

Estetika *Cinema Vertical* Pada Film “Siklus” Karya Garin Nugroho

P.G Wisnu Wijaya, Jejen Jaelani, Refita Ika Indrayati

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sumatera

ABSTRAK

Seiring dengan pencapaian dan perkembangan karya berbasis videografi, dewasa ini mulai muncul karya-karya baru yang ditampilkan dengan format vertikal (skala 16:9) dan dikenal dengan istilah Sinema Vertikal (*Cinema Vertical*). Sama halnya dengan karya videografi konvensional yang disajikan dengan format horizontal (televisi, bioskop, layar monitor), sinema vertikal juga menampilkan pembabakan sebuah cerita yang dikemas dengan teknik sinematografi untuk menghasilkan kesan artistik bagi penonton. Meskipun demikian, secara teknik sinematografi, film dengan format vertikal memiliki perbedaan mendasar yakni perubahan gambar yang mengeliminasi ruang imajiner yang sebelumnya berada di sisi samping kiri dan kanan dipindahkan ke bagian atas dan bawah. Kondisi tersebut memberikan tantangan kreatif bagi seorang sutradara untuk memaksimalkan ruang tersebut untuk menampilkan kesan estetik bagi penonton. Pengalaman estetik penonton ketika berhadapan dengan karya sinema yang ditampilkan dalam format vertikal, menjadi hal yang menarik untuk diungkap. Di balik banyaknya penelitian tentang aspek estetika pada karya film dengan format horizontal, menjadi sebuah kebaruan ketika mengungkap aspek estetik pada karya sinema vertikal. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis deskriptif yang didukung melalui survei kepada responden yang memiliki pemahaman tentang konsep sinematografi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori Elemen Estetika Sinematografi (*Aesthetic Elements of the Cinematographic*) oleh Philip Cowan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan fakta aspek warna, *angle*, dan pergerakan kamera sangat penting dalam menghasilkan pengalaman estetik ketika menciptakan sinema vertikal.

Kata Kunci: sinema vertikal, estetika, sinematografi, film "Siklus", Garin Nugroho

ABSTRACT

Along with the achievements and developments of videography-based works, nowadays new works have begun to appear that are displayed in a vertical format (16:9 scale) and are known as Vertical Cinema. Similar to conventional videography works that are presented in a horizontal format (television, cinema, monitor screen), vertical cinema also displays the chaptering of a story that is packaged with cinematography techniques to produce an artistic impression for the audience. However, in terms of cinematography techniques, films with a vertical format have a fundamental difference, namely the image change that eliminates the imaginary space which was previously on the left and right sides moved to the top and bottom. This condition provides a creative challenge for a director to maximize the space to display an aesthetic impression for the audience. The aesthetic experience of the audience when faced with a cinematic work displayed in a vertical format is an interesting thing to reveal. Behind the many studies on the aesthetic aspects of film works with a horizontal

format, it is a novelty when revealing the aesthetic aspects of vertical cinema works. In this study, the author uses a descriptive analysis method supported by a survey of respondents who have an understanding of the concept of cinematography. Data analysis was conducted using the theory of Aesthetic Elements of the Cinematographic by Philip Cowan. Based on the research that has been conducted, it was found that the aspects of color, angle, and camera movement are very important in producing an aesthetic experience when creating vertical cinema.

Keywords: vertical cinema, aesthetics, cinematography, film "Siklus", Garin Nugroho

How to Cite:

Wijaya, W, Jaelani, J, Indrayati, R.I. (2025) *Estetika Cinema Vertical Pada Film “Siklus” Karya Garin Nugroho. Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 15-28 <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i1.432>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
15-28

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terus menciptakan ekosistem bagi perkembangan budaya visual, termasuk di dalamnya sinema. Perkembangan teknologi telepon pintar dan media sosial menjadi satu fase penting bagi perkembangan sinema saat ini. Sinema Vertikal (*Cinema Vertical*) merupakan salah satu format media yang mulai populer semenjak kehadiran telepon pintar. Nilai visual yang disediakan oleh dukungan teknologi untuk video pendek mencerminkan interaksi pengguna dan paradigma layar vertikal yang sedang berkembang serta lanskap media seluler yang berubah (Miao, 2023, hal. 2) Gawai yang semula dirancang sebagai alat komunikasi tersebut, turut dilengkapi dengan teknologi yang memungkinkan bagi penggunaanya dalam mendapatkan beberapa fasilitas termasuk pemutaran video. Selain itu, perkembangan sosial media seperti Instagram ataupun Tik Tok yang di dalamnya menyediakan fitur penayangan video yang bisa diunggah dan dinikmati oleh setiap penggunaanya turut mendukung hadirnya karya-karya berbasis videografi dengan format layar vertikal (Aly, 2021).

Terlepas dari bentuk *smartphone* yang dirancang ergonomis, yakni nyaman dan kuat ketika digenggaman, serta konsep fitur penayangan video dengan format vertikal di beberapa platform sosial media yang cenderung merangsang penggunaanya untuk tertarik dan mampu bertahan melihat berbagai tayangan video-video yang diputar secara acak dan tanpa henti. Disinyalir penyajian konteks tayangan yang menarik dari segi visual dan cerita, serta penyajian iklan yang menawarkan berbagai kebutuhan pengguna, menjadikan penikmat berbagai tayangan diplatform tersebut betah untuk menyimak video dalam durasi yang panjang, bahkan dalam beberapa kasus tayangan di sosial media mampu menghasilkan perilaku kecanduan/adiksi (Mardalena & Rorong, 2022).

Persepsi penonton dibentuk oleh lingkungan visual yang selama ini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Persepsi bentuk oleh penonton dipengaruhi oleh pengalaman visual penonton itu sendiri dan bergantung pada orientasi spasial dan perubahan lingkungan—bingkai fisik, tempat bentuk atau figur muncul, seperti halaman buku (Arnheim, 1974; Shabalina et al., 2025, hal. 4). Perubahan teknologi, lingkungan visual, dan berbagai hal yang membentuk kebiasaan melihat menjadi faktor yang sangat penting di dalam membentuk persepsi visual penonton. Perkembangan teknologi, media sosial, dan ekosistem digital memiliki peran yang sangat besar di dalam membentuk persepsi ini. Nick Bell, kepala konten di Snapchat, mengatakan kepada USA Today bahwa tampilan asli 9x16 platform tersebut menarik bagi audiens yang berorientasi pada perangkat seluler karena "Anda tidak perlu memutar telepon, Anda tidak perlu memperbesar, Anda tidak perlu memperluas jendela.... Semuanya ada di sana dan ceritanya ada di depan Anda" (Canella, 2018, hal. 76; Graham, 2015).

Persepsi visual yang terbentuk dari lingkungan fisik, internet, dari ekosistem aplikasi digital di dalam kehidupan sehari-hari kemudian menciptakan persepsi tentang normalitas. Orientasi dan bentuk yang kerap kali dijumpai dan digunakan di dalam kehidupan sehari-hari membentuk apa yang dianggap sebagai normalitas. Orientasi dijelaskan dalam istilah normalitas sebagai "orientasi yang paling sering ... yang kita asumsikan secara spontan" (1935/2014, 221). Misalnya, orientasi horizontal adalah "normal" dengan perangkat televisi atau layar iPad, sedangkan orientasi vertikal adalah orientasi normal (atau yang paling sering) dengan layar iPhone (Shabalina et al., 2025, hal. 4).

Munculnya faktor-faktor yang saling mendukung, yakni kebutuhan akan tayangan yang nyaman ketika dilihat

melalui media *smartphone* yang cenderung dinikmati dengan format vertikal, saat ini mulai bermunculan karya-karya video dengan format vertikal yang populer di sosial media Tik Tok seperti akun Sisca Kohl (@siscakohl), Unaa (@mieayamthebstt), Cahyanirynn (@cahyaniirynn), Anggun Supriadi (@anggun_supriadi91), Iben Ma (@iben_ma), Ibnu Wardani (@ibnuwardani), Fujiiian (@fujiiian), Ria Ricis (@riaricis), Vilmeijuga (@vilmeijuga), Willie Salim (@williesalim) dengan rata-rata jumlah pengikut antara 16 -62 juta. Tema cerita yang dibawakannya pun relatif bervariasi seperti Komedi, tantangan viral, kolaborasi kreatif, parodi, dan konten kehidupan sehari-hari (Santika, 2024). Selain itu juga ada beberapa konten kreator dengan nama akun Segitiga Film dan Wisnulockers yang turut membuat video dengan format vertikal berjudul “Sebelum Bertakbir” dan “Siwo Mergo” yang ditayangkan di kanal youtube dan sosial media instagram (Segitiga Film, 2022); (Wijaya, 2021) di mana pada film tersebut menampilkan sinematik untuk tujuan hiburan dan periklanan.

Kehadiran karya-karya video yang diciptakan oleh konten kreator dengan format vertikal yang beredar di sosial media tersebut, secara tidak langsung turut menjadi stimulus yang mengusik para sineas untuk mencoba menerapkan konsep sinema vertikal pada karya-karya film mereka. Seperti halnya beberapa karya sinema vertikal yang berhasil diciptakan dengan judul "The Stunt Double" karya sutradara Damien Chazelle, pada tahun 2020; judul "X & Y" karya sutradara Jason Iskandar, pada tahun 2021; judul "Perempuan dan Perempuan Lainnya" karya sutradara Vera Isnaini, pada tahun 2024 (V. Isnaini, 2024); judul "Sorrow in Moon's Eyes" karya sutradara Gabrielle M.A Sinaga, pada tahun 2024; judul film "F(~L~)IGHT" karya sutradara Indah

Listyorini, pada tahun 2024 (Chazelle, 2020); (Iskandar, 2021); (Vera Isnaini, 2020); (V. Isnaini, 2024); (Sinaga, 2024); (Listyorini, 2024).

Sebagai sebuah industri, sebuah institusi, dan serangkaian praktik, sinema telah berevolusi, menyesuaikan diri, beradaptasi, mengadopsi, berasimilasi, tumbuh secara vertikal dan horizontal, mengambil alih, diambil alih, diprivatisasi, didiversifikasi, dan secara sinergis bertemu dalam berbagai cara (Naficy, 2010, hal. 12). Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran medium dan karya-karya video ataupun film tersebut berpotensi dalam merubah perilaku manusia kedepan, sehingga hal tersebut mampu mendistrupsi atau cenderung memberikan pilihan lain para penonton yang selama ini dipaparkan karya sinema dalam format horizontal.

Sejarah menunjukkan bahwa sejak awal abad kedua puluh, standarisasi antarmuka teknologi diperlukan agar film yang sama dapat ditayangkan ke berbagai penonton. Dengan perkembangan teknologi gambar bergerak lainnya seperti televisi, protokol bersama untuk format gambar juga diterapkan. Standarisasi rasio aspek 4:3 dengan standar 35mm hanya menjadi norma "sebagai akibat dari pemasaran yang agresif, perang dagang, masalah politik, dan faktor-faktor lain yang memiliki pengaruh lebih besar pada sejarah ekonomi media. Namun, seiring berkembangnya standarisasi rasio aspek, ada yang tidak setuju dengan kerangka persegi panjang yang diusulkan (Glen, 2014) Di sisi lain, eksperimen medium ini tidak dikembangkan lebih jauh karena tidak didukung moda produksi yang ada. Jangan-kan estetika, bahkan aspek teknologi, ekshibisi, dan penerimaan penonton (reception) belum dapat bicara banyak akan potensi layar vertikal. Hegemoni tetap dikemukakan oleh format *widescreen*. Saking dominannya, ia menjadi ideologi tunggal. Saat tercetus istilah “sinematik”,

lanskap visual yang dimaksud tak lain dan tak bukan adalah frame dengan layar yang lebar (Pratiwi, 2021).

Layar dengan format horizontal telah mapan sebagai media yang terkomodifikasi. Seperti kita ketahui dalam layar bioskop layar yang berbentuk horizontal, dinilai lebih mampu menampung deretan penonton lebih banyak dibandingkan ketika digubah dalam format vertikal. Selain dari aspek efisiensi dan efektivitas, hingga saat ini berbagai produk industri seperti kamera, televisi, laptop, proyektor, hingga monitor komputer cenderung dirancang dalam format horizontal karena keunggulan dari aspek efisiensi; serta takutnya produsen ketika menciptakan produk yang belum terbiasa dikonsumsi oleh masyarakat, sehingga tidak dapat diserap dengan baik oleh pasar. Di sisi lain, *smartphone* dengan layar vertikal menjadi media dengan kekuatan tersendiri yang mampu secara masif berpotensi menggeser kebiasaan manusia dari yang semula menikmati karya video atau film secara horizontal menjadi vertikal, selain itu juga menjadi pembuktian bahwa kepuasan dalam menikmati karya videografi selalu dibatasi oleh ukuran. Karya sinema vertikal yang cenderung diciptakan untuk dinikmati menggunakan medium *smartphone*, tentu memiliki keterbatasan dari sisi ukuran dan ukuran file yang dihasilkan dari proses *mastering*. Menjadi sebuah pengetahuan yang penting dan menarik untuk mengungkap bagaimana sinema vertikal mampu menghasilkan kepuasan dan pengalaman estetika kepada penontonnya (Shalindra, 2021); (Aldredge, 2020); (Vera Isnaini, 2020); (Darmawan & Ridwan, 2023).

Selama ini cukup banyak penelitian yang mengungkap aspek estetik pada karya-karya film yang ditampilkan dalam format horizontal, seperti penelitian dengan judul “Estetika Film Nagabonar Jadi 2” oleh Fajar Aji, pada penelitian ini menunjukkan bahwa film "Nagabonar Jadi

2" berhasil menyajikan pengalaman estetis yang mendalam melalui perpaduan narasi dan elemen sinematik, sehingga mampu membangkitkan berbagai emosi seperti humor, haru, dan nasionalisme pada penonton (Aji, 2013); “Estetika Film Parasite dengan Analisis Fokalisasi (Melalui Sudut Pandang Tokoh)” oleh Putri Sima Prajahita dkk yang mengkaji bagaimana teknik fokalisasi-baik internal maupun eksternal, digunakan dalam film Parasite untuk membentuk narasi yang kompleks dan dramatis. Analisis ini menunjukkan bahwa fokalisasi eksternal paling dominan, sementara fokalisasi internal lebih terbatas. Temuan ini menyoroti bagaimana perpaduan perspektif karakter berkontribusi pada kedalaman estetika film dan pengalaman suspense bagi penonton (Putri Sima Prajahita R. M., 2022); “Analisis Nilai Estetika dan Nilai Budaya dalam Film “Ajari Aku Islam” Sutradara Deni Pusung dengan Kajian Mimetik” oleh Agus Wardiyanty dkk mengkaji representasi realitas sosial dalam film tersebut melalui pendekatan mimetik. Analisis ini menunjukkan bahwa film menggambarkan nilai-nilai estetika dan budaya, seperti toleransi antaragama, pluralisme, dan moderasi beragama, yang tercermin dalam interaksi karakter dari latar belakang etnis dan agama yang berbeda (Wardiyanty N.A., 2021); “Analisis Film Midsommar Berdasarkan Perspektif Estetika Media dan Etika Visual” oleh Vivi Varlina dan Putri Kaila Syauqiyah membahas bagaimana film ini menggunakan estetika visual yang tidak konvensional untuk membangun atmosfer horor psikologis. Berbeda dari film horor pada umumnya yang cenderung gelap dan suram, Midsommar justru menampilkan pencahayaan cerah dan warna-warna kontras untuk menciptakan tekanan emosional pada penonton. Pendekatan visual ini menimbulkan pertimbangan etika dan budaya yang menyebabkan penundaan penayangan film di Indonesia, menyoroti pentingnya aspek estetika dan etika visual

dalam proses penyensoran film (Vivi Varlina, 2024); “Nilai Estetika Pada Film Layar Lebar Indonesia *The Raid*” oleh Muhammad Ichsan menganalisis bagaimana film ini menonjolkan keindahan visual melalui teknik sinematografi yang canggih dan penggunaan efek suara yang mendalam. Teknik pengambilan gambar seperti *door frame shot*, *point of view*, dan *high angle* digunakan untuk menciptakan ketegangan dan memperkuat atmosfer aksi dalam film (Ichsan, 2019); “Estetika Makna Visual Pada Trailer Film *Suzzanna Malam Jumat Kliwon - Produksi 2023*” oleh Martinus Eko Prasetyo dan Katerina Dwi Mariska menemukan bahwa melalui penelitian ini penggunaan komposisi visual seperti *rule of thirds*, pencahayaan dramatis, dan warna-warna hangat yang gelap efektif dalam menyampaikan makna dan membangkitkan emosi penonton. Temuan ini menyoroti pentingnya peran estetika visual dalam trailer sebagai alat promosi yang mampu membentuk ekspektasi dan ketertarikan terhadap film secara keseluruhan (Martinus Eko Prasetyo, 2024); “Estetika Suralisme dalam Film “*Sasmita Narendra*”” oleh Rony Ramadhan mengkaji bagaimana film ini merepresentasikan estetika ketidak-sadaran melalui simbolisasi mimpi dan konflik batin. Dengan genre thriller dan latar sosial budaya pernikahan, film ini menampilkan tiga pengulangan mimpi yang ditafsirkan berdasarkan filosofi Jawa: *Titioni*, *Gondoyoni*, dan *Puspotajem*, untuk menggambarkan dinamika kekuasaan dan perselingkuhan dalam relasi suami-istri. Pendekatan surealis ini menekankan bagaimana dorongan psikis seperti kece-masan, harapan, dan fantasi diekspresikan secara visual sebagai bentuk deformasi realitas (Ramadhan, 2021); “Analisis Representasi Estetika Tubuh dalam Film *Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan Melalui Perspektif Teori Perbandingan Sosial*” oleh Nesia Mu’asyara dkk melakukan penelitian dengan pendekatan

teori perbandingan sosial, berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa Rara mengalami ketidakpuasan terhadap tubuhnya akibat membandingkan diri dengan standar kecantikan yang dominan di masyarakat. Film ini menyoroti pentingnya penerimaan diri dan mengkritisi norma-norma estetika yang sempit, serta mendorong penonton untuk lebih memahami dampak psikologis dari tekanan sosial terhadap citra tubuh (Nesia Mu’asyara, 2025); “*Show Don’t Tell: Analisis Estetika Visual Storytelling dalam Film The Batman*” oleh Raditya Putra Efendi dkk mengkaji penerapan teknik visual storytelling yang menonjolkan prinsip “*show, don’t tell*” dalam film tersebut. Penelitian ini menyoroti bagaimana sinematografi dan desain visual digunakan untuk menyampaikan pesan dan perkembangan karakter secara tersirat. Film ini memanfaatkan elemen visual seperti pencahayaan, komposisi gambar, dan simbolisme untuk menggambarkan transformasi Batman dari sosok yang menakutkan menjadi simbol harapan bagi Gotham (Raditya Putra Efendi, 2023); “Estetika Formalis Film *Pohon Penghujan Sutradara Andra Fembriarto*” oleh Naafi Nur Rohma menganalisis film tersebut menggunakan elemen-elemen formal seperti *mise-en-scene*, sinematografi, montase, dan suara. Melalui analisis terhadap empat adegan kunci, penelitian ini mengungkap bagaimana struktur visual dan teknik sinematik membentuk makna naratif dan emosional dalam film tersebut (Rohma, 2017).

Secara khusus, pada penelitian ini penulis ingin mengungkap pengalaman estetik penonton dalam menikmati sinema vertikal menggunakan teori Elemen Estetika Sinematografi (*Aesthetic Elements of the Cinematographic*) yang diformulasikan oleh Philip Cowan (Cowan, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jauh tentang bagaimana sebuah karya film dengan format vertikal

mampu memberikan pengalaman estetik kepada penonton berdasarkan analisis praktis atas penggunaan elemen sinematografi yang ditampilkan. Selain itu, arti penting penelitian ini bagi dunia akademis dan praktis adalah terungkapnya fakta terkait preferensi yang dirasakan atau dikehendaki oleh penonton dalam menikmati sebuah sinema vertikal, dimana hal tersebut dapat menjadi pengetahuan dan informasi yang dapat digunakan oleh pembuat film ketika ingin menciptakan sebuah karya yang diminati oleh penonton.

METODE PENELITIAN

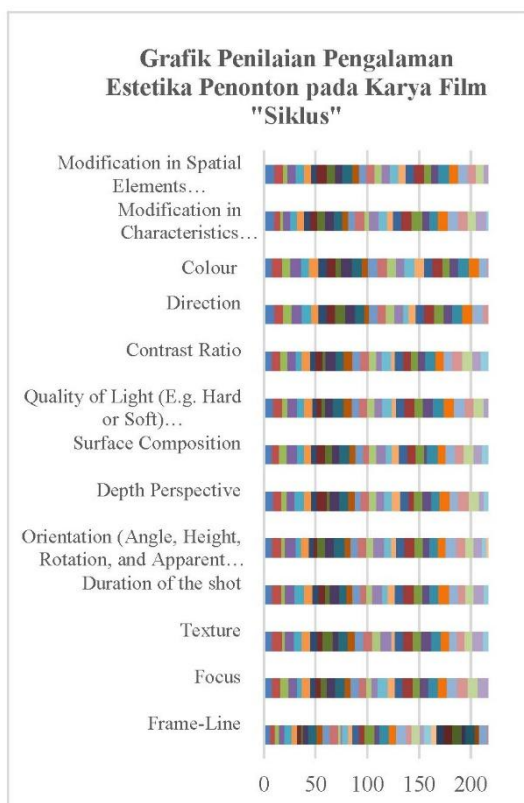
Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptis, metode tersebut merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Sugiyono, 2017). Dimana pada jenis penelitian tersebut, penulis memiliki keleluasaan dalam mengungkap aspek-aspek sosiografis terkait dengan pengalaman estetik yang dialami oleh penonton ketika melihat tayangan sinema vertikal. Berbagai data yang diungkap sebagai fakta dan temuan penelitian akan dianalisis secara naratif deskriptis untuk menggali kedalaman dalam membaca informasi yang diterima. Secara khusus, pada penelitian ini penulis menjadikan karya Sutradara Garin Nugroho dengan judul "Siklus", yang dirilis pada tahun 2021 sebagai objek material penelitian. Karya film dengan durasi 10 menit. 50 detik tersebut, ditampilkan dengan rasio 16:9 (vertikal), dengan narasi yang menceritakan tentang perjalanan hidup manusia dari lahir hingga mati, yang dinarasikan secara implisit melalui konfigurasi simbol-simbol budaya, melalui gerak tari serta unsur teatrikal yang kuat. Untuk mendukung aspek artistik, tata cahaya, *wardrobe*, setting latar, penokohan, durasi, hingga sudut pengambilan gambar menjadi sebuah

kesatuan yang membentuk sebuah pesan dalam karya (Ahmad Toni, 2023). Alasan penulis menjadikan karya berjudul "Siklus" sebagai obyek material pada penelitian ini, karena Garin Nugroho merupakan sosok sutradara dengan reputasi karya yang sangat baik. Beberapa prestasi dan karya di bidang perfilman menjadi bentuk dedikasi dan profesionalitas di bidangnya sehingga karya yang diciptakannya layak untuk dikaji sebagai kontribusi secara praktis dan akademis.

Penelitian ini dilakukan pada kurun waktu bulan Maret-April 2025, sedangkan pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik survei yang ditujukan kepada 239 penonton sebagai responden aktif. Penonton sebagai responden yang dipilih merupakan mahasiswa dengan pengetahuan tentang sinematografi yang baik. Selain itu, penulis juga menggunakan pustaka yang relevan sebagai sumber data yang memperkuat pemahaman terkait dengan obyek material penelitian, yakni analisis aspek estetika pada sinema vertikal. Selanjutnya, pada proses analisis, penulis menggunakan teori Elemen Estetika Sinematografi (*Aesthetic Elements of the Cinematographic*) yang diformulasikan oleh Philip Cowan (Cowan, 2019). Cowan membagi kategori elemen estetik ke dalam empat elemen utama, yakni: 1. *characteristics*, 2. *spatial*, 3. *light*, 4. *temporal* dengan empat belas sub elemen lain didalamnya, yang meliputi 1). *Frame-Line*, 2). *Focus*, 3). *Texture*, 4). *Duration, of the shot*, 5). *Orientation (Angle, Height, Rotation, and Apparent Distance)* 6). *Depth Perspective*, 7). *Surface Composition*, 8). *Quality of Light (E.g. Hard or Soft)* 9). *Contrast Ratio*, 10). *Direction*, 11). *Colour (E.g. Realistic, Psychological, Cultural)*, 12). *Modification in Characteristics*, 13). *Modification in Spatial Elements* 14). *Modification in Light Elements* (Cowan, 2019). Interaksi satu kategori dengan kategori lain dapat menghasilkan pengembangan gambar yang bermakna, khususnya temporal (Cowan, 2019, hal. 11).

PEMBAHASAN

Berdasarkan survei terhadap 239 orang responden, data menunjukkan bahwa 149 orang (62%) menyatakan nyaman dan puas ketika menikmati tayangan sinema vertikal. Sedangkan 40 orang (17%) biasa saja, dan 50 orang (21%) mengaku tidak mendapatkan kenyamanan dan kepuasan ketika menikmati sinema dengan format vertikal (lihat Gambar 1). Angka tersebut menunjukkan penerimaan yang relatif positif terhadap variabel *Frame – Line*, khususnya pada aspek rasio (vertikal 16:9). Serta mengindikasikan bahwa rasio vertikal dan kenyamanan yang didukung pada bentuk ergonomi turut mendukung hadirnya pengalaman estetik ketika menikmati karya sinema vertikal.



Tabel 1. Diagram Hasil Survei Penelitian dengan *Aesthetic Elements of the Cinematographic*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Pada variabel *Focus*, penulis menguji keberhasilan sutradara dalam menampilkan tokoh dengan karakter yang berbeda pada film. Dimana pada karya tersebut, tokoh utama wanita yang ditampilkan mengenakan beberapa *wardrobe*, *hairstyles*, dan *makeup* yang berbeda-beda disetiap adegannya berpotensi mengkaburkan fokus penonton untuk mengidentifikasi sosok pemeran utama. Sutradara sengaja melakukan pemisahan subyek yang ditunjukkan melalui ekspresi, gerak, dan *wardrobe*, *hairstyles*, dan *makeup*. Selanjutnya, berdasarkan data yang berhasil dihimpun, diperoleh informasi bahwa 204 orang (85%) responden menyatakan mampu mengidentifikasi dengan baik tokoh utama meskipun ditampilkan dengan beberapa perubahan penampilan. Sementara itu, 26 orang (11%) responden mengaku sedikit kesulitan, dan 9 orang (4%) responden menyatakan kesulitan mengidentifikasi perubahan tokoh. Dengan demikian, terungkap bahwa sutradara dinilai cukup berhasil dalam menghadirkan tokoh utama meskipun dalam penampilan yang berbeda untuk menguatkan pesan simbolik akan makna "siklus" kehidupan yang direpresentasikan melalui koreografi tari dan teatrical, serta penentuan instrumen visual yang dikenakan.

Pada analisis estetika sinematografi berdasarkan variabel *Texture* pada karya sinema vertikal, penulis ingin mengetahui preferensi dan kecenderungan kenyamanan penonton ketika menikmati tampilan sinema vertikal dengan tampilan gambar yang cenderung jernih, tanpa *noise* yang seringkali dihasilkan oleh teknologi kamera film seluloid. Berdasarkan data, didapatkan angka yang menunjukkan bahwa 209 orang (87%) responden menilai diri mereka nyaman bahkan sangat nyaman ketika menikmati karya sinema dengan tampilan yang jernih. Sementara itu, 18 orang (8%) dan 12 orang (5%) responden menyatakan biasa saja atau malah cenderung tidak

terlalu menikmati sinema dengan tampilan film yang terlalu jernih. Kejernihan gambar menjadi salah instrumen yang membentuk *texture* dan mempengaruhi pengalaman estetik penonton ketika menikmati sebuah karya sinema vertikal. Pengalaman estetik yang dihasilkan oleh gambar dengan tampilan yang bersih, jelas, dan terang, tidak semata persoalan teknologi, namun menjadi refleksi pergeseran selera penonton yang tidak lagi menganggap bahwa tampilan layar lebar dengan kontras warna yang kuat, dengan *noise* yang membuatnya terkesan berat dan disruptif secara visual menjadi satu-satunya standar visual yang dinilai mampu menghasilkan pengalaman estetik ketika berhadapan dengan sinema vertikal.

Dari variabel *Duration of The Shot*, salah satu teknik sinematografi yang mampu memberikan kesan mendalam dan estetik kepada penonton adalah penerapan efek gerakan lambat untuk memberikan kesan dramatis pada adegan tertentu. Meskipun sinema vertikal ditampilkan dengan skala ukuran yang kecil (seukuran genggam tangan), dan kondisi tersebut tentu akan berdampak terhadap sensitivitas penonton ketika mengidentifikasi efek gerakan lambat pada layar; di sisi lain, pengalaman estetik yang dihadirkan dari pemaknaan gerak lambat yang ditampilkan menjadi unsur penting yang coba diuji kepada penonton. Berdasarkan data menunjukkan bahwa 213 orang (89%) responden mengaku mampu mengidentifikasi dengan baik efek gerakan lambat tersebut, sedangkan 26 orang (11%) responden menyatakan relatif kesulitan mengidentifikasi efek tersebut. Dengan demikian, mengarahkan pada dugaan bahwa ukuran dan rasio tidak berpengaruh penonton untuk mendapatkan pengalaman estetik dengan tingginya angka keberhasilan penonton dalam mengidentifikasi efek gerakan lambat pada sinema vertikal.

Penilaian atas variabel *Orientation (Angle, Height, Rotation, and Apparent Distance)*. Penulis ingin mengetahui

kecenderungan penonton dalam menikmati angle dari sudut pandang kamera *eye level* dan *close up*. Sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera dalam sinematografi mampu memberikan kesan yang mendalam seperti makna kesetaraan, derajat tinggi dan rendah, dinamika, statisme, dan upaya mengarahkan audiens untuk fokus pada obyek tertentu. Pada karya “Siklus”, konfigurasi penggunaan variasi sudut pandang pengambilan gambar dari *eye level*, *close up*, hingga pergerakan kamera memberikan kesan pergolakan psikologis tokoh utama serta dialektika proses pergerakan atas konsep siklus kehidupan yang bergerak maju dan penuh dengan dinamika serta pergolakan batin yang dialami para tokoh. Berdasarkan data yang diperoleh penulis mendapati bahwa 222 orang (93%) responden menyatakan menikmati cerita pada film yang disajikan dengan sudut pengambilan gambar *eye level* dan *close up*.

Pada variabel *Depth Perspective*, terungkap bahwa 203 orang (85%) responden menyatakan bahwa mereka menilai setting latar belakang di setiap adegan dengan tokoh utama sesuai dengan makna yang ingin disampaikan pada film. Tata artistik menjadi salah satu variabel penting yang mendukung keberhasilan sinematografi dalam menghasilkan kesan estetik yang mendalam. Setiap latar dan tokoh yang ditampilkan pada adegan yang berbeda mampu memberi efek kejutan dan juga pengalaman yang berbeda-beda bagi masing-masing penonton. Berdasarkan data tersebut, memperkuat kesimpulan bahwa pada karya “Siklus”, sutradara berhasil menyuguhkan sebuah pengalaman yang unik melalui setting tata artistik sebagai latar belakang adegan yang digunakan.

Mendapatkan pengalaman menyenangkan ketika melihat tokoh berada dalam adegan bingkai (frame) imajiner merupakan salah satu instrumen estetik yang berhasil dicapai dalam sinematografi berdasarkan variabel *Surface Composition*.

Dimana pada karya “Siklus” terdapat satu adegan ketika tokoh utama memasuki bangunan tua dimana didalamnya terdapat pada penari dan sosok lelaki. Framing tokoh dilakukan untuk mempertegas posisi dalam setting ruang, selain itu bentuk imajiner yang dihasilkan memberikan pengalaman estetik, pada saat tokoh tidak selalu ditempatkan pada ruang imajiner atas yang cenderung luas dan bebas seperti awan, dinding, atas yang selalu tercover dalam kamera sinema vertikal. Sebanyak 202 orang (85%) responden menyatakan senang dan mendapatkan kesan berbeda ketika melihat tokoh berada pada adegan dengan *shot* tersebut.

Selanjutnya, berdasarkan survei atas variebal *Quality of Light* (E.g. *Hard or Soft*), yang mengukur daya tarik penonton ketika menyaksikan obyek dengan tata cahaya alami dengan kontras (gelap dan terang) yang rendah. Terungkap bahwa 225 orang (94%) responden mengaku mampu mengidentifikasi dengan baik dan mendapatkan sensasi pengalaman menyenangkan ketika melihat tokoh utama dengan latar tata cahaya alami yang diperoleh dari refleksi ataupun pancaran sinar matahari langsung. Sementara itu, pada variabel *Contrast Rati.*,



Gambar 1. Sinema Vertikal “Siklus” dengan ratio 16:9.

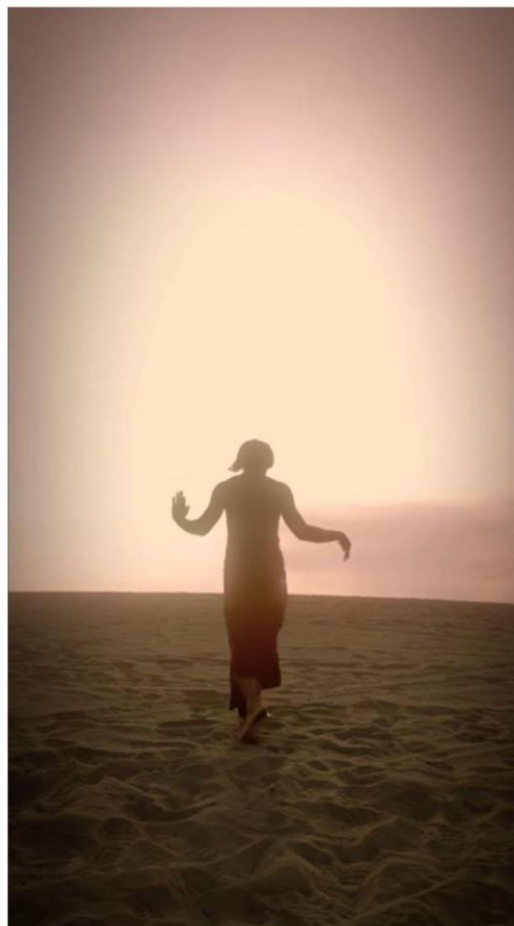
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025).

Data menunjukan preferensi dan tingkat ketertarikan penonton terhadap obyek yang disinari oleh tata cahaya buatan, sehingga menghasilkan kontras (gelap dan terang) yang kuat menunjukan angka (92%) atau disisi oleh 220 orang responden yang menyatakan juga mendapatkan pengalaman estetik ketika menyaksikan adegan dengan sajikan tata cahaya buatan yang didapatkan dari variabel *contras ratio*.

Salah satu instrumen penting dalam membentuk pengalaman estetik dari proses sinematografi adalah konstruksi variabel *Colour*, yang didalamnya mencakup penentuan jenis-jenis warna baik sebagai latar cahaya yang didukung oleh tata artistik dan *grading* film, dimana warna memiliki peran penting untuk merepresentasikan aspek nilai dan unsur budaya yang terkandung didalam sebuah film. Selain itu juga, penekanan kesan yang

mendalam atas adegan yang ditampilkan melalui pemilihan warna monokrom ataupun berwarna menjadi lebih strategi kreatif dalam menyampaikan impresi kepada penonton. Berdasarkan survei, ditemukan fakta bahwa 239 orang (100%) responden menyatakan setuju bahwa pemilihan unsur warna pada film “Siklus” terbukti secara kuat mampu merepresentasikan nilai budaya Jawa, ideologi maskinitas, dan pergolakan psikologis kaum wanita ketika menghadapi tatanan kehidupan yang penuh dengan dinamika (lihat Gambar 2). Variabel terakhir yang masuk dalam analisis penulis adalah *Modification in Spatial Element*, yang mana pergerakan kamera (*camera movement*) dinilai mampu meningkatkan kesan mendalam terhadap sebuah adegan. Konsep tersebut terbukti, dimana berdasarkan data menunjukkan bahwa 228 orang (95%) responden merasakan sensasi mendalam ketika menyaksikan tokoh utama disorot dengan menggunakan pergerakan kamera tertentu (*zoom in*, *zoom out*, *panning*, dan *swing*).

Secara khusus, penulis menilai bahwa variabel *Direction*, *Modification in Characteristics*, dan *Modification in Light Elements* tidak terdapat unsur sinematografi pada karya sinema vertikal berjudul “Siklus”. Selanjutnya, berdasarkan analisis yang telah dilakukan diatas, penulis menemukan bahwa variabel *Color* menempati posisi tertinggi dengan persentase 100% responden, sedangkan pada variabel *Frame-Line* menempati posisi terendah dengan persentase 65% responden. Sementara itu, berdasarkan pengukuran atas jumlah presentasi ke sebelas variabel didapati angka 211,5 (88%) menilai bahwa pada sinematografi pada film tersebut telah memenuhi aspek estetis dan menjadi pengalaman yang dirasakan langsung oleh penonton, sedangkan 12% sisanya adalah penonton yang belum merasakan pengalaman estetis atas film dengan format sinema vertikal.



Gambar 2. Warna dan Tata Cahaya pada Film “Siklus”

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025).

KESIMPULAN

Pada penelitian yang bertujuan untuk mengungkap pengalaman estetis penonton atas sinematografi pada sinema vertikal film berjudul “Siklus” karya sutradara Garin Nugroho, ditemukan bahwa variabel *Color* menjadi aspek yang sangat penting untuk menghadirkan pengalaman estetis pada sebuah karya sinema vertikal dengan persentase angka 100%, sedangkan variabel *Frame-Line* menempati nilai terendah dengan persentase 65% karena perubahan perilaku pengguna yang sebelumnya terbiasa terpapar dengan sinema horizontal menjadi vertikal; ukuran layar lebar menjadi layar kecil (seukuran genggaman tangan). Namun secara keseluruhan, sinematografi pada sinema

vertikal tersebut dinilai telah memenuhi aspek estetika untuk dirasakan menjadi pengalaman positif oleh penonton.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, penulis memberikan saran bagi praktisi untuk memperhatikan aspek warna, *angle*, dan pergerakan kamera sebagai unsur penting untuk menciptakan pengalaman estetik pada karya sinema vertikal. Sedangkan bagi penelitian selanjutnya, beberapa topik seperti pengungkapan aspek filosofi sinema vertikal yang didukung oleh teori-teori kontemporer seperti virtualitas, habitus, antropologi, psikoanalisa, dan pasca-manusia mampu menjadi alternatif alat dalam merekonstruksi makna atas karya ketika dihadapkan pada sistem budaya dan perubahan perilaku manusia. Sedangkan kajian estetika ataupun sinematografi atas karya sinema vertikal dapat diperkaya dari pemilihan studi kasus film-film yang telah dihasilkan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya juga dapat melihat lebih dalam dari aspek produksi seperti penyutradaraan, pengambilan gambar, ataupun tata cahaya. Sehingga penelitian yang dihasilkan mampu memperkaya wacana dan pembacaan akan sinema vertikal sebagai bentuk karya baru yang turut menjadi penanda jaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Prodi DKV ITERA terutama Kelompok Keilmuan Desain dan Budaya Visual. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para responden yang turut serta dalam proses penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

Ahmad Toni, J. M. (2023). EKONOMI DIGITAL ‘ADVERTISING CINEMATIC’ OPPO CINEFINDERS SIKLUS KARYA GARIN NUGROHO. *JURNAL IMAGINE*, 3(2), 88–96.

Aji, F. (2013). ESTETIKA FILM NAGABONAR JADI 2. *Dewa Ruci*, 8(3), 427-443.

Aldredge, J. (2020). *The Beat*. A Master Class in Framing Shots for Vertical Cinema.

<https://www.premiumbeat.com/blog/framing-shots-for-vertical-cinema/>

Aly, N. R. (2021). *Keunggulan dan Kekurangan Youtube Shorts Dibanding TikTok & Instagram Reels*. tempo.co.

<https://www.tempo.co/digital/keunggulan-dan-kekurangan-youtube-shorts-dibanding-tiktok-instagram-reels-493488>

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.

Canella, G. (2018). Video Goes Vertical: Local News Videographers Discuss the Problems and Potential of Vertical Video. *Electronic News*, 12(2), 75–93. <https://doi.org/10.1177/1931243117705417>

Chazelle, D. (2020). *The Stunt Double*. <https://www.youtube.com/watch?v=5f1WymwaOV0>

Cowan, P. (2019). Aesthetic Elements of The Cinematographic Image. *3th International Conference on Teaching and Researching Cinematography*, 1–13. <https://cinematographyinprogress.com/index.php/cito/article/view/27/31>

Darmawan, A., & Ridwan, I. M. (2023). Fenomena Video Vertikal Dalam Kehidupan Masyarakat. *Wacadesain*, 4(1), 19–27. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v4i1.1184>

Glen, M. R. (2014). *Rhizomes*. Vertical Cinema: New Digital Possibilities. <http://www.rhizomes.net/issue26/ross>

- _glen.html
- Graham, J. (2015). *Vertical video pays off for Snapchat*. USA Today. Usa Today. <http://www.usatoday.com/story/tech/2015/09/23/vertical-video-pays-off-snapchat/72661508/>
- Ichsan, M. (2019). Nilai Estetika Pada Film Layar Lebar Indonesia The Raid. *Komunikasi*, 10(2), 119–131.
- Iskandar, J. (2021). *X & Y*.
- Isnaini, V. (2024). *PEREMPUAN DAN PEREMPUAN LAINNYA*.
- Isnaini, Vera. (2020). Bingkai Vertikal Pada Film Tentang Perempuan Dalam Lingkaran Pertanyaan “Kapan Nikah.” *Jurnal Tugas Akhir*, 1–16. http://digilib.isi.ac.id/9278/1/VERA_ISNAINI_JURNAL.pdf
- Listyorini, I. (2024). *F(~L~)IGHT*.
- Mardalena, N. O., & Rorong, M. J. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Kecanduan Siswa Siswi Sekolah Menengah Atas Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(2), 1–10. https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/article/download/6655/3538
- Martinus Eko Prasetyo, K. D. (2024). Estetika Makna Visual Pada Trailer Film Suzzanna Malam Jumat Kliwon Produksi 2023. *Magenta*, 8(2), 1274–1287.
- Miao, R. (2023). Revista famecos. *REVISTA FAMECOS midia, cultura e tecnologia*, 30(Jan-Dez 2023), 1–5. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2023.1.44854>
- Naficy, H. (2010). Multiplicity and multiplexing in today's cinemas: Diasporic cinema, art cinema, and mainstream cinema. *Journal of Media Practice*, 11(1), 11–20. <https://doi.org/10.1386/jmpr.11.1.11/1>
- Nesia Mu'asyara, A. F. (2025). Analisis Representasi Estetika Tubuh dalam Film Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan melalui Perspektif Teori Perbandingan Sosial. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(1), 11–26.
- Pratiwi, J. (2021). *Cinema Poetica*. X&Y: Hiruk Pikuk Film Vertikal. <https://cinemapoetica.com/xy-hiruk-pikuk-film-vertikal/>
- Putri Sima Prajaita R. M. (2022). *ESTETIKA FILM PARASITE DENGAN ANALISIS FOKALISASI (MELALUI SUDUT Pandang Tokoh)*. INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA.
- Raditya Putra Efendi, S. S. (2023). (2023). SHOW DON'T TELL: ANALISIS ESTETIKA VISUAL STORYTELLING DALAM FILM THE BATMAN. *Jurnal SEMIOTIKA*, 17(2), 103–111.
- Ramadhan, R. (2021). ESTETIKA SUREALISME DALAM FILM “SASMITA NARENDRA”. *Ikonik*, 3(2), 41–47.
- Rohma, N. N. (2017). ESTETIKA FORMALIS FILM POHON PENGHUJAN SUTRADARA ANDRA FEMBRIARTO. *Jurnal Rekam*, 13(1), 41–51.
- Santika, R. (2024). *10 Konten Kreator TikTok Indonesia Paling Populer di 2024*. Blog Sribu.
- Segitiga Film. (2022). *SEBELUM BERTAKBIR*. <https://www.youtube.com/watch?v=J6b75wIJ7Ts&t=1279s>
- Shabalina, O., Nelson, M. R., Wise, K., Nelson, M. R., & Wise, K. (2025). “Good Gestalt” of Image Ad Design : Exploring Screen- Ad Congruence Effects on Ad Aesthetic Appreciation and Likeability in Social Media Feeds “Good Gestalt” of Image Ad Design : Exploring Screen-Ad Congruence Effects on Ad Aesthetic Appreciation

and Likeability in Social Media Feeds.
*Journal of Current Issues & Research
in Advertising*, 0(0), 1–25.
<https://doi.org/10.1080/10641734.2024.2441958>

Shalindra, I. (2021). *Kamera Ponsel Mencipta Ruang Estetika Baru Sinema*. Media Indonesia.

Sinaga, G. M. (2024). *SORROW IN MOON'S EYES [Motion Picture]*.

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Vivi Varlina, P. K. (2024). Analisis Film Midsommar Berdasarkan Perspektif Estetika Media dan Etika Visual. *JURNAL SASAK*, 6(1), 2685–4120.

Wardiyanty N.A., A. (2021). Analisis Nilai Estetika Dan Nilai Budaya Dalam Film “Ajari Aku Islam” Sutradara Deni Pusung Dengan Kajian Mimetik. *Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 2(02), 133–143.

Wijaya, W. (2021). *Siwo Mergo*.
<https://www.instagram.com/reel/CTHd7lRFFwi/?hl=en>