

PERANGKO BERLANGGANAN
Ijin No. 003 / PRKB / SBS / 201
s/d 31 Desember 2023

Menonton
Film di Bioskop vs
Platform Online

Hal. 7

warta ubaya



DIBALIK LAYAR KACA

No. Edisi

346

Warta Ubaya (031) 2981039

Ngagel Jaya Selatan 169 Surabaya

TH.XXVII DESEMBER 2023

www.ubaya.ac.id



UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA



No. 346 TH.XXVII Desember 2023

A Letter
from us

Melintasi Layar: Menguak tentang Motion Picture

Halo, para pembaca setia Warta Ubaya! Bagaimana kabar kalian? Semoga semuanya baik-baik saja. Kali ini, Warta Ubaya hadir untuk mengenal lebih dalam mengenai dunia hiburan visual yang menarik dengan tema *Motion Picture* yang tak boleh dilewatkan. Pada rubrik What's On, kami akan membahas tentang *Movie*. Kita akan ulik perjalanan panjang industri film dari awal kemunculannya hingga saat ini. Selain itu akan ada informasi menarik mengenai perkembangan teknologi, perubahan gaya dan genre film, serta peran industri film dalam dunia hiburan Indonesia.

Selanjutnya pada Rubrik Highlight, kami akan membahas mengenai Drama yang berisikan cerita yang mampu menyentuh perasaan. Kita akan mengenal lebih dalam macam-macam drama yang berasal dari berbagai negara dan ciri khasnya. Tidak lupa juga, kami akan membahas lebih dalam kelebihan dan kekurangan muncul dari menonton drama. Untuk para pecinta drama, rubrik kali ini tentunya akan sangat menarik untuk dibaca.

Last but not least, rubrik Whattayathink akan membahas mengenai animasi. Kita akan mengetahui alasan seseorang menonton animasi dari para narasumber yang ada. Pembahasan tersebut termasuk dampak yang bisa terjadi dari menonton film atau serial animasi. Jadi, pastikan kalian membaca Warta Ubaya edisi 346 kali ini dengan seksama! Selamat menikmati pembahasan seru tentang dunia hiburan visual dalam edisi kali ini dan sampai jumpa di edisi berikutnya!(dil)

Dzulqarnain Daluli Anwar
Pimpinan Redaksi Warta Ubaya



Model: Kezia Evana

Fakultas: Hukum

Fotografer: Natalya Grasyela Claudyna

Lokasi: Ruang Komputer Perpustakaan

Surat Keputusan Menteri
Penerangan RI No. 2013/SK/DITJEN/
PPG/STT 1995, tanggal 3 Mei 1995

Pelindung :

Rector Universitas Surabaya
Pemimpin Umum/Ketua Pengarah :
Wakil Rektor I Universitas Surabaya
Wakil Rektor II Universitas Surabaya
Wakil Rektor III Universitas Surabaya
Wakil Rektor IV Universitas Surabaya

BIDANG REDAKSIONAL

Penanggung Jawab :

Hayuning Purnama Dewi, M.Med.Kom., M.M.

Pemimpin Redaksi :

Dzulqarnain Daluli Anwar

Sekretaris dan Bendahara Redaksi :

Jennifer Vania Claresta

Redaktur Pelaksana :

Caithlene Angelique Gunawan

Koordinator Reporter :

Najwa Azzahra Muhyi

Koordinator Gerbang :

Wielmiano Hugo Mario Avande

Koordinator Desain & Layout :

Stivent Nathaniel Riwulaky

Koordinator Fotografi :

Ishika Marsha Devanda

Redaktur Online :

Monica Lavender

Anggota Reporter :

-

Anggota Fotografer :

Angela Ivana Putri

Vania Aurellia Ramadhina

Anggota Desain & Layout :

-

BIDANG USAHA

Manajer Keuangan :

Junanik Idayani

Research and Development :

Nisrina Putri Tsania

Anggota Surveyor :

Koordinator Marketer dan Distribusi :

Stevie Thio

Anggota Marketer :

Alamat Redaksi :

Universitas Surabaya,
Jl. Ngagel Jaya Selatan 169 Surabaya 60284,
IG : @wartaubaya
Email : warta@ubaya.ac.id
Rekening : UNIVERSITAS SURABAYA
No. 088.30.9000.1
BCA CABANG DARMO Surabaya

warta
ubaya

Dicetak Oleh :
PT. ANTAR SURYA JAYA SURABAYA
Isi diluar tanggung jawab percetakan

