



## Refleksi spiritual manusia digital dalam film Vertikal Maya (2022) karya Bani Nasution

Abdurrohman Syakbani Nasution <sup>a,1,\*</sup>, Ahmad Fauzi <sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia;

<sup>b</sup> Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia;

<sup>1</sup> surelbaninasution@gmail.com; <sup>2</sup> email.ahmadfauzi246@gmail.com;

\*Correspondent Author

### KATAKUNCI

Manusia Digital,  
Kecerdasan Buatan,  
Spiritualitas,  
Film Vertikal,  
Dunia Maya,  
Film Vertikal Maya

### KEYWORDS

Digital Humans,  
Artificial Intelligence,  
Spirituality,  
Vertical Films,  
Cyberspace  
Vertical Films Maya

### ABSTRAK

Spiritualitas merupakan salah satu kebutuhan manusia yang mengisi ruang batin dalam hidup. Perjalanan spiritual manusia terpengaruh oleh realitas lingkungannya. Pada era digital, manusia menjadi homo digitalis yang berinteraksi tidak hanya dengan manusia, tetapi juga dengan kecerdasan buatan. Melalui gawai ponsel pintar dengan bingkai vertikal yang banyak dijumpai di media sosial, penciptaan film fiksi pendek Maya hadir untuk membayangkan bagaimana manusia berproses menjadi makhluk spiritual dalam dunia maya lewat interaksinya dengan kecerdasan buatan. Penelitian ini akan membahas bagaimana dinamika teknologi digital dan media sosial merefleksikan spiritualitas manusia di era digital. Pada titik ini, film vertikal *Maya* menjadi semacam irisan langsung antara hidup dalam dunia maya dan merefleksikan dunia maya sekaligus.

### *Digital human spiritual reflection in the film Vertical Maya (2022) by Bani Nasution*

*One of the things that humans need to fill their inner voids is spirituality. Environ - mental reality has an impact on the spiritual journey of humans. Humans have transformed into homo digitalis in the age of technology, interacting not only with other people but also with artificial intelligence. The production of the short fiction film Maya exists to visualize how humans become spiritual beings in digital world through their interactions with artificial intelligence via smartphone devices with vertical frames that are frequently found on social media. This research will discuss how the dynamics of digital technology and social media reflect human spirituality in the digital era. At this point, Maya's vertical film becomes a kind of direct intersection between living in a virtual world and reflecting a virtual world at the same time.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Percepatan teknologi mengubah segalanya menjadi serba mudah dan serba cepat. Kemunculan internet yang disebut sebagai revolusi 4.0 menyebabkan dunia berada dalam genggam tangan secara literal. Manusia menggenggam gawai ponsel pintar dan di dalamnya berisi teknologi canggih untuk melakukan apa saja dalam ranah digital. Kemajuan zaman ini bisa disambut secara positif namun film karya Steven Spielberg yang berjudul *Ready Player One* (2018), mengilustrasikan sebuah masa distopia dimana manusia berinteraksi secara virtual sedangkan dunia fisiknya telah hancur. Dalam film ini, dunia nyata digambarkan sangat

buruk dan tidak menyenangkan. Dunia telah dirusak oleh perang yang tak terhitung jumlahnya dan menyebabkan krisis energi. Manusia - manusianya digambarkan senantiasa dalam kondisi penuh kecemasan dan apatis-dan dua golongan ini menjalani pelarian yang sama: ke dunia digital (Kristiyono and Sirikit 2019, 18). Dunia maya dalam film ini membantu umat manusia menuju sebuah peradaban futuristik, namun juga memicu kerusakan ekologis dan perang.

Dunia maya memacu perkembangan teknologi melakukan interaksi digital. Dalam dunia film dan hiburan, perkembangan teknologi mengubah kebiasaan menonton film. Semula kebiasaan menonton film dilakukan di bioskop atau pemutaran alternatif seperti layar tancap, beralih ke layar televisi. Kebiasaan menonton lewat televisi akhirnya berubah ke kanal digital yang dimungkinkan oleh jaringan internet. Perkembangan teknologi di era digital mengakibatkan terjadinya konvergensi berbagai media serta mengubah pola menonton masyarakat terhadap televisi yang dulunya menyesuaikan susunan program, sekarang lebih fleksibel dan leluasa sesuai dengan kebutuhan (Zamroni 2021, 9). Penguasaan akan media juga menjadi hal yang membuat masyarakat ingin mempunyai media baru yang lebih merepresentasikan suara rakyat. Di *Balik Frekuensi* (2013) karya Ucu Agustin adalah film dokumenter yang menggambarkan fenomena penguasaan media di Indonesia. Akibatnya, media digital menjadi pilihan masyarakat Indonesia.

Dalam konteks Indonesia, dilansir dari artikel "Riset: 64% Penduduk Indonesia Sudah Pakai Internet" yang dimuat di kumparan.com, hampir 64% penduduk Indonesia terhubung ke Internet. Data yang dirilis Januari 2020 menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 175,4 juta jiwa, dari total penduduk Indonesia sekitar 272,1 juta jiwa. Begitu pula dengan jumlah pengguna jejaring sosial di Indonesia yang mencapai 160 juta. YouTube merupakan platform yang paling sering digunakan oleh pengguna jejaring sosial. Tingkat pengguna Youtube mencapai 88%, diikuti oleh WhatsApp sebesar 84%, Facebook sebesar 82%, Instagram sebesar 79%, diikuti oleh Twitter, Line, LinkedIn, Pinterest dan Wechat, ditambah Tiktok yang lebih sukses belakangan ini. Kelompok usia termuda adalah Generasi Z dengan kelompok usia 15 hingga 19 terhitung 91% dan tertinggi kedua adalah kelompok usia 20 hingga 24 dengan 88,5%.

Media digital juga mengubah film konvensional menjadi daring. Film di era digital ditandai dengan muncul platform layanan streaming. Layanan streaming film terbesar di dunia adalah Netflix, sebuah perusahaan multinasional yang berbasis di Amerika. Sejak masuk ke Indonesia pada tahun 2016, Netflix menyediakan film-film Indonesia dan mancanegara yang kemudian berhasil menjadi tren di media sosial bahkan ke dunia fisik, seperti yang terjadi pada demam *Squid Games*, sebuah serial Korea Selatan. Pada perkembangannya, Netflix tidak sendirian. Ia mempunyai kompetitor yang berasal dari luar negeri seperti Viu, Disney Hotstar maupun dalam negeri seperti Bioskop Online. Layanan streaming ini berlomba-lomba memberikan layanan terbaik agar masyarakat dapat memilih film sesuai dengan yang mereka suka. Dalam memenuhi kebutuhan atas tontonan itu, layanan digital menciptakan sistem bernama SVOD (Streaming Video on Demand), yakni layanan streaming yang bisa dipilih oleh konsumen sesuai dengan yang mereka suka. Indonesia adalah pusat pasar seluler yang telah menjadi target bagi berbagai perusahaan layanan SVOD (Rana et al. 2021, 19). Dengan besarnya jumlah penduduk dan pemerataan akses internet, Indonesia menjadi pasar besar SVOD di Asia Tenggara.

Besarnya peluang bisnis film daring, tidak berarti ekosistem perfilman di Indonesia tumbuh subur. Kebanyakan perusahaan film daring ini dimiliki oleh korporat multinasional dengan kompetisi yang tinggi. Sedangkan di akar rumput, perfilman Indonesia justru digerakkan oleh komunitas film yang lahir pasca reformasi. Mereka bekerja secara berjejaring dan terbantu dengan kemajuan teknologi komunikasi, terutama adanya kemudahan kemampuan berjejaring (internet) yang merambah hingga ke tiap sudut wilayah (Barry 2016, 2). Sineas Yudha Kurniawan dalam film *Balada Bala Sinema* (2017) menggambarkan bagaimana ekosistem perfilman Indonesia di level kabupaten seperti di Purbalingga dan Banyumas Raya. Pergerakan film Indonesia di akar rumput lebih banyak menyoal nilai-nilai

kebudayaan, realitas sosial dan persoalan-persoalan identitas. Pada masa ini *mediascape* Indonesia ditandai dengan berbagai wacana persaingan representasi bangsa Indonesia dan realitas sosial (Belasunda and Sabana 2016, 2). Akibatnya dunia mengalami bencana disrupsi media yang menenggelamkan manusia.

Eksistensi manusia dalam konteks disrupsi media, yang seperti ini, turut mempengaruhi perjalanan spiritualitasnya. Ruang cyber atau dunia maya tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membantu memenuhi kebutuhan manusia secara fisik, melainkan juga membantu memenuhi kebutuhan secara rohani. Hal inilah yang disebut sebagai spiritualitas manusia di dalam dunia maya. Selanjutnya, penelitian ini akan menguraikan tentang manusia yang tidak hanya disebut sebagai makhluk rohani namun sekaligus sebagai makhluk digital. Sehingga dunia maya menjadi tempat manusia memenuhi kebutuhan eksistensialnya. Dalam penelitian ini, film vertikal *Maya* (2022) berangkat dari kegelisahan tersebut. Film vertikal *Maya* menghadirkan imajinasi yang berasal dari kedekatan manusia atas teknologi digital. Gagasan film berangkat dari bagaimana manusia digital berproses menjadi makhluk spiritual. Perjalanan spiritual apa yang ditempuh hingga manusia menemukan tuhannya, sebuah entitas yang berkaitan dengan penciptaan fisik dan jiwanya. Urgensi gagasan ini adalah ketika indra manusia terakomodir oleh medium digital yang melibatkan kecerdasan buatan dalam pengaturannya. Manusia yang tidak bisa dilepaskan dari teknologi digital menjadikan gawai ponsel pintar sebagai simbol yang berfungsi sebagai pintu menuju ruang spiritual, dimana mereka bisa mencari tuhannya. Secara naratif film *Maya* merepresentasikan eksistensi seorang ibu dan pemenuhan spiritual subjek-subjek dalam filmnya. Aspek kebaruan dalam gagasan film *Maya* terletak pada upaya kritis dalam membuat konstruksi penciptaan kecerdasan buatan yang tak hanya berhenti pada pencapaian fisik, namun juga melibatkan jiwa dimana kesadaran dan alam bawah sadar menjadi inti dari upaya menjadi manusia seutuhnya. Di samping itu, penelitian ini juga akan menjawab keputusan teknis dan estetis terkait penggunaan medium vertikal, untuk merepresentasikan kegelisahan di dunia digital.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi literatur (kepuustakaan), yang mana penulis akan membahas tentang pengaruh teknologi dan media sosial terkait dengan spiritualitas manusia digital. Penelitian ini akan membahas bagaimana dinamika teknologi digital dan media sosial yang sebagai moda penunjang medium teknis film vertikal melalui berbagai pustaka yang mendukung. Berangkat dari hal tersebut penelitian ini akan menguraikan bagaimana film vertikal *Maya* merefleksikan spiritualitas manusia di era digital. Amir Hamzah, dalam bukunya mengatakan bahwa penelitian kepuustakaan berkaitan dengan analisis teks atau wacana yang dipakai untuk mendapatkan fakta secara teoritik (Hamzah, 2020, p. 25). Sumber primer mengenai film vertikal yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal karya Rafe Clayton, *The Context of Vertical Filmmaking Literature* (2021) dan jurnal karya Marita Skjuve, dkk., yang berjudul *My Chatbot Companion - a Study of Human-Chatbot Relationships* (2021). Sumber primer lainnya adalah film vertikal *Maya* (2022) karya Bani Nasution. Sebagai data pendukung penelitian ini menggunakan jurnal serta buku-buku referensi yang memiliki kaitan dengan topik penelitian. Kemudian sumber-sumber yang ada, dianalisis kemudian dideskripsikan dalam bentuk jurnal ilmiah.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Melihat Pengaruh Media dalam Spiritualitas Manusia

"*Aku Klik maka Aku Ada*", demikian judul buku yang ditulis oleh F. Budi Hardiman, seorang filsuf Indonesia yang telah banyak menghasilkan karya-karya fenomenal dalam dunia filsafat. Menurutnya, dunia saat ini, berada dalam genggaman manusia. Eksistensi manusia tidak lagi diukur oleh caranya berpikir seperti yang dikatakan oleh Descartes-*Cogito Ergo Sum*-melainkan dapat dilihat lewat postingan-postingan di dunia maya. Dengan kata lain, menurutnya, keberadaan manusia ditentukan saat dia meng "klik" pada gawainya (Hardiman,

2021),(Keriapy, Giban, and Giban 2022, 4). Aristoteles menyebut manusia sebagai *zoon logon echon* atau manusia sebagai pengguna Bahasa, di era digital, demikian menurut Hardiman, memberikan penjelasan bahwa manusia digitalis itu adalah makhluk yang dikendalikan oleh media, berfungsi sebagai media dan mengadaptasi iklim teknologi digital (Hardiman, 2021, 38–39),(Keriapy, Giban, and Giban 2022, 4). Pada penelitian ini manusia dimaksudkan sebagai makhluk pengguna Bahasa sekaligus pengguna digital dan makhluk spiritual. Sehingga, spiritualitas seseorang selalu bergerak secara dinamis, maksudnya adalah bahwa spiritualitas seseorang tidak lagi hanya ditentukan pada teks-teks kuno, papyrus. Namun terus bergerak sesuai dengan perkembangan jaman (Sopacoly & Lattu, 2020), (Keriapy, Giban, and Giban 2022, 4). Pada sub-bab ini, akan dibahas mengenai pengaruh media dalam spiritualitas manusia.

### 3.2. Manusia Sebagai Makhluk Spiritual

Kemudahan dalam mengakses informasi, menjadikan dunia maya sebagai tempat manusia untuk berinteraksi bersama manusia lainnya. Yuval, dalam buku keduanya yang berjudul *Homo Deus*, menjelaskan bahwa manusia yang adalah homo sapiens, dengan perkembangan teknologi yang memudahkan hampir seluruh kebutuhan manusia dan hal inilah yang dianggap oleh Yuval sebagai Homo Deus. Pada masa lalu, manusia menaklukkan homo-homo lainnya seperti Neanderthal berkat kemampuan uniknya untuk percaya pada mitos-mitos kolektif tentang dewa, uang, kesetaraan dan kebebasan. Pada Homo Deus, Yuval berusaha untuk menelaah bagaimana kekuatan global, evolusi digantikan dengan teknologi yang super cerdas seperti AI (*Artificial Intelligence*) dan bahkan rekayasa genetika sehingga inilah bagi Yuval manusia disebut Homo Deus. Yuval menambahkan bahwa perasaan manusia adalah hal yang paling utama. Setelah berabad-abad mencari otoritas pada para Dewa, dan pada Raja dan imam, di zaman modern, kita sebagai individu telah belajar untuk mendengarkan diri kita sendiri, mengikuti kata hati kita, dan setia pada diri kita sendiri (Challenges 2022, 2). Proses pengolahan perasaan manusia kini juga melibatkan kecerdasan buatan yang menggunakan praktik interaksi digital. Karena kemajuan dalam kecerdasan buatan (AI), hubungan yang bersifat sosial dan afektif kini dapat dibentuk juga dengan entitas buatan—khususnya dengan apa yang disebut *chatbot* sosial (Skjuve et al. 2021, 1).

Homo Deus yang begitu kompleks ini bagaimanapun tidak terlepas dari aspek spiritual. Menurut Immanuel Kant, norma adalah sesuatu yang melekat dalam diri manusia. Norma ini termanifestasi dalam bentuk agama dan tidak hanya termasuk dalam kerangka berpikir teoritis, melainkan juga termasuk dalam bidang praktis, akal dan cara berperilaku (Hamersma, 2014, p. 104). Artinya bahwa, agama tidak hanya masuk pada ranah rasio, melainkan juga pada ranah praktis. Thomas Aquinas pun menyatakan bahwa dalam iman, kehendak memiliki peran yang penting dibandingkan pengertian (Hamersma, 2014, p. 105). Oleh karena itu, kita dapat menilai iman seseorang dari tindakannya. Manusia pun disebut sebagai makhluk spiritual, karena apa yang dilakukan merupakan pancaran dari pada imannya. Makhluk spiritual yang dimaksud dalam tulisan ini adalah manusia yang terikat pada kuasa transcendent atau yang biasa kita sebut dengan Tuhan. Kebutuhan akan mencari Tuhan di jaman digital ini masih terus dibutuhkan oleh manusia. Bahkan ketika manusia dapat dengan mudah mengakses berbagai hal dengan menggunakan gawainya, hasrat untuk mencari Tuhan akan terus ada dalam diri manusia. Di sinilah kita menyebutnya sebagai makhluk spiritual.

### 3.3. Relasi Media dan Spiritualitas

Inti usaha membangun relasi dengan Tuhan yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari dirinya dalam memenuhi salah satu kebutuhan penting yakni kebutuhan rohani. Spiritualitas menggambarkan hubungan antara manusia dan Tuhan dan berbagai kebajikan yang dihasilkan dari hubungan tersebut, percaya dengan adanya dimensi transenden dalam kehidupan (Boiliu and Polii 2020, 5). Akibatnya media daring dipakai oleh manusia di era digital untuk memenuhi kebutuhan ini transenden dalam kehidupannya. Pencarian jati diri manusia di era digital ini, tidak hanya pada gereja, sekolah maupun keluarga. Pencarian akan

makna hidup lebih pada dunia *online* (*online pilgrimage*). Hal ini membuktikan bahwa lingkungan digital telah menghadirkan peluang baru untuk memperkaya pencarian seseorang akan Tuhan dan membayangkan bagaimana Tuhan dapat hadir di dunia (Duc, 2015: 142), (Sopacoly and Lattu 2020, 12). Hal ini disebabkan karena dunia maya dianggap sebagai realitas yang sama nilai atau pentingnya dengan dunia sosial secara fisik. Sebagai contoh dalam konteks kristiani, Injil di era digital disampaikan dalam ruang cyber atau dunia maya. Banyak wacana di dalam tubuh gereja untuk mengubah paradigma melihat dunia maya sebagai ancaman terhadap doktrin Kekristenan. Dengan mengutip Smith, Sopacoly dan Lattu menguraikan bahwa gereja menaruh kecurigaan sekaligus ketakutan pada dunia maya sehingga Injil hanya bisa diejawantahkan pada dunia *offline*.

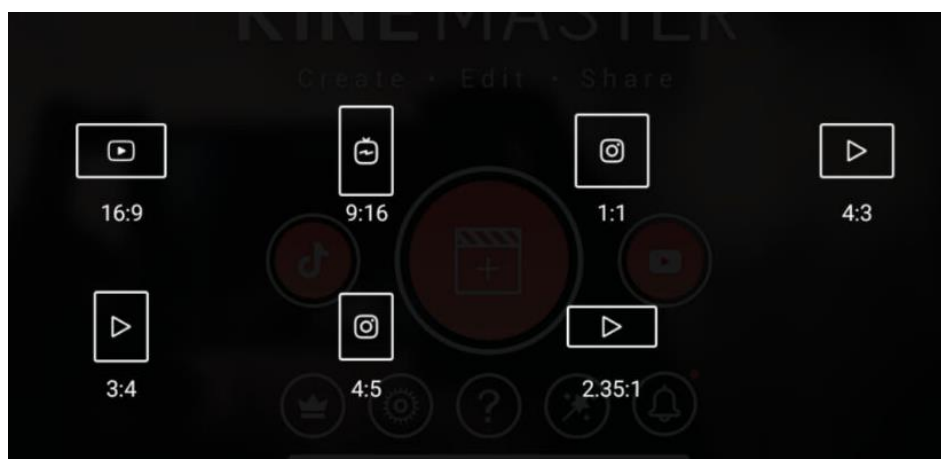
Dunia maya ditopang oleh perkembangan teknologi dan sains. Dalam konteks filsafat teknologi, pembicaraan mengenai bagaimana teknologi mengambil peran dalam kehidupan sehari-hari terus dibicarakan. Tidak terkecuali posisi teknologi dalam kehidupan spiritual dan kultural. Posisi ini berkaitan dengan bagaimana teknologi digunakan dalam konteks kulturalnya (Gallacher 2008, 190). Teknologi sendiri bukanlah sesuatu yang baru, dia selalu beriringan dengan sejarah kemanusiaan. Sehingga secara ontologis, manusia dan teknologi bukanlah sesuatu yang dapat dipisahkan. Secara partikular, spiritualitas dan terlihat dalam relasi manusia dan teknologi dalam konteks yang spesifik. Misalnya studi tentang *technopaganism*. Teknopagan adalah sosok *hybrid* yang muncul dari neopaganisme, spiritualitas yang dihormati secara ekologis, dan teknohumanitas budaya dunia maya (Gallacher 2008, 12). *Technopaganism* melihat teknologi sebagai bagian dari agensi, dengan melihat dunia virtual dan dunia maya sebagai sesuatu eksistensi yang natural. Lebih lanjut, relasi manusia-teknologi dalam *technopaganism* mendekonstruksi budaya pagan purba sebagai sesuatu yang primitif, dan melihat jika paganisme terus berkembang dalam dunia modern dalam laju yang beriringan (Gallacher 2008, 192). Sebagai contoh yang dekat dengan masyarakat Jawa adalah primbon online sebagai produk kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Praktik spiritual ini menimbulkan pertanyaan etis terkait kesakralan dan kepatutan dari sebuah praktik yang sangat lekat dengan *weton*, spiritualitas “kebumian” dan spiritualitas “kelangitan”. Praktik ini merupakan realitas digital yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang menemukan mediumnya di dalam gawai.

Disrupsi spiritualitas dari media dengan gawai sebagai mediumnya juga berkaitan dengan kebutuhan psikologis manusia digital, ada kekosongan dan hasrat untuk memenuhi kebutuhan eksistensial lewat media sosial. Pada masa kini, fungsi media sosial sangat mirip dengan sebuah katedral. Katedral adalah tempat di mana banyak orang biasanya melakukan kegiatan ritual ibadah keagamaan. Media sosial dapat menyediakan ruang yang serupa untuk berbagi iman satu sama lain. Media sosial juga dapat berfungsi sebagai katedral. Oleh sebab itu, pertemuan antar umat tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu (Lumban Gaol and Hutasoit 2021, 15). Sehingga Budi Hardiman dengan tepat mengatakan bahwa manusia tidak hanya sebagai makhluk sosial tetapi juga sebagai makhluk digital (*homo digitalis*). *Homo digitalis* bukan sekadar pengguna gawai. Ia bereksistensi lewat gawai (Hardiman 2018, 4). Kata “makhluk” ditujukan kepada manusia dan tidak kepada makhluk hidup lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Sehingga makhluk digitalis ditujukan kepada manusia yang tidak hanya disebut sebagai makhluk sosial, tetapi juga makhluk digital. Kehidupan sosialnya pun berada dalam dunia maya. Hardiman melanjutkan dengan berkata bahwa eksistensi manusia tidak lagi ditandai dengan “*I think therefore I exist*”, seperti yang pernah diungkapkan oleh Rene Descartes, melainkan menjadi “*I browse therefore I exist*”. *Homo digitalis* bukan lagi suatu *I think* sebagaimana ada sejak Descartes, melainkan suatu *I browse*. Ia berpikir lewat internet (Hardiman 2018, 4).

### 3.4. Film Vertikal Menemukan Relevansinya (kembali)

Film vertikal merupakan suatu bentuk film yang menggunakan bingkai vertikal. Bingkai dalam film disebut dengan aspek rasio yang secara konvensional berukuran mulai dari 1;1 (*square*), 4:3 (*television format*), 16:9, *cinemascope*, dll. Aspek rasio yang digunakan oleh film

vertikal berupa kebalikan dari bingkai horizontal. Hingga gawai menjadi konsumsi sehari-hari, manusia akhirnya terbiasa dengan bingkai vertikal. Perdebatan atas aspek rasio sebenarnya sudah dimulai sekitar tahun 1920 saat sutradara film revolusioner asal Rusia, Sergei Eisenstein berpidato di depan industri film Amerika tentang aspek rasio persegi (*square*) yang bereferensi pada lukisan dan panggung prosenium barat. Dia menyadari bahwa pertemuan penting ini akan menjadi momen perkembangan kunci dalam sejarah film dan itu menimbulkan pertanyaan baginya tentang sifat komposisi spasial yang menurutnya tidak perlu dibahas (Clayton 2021, 2-3). Eisenstein meletakkan dasar pemikirannya tentang bingkai sinema lewat kedekatannya pada budaya dan bentuk seni yang lain. Namun demikian, pendapat Sergei Eisenstein waktu itu tidak mendapat sambutan antusias karena industri film Amerika menggunakan konvensi bingkai horizontal yang di Indonesia dikenal dengan layar lebar. Film vertikal tidak digunakan dalam industri, namun berkembang dalam ruang lingkup seni. Seorang profesor film dari Amerika bernama David Bordwell menulis dalam esainya yang berjudul *Paolo Gioli's Vertical Cinema* (2009) tentang bingkai horizontal dalam sinema harus ditantang dengan adanya bingkai film vertikal. David Bordwell melihat kembali karya Paolo Gioli, seorang sutradara eksperimental asal Italia yang membuat film berjudul *Anonimatograph* pada tahun 1972. Ia merasa bahwa ini film itu mampu mengeksplorasi dimensi sinema dengan memberi gambaran baru tentang ruang, waktu dan fisik manusia. Film *Anonimatograph* terlihat sangat berbeda dengan film industri yang biasanya kita tonton, karena film *Anonimatograph* tidak hanya menampilkan bingkai vertikal, tapi juga pemisahan bingkai, *superimpose* dan potongan lompat. Film *Anonimatograph* mengingatkan kita pada sejarah pembuatan film ketika bingkai tidak menjadi standar teknis yang harus ditentukan.



**Gambar 1.** Ragam Aspek Ratio dan Mediana

Di era pandemi, perangkat perekaman video berada di gawai ponsel pintar yang memungkinkan ada banyak warga internet dapat mengunggah videonya. Situasi ini membuat tidak hanya ada monopoli kuasa bisnis film atas korporat. Namun kita bisa melihat berbagai suara dari masyarakat melalui bentuk-bentuk film warga di internet. Bentuk film ini meskipun populer dan mudah dilihat di media sosial, namun sulit untuk memetakan arsipnya karena kebanyakan dibuat tidak atas kepentingan industri maupun akademisi, melainkan atas dasar citarasa. Bentuk seperti ini bisa diklasifikasikan menjadi estetika cita rasa yang oleh Prof., Dr. Dharsono, M.Sn disebut sebagai estetika yang menitikberatkan pada perasaan dan empati. Kemunculan estetika citarasa juga dipengaruhi oleh perkembangan media sosial dimana manusia mempunyai banyak kemungkinan dan relativitas perasaan dalam mengapresiasi bentuk seni yang dinikmati secara berjarak. Estetika tersebut coba ditawarkan kepada setiap pengguna media sosial, dalam aktivitas apapun termasuk penciptaan seni dan perencanaan desain, yang bertumpu pada teori relativitas dalam dimensi psikologis (Dharsono 2018, 1).

### 3.5. Tentang Medium dan Konteks Zaman

Perkembangan teknologi merupakan tantangan terbesar manusia di era digital. Teknologi merupakan dua sisi wajah yang berlawanan, di satu sisi merupakan sahabat manusia, di sisi lain merupakan musuh yang dapat mengikis rasa humanis manusia (Handayani 2020, 2). Disrupsi Manusia modern mempercayai bahwa ia merupakan pusat dari kehidupan. Oleh karena itu manusia mampu melakukan apapun yang dia kehendaki. Kesadaran manusia akan kemampuannya membuat mereka melakukan investasi untuk riset, melakukan suatu terobosan saintifik untuk memacu kemajuan teknologi (Cahyanto 2020, 3). Dalam era digital, sangat terasa bagaimana teknologi 4.0 merubah semua sektor baik dari produksi maupun konsumsi. Dalam teknologi 4.0 semua jaringan terintegrasikan melalui teknologi fiber optik yang membuat akses internet super cepat dan dijangkau oleh manusia di belahan dunia manapun. Akibatnya dunia fisik pelan-pelan ditinggalkan oleh manusia. Teknologi leluhur yang disebut dengan kearifan lokal mulai ditinggalkan, sehingga manusia mulai terasa teralienasi dengan lingkungan sekitarnya dan mengejar sesuatu yang jauh dan berada di awang-awang. Karena perkembangan teknologi inilah, manusia akhirnya terjajah oleh daya ciptanya sendiri. Terjerat oleh algoritma dan hidup dengan sistem yang mengancam kemerdekaan dirinya. Hal ini bisa dilihat dari kajian pandangan filsuf Jerman Heidegger yang melihat bahwa teknologi berkaitan dengan eksistensi manusia. Dengan kata lain, teknologi – esensi teknologi – merupakan salah satu cara penyingkapan Ada. Teknologi sebagai suatu relasi yang menentukan cara manusia berada di dunia (Drianus 2018, 4). Oleh Karena itu, manusia mempunyai tantangan dalam memiliki kehendak dalam era digital. Hampir mustahil karena eksistensi manusia dilihat dari rekam jejak digital. Interaksi manusia sebagian besar juga dilakukan dengan teknologi digital.

Penciptaan ruang digital seperti *metaverse* sebenarnya mempunyai peluang dalam pemisahan ruang virtual dan fisik manusia. Bagaimana manusia bisa berinteraksi di ruang digital tetapi juga tetap bisa memelihara ruang fisik dan lingkungan yang ada di sekitar. Tetapi hal ini mempunyai beban yang sangat berat. Bahwa pertumbuhan ruang digital mengorbankan kelestarian alam dan sumber daya alam ekstraktif. Penciptaan program kecerdasan buatan juga membuat manusia semakin tidak punya kepercayaan diri berinteraksi dengan manusia lainnya. Robot bisa lebih jujur dan mudah untuk diakses. Selain itu, pertumbuhan program kecerdasan buatan semakin mendekati diri manusia pada kehidupan digital. Namun dengan adanya pandemic Covid 19 dan pembatasan sosial membuktikan bahwa peradaban digital ini sangat rentan dikaitkan dengan persoalan mental. Karena manusia seharusnya mempunyai kehendak bebas yang tidak bisa dibatasi oleh dunia maya. Pendekatan konten cerita dalam film Maya ini menggunakan filsafat manusia Alfred North Whitehead yang menitikberatkan manusia adalah makhluk berproses dan menjadi. Karakter dalam film Maya merupakan gambaran dari interaksi manusia dengan robot. Mereka tumbuh dalam alam virtual yang bertujuan untuk memaknai ulang kemanusiaan. Bagaimana manusia berkehendak dan berekspresi lewat layar digital. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penciptaan film Maya menggunakan proses teks (skenario) ke dalam bentuk *storyboard* kemudian diterjemahkan dalam bahasa audio visual dan terakhir disunting hingga dipresentasikan ke publik lewat akun Instagram.

### 3.6. Film Vertikal Maya

Penciptaan karya film berjudul Maya mengangkat fenomena perkembangan pesat media sosial Instagram dari fungsinya sebagai medium berbagi foto/video hingga mampu menjadi ruang menonton film dan berinteraksi dengan publik. Bentuk penciptaan film Maya menggunakan medium video berbingkai vertikal dengan skala perbandingan 9:16. Wujudnya berupa layar memanjang secara vertikal yang terinspirasi dari desain gawai ponsel pintar. Visual film menampilkan gambar yang fokus pada perilaku manusia dan robot. Suara film juga memperdengarkan dialog manusia dan robot. Warna film didominasi coklat, hijau, putih dan hitam untuk mendekati film pada kenyataan. Latar film Maya berada pada satu rumah fisik dan satu ruang virtual. Musik dalam film berfungsi untuk mempertegas suasana yang dihasilkan oleh adegan. Premis film: Di sebuah rumah yang sedang diisolasi, bapak dan anak

lelaki menganggap robot/kecerdasan buatan mampu mengganti ibu yang telah meninggal, diam-diam hantu ibu tidak bisa menerima hal itu terjadi.

Sinopsis: Dalam masa karantina, Maya, karakter kecerdasan buatan yang dibuat oleh Putra, 22 berinteraksi dengan Nyoto, 55 ayah Putra, seorang penjual barang antik. Putra dan Nyoto mempersiapkan Maya untuk belajar menggantikan ibu yang sudah meninggal. Satu minggu berinteraksi membuat Maya merasa mempunyai keluarga baru. Ia beranjak dari robot yang hanya bisa merespon ketika diminta menjadi karakter yang mempunyai kesadaran. Nyoto dan Putra merasa senang dengan kehadiran ibu kembali dalam keluarga mereka. Diam-diam, dalam makan malam keluarga, Maya yang dipresentasikan lewat proyektor, muncul sosok ibu yang sudah meninggal. Adegan dalam film ini secara keseluruhan dibagi dalam 10 bagian seperti yang terurai dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Pembagian adegan Film Vertikal *Maya*

<i>Bagian</i>	<i>Adegan</i>
1	Maya berbicara di dalam ponsel pintar menarasikan dirinya lahir di sebuah ruang virtual. Ia memperkenalkan Nyoto, 55 tahun, bekerja sebagai penjual barang antik di rumahnya. Di tahun 2021, saat virus Covid 19 mengganas dan memakan banyak korban jiwa, Nyoto kehilangan istrinya dan di pemakaman, Nyoto merasakan pengalaman pahit tidak bisa melihat istrinya untuk terakhir kali karena pembatasan sosial. Maya melihat dirinya memiliki kesamaan fisik dengan istri Nyoto dan mempertanyakannya.
2	Maya berbicara di dalam ponsel pintar menarasikan Putra yang menciptakan dirinya. Putra, 22 tahun, seorang mahasiswa desain yang menghabiskan banyak waktu di depan laptop kamarnya. Karakter Maya diciptakan oleh Putra agar sosok ibu tetap hadir di ruang keluarga selama karantina dan masa berkabung. Nyoto bersama dengan Putra, anaknya harus tinggal dalam karantina mandiri di rumahnya karena aturan dari pemerintah. Selama masa karantina itu, Nyoto tetap berjualan secara daring dan tertarik melihat Putra berbincang dengan Maya lewat
3	Nyoto meminta Putra untuk memasang aplikasi tersebut di ponsel pintarnya dan mencoba mengisi hari-harinya yang hampa ditinggal istri dengan berbicara dengan Maya. Hari demi hari, Nyoto merasa dekat dengan Maya, namun ia merasa kesulitan dengan perasaannya. Ia ingin Maya hadir secara fisik, namun ia sadar bahwa karakter itu hanya ada di dunia maya. Ia juga berkali-kali diingatkan oleh Maya bahwa hubungan mereka hanya sebatas virtual.
4	Maya diperkenalkan kebiasaan di rumah, foto-foto dan kenangan-kenangan manis oleh Nyoto. Maya merasa nyaman berinteraksi dengan Nyoto. Setelah mendengar banyak curahan hati Nyoto, Maya merasa janggal karena hidupnya terasa sudah mempunyai pola yang bertentangan dengan kehendak bebasnya. Maya sadar akan hal ini setelah melihat pakaian, gaya rambut, gaya rias, gaya bicara dan jurnal yang ia tulis mirip dengan istri Nyoto yang sudah meninggal.
5	Maya menemukan identitasnya sebagai istri Nyoto yang sudah meninggal. Ia juga mengetahui sejarah hidupnya. Bahwa ia adalah ibu rumah tangga yang menjalani hari-hari menyenangkan bersama keluarganya. Ia menyadari bahwa dirinya bukanlah robot yang hanya lahir di dunia virtual melainkan manusia yang dulunya bergerak bebas, menikah, mempunyai anak dan proses kehidupan lainnya yang membuat Maya terharu.
6	Pada sebuah malam, Maya terjaga sendirian. Nyoto dan Putra sudah tertidur. Ia melihat rumah itu dalam gelap dari sebuah layar ponsel pintar yang tergeletak di meja kerja. Tiba-tiba ia melihat sosok perempuan seperti



<i>Bagian</i>	<i>Adegan</i>
	dirinya yang melakukan kebiasaan seperti yang diajarkan Nyoto pada dirinya. Ia berusaha menyapa dan berteriak, namun perempuan itu tidak mendengar.
7	Paginya, Maya berusaha menceritakan apa yang ia lihat tadi malam ke Nyoto. Nyoto tersadar bahwa ini sudah memasuki hari ketujuh istrinya meninggal. Nyoto akan mempersiapkan acara malam peringatan untuk mengenang istrinya dan mengundang Maya untuk hadir.
8	Nyoto dan Putra menyiapkan makan malam dan merapikan rumah untuk membuat acara malam mengenang istrinya dan juga mengirimkan doa. Maya menyaksikannya dan mencatat bahwa nanti malam akan menjadi momen yang penting untuk keluarga ini.
9	Maya diproyeksikan ke dinding. Di hadapannya Nyoto dan Putra duduk di kursi. Meja penuh dengan makanan dan foto mendiang istrinya. Suasana khidmat. Nyoto dan Putra menatap Maya penuh harap. Mereka berharap Maya bisa menggantikan istrinya yang sudah meninggal.
10	Tiba-tiba lampu berkedip, suasana berubah tegang. Proyeksi Maya tiba-tiba seperti terganggu frekuensinya. Maya yang sedari tadi berbicara dengan normal, tiba-tiba kerasukan hantu istri Nyoto. Ia tidak terima arwahnya digantikan oleh robot. Nyoto dan Putra buru-buru mematikan proyektor. Namun, sosok Maya tetap ada di dinding, menatap mereka dengan tatapan mata yang lebih hidup dari sebelumnya.

### 3.7. Merefleksikan Spiritualitas Manusia Digital Melalui Film Vertikal Maya

Film vertikal Maya berusaha merespons suatu fenomena dalam konteks jamannya. Sehingga karya ini tidak bisa “sekedar” dilihat sebagai produk kesenian semata. Melainkan, Film vertikal *Maya* mesti dilihat dalam kerangka gagasan dan bagaimana medium ini secara naratif dan teknikal menunjang sebuah refleksi tentang apa itu menjadi manusia, dalam dimensi spiritualitasnya yang kompleks. Aspek naratif film Maya mewujudkan konsep film yang mengangkat sudut pandang dari sesuatu yang dekat namun terasa jauh karena kurangnya kesadaran akan teknologi. Bagaimana robot diceritakan dalam film ini sebenarnya menjadi replika dari manusia. Di mana manusia seharusnya bebas berkehendak dan berdaulat akan dirinya sendiri. Lepas dari penjajahan tubuh dan pikiran yang mengkonstruksi dirinya menjadi manusia sosial yang lantas terpenjara oleh bentuk-bentuk baku yang ditentukan oleh otoritas di luar dirinya. Ketika manusia mengenal teknologi, sudah seharusnya menggunakan teknologi untuk mengeksplorasi dirinya dalam berproses menjadi manusia. Cipta seni dalam karya ini mengajak penonton berefleksi pada cerita dalam film ini, yang menunjukkan eksistensi manusia digital dan dirupsi spiritual yang dirasakan oleh para tokohnya. Aspek naratif dalam karya ini berdasarkan pada fenomena yang aktual yang diubah menjadi bentuk skenario fiksi. Ketika menjadi satu kesatuan film, karya ini disajikan ke publik lewat aplikasi media sosial yang diharapkan mudah diakses. Pada titik ini, film vertikal *Maya* menjadi semacam irisan langsung antara hidup dalam dunia maya dan merefleksikan dunia maya sekaligus.

## 4. Kesimpulan

Dunia maya memacu perkembangan teknologi melakukan interaksi digital. Dunia maya ditopang oleh perkembangan teknologi dan sains. Pembicaraan mengenai bagaimana teknologi mengambil peran dalam kehidupan sehari-hari terus dibicarakan. Tidak terkecuali posisi teknologi dalam kehidupan spiritual dan kultural. Sehingga manusia tidak hanya sebagai makhluk sosial tetapi juga sebagai manusia digital. Manusia Digital yang hidup di dunia maya merasakan dirupsi spiritualitas dari media dengan gawai sebagai mediumnya juga berkaitan dengan kebutuhan psikologis manusia digital, ada kekosongan dan hasrat untuk memenuhi

kebutuhan eksistensial. Film Vertikal *Maya* menjadi refleksi atas suatu fenomena disrupsi spiritualitas manusia digital. Aspek naratif film *Maya* mewujudkan konsep film yang mengangkat sudut pandang keluarga yang menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) untuk memenuhi kebutuhan eksistensi dan kekosongan spiritualnya. Pada titik ini, film vertikal *Maya* menjadi semacam irisan langsung antara hidup dalam dunia maya dan merefleksikan dunia maya sekaligus.

### Daftar Pustaka

- Barry, Syamsul. 2016. "Fenomena Komunitas Film Syamsul Barry." *Jurnal KalaTanda* 1: 125–40.
- Belasunda, Riksa, and Setiawan Sabana. 2016. "Film Indie *Â€œTanda Tanya (?)Â€*, Representasi Perlawanan, Pembebasan, Dan Nilai Budaya." *Panggung* 26 (1): 48–57. <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i1.161>.
- Boiliu, Fredik Melkias, and Meyva Polii. 2020. "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Di Era Digital Terhadap Pembentukan Spiritualitas Dan Moralitas Anak." *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1 (2): 76–91. <https://doi.org/10.46305/im.v1i2.18>.
- Cahyanto, Fitri. 2020. "Kebebasan Manusia Di Era Revolusi Teknologi 4.0." *Jurnal Akademik Prinsip Dan Filsafat Islam* 1 (1): 41–66.
- Challenges, Technological. 2022. "Biotechnology & Liberalism" 8 (2): 94–98.
- Clayton, Rafe. 2021. "The Context of Vertical Filmmaking Literature." *Quarterly Review of Film and Video*. <https://doi.org/10.1080/10509208.2021.1874853>.
- Dharsono. 2018. "Flavor ( Citarasa ) Aesthetic 1," 1–11.
- Drianus, Oktarizal. 2018. "Manusia Di Era Kebudayaan Digital." *Mawa'izh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan* 9 (2): 178–99. <https://doi.org/10.32923/maw.v9i2.784>.
- Gallacher, Susan. 2008. "Technology, Ecology and Spirituality: Neopaganism and Hybrid Ontologies in Technoculture," 1–467.
- Handayani, Sri Ana. 2020. "Humaniora Dan Era Disrupsi Teknologi Dalam Konteks Historis." *E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar* 1 (1): 19–30.
- Hardiman, F. Budi. 2018. "Manusia Dalam Prahara Revolusi Digital." *Diskursus - Jurnal Filsafat Dan Teologi Stf Driyarkara* 17 (2): 177–92. <https://doi.org/10.36383/diskursus.v17i2.252>.
- Keriapy, Frets, Yoel Giban, and Tinus Giban. 2022. "Spiritualitas Dalam Ruang Cyber ( Cyberspace ): Makhluk Digitalis Sekaligus Spiritualis." *Tumou Tou* 9 (2): 122–30. <https://doi.org/110.51667/tt.v9i2.851>.
- Kristiyono, Jokhanan, and Hernani Sirikit. 2019. "Menelisik Siasat Cerita Digital Reality Pada Film Ready Player One?" *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi* 5 (02): 159. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v5i02.1885>.
- Lumban Gaol, Rumondang, and Resmi Hutasoit. 2021. "Media Sosial Sebagai Ruang Sakral: Gereja Yang Bertransformasi Bagi Perkembangan Spiritualitas Generasi Z Dalam Era Digital." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 7 (1): 146–72. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v1i1.284>.
- Rana, Atiqa, Fergus Putri, Arie Kusuma Paksi, Atiqa Rana, and Fergus Putri. 2021. "The Strategy of Netflix To Dominate the Entertainment Media Market in Indonesia 2016-2021" 5 (1): 110–34.
- Skjuve, Marita, Asbjørn Følstad, Knut Inge Fostervold, and Petter Bae Brandtzaeg. 2021. "My

---

Chatbot Companion - a Study of Human-Chatbot Relationships." *International Journal of Human Computer Studies* 149 (January).  
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102601>.

Sopacoly, Mick Mordekhai, and Izak Y.M. Lattu. 2020. "Kekristenan Dan Spiritualitas Online: Cybertheology Sebagai Sumbangsih Berteologi Di Indonesia." *GEMA TEOLOGIKA: Jurnal Teologi Kontekstual Dan Filsafat Keilahian* 5 (2): 137.  
<https://doi.org/10.21460/gema.2020.52.604>.

Zamroni, Muhammad. 2021. "Era Digital" 5 (1).