2) *Scene* yang berarti tempat pengambilan gambar terjadi. Satu *Scene* mampu memiliki beberapa *Shot*; (3) *Sequence* yang terdiri dari beberapa *scene* dalam satu maksud tertentu.

Dalam mengkaji makna dari Video Gagasan Konstruktif Gameland, penelitian ini menggunakan teori semiotika untuk menganalisis makna video yang mengandung representasi dari masa depan kebudayaan gamelan di Indonesia. Menurut Berelson & Kerlinger, analisis isi merupakan sesuatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis dan objektif. Penggunaan analisis isi dalam komunikasi dilakukan terhadap berbagai masalah yang terkait dengan isi media massa. Teori semiotika bertujuan untuk mengkaji unsur-unsur simbolis yang menjadi representasi dari masa depan kebudayaan gamelan di Indonesia dengan memaparkan bahasa visual yang terkandung di dalamnya. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji bagaimana simbol – simbol tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna, sehingga makna atau pesan yang terkandung mampu dikomunikasikan sebagai informasi dalam video gagasan konstruktif Gameland. Teori yang digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce. Teori ini



dapat membantu menafsirkan lebih jauh makna dari tanda yang memiliki aspek ikonitas dan simbolitas yang kuat. (Wijayanti dan Anggapuspa, 2020) mengatakan bahwa Menurut Charles Sanders Peirce (1986), Semiotika merupakan sebuah tanda atau representamen yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal. Sesuatu yang lain itu disebut interpretan dari tanda awal yang mengacu pada objek lainnya (Wijayanti dan Anggapuspa, 2020). Charles Sanders Peirce memiliki model *triadic* dan konsep trikotominya yang terdiri dari representamen (tanda), interpretan (penafsir tanda), dan objek (sesuatu yang merujuk pada tanda) (Vera, 2014 dalam Wijayanti dan Anggapuspa, 2020).

Pierce adalah seorang ahli logika berkebangsaan Amerika. Teori Pierce dinilai lebih sesuai terhadap pengkajian makna-makna visual secara semiotik dibanding teori lain yang lebih mengacu terhadap penekanan makna konotasi dan denotasi. Teori pierce memberikan pemaparan secara terperinci dari bentuk-bentuk tanda yang tersimpan dalam sebuah visual. Sehingga pesan sebuah video dapat terkaji dengan detail.

Metode yang digunakan dalam mengkaji video gagasan konstruktif Gameland menggunakan analisis deskriptif yang akan menyajikan data menggunakan tangkapan layar dari potongan *scene* yang berupa gambar dari *frame* adegan. Selanjutnya akan disajikan deskripsi dari elemen yang terkandung dalam video tersebut dan dikaitkan dengan teori semiotika Pierce. Kemudian kajian semiotika yang dilakukan akan mempertimbangkan aspek – saspek desain yakni warna, audio visual, tipografi, dan gestur yang akan dijabarkan sesuai dengan tanda- tanda yang tersaji. Adapun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan topik dan bahasan diantaranya sebagai berikut :

Ira Wijayanti dan Meirina Lani Anggapuspa (2020) “Kajian Semiotika Video Musik Berjudul Instagram oleh Dean”. Dalam penelitian tersebut menjabarkan hubungan tanda dan makna yang tersirat pada musik video Dean yang berjudul Instagram dengan teori Charles Sanders Pierce. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengkajian semiotika juga memperhatikan teori-teori desain yang nampak, dengan menggunakan paradigma konstruktif diharapkan tanda yang tersaji dalam video musik “Instagram” dapat dikaji dengan fenomena yang terjadi di masyarakat masa kini tentang dampak negatif penggunaan media sosial yang berlebihan khususnya pada remaja. (Wijayanti dan Anggapuspa, 2020). Penelitian ini menjadi dasar acuan sebab penggunaan teori yang sama dengan metode analisis serta objek yang berbeda.

Talitha Nabilah Ardedia (2022) “Representasi Kesetaraan Gender pada Iklan Alfamart X Gopay #Kebahagiaankecil untuk Kita Semua”. Penelitian tersebut menjabarkan representasi kesetaraan gender sebagai paradigma konstruktif yang dihadirkan dalam iklan Alfamart X Gopay menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menemukan pemecahan masalah dengan data yang diperoleh berupa kata-kata tertulis (Ardedia, 2022). Penelitian ini menjadi dasar acuan kepenulisan sebab memiliki metode kajian yang serupa namun dengan objek penelitian dan teori yang berbeda.

Anni Lamria Sitompu, Mukhsin Patriansah, dan Risvi Pangestu (2021) “Analisis Poster Video Klip Lathi : Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure”. Dalam penelitian tersebut menjabarkan tanda simbolis yang tersirat dalam poster musik video Lathi menggunakan teori

semiotika Ferdinand De Saussure. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini memiliki metode kepenulisan yang sama namun dengan bentuk analisis objek serta teori semiotik yang berbeda.

PEMBAHASAN

Proses pembedahan video gagasan konstruktif Gameland ini akan dibahas melalui tiga tahapan sebagai berikut.

Deskripsi Video Gagasan Konstruktif Gameland

Video gagasan konstruktif Gameland diunggah pada kanal YouTube bernama Fajar Abed Nego, ia adalah salah satu pencetus gagasan konstruktif Gameland sebagai wahana virtual dalam berkebudayaan. Didalam video berdurasi 3 menit 48 detik tersebut menampilkan transisi keadaan dunia yang terhambat karena pandemi kemudian muncul Gameland sebagai gagasan yang menawarkan solusi terhadap situasi tersebut. 80% dari video ini menggunakan efek hologram yang diedit melalui sebuah aplikasi bernama *Davinci*. Video ini menggunakan konsep digital guna menggambarkan ruang virtual Gameland sebagai wahana memainkan dan mempelajari gamelan. Sekaligus menjadi pembeda antara dunia nyata dan dunia virtual. Gameland menghadirkan gamelan yang dimainkan oleh beberapa karakter berbeda mulai dari orang Jawa sebagai representasi kebudayaan asli Indonesia, hingga orang asing (Cina, Jepang dan Amerika Serikat) sebagai representasi internasionalisme Gameland itu sendiri. Selain itu, dipilihnya karakter pemain dari berbagai ras ini juga menjadi bukti bahwa siapapun, dari manapun dapat memainkan gamelan melalui wahana virtual ini. Video ini dibuat dengan 80% bagian videonya menggunakan efek hologram sebagai simbol virtualisasi. Video ini telah ditonton oleh 2.117 penonton sampai saat ini. Video ini dikerjakan oleh Fajar Abed Nego dan Tim dengan durasi pengerjaan selama 2 bulan terhitung sejak Juli – Agustus 2022.

Analisis Formal Video Gagasan Konstruktif Gameland

Dalam durasi video selama 3 menit 48 detik terbagi menjadi 8 *Sequence* penelitian menurut bagian dari video dan scene yang berbeda. **Sequence pertama** adalah bagian pembuka dimulai dengan menampilkan potongan – potongan video terkait masalah – masalah yang menjadi latar belakang munculnya gagasan konstruktif Gameland. *Sequence* ini dimulai dari menit 00.00 hingga 01.45.



| Sequence 1, Scene 1, Shot 1 | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| Shot | Cut In Shot |
| Angle | High Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Pandemi Covid 19 |
| Interpretan (I) | Sticky notes yang ditempel pada globe |
| Objek (O) | Pandemi Covid 19 menyebar di dunia |

Bagian pertama dari *Sequence* ini menampilkan cuplikan sebuah tangan yang menempelkan memo pada globe.



Pada bagian kedua menampilkan seorang perempuan bermasker yang berjalan, bagian ini mewakili kondisi pandemi yang terjadi.

| Sequence 1, Scene 2, Shot 1 | |
|-----------------------------|--|
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Perempuan bermasker |
| Interpretan (I) | Masker |
| Objek (O) | Penggambaran pandemi yang identik dengan penggunaan masker |

Bagian kelima menampilkan seseorang perempuan yang melakukan panggilan video. Hal ini mewakili situasi pandemi.



| | |
|-----------------------------|---|
| Sequence 1, Scene 3, Shot 1 | |
| Shot | Medium Close Up |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Keterbatasan komunikasi |
| Interpretan (I) | Perempuan bermasker melakukan video call |
| Objek (O) | Meskipun serba terbatas, pandemi membuat dunia digital dalam berkomunikasi maju pesat |

Sequence Kedua adalah *Sequence* introduksi. *Sequence* ini dimulai dari menit 01.46 hingga 02.00.



| | |
|-----------------------------|---|
| Sequence 2, Scene 1, Shot 1 | |
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Dhani |
| Interpretan (I) | Lelaki menggunakan blangkon dan tenun lurik duduk termenung |
| Objek (O) | penokohan Dhani sebagai salah satu karakter masyarakat Indonesia memberikan interpretasi yang mewakili bahwa gamelan berasal dari Indonesia |



| Sequence 2, Scene 1, Shot 1 | |
|-----------------------------|---|
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Dhani menonton berita di TV |
| Interpretan (I) | Berita di TV |
| Objek (O) | Berita di TV membuat Dhani merenung akan kondisi pandemi dan dampaknya terhadap seniman |



| Sequence 2, Scene 1, Shot 3 | |
|-----------------------------|---|
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Dhani merenung |
| Interpretan (I) | Berita di TV |
| Objek (O) | Menunjukkan bahwa keadaan pandemi membuat Dhani murung karena tidak bisa bermain gamelan seperti sedia kala |

Sequence Ketiga adalah kilas balik. *Sequence* ini dimulai dari menit ke 02.01 hingga menit ke 02.17. *Sequence* ini menayangkan proses kilas balik dimana gamelan masih dimainkan beramai – ramai. Proses kilas balik ini menggunakan pewarnaan semi sephia guna memberi kesan lampau.



Gambar 8. Sequence 3, Scene 1, Shot 2

| Sequence 3, Scene 1, Shot 2 | |
|-----------------------------|--|
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Gamelan sebelum pandemi |
| Interpretan (I) | Gamelan yang dimainkan secara bersama-sama |
| Objek (O) | Sebelum pandemi masih ada kemudahan akses bermain gamelan sebagaimana seharusnya |



Gambar 9. Sequence 3, Scene 1, Shot 3

| Sequence 3, Scene 1, Shot 1 | |
|-----------------------------|---|
| Shot | Cut in Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Instrumen gamelan yang usang |
| Interpretan (I) | Instrumen gamelan |
| Objek (O) | Penggambaran instrumen gamelan yang usang sebagai interpretasi bahwa gamelan sudah lama tidak dimainkan |



Gambar 10. Sequence 4, Scene 1, Shot 1-Shot 2-Shot3

| Sequence 3, Scene 1, Shot 3 | |
|-----------------------------|--|
| Shot | Full Shot |
| Angle | High Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Gamelan sebelum pandemi |
| Interpretan (I) | Gamelan yang dimainkan secara bersama-sama |
| Objek (O) | Sebelum pandemi masih ada kemudahan akses bermain gamelan sebagaimana seharusnya |

Sequence Keempat adalah *Sequence* transisi. *Sequence* ini mengenalkan transisi dari dunia nyata menuju dunia virtual yang dapat dilakukan melalui proses pemasangan *tool* Gameland yaitu *contact lense*. *Sequence* ini dimulai dari menit 02.18 hingga 02.32. *Sequence* ini menggunakan metode *framing Point of View*.

| Sequence 4, Scene 1, Shot 1 | |
|-----------------------------|---|
| Shot | Close Up |
| Angle | High Level |
| Sequence 4, Scene 1, Shot 2 | |
| Shot | Extreme Close Up |
| Angle | High Level |
| Sequence 4, Scene 1, Shot 3 | |
| Shot | Extreme Close Up |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Proses Transisi dari dunia nyata ke virtual |
| Interpretan (I) | Tools gameland (sarung tangan + contact lense) |
| Objek (O) | Untuk masuk ke gameland, pengguna perlu menggunakan perlengkapan tertentu, dari situlah pengalaman masuk ke dunia virtual diperoleh. Dengan alat yang cukup sederhana namun dapat memberikan pengalaman realtime. |



Gambar 11. Sequence 5, Scene 1, Shot 1

| Sequence 3, Scene 1, Shot 3 | |
|-----------------------------|---|
| Representamen (T) | Proses Transisi ke dunia virtual |
| Interpretan (I) | Perpindahan efek video |
| Objek (O) | Melalui perubahan efek video real menjadi hologram based memberikan penggambaran pembeda antara dunia nyata dan virtual |

Sequence Kelima adalah *Sequence* pengenalan fitur. *Sequence* ini menayangkan penjelasan fitur – fitur yang terdapat pada gameland. *Sequence* ini dimulai dari menit 02.32 sampai menit 03.16.



Gambar 12. Sequence 5, Scene 1, Shot 1



Gambar 13. Sequence 5, Scene 2, Shot 1

| Sequence 5, Scene 1, Shot 1 | |
|-----------------------------|---------------------------|
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Low Level |
| Sequence 5, Scene 2, Shot 1 | |
| Shot | Medium Shot |
| Angle | Low Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Fitur Play |
| Interpretan (I) | 3 orang memilih instrumen |

| | |
|-----------|---|
| Objek (O) | Menggambarkan bahwa gameland memberikan fitur pemilihan instrumen untuk bermain |
|-----------|---|



Gambar 14. Sequence 5, Scene 3 Shot 1

| | |
|-----------------------------|---|
| Sequence 5, Scene 3, Shot 1 | |
| Shot | Medium Long Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Fitur Classroom |
| Interpretan (I) | Seseorang mengajar |
| Objek (O) | Menggambarkan bahwa proses belajar juga bisa terjadi dalam Gameland |



Gambar 15. Sequence 5, Scene 4, Shot 1

| | |
|-----------------------------|--|
| Sequence 5, Scene 4, Shot 1 | |
| Shot | Medium Long Shot |
| Angle | Eye Level |
| Analisis Semiotika | |
| Representamen (T) | Fitur Discussion |
| Interpretan (I) | Sekelompok orang berdiskusi |
| Objek (O) | Menggambarkan bahwa gameland memberikan ruang bagi penggunaanya untuk berdiskusi seputar gamelan |