Perkembangan Industri Film dari Masa ke Masa

Hiburan menjadi salah satu kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh setiap orang. Jika tidak, perasaan jemu, stres, dan lelah dapat menghampiri sehingga menghambat kegiatan sehari-hari. Setiap orang memiliki preferensi yang berbeda-beda, salah satu contohnya adalah menonton film. Berfokus pada industri hiburan layar lebar, baik di Indonesia bahkan negara-negara lain telah mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan ini ditandai dengan berbagai pemanfaatan teknologi komputerisasi canggih, salah satunya terkait penggunaan *Computer-Generated Imagery* (CGI). Kira-kira, bagaimana kisah awal kelahiran industri film hingga sampai saat ini? Yuk, kita simak bersama-sama tulisan di bawah ini!

Kemunculan film pertama kali merupakan kumpulan foto atau gambar yang dijadikan satu sehingga menciptakan sebuah animasi. Pada tahun 1878, Eadweard Muybridge berhasil mengabadikan 16 foto kuda berlari dan menjadikannya animasi. Penemuan tersebut menjadi lebih sempurna setelah Thomas Alva Edison menyatukannya dengan alat bernama kinetoskop yang berfungsi untuk menampilkan hasil animasi. Semenjak kemunculan karya tersebut, banyak orang berinovasi untuk membuat animasi, salah satunya Lumiere bersaudara. Mereka membuat sebuah animasi berjudul *Workers Leaving the Lumiere Factory* yang menjadi salah satu fondasi industri film dengan durasi 45 detik tanpa audio dan alur cerita.

Jauh berjalan menuju perkembangan film pada tahun sekitar 1920-1930, audio dan pewarnaan film mulai disinkronisasi dengan alur cerita yang lebih kompleks. Salah satu karya yang menjadi kelahiran pertama dari film beraudio adalah *The Jazz Singer* oleh Warner Bros dengan total durasi 1 jam 36 menit. Tidak lama setelah penambahan audio, film mulai terlihat lebih hidup karena telah dikembangkan penambahan warna-warna yang diciptakan oleh Victor Fleming. Dengan judul *Gone with the Wind*, film berdurasi penayangan selama 3 jam 58 menit ini menjadikan industri film semakin ramai untuk memperbanyak jumlah karya-karya mereka. Tak hanya sebatas film, karya-karya animasi ini bahkan merambah pada penampilan teater.

Membahas lebih dalam, film pada zaman dahulu belum dapat dinikmati di gadget atau televisi seperti saat ini. Masyarakat hanya bisa menonton film melalui teater. Sampai akhirnya, *video tape* mulai diperjualbelikan pada tahun 1970-an yang memungkinkan kita untuk menonton film di televisi rumah masing-masing. Tidak sampai di rumah saja, *video tape* tersebut bahkan mulai didistribusikan oleh para industri perfilman agar bisa diperjualbelikan hingga ke mancanegara. Misalnya saja, film-film yang diproduksi di Amerika bisa dinikmati di Indonesia dengan adanya *video tape*. Dengan demikian, orang-orang bisa menikmati karya-karya milik industri perfilman dari berbagai negara dengan mudah.

Perkembangan industri film terus berlanjut hingga pada era digitalisasi saat ini. Sekarang, banyak industri film memanfaatkan teknologi komputerisasi, seperti 3D *illustration* dan CGI. Pemanfaatan tersebut bisa terlihat pada rangkaian film berkancang internasional, yakni *Marvel Cinematic Universe*. Selain itu, pengeditan dan pembuatan film menjadi lebih mudah karena terdapat banyak ragam aplikasi digital dalam hal *editing*. Adanya pemanfaatan teknologi ini juga menjadikan film-film yang dihasilkan lebih berkualitas sehingga berhasil menarik perhatian orang-orang untuk menjadi menontonnya. Industri film bisa menggunakan media sosial sebagai wadah mempromosikan film agar jangkauan audiens bisa lebih luas.

Kita sekarang sudah tahu dan paham bahwa industri film juga mengalami perkembangannya dari masa ke masa, sama halnya dengan teknologi di kehidupan kita. Segala perkembangan yang terjadi membuat kita sekarang bisa menonton berbagai film dengan berbagai hal yang ditawarkan. Penawaran tersebut bisa dimulai dari keindahan pemandangan di dalam video, pemilihan aktor atau aktris yang berlakon, pengambilan *angle* video, sampai dengan CGI serta teknik *editing*-nya. Di samping itu, pelaku seni yang menggeluti bidang perfilman juga bisa menuangkan ide cemerlangnya untuk berinovasi terus. Setelah mengetahui perjalanan panjang perkembangannya di dunia, era industri film mana yang menjadi favoritmu? (*mon,nj*)

Kupas Tuntas Perkembangan Industri Film di Indonesia

Beberapa tahun belakangan ini, antusiasme masyarakat Indonesia terhadap film karya industri lokal kian meningkat. Hal ini dapat dilihat melalui keberhasilan dari beberapa film lokal, seperti *Dilan 1990* dan *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Bos! Part 1* yang berhasil meraup lebih dari enam juta penonton. Menteri Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK) Indonesia melalui *Liputan.com* turut menyatakan bahwa terdapat peningkatan jumlah penonton film Indonesia dari tahun ke tahun. Peningkatan jumlah tersebut membuat industri film Indonesia semakin meroket yang ditandai dengan semakin berkualitasnya suatu film karena penggarapan secara maksimal.

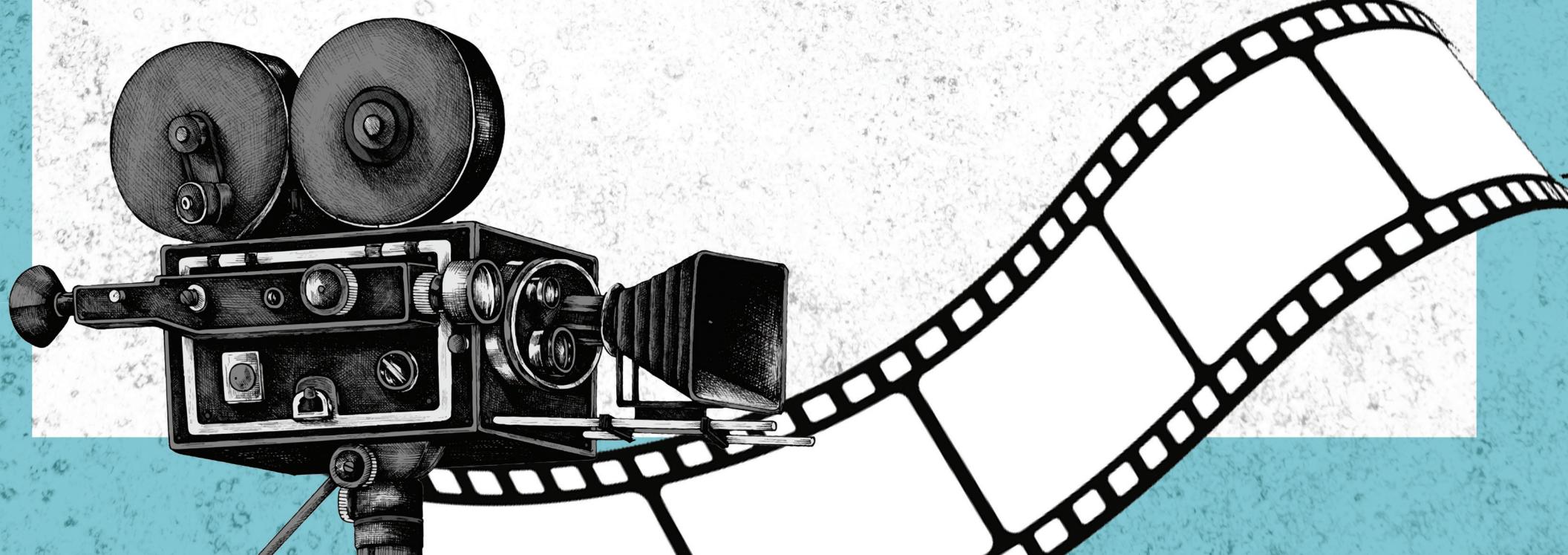
Sebelum berkembang seperti saat ini, industri film di Indonesia sebenarnya sudah ada sejak zaman kolonial Belanda. Industri perfilman di Indonesia pertama kali masuk dari kolonial Belanda melalui film berjudul *Gambar Idoep* di Batavia atau Jakarta. Masuknya film tersebut mendorong pemproduksian lebih lanjut terkait perfilman di Indonesia, seperti *Java Hoofd* dan *Loetoeng Kasaroeng*. Namun, pemproduksian pada masa itu masih dinaungi oleh perusahaan Belanda, sehingga film yang dibuat masih seputar gambaran kehidupan masyarakat Indonesia dari sudut pandang mereka. Walau demikian, film-film tersebut dianggap sebagai film produksi pertama Indonesia karena menceritakan tentang Indonesia.

Berbeda dengan zaman kolonial Belanda yang mempelopori industri perfilman Indonesia, era pemerintahan Jepang menyebabkan industri perfilman mengalami kemunduran. Kondisi tersebut disebabkan oleh Jepang yang melakukan pemblokiran terhadap film Indonesia. Jepang hanya memperbolehkan film

propaganda yang menunjukkan kehebatan mereka serta melarang semua film asing untuk masuk ke Indonesia. Beberapa film propaganda yang dibuat oleh Jepang saat menduduki Indonesia, yaitu: *Berdjoeang (Hope of the South)*, *Koeli & Romusha*, *Nankai No Hanataba (Bunga dari Selatan)*, dan *Singapore Soko Geki (Serangan atas Singapura)*.

Pembuatan film Indonesia kembali dilakukan setelah Indonesia memperoleh kemerdekaannya sehingga industri film mengalami peningkatan. Setelah merdeka, banyak film nasional mulai diproduksi oleh sejumlah sutradara dan perusahaan dari Indonesia, salah satunya film *Darah dan Doa*. Tak hanya itu, pembuatan film turut memperoleh dukungan dari pelajar yang bergabung dalam organisasi film, sehingga produksi film mencapai puncaknya pada tahun 1955 dengan 59 judul film. Di samping itu, kemajuan teknologi pembuatan film yang semakin pesat berhasil mendorong banyaknya jumlah produksi film seiring bertambahnya tahun.

Walau sempat mengalami jatuh bangun, industri film di Indonesia saat ini telah mengalami peningkatan dan perkembangan ke arah yang lebih baik. Kedua hal tersebut menjadi tanda dari adanya kemajuan dalam perfilman Indonesia. Kemajuan ini turut didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang banyak membantu perfilman Indonesia selama proses pemproduksinya. Hasil dari film-film tersebut juga dapat diakses melalui beberapa platform, seperti Netflix, Disney+, atau platform lainnya. Dengan semua kemudahan-kemudahan yang ada, peluang industri perfilman di Indonesia dalam menjangkau pasar lebih luas bisa tercapai. (jv)



Ketahui Macam-macam Genre dari Film Favoritmu, Yuk!

Menonton film merupakan kegiatan yang dipilih sebagian individu untuk mengisi waktu senggangnya. Hal ini dikarenakan menonton film dapat menjadi sarana hiburan, *coping stress*, hingga pembelajaran. Sejatinya, film dapat dikelompokkan berdasarkan dengan elemen naratifnya atau yang dikenal dengan istilah genre. Setiap individu juga umumnya memiliki preferensi berbeda terkait genre film yang disukai. Perbedaan preferensi ini menyebabkan satu individu dengan lainnya bisa menyukai genre film yang berbeda. Nah, sebenarnya genre film dapat dibedakan menjadi apa saja? Yuk, temukan jawabannya pada bacaan di bawah ini!

1. Genre Romansa

Film *Titanic* yang terbit pada tahun 1997 menjadi film bergenre romansa yang familiar bagi sebagian besar individu. Menceritakan tentang kisah cinta Jack dan Rose, film dengan genre romansa biasanya menampilkan alur tentang tantangan karakter utama dalam memperjuangkan cintanya. Pengemasan film dengan genre romansa biasanya tidak berdiri sendiri, melainkan digabungkan dengan genre lainnya, seperti drama dan komedi agar alur yang dibawakan lebih menarik. Adapun beberapa film yang mengangkat genre romansa, seperti *Habibie & Ainun*, *Dear Nathan*, dan *Mariposa*.

2. Genre Drama

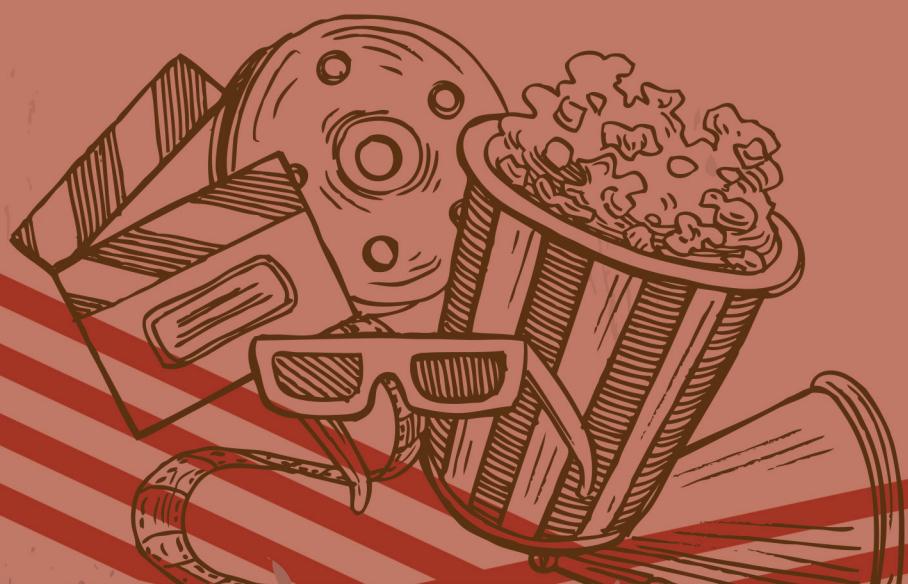
Sebagai genre yang paling banyak ditemui di dalam film, genre drama ini biasanya mengangkat latar belakang yang realistik sekaligus terdapat kejelasan konflik antara satu karakter dengan lainnya. Konflik yang diangkat biasanya berkaitan dengan adegan di kehidupan sehari-hari dengan tujuan membangkitkan

emosi kepada para penontonnya. Pengangkatan latar belakang konflik seperti itu membuat penonton biasanya menjadi *relate* dengan plot yang terdapat dalam film sehingga bisa membuat emosi bangkit. Beberapa film yang mengangkat genre drama ini, yaitu: film *Dua Garis Biru*, *Endless Love*, dan *Forrest Gump*.

3. Genre Action

Berbeda dengan dua genre sebelumnya, film dengan genre *action* cenderung dikemas dengan adegan pertarungan atau di saat para karakter film berada dalam situasi berbahaya. Pengemasan film tersebut yang kemudian membuat sebagian orang menyukai film dengan genre ini karena mampu memacu adrenalin berupa perasaan tegang dan puas dari penontonnya. Dalam genre film *action*, tokoh pahlawan dan penjahat digambarkan dengan sangat jelas sehingga penonton dapat dengan mudah menentukan keinginan untuk berpihak pada tim tertentu. *Fast and Furious*, *Headshot*, dan *Black Panther* adalah contoh film yang mengangkat genre *action*.

Selain ketiga genre film di atas, masih terdapat genre film lainnya, seperti: komedi, fiksi ilmiah, horor, thriller, dan petualangan. Setiap dari genre film memiliki tentunya penggemarnya masing-masing yang didasarkan pada referensi pengemasan film yang disukai oleh tiap orang. Dalam konteks ini, setiap orang memiliki referensi kesukaannya sendiri dan bisa saja berbeda dengan kesukaan kita. Karena adanya perbedaan ini, individu juga bisa tetap menghargai referensi film orang lain agar tidak terjadi adu argumen kecil akan genre film yang disukai. Nah, kalau teman-teman menonton film, biasanya menyukai genre film yang mana nih?**(jv)**



Di Balik Layar: Peran CGI dalam Transformasi Industri Perfilman

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan *Computer Generated Imagery* (CGI) telah memberikan perubahan besar terhadap dunia industri film. CGI yang semula dikenal sebagai teknologi pendukung, kini telah menjadi kekuatan utama di balik beragamnya efek visual dalam dunia industri film. Efek visual tersebut bisa kita lihat melalui film seperti *Marvel*. Kemampuan CGI untuk menciptakan visualisasi yang tak terbayangkan sebelumnya membuka peluang baru dalam pembuatan film. Menanggapi hal ini, Mikhael Ming Khosasih, S.Kom., M.M., M.Kom., salah satu dosen Fakultas Teknik Universitas Surabaya (FT Ubaya) yang akrab dipanggil Ming, memberikan tanggapannya.

Secara harfiah, CGI merupakan teknik pencitraan tiga dimensi yang merujuk pada proses penggunaan komputer untuk menghasilkan gambar pada suatu media tertentu. Menurut Ming sendiri, hal ini mengacu pada pemakaian teknologi komputer untuk menciptakan gambar, efek visual, dan animasi. "Gambar yang dihasilkan CGI bisa disaksikan melalui film, televisi, permainan video, dan media lainnya," tambah Ming. Dalam industri perfilman, CGI memainkan peran kunci dalam pembuatan efek khusus, termasuk simulasi ledakan, efek cuaca ekstrem, atau penciptaan makhluk-makhluk fantastis yang sulit dan tidak mungkin dihasilkan secara fisik oleh manusia. "Adanya CGI membantu para pembuat film dalam menciptakan efek-efek visual yang sebelumnya sulit untuk dikerjakan dengan cara manual atau tradisional," lanjutnya.

Sebelum adanya CGI, industri perfilman bergantung pada efek praktis, seperti: penggunaan miniatur, peralatan khusus, dan teknik kamera kreatif untuk menciptakan efek visual. "Penggunaan efek praktis dalam industri film ini seringkali memerlukan banyak waktu, sumber daya yang tidak sedikit, dan harga yang jauh lebih mahal," ucap Ming. Di sisi lain, penggunaan CGI sekarang memberikan ruang lebih kepada para pembuat film dalam melakukan eksperimen artistik. Mereka merasa terbantu, terlebih dalam hal merealisasikan narasi film yang sebelumnya sulit dibuat tanpa adanya campur tangan CGI. "Pembuatan dunia fantasi, karakter digital, dan efek ledakan kini menjadi lebih mudah karena CGI," tambahnya.

Di Indonesia sendiri, implementasi CGI telah berkembang pesat. "Film-film Indonesia sekarang sudah banyak menggunakan CGI untuk menciptakan efek visual yang mengesankan, seperti adegan aksi atau fantasi," jelas Ming. Pertumbuhan tersebut mencerminkan adanya kemajuan teknologi dalam industri perfilman Indonesia. "Sudah banyak sekali film tanah air yang memakai CGI dan menghasilkan gambar yang benar-benar

bagus, tidak kalah dengan industri film mancanegara," tambah beliau. Keberhasilan film-film tersebut membuka peluang bagi para profesional CGI di Indonesia untuk bersaing secara global sekaligus membawa industri perfilman tanah air ke panggung internasional dengan daya saing yang tangguh.

Penggunaan CGI yang sudah mendunia tentunya membuat beberapa mahasiswa tertarik untuk mempelajarinya, Ming pun memberikan panduan praktis bagi mereka yang berkeinginan untuk memasuki dunia efek visual ini. "Sebagai awalan, bisa mempelajari dasar-dasar animasi dan efek visual melalui buku, YouTube, atau kursus online lainnya," kata Ming. Setelahnya, mahasiswa bisa mencoba sendiri apa yang telah dipelajarinya dengan menciptakan proyek kecil. "Fokus pada pemahaman dasar-dasar, mencari referensi dari internet, dan rajin berlatih adalah langkah-langkah kunci," lanjutnya. Ming juga mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas dengan menciptakan proyek-proyek film pendek yang unik.

Dengan perkembangan teknologi CGI yang semakin pesat, industri perfilman di dunia termasuk Indonesia akan terus mengalami perubahan dan inovasi. CGI akan terus menjadi kekuatan utama dalam menciptakan efek visual yang menakjubkan dan membuka peluang baru dalam pembuatan film. Selain itu, bagi para mahasiswa yang tertarik untuk mempelajari CGI, panduan praktis dari Ming dapat menjadi titik awal yang baik untuk mulai mencoba belajar lebih dalam. Ming turut berpesan kepada para mahasiswa yang ingin belajar CGI untuk terus semangat dan tidak perlu takut dalam membuat kesalahan. Hal ini karena belajar dari kesalahan adalah bagian penting dari proses pembelajaran CGI. (**nj,re3**)





Menonton Film di Bioskop vs Platform Online

Menonton film telah menjadi kegiatan populer di kalangan masyarakat karena dapat dijadikan sebagai hiburan, penghilang stres, sumber inspirasi, dan peningkatan keterampilan bahasa. Biasanya, film dapat kita tonton melalui bioskop ataupun *platform online*. Bioskop merupakan tempat untuk menonton film dengan menggunakan proyeksi layar lebar. Sementara itu, *platform online* adalah media yang digunakan untuk menonton film secara daring melalui internet. Media tersebut seperti Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, dan HBO Max. Oleh karenanya, beