

***MBEROT 360°: FILM DOKUMENTER KESENIAN  
BANTENGAN DI KOTA MALANG MELALUI  
PENDEKATAN SENSORY ETHNOGRAPHY***

**TESIS KARYA SENI**

**Guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar  
Magister pada Program Studi Seni Program Magister  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta**



**Oleh  
Raviendra Muhammad  
NIM: 212111004**

**PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
2024**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul "*Mberot 360°: Film Dokumenter Kesenian Bantengan di Kota Malang Melalui Pendekatan Sensory Ethnography*", beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada plagiasi dan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tesis ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, maka saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 2 Februari 2024  
Yang membuat pernyataan



Raviendra Muhammad  
NIM. 212111004

## PERSETUJUAN

### TESIS KARYA SENI

#### **MBEROT 360°: FILM DOKUMENTER KESENIAN BANTENGAN DI KOTA MALANG MELALUI PENDEKATAN SENSORY ETHNOGRAPHY**

Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Magister pada Program Studi Seni Program Magister  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh :

Raviendra Muhammad  
212111004

Surakarta, 5 April 2024

Menyetujui,

Pembimbing I



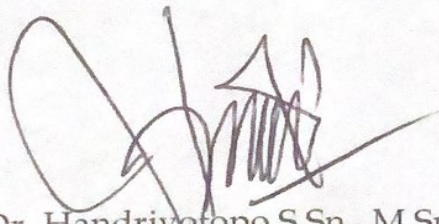
Dr. R. B. Armantono, M.Sn.  
NIDN. 0329046502

Pembimbing II



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M. Hum.  
NIP. 196703051998032001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Handriyotopo S.Sn., M.Sn  
NIP. 197112282001121001

# PENGESAHAN

## TESIS KARYA SENI

### **MBEROT 360°: FILM DOKUMENTER KESENIAN BANTENGAN DI KOTA MALANG MELALUI PENDEKATAN SENSORY ETHNOGRAPHY**

*Oleh*

**Raviendra Muhammad**

**NIM: 212111004**

**(Program Studi Seni Program Magister)**

Telah dipertahankan dalam Ujian Tesis dan diterima sebagai  
syarat memperoleh gelar Magister pada Program Studi Seni  
Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta  
Pada tanggal 26 April 2024

Ketua Penguji

Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.  
NIP. 196610111999031001

Pembimbing I

Dr. R. B. Armantono, M.Sn.  
NIDN.0329046502

Pembimbing II

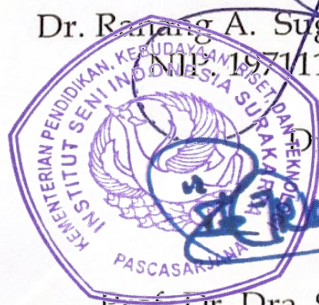
Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M. Hum.  
NIP. 196703051998032001

Penguji I

Dr. Raniang A. Sugihartono, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 197111102003121001

Direktur

Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M. Hum.  
NIP. 196703051998032001



**MBEROT 360°: FILM DOKUMENTER KESENIAN BANTENGAN DI  
KOTA MALANG MELALUI PENDEKATAN  
SENSORY ETHNOGRAPHY**

Oleh

Raviendra Muhammad

**ABSTRAK**

Tesis penciptaan karya seni ini merupakan karya film dokumenter etnografi berformat 360 derajat yang memfokuskan perhatiannya pada kesenian tradisional *bantengan* di Kota Malang. Melalui pengamatan dan refleksi, penciptaan ini mengeksplorasi upaya seniman *bantengan* dalam menjaga eksistensi di tengah evolusi budaya, kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial. Tesis ini juga mencatat pergeseran budaya menonton film dari bioskop tradisional ke *platform* digital, dengan format film 360 derajat menjadi medium yang memperkaya pengalaman menonton secara individualistik, interaktif, dan imersif. Film dokumenter ini diciptakan dengan menggunakan metode pendekatan etnografi sensorik dan penyajian film 360 derajat. Konsep ini membawa penonton menjadi bagian upaya kegiatan seniman *bantengan* dalam melestarikan warisan budaya, dengan video 360 derajat yang memberikan kesan keterlibatan langsung dalam lingkungan kesenian. Film *Mberot 360*, selain menjadi karya seni, juga berfungsi sebagai upaya nyata dalam melestarikan dan menyampaikan betapa pentingnya pelestarian kesenian tradisional *bantengan* dalam menghadapi perubahan budaya, teknologi, dan sosial yang terus berkembang.

Kata kunci: Film dokumenter, 360 derajat etnografi indrawi, *Mberot*, *bantengan*.

**MBEROT 360°: A SENSORY ETHNOGRAPHY DOCUMENTARY FILM  
ABOUT BANTENGAN DANCE IN MALANG CITY**

By

Raviendra Muhammad

**ABSTRACT**

*The thesis contains creation of a 360-degree ethnographic documentary film focusing on the traditional art of bantengan in Malang. Through observation and reflection, the creator explores the efforts of bantengan artists to maintain their existence amidst cultural evolution, technological advancements, globalization, and social changes. The thesis also notes the cultural shift in film-watching behavior from traditional cinemas to digital platforms, with the 360-degree film format enriching the viewing experience in a more individualistic, interactive, and immersive manner. This documentary film is created using a sensory ethnography approach and 360-degree film presentation. This concept immerses viewers into the cultural practices being showcased, with the 360-degree video providing a sense of direct involvement in the artistic environment. The "Mberot 360" film, besides being an artwork, also serves as a real effort to preserve and convey the importance of preserving the traditional art of bantengan in the face of evolving culture, technology, and social changes.*

*Keywords: Short Film, Mberot, Documentary, 360 degrees, Sensory Ethnography.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya. Berkat rahmat-Nya dapat terselesaikan Tesis Karya Seni dengan judul *Mberot 360*, sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Tesis ini terkandung sebuah penjabaran tentang karya seni dalam bentuk film dokumenter 360 derajat sebagai sarana menghadirkan pengalaman imersif dan mendalam kepada penonton, serta menggambarkan nuansa budaya atau lingkungan tertentu dengan cara yang berbeda. Karya film ini mengeksplorasi kesenian tradisional *bantengan* yang terjadi di tengah masyarakat di Kota Malang, film ini diharapkan mampu menjadi mediasi terhadap penonton dan fenomena yang terjadi melalui sudut pandang yang lebih intim dan emosional.

Atas keberhasilan dalam penulisan tesis ini disampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. R. B. Armantono selaku dosen pembimbing yang telah menuntun dan membina selama proses penciptaan karya seni hingga terwujudnya tesis ini.

Terima kasih dan penghargaan juga disampaikan kepada:

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta
2. Prof. Dr. Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum. selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta serta pembimbing kedua.
3. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Seni Program Magister, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum. selaku Ketua Penguji Program Doktor, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

5. Dr. Ranang A. Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku Penguji Program Magister, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
6. Orang tua dan saudara saya serta seluruh keluarga yang selalu memberi dukungan dan mendoakan atas keberhasilan proses studi.
7. Try Mulyani selaku produser pendamping yang selalu memberikan dukungan dari awal hingga akhir atas kelancaran dan keberlangsungan proses penciptaan tesis ini.
8. Samid Project, C2 Revolution, AbahAteng56, Nandanafis, dan DJ Bendhot selaku kolega dan kontributor musik pada film *Mberot 360*.
9. Dwi Laksana dan Rama Putra selaku narasumber serta seluruh anggota Putra Mandala Wisanggeni yang sudah memberikan ruang dan kesempatan untuk menjadi bagian perjalanan mereka.
10. Afif W. M dan Muthia A. Salma selaku anggota IDE Studio yang dengan sukarela meminjamkan perangkat VR untuk mendukung keberlangsungan proses penyajian karya ini.
11. Teman-teman Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta angkatan 2021.
12. Serta pihak-pihak lain yang mendukung berlangsungnya karya *Mberot 360* yang tidak dapat saya tuliskan satu-persatu.

Semoga Tuhan memberikan balasan atas segala amal yang telah diberikan dan semoga tesis ini berguna baik bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan.

Surakarta, 2 Februari 2024



Raviendra Muhammad  
NIM. 212111004

## DAFTAR ISI

|                                                                  |      |
|------------------------------------------------------------------|------|
| PERNYATAAN.....                                                  | ii   |
| PERSETUJUAN.....                                                 | iii  |
| PENGESAHAN.....                                                  | iv   |
| ABSTRAK .....                                                    | v    |
| ABSTRACT .....                                                   | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                                              | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                                  | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                               | xi   |
| DAFTAR TABEL.....                                                | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                           | 1    |
| A. Latar Belakang.....                                           | 1    |
| B. Objek Penciptaan.....                                         | 7    |
| C. Wujud Penciptaan.....                                         | 11   |
| 1. Format Film.....                                              | 12   |
| 2. Sinopsis Film.....                                            | 13   |
| 3. <i>Treatment</i> Film.....                                    | 13   |
| D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....                           | 14   |
| 1. Tujuan Penciptaan.....                                        | 14   |
| 2. Manfaat Penciptaan.....                                       | 15   |
| E. Tinjauan Karya .....                                          | 16   |
| 1. <i>Free Solo 360</i> (Jimmy Chin, 2018).....                  | 17   |
| 2. <i>Manakamana</i> (Stephanie Spray & Pacho Velez, 2013) ..... | 18   |
| F. Gagasan Konseptual .....                                      | 21   |
| G. Metode Penciptaan.....                                        | 24   |
| 1. Praproduksi .....                                             | 24   |
| 2. Produksi.....                                                 | 26   |

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| 3. Pascaproduksi.....                                              | 28 |
| H. Sistematika Penulisan .....                                     | 31 |
| BAB II KONSEP KARYA SENI.....                                      | 32 |
| A. Gagasan Karya Film.....                                         | 32 |
| B. Bentuk Karya Film.....                                          | 33 |
| 1. Dokumenter .....                                                | 33 |
| 2. <i>Sensory Ethnography</i> dan <i>Virtual Reality 360</i> ..... | 34 |
| C. Elemen Sinematik.....                                           | 35 |
| BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA SENI.....                          | 40 |
| A. Tahap Praproduksi.....                                          | 41 |
| 1. Riset dan Observasi.....                                        | 42 |
| 2. Pendekatan dan Penceritaan .....                                | 47 |
| 2. Susunan Peralatan dan Perlengkapan.....                         | 49 |
| 3. Susunan Tim Produksi.....                                       | 50 |
| 4. Anggaran dan Susunan Jadwal Produksi .....                      | 50 |
| B. Tahap Produksi .....                                            | 51 |
| C. Tahap Pascaproduksi.....                                        | 57 |
| BAB IV DESKRIPSI KARYA.....                                        | 62 |
| A. Deskripsi Karya Seni.....                                       | 62 |
| B. Penyajian Karya Seni.....                                       | 71 |
| C. Publikasi Karya Seni .....                                      | 74 |
| BAB V PENUTUP .....                                                | 78 |
| A. Kesimpulan.....                                                 | 78 |
| B. Saran .....                                                     | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                                | 83 |
| GLOSARIUM .....                                                    | 86 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Pertunjukan kesenian <i>bantengan</i> .....               | 7  |
| Gambar 2. Poster film <i>Free Solo 360</i> .....                    | 17 |
| Gambar 3. Poster film <i>Manakamana</i> .....                       | 19 |
| Gambar 4. Penelusuran <i>mberot</i> di <i>platform TikTok</i> ..... | 43 |
| Gambar 5. Pertunjukan Putra Mandala Wisanggeni .....                | 45 |
| Gambar 6. Foto bersama di sanggar seni Putra Mandala.....           | 46 |
| Gambar 7. Proses syuting dan suasana pertunjukan.....               | 53 |
| Gambar 8. Proses syuting dan suasana pertunjukan.....               | 54 |
| Gambar 9. Foto bersama anggota Putra Mandala di Desa Ngrangin ..... | 55 |
| Gambar 10. Suasana kegiatan keagamaan di sanggar seni .....         | 56 |
| Gambar 11. Manajemen <i>folder</i> film <i>Mberot 360</i> .....     | 57 |
| Gambar 12. Proses <i>encoding</i> film <i>Mberot 360</i> .....      | 58 |
| Gambar 13. <i>Timeline editing</i> film <i>Mberot 360</i> .....     | 59 |
| Gambar 14. Uji coba pemutaran film <i>Mberot 360</i> .....          | 61 |
| Gambar 15. Logo institusi pada film <i>Mberot 360</i> .....         | 63 |
| Gambar 16. <i>Title</i> bagian pertama film <i>Mberot 360</i> ..... | 64 |
| Gambar 17. Adegan ritual <i>nyekar pundhen</i> .....                | 65 |
| Gambar 18. Kegiatan anggota Putra Mandala .....                     | 66 |
| Gambar 19. Adegan anggota Putra Mandala di sanggar .....            | 67 |
| Gambar 20. Adegan kerasukan roh leluhur .....                       | 68 |
| Gambar 21. Adegan <i>nyuwuk</i> bagi anggota yang kerasukan .....   | 69 |
| Gambar 22. Adegan doa bersama Putra Mandala .....                   | 70 |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Gambar 23. Pemutaran film <i>Mberot 360</i> .....    | 71 |
| Gambar 24. <i>Instalasi Mberot 360</i> .....         | 73 |
| Gambar 25. <i>Horizontal poster Mberot 360</i> ..... | 74 |
| Gambar 26. <i>Vertical poster Mberot 360</i> .....   | 75 |
| Gambar 27. <i>Flyer exhibition Mberot 360</i> .....  | 76 |
| Gambar 28. <i>Flyer EXiS 2024</i> .....              | 77 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. Daftar kerabat kerja <i>Mberot 360</i> .....           | 50 |
| Tabel 2. Jadwal produksi <i>Mberot 360</i> .....                | 50 |
| Tabel 3. <i>Timeline</i> tahap produksi <i>Mberot 360</i> ..... | 52 |



## DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, Rudolf. 1957. *Film as Art*. University of California Press.
- Bernard, Sheila Curran. 2022. *Documentary Storytelling: Creative Nonfiction on Screen*. 5th ed. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003289678>.
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill.
- Chin, Jimmy, dir. 2018. *Free Solo 360*. Short, Reality-TV. *National Geographic Documentary Films, Little Monster Films, Framestore*.
- Clevé, Bastian. 2006. *Film Production Management*. Taylor & Francis.
- Crossley, Nick. 1996. *Intersubjectivity: The Fabric of Social Becoming*. SAGE.
- Danusiri, Aryo. 2019. "Intersubjektivitas dan Gaya Kamera dalam Film Etnografi." *Antropologi Indonesia* 39 (1): 59-74. <https://doi.org/10.7454/ai.v39i1.10255>.
- Dooley, Kath. 2017. "Storytelling with Virtual Reality in 360-Degrees: A New Screen Grammar." *Studies in Australasian Cinema* 11 (3): 161-71. <https://doi.org/10.1080/17503175.2017.1387357>.
- Eisenstein, Sergei. 2010. *Towards a Theory of Montage: Sergei Eisenstein Selected Works, Volume 2*. Bloomsbury Academic.
- Fadeli, Muhammad, Ariyan Afrait, dan Aninda Keisha Adelia Wibowo. 2023. "Eksistensi Perempuan dalam Pelestarian Budaya Lokal Seni Bantengan di Kecamatan Pacet Mojokerto di tengah Diterminasi Teknologi Komunikasi." Seminar Nasional dan *Call For Paper* 2023 dengan tema "Penguatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Menuju Indonesia Emas 2045" *PSGESI LPPM UWP* 10 (1): 30-38. <https://doi.org/10.38156/gesi.v10i1.257>.
- Faradilla, Gita Faradilla. 2022. "Implementasi Nilai Gotong Royong dalam Tradisi Bersih Desa Kecamatan Wagir Kabupaten Malang" Diploma, Universitas Negeri Malang. <http://repository.um.ac.id/201617/>.
- Faris, Amir, Ahmad Khoyyum, Ita Uzzulaifatit Thoriqoh, dan Latifatun Nisak. 2017. "Seni Tradisional Bantengan di Dusun Boro Panggungrejo Gondanglegi Malang: Sebuah Kajian Etnografi."

*Jurnal Penelitian Ilmiah INTAJ* 1 (1): 49-76.  
<https://doi.org/10.35897/intaj.v1i1.60>.

Herawan, Tutut, Muhammad Bachtiar Rifai, Arneta Rohma Agustina, Dhinita Dwi Rachmalya, Eufemia Sarina, dan Sultan Sabiq Araffi. 2023. "Wisata Virtual di the Louvre Museum Paris dan Pasar Terapung Pattaya Menggunakan Teknologi *Virtual Reality* Berbasis Youtube 360" 8.

Izzah, Atikah Nur, dan Rizkiati Amalia. 2024. "Nilai – Nilai Solidaritas Sosial dalam Kelompok *Bantengan* Adi Putra Nuswantara," no. 1.

Jones, Sarah. 2017. "Disrupting the Narrative: Immersive Journalism in Virtual Reality." *Journal of Media Practice* 18 (2-3): 171-85.  
<https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1374677>.

Juditha, Christiany. 2020. "Utilization of Information Communication Technology Towards Social Changes in Village Communities (Study in Suka Datang Village, Curup Utara, Rejang Lebong, Bengkulu)." *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik* 24 (1).  
<https://doi.org/10.33299/jpkop.24.1.2502>.

Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: metode penelitian komunikasi : konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya*. Widya Padjadjaran.

Little, John Arthur. 2007. *The Power and Potential of Performative Documentary Film*. Montana State University--Bozeman.

MacDonald, Scott. 2013. *American Ethnographic Film and Personal Documentary: The Cambridge Turn*. Univ of California Press.

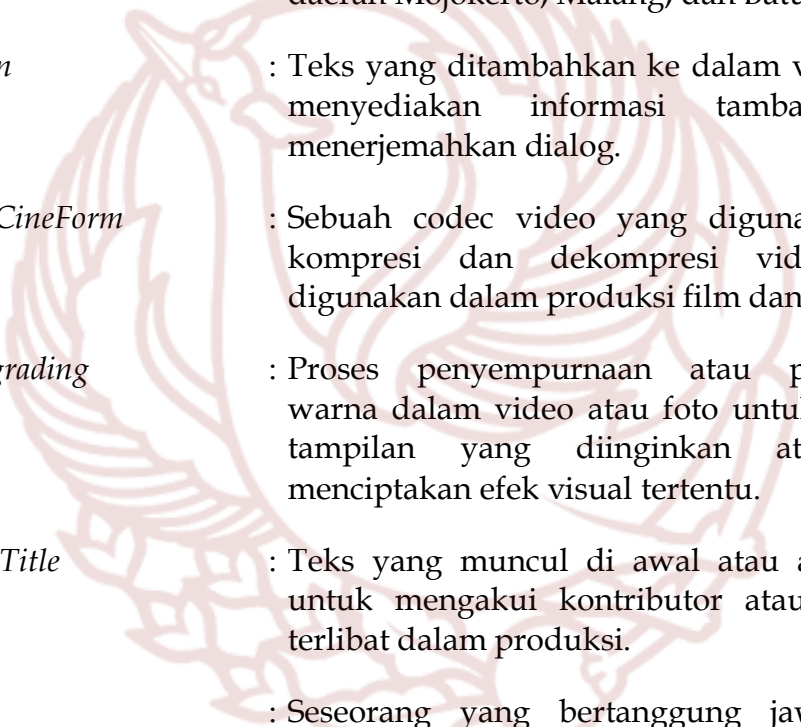
Martínez, Víctor Cerdán, Alberto Luis García García, dan Ignacio José Martín Moraleda. 2022. "360 Video Trend on YouTube Before and During the COVID-19 Pandemic." *Journal of Creative Communications* 17 (1): 22-34. <https://doi.org/10.1177/09732586211038923>.

Nash, Kate. 2021. *Interactive Documentary: Theory and Debate*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315208862>.

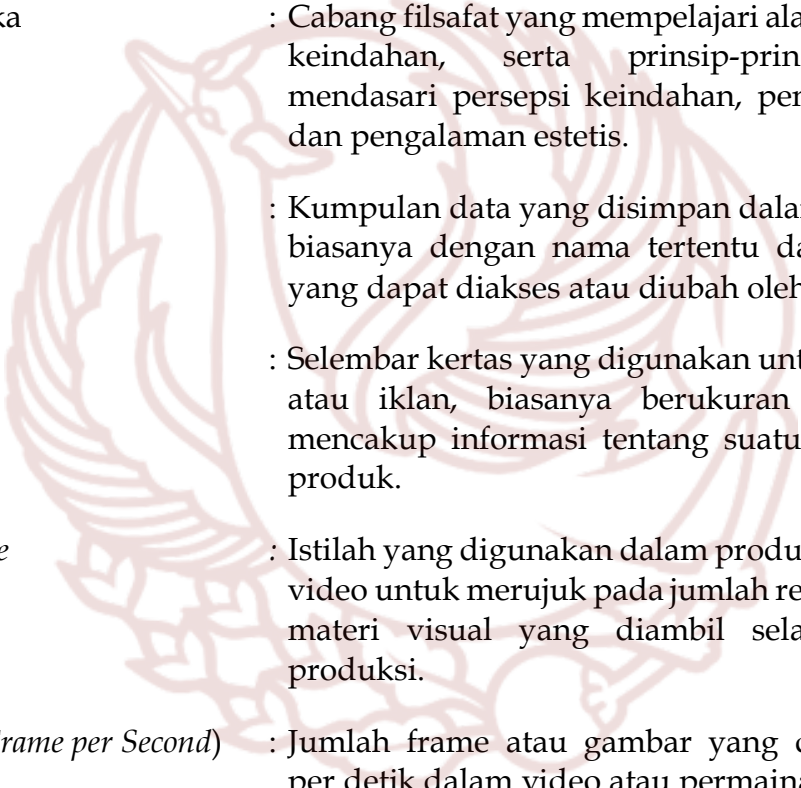
Nashichuddin, Muhamad, Muhammad Gibravil Rifki, dan Patria Lifca P. 2018. "Makna dan Transmisi Mantra Pemanggilan Arwah Kesenian Jawa *Bantengan* Daerah Mburing Malang Jawa Timur." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 6 (1): 57.  
<https://doi.org/10.30659/j.6.1.57-64>.

- Nichols, Bill. 1991. *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Indiana University Press.
- Nunes, Thatiany Andrade, dan Hyunseok Lee. 2019. "Humanitarian Documentary: A Comparison Study between VR and Non-VR Productions." *Journal of Multimedia Information System* 6 (4): 309–16. <https://doi.org/10.33851/JMIS.2019.6.4.309>.
- Özdem, Önder M. 2021. "360-Degree Video dan Social Change: A Comparative Analysis of the Documentary Films Exiled (2019) dan Behind the Fence (2016)." *Kültür ve İletişim* 24 (1) (47): 66–92. <https://doi.org/10.18691/kulturveiletisim.830028>.
- Payuyasa, I Nyoman, dan I Made Denny Chrisna Putra. 2022. "Using The Documentary Film 'Sang Hyang Jaran: Teja Darmaning Kauripan' as A Medium For Preserving Traditional Art." *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts* 5 (1): 26–36. <https://doi.org/10.31091/lekesan.v5i1.1988>.
- Pink, Sarah. 2009. *Doing Sensory Ethnography*. SAGE.
- Rahmiaty, Siti Adlina, Fachrul Fadly, Vimala Dharma Santi, Angela Arthasevia Hardinata, Quenna Mutiara Chriesty, Cindy Buntoro, Daniel Osvaldo Rahmanto, dan Wahyu Dwi Santoso. 2023. "Perancangan media interaktif film pendek 'Jerat (2022)' dalam realitas virtual untuk UCIFEST 14," May. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8190549>.
- Spray, Stephanie, dan Pacho Velez, dirs. 2014. *Manakamana*. Documentary. Sensory Ethnography Lab (SEL).
- Wibowo, Tangguh Okta. 2018. "Fenomena Website Streaming Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik." *Jurnal Kajian Komunikasi* 6 (2): 191. <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i2.15623>.
- Zhao, Wen, Yang Cheng, dan Yen-I Lee. 2023. "Exploring 360-Degree Virtual Reality Videos for CSR Communication: An Integrated Model of Perceived Control, Telepresence, dan Consumer Behavioral Intentions." *Computers in Human Behavior* 144 (July):107736. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107736>.

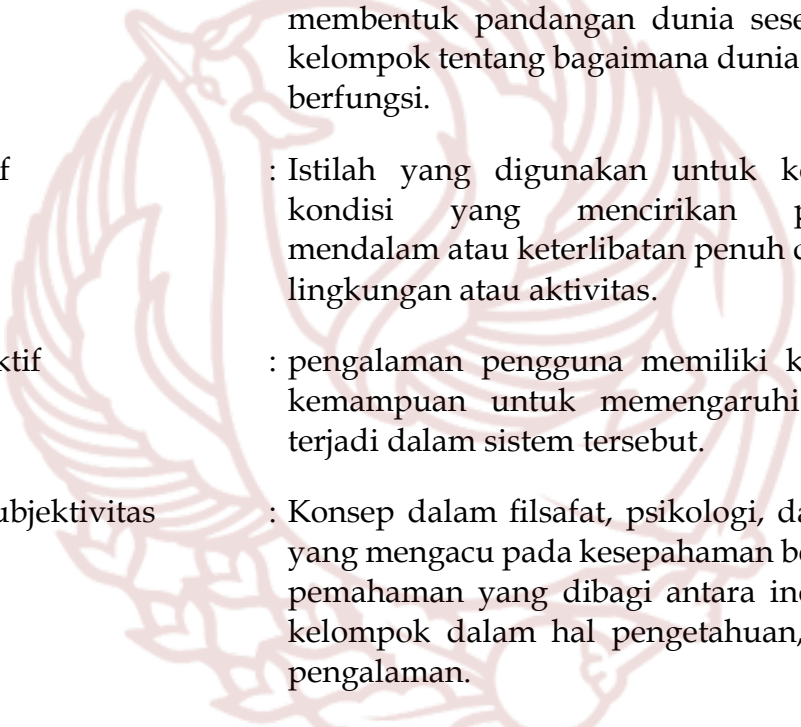
## DAFTAR GLOSARIUM



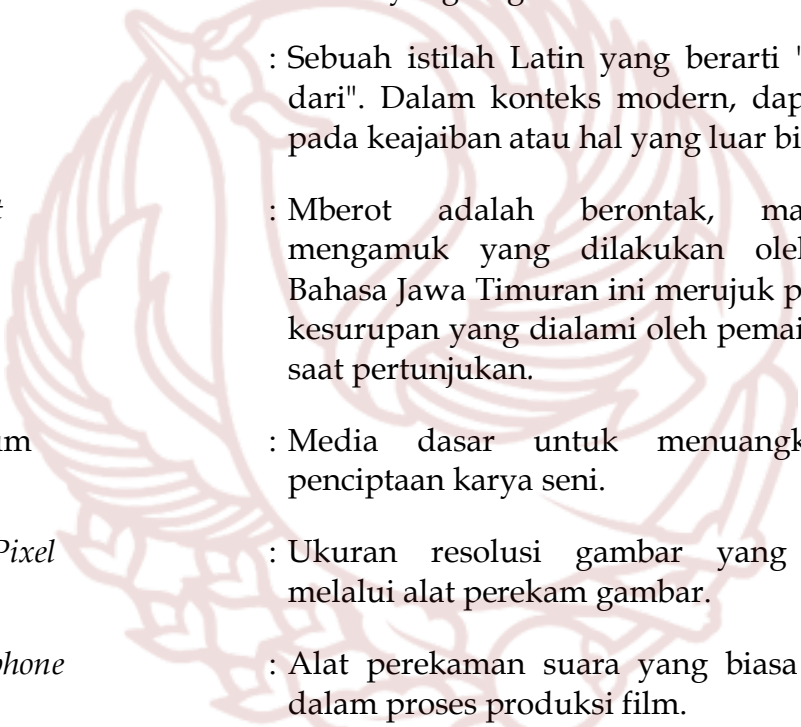
|                        |                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adobe Premiere Pro     | : Perangkat lunak penyuntingan video profesional yang dikembangkan oleh Adobe Inc.                                                                                                                   |
| Audiovisual            | : Media yang melibatkan kedua elemen suara dan gambar bergerak.                                                                                                                                      |
| <i>Bantengan</i>       | : <i>Bantengan</i> adalah sebuah kesenian tradisional yang berasal dari Jawa Timur, khususnya di daerah Mojokerto, Malang, dan Batu.                                                                 |
| <i>Caption</i>         | : Teks yang ditambahkan ke dalam video untuk menyediakan informasi tambahan atau menerjemahkan dialog.                                                                                               |
| <i>Codec CineForm</i>  | : Sebuah codec video yang digunakan untuk kompresi dan dekompresi video, sering digunakan dalam produksi film dan video.                                                                             |
| <i>Color grading</i>   | : Proses penyempurnaan atau penyesuaian warna dalam video atau foto untuk mencapai tampilan yang diinginkan atau untuk menciptakan efek visual tertentu.                                             |
| <i>Credit Title</i>    | : Teks yang muncul di awal atau akhir video untuk mengakui kontributor atau tim yang terlibat dalam produksi.                                                                                        |
| <i>DJ</i>              | : Seseorang yang bertanggung jawab untuk memilih, memutar, dan mencampur musik untuk hiburan dalam acara atau di klub.                                                                               |
| Dokumenter Performatif | : Gaya dalam film dokumenter dimana pembuat film tidak hanya mendokumentasikan kejadian atau fenomena, tetapi juga secara aktif terlibat dalam kejadian tersebut atau secara kreatif menafsirkannya. |
| <i>Editing</i>         | : Proses mengatur, memotong, dan menyusun materi visual dan audio dalam pembuatan film atau video.                                                                                                   |



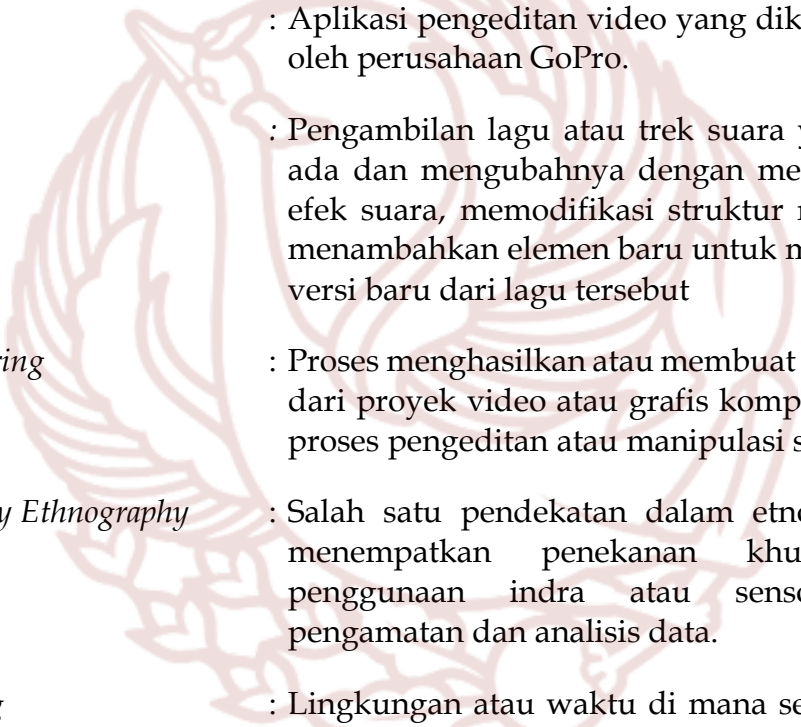
|                                 |                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Eksistensi                      | : Eksistensi merujuk pada keberadaan atau kenyataan dari sesuatu. Istilah ini sering digunakan untuk menjelaskan bahwa suatu objek, konsep, atau entitas memang ada atau hadir dalam dunia nyata atau dalam pikiran seseorang. |
| Encoding                        | : Proses mengonversi data ke dalam format yang dapat digunakan oleh sistem komputer atau perangkat lain.                                                                                                                       |
| Estetika                        | : Cabang filsafat yang mempelajari alam atau sifat keindahan, serta prinsip-prinsip yang mendasari persepsi keindahan, penilaian seni, dan pengalaman estetis.                                                                 |
| File                            | : Kumpulan data yang disimpan dalam satu unit, biasanya dengan nama tertentu dan ekstensi, yang dapat diakses atau diubah oleh komputer.                                                                                       |
| Flyer                           | : Selembar kertas yang digunakan untuk promosi atau iklan, biasanya berukuran kecil dan mencakup informasi tentang suatu acara atau produk.                                                                                    |
| Footage                         | : Istilah yang digunakan dalam produksi film dan video untuk merujuk pada jumlah rekaman atau materi visual yang diambil selama proses produksi.                                                                               |
| FPS ( <i>Frame per Second</i> ) | : Jumlah frame atau gambar yang ditampilkan per detik dalam video atau permainan.                                                                                                                                              |
| Genre                           | : Kategori atau jenis tertentu dalam karya seni, seperti film, musik, atau buku, yang memiliki ciri khas dan tema yang serupa.                                                                                                 |
| GigaByte                        | : Satuan pengukuran kapasitas penyimpanan digital yang setara dengan satu miliar byte.                                                                                                                                         |
| Glitch Visual                   | : Efek visual yang diciptakan dengan sengaja atau yang tidak disengaja dalam video atau grafis komputer, seringkali ditandai oleh distorsi atau gangguan dalam tampilan gambar.                                                |



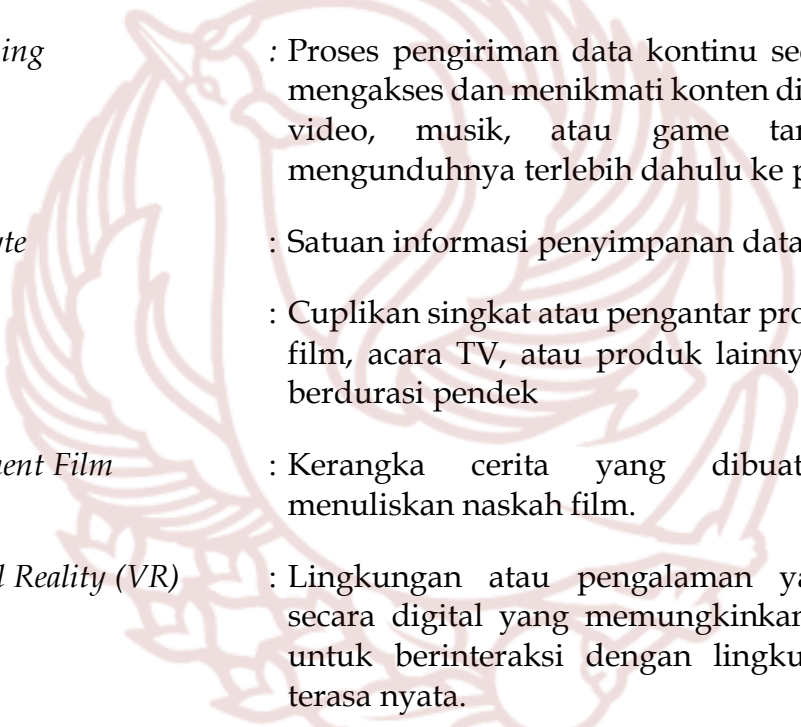
|                               |                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GoPro Max                     | : Perangkat keras berupa kamera, atau alat perekam gambar yang dikeluarkan oleh produsen kamera GoPro.                                                                                          |
| HardDisk                      | : Media penyimpanan data elektronik yang biasanya digunakan untuk menyimpan file digital seperti video, musik, atau dokumen.                                                                    |
| <i>House Music</i>            | : Genre musik elektronik yang berasal dari klub malam di Chicago pada akhir 1970-an.                                                                                                            |
| Ideologi                      | : Seperangkat keyakinan, nilai, dan prinsip yang membentuk pandangan dunia seseorang atau kelompok tentang bagaimana dunia seharusnya berfungsi.                                                |
| Imersif                       | : Istilah yang digunakan untuk konsep atau kondisi yang mencirikan pengalaman mendalam atau keterlibatan penuh dalam suatu lingkungan atau aktivitas.                                           |
| Interaktif                    | : pengalaman pengguna memiliki kontrol atau kemampuan untuk memengaruhi apa yang terjadi dalam sistem tersebut.                                                                                 |
| Intersubjektivitas            | : Konsep dalam filsafat, psikologi, dan sosiologi yang mengacu pada kesepakatan bersama atau pemahaman yang dibagi antara individu atau kelompok dalam hal pengetahuan, nilai, atau pengalaman. |
| Investigasi                   | : Proses sistematis untuk memperoleh informasi, data, atau fakta-fakta dengan tujuan untuk mengungkap kebenaran atau mengumpulkan bukti.                                                        |
| <i>Invisible Selfie Stick</i> | : Tongkat yang digunakan untuk mengambil selfie tanpa terlihat dalam gambar.                                                                                                                    |
| iPhone XS                     | : Model ponsel cerdas yang diproduksi oleh Apple.                                                                                                                                               |
| Kontemplasi                   | : Tindakan merenung secara dalam atau refleksi mendalam tentang suatu masalah, gagasan, atau keadaan.                                                                                           |



|               |                                                                                                                                                                                                |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Konvensional  | : Sesuatu yang berdasarkan atau sesuai dengan konvensi atau norma-norma yang diakui atau diterima dalam masyarakat atau budaya tertentu                                                        |
| Korespondensi | : Kesesuaian atau hubungan antara dua hal yang berbeda, terutama jika satu hal mempengaruhi atau berhubungan dengan yang lain.                                                                 |
| MacBook Pro   | : Seri komputer laptop yang diproduksi oleh Apple Inc., terkenal karena kinerja tinggi dan desain yang elegan.                                                                                 |
| Magis         | : Sebuah istilah Latin yang berarti "lebih besar dari". Dalam konteks modern, dapat merujuk pada keajaiban atau hal yang luar biasa.                                                           |
| Mberot        | : Mberot adalah berontak, marah, atau mengamuk yang dilakukan oleh banteng. Bahasa Jawa Timuran ini merujuk pada kondisi kesurupan yang dialami oleh pemain <i>bantengan</i> saat pertunjukan. |
| Medium        | : Media dasar untuk menuangkan bahan penciptaan karya seni.                                                                                                                                    |
| Mega Pixel    | : Ukuran resolusi gambar yang dihasilkan melalui alat perekam gambar.                                                                                                                          |
| Microphone    | : Alat perekaman suara yang biasa digunakan dalam proses produksi film.                                                                                                                        |
| Mise en scene | : Segala aspek yang terlihat melalui kamera meliputi gerak pemain, tata ruang, pencahayaan, dan artistik.                                                                                      |
| Mixing Audio  | : Proses kalibrasi level suara dalam film menggunakan perangkat lunak khusus, berfungsi untuk menentukan level kenyamanan pendengaran.                                                         |
| Monitoring    | : Proses memantau dan mengawasi output audio atau visual selama produksi atau penyuntingan.                                                                                                    |



|                            |                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Naratif                    | : Cara penyampaian cerita yang digunakan untuk menyajikan suatu rangkaian kejadian atau peristiwa secara tematis.                                                                                          |
| <i>Pacing</i>              | : Kecepatan atau ritme pengalaman saat menonton film atau video.                                                                                                                                           |
| <i>Platform</i>            | : saluran komunikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk menciptakan dan berbagi konten, berinteraksi satu sama lain, dan membangun komunitas.                                                            |
| Quik                       | : Aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh perusahaan GoPro.                                                                                                                                       |
| <i>Remix</i>               | : Pengambilan lagu atau trek suara yang sudah ada dan mengubahnya dengan menambahkan efek suara, memodifikasi struktur musik, atau menambahkan elemen baru untuk menciptakan versi baru dari lagu tersebut |
| <i>Rendering</i>           | : Proses menghasilkan atau membuat output final dari proyek video atau grafis komputer setelah proses pengeditan atau manipulasi selesai.                                                                  |
| <i>Sensory Ethnography</i> | : Salah satu pendekatan dalam etnografi yang menempatkan penekanan khusus pada penggunaan indra atau sensori dalam pengamatan dan analisis data.                                                           |
| <i>Setting</i>             | : Lingkungan atau waktu di mana sebuah cerita atau karya seni berlangsung.                                                                                                                                 |
| <i>Shot</i>                | : Mendefinisikan rangkaian gambar yang direkam melalui kamera.                                                                                                                                             |
| <i>Shutter Speed</i>       | : Pengaturan dalam kamera yang mengontrol seberapa cepat tirai kamera terbuka dan menutup saat mengambil foto atau merekam video.                                                                          |
| Sinema Observasi           | : Gaya dalam pembuatan film dokumenter di mana pembuat film bertindak sebagai pengamat yang netral, mengamati kehidupan sehari-hari subjek tanpa campur tangan yang signifikan.                            |



|                             |                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Sinematik</i>            | : Aspek-aspek yang berkaitan dengan sinematografi atau film                                                                                                                   |
| <i>Sound System</i>         | : sistem audio yang terdiri dari berbagai komponen yang bekerja bersama untuk menghasilkan suara.                                                                             |
| <i>Speaker Bass</i>         | : Jenis speaker yang dirancang khusus untuk menghasilkan suara frekuensi rendah atau bass                                                                                     |
| <i>Spiritual</i>            | : Aspek-aspek yang berkaitan dengan roh, jiwa, atau keadaan batin manusia.                                                                                                    |
| <i>Streaming</i>            | : Proses pengiriman data kontinu secara online, mengakses dan menikmati konten digital seperti video, musik, atau game tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu ke perangkat. |
| <i>TeraByte</i>             | : Satuan informasi penyimpanan data.                                                                                                                                          |
| <i>Trailer</i>              | : Cuplikan singkat atau pengantar promosi untuk film, acara TV, atau produk lainnya, biasanya berdurasi pendek                                                                |
| <i>Treatment Film</i>       | : Kerangka cerita yang dibuat sebelum menuliskan naskah film.                                                                                                                 |
| <i>Virtual Reality (VR)</i> | : Lingkungan atau pengalaman yang dibuat secara digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan yang terasa nyata.                                    |
| <i>Voice over</i>           | : Proses di mana suara narator direkam dan ditambahkan ke dalam video untuk memberikan informasi atau narasi.                                                                 |
| <i>Wireless Monitoring</i>  | : Sistem yang memungkinkan pemantauan audio atau visual tanpa menggunakan kabel.                                                                                              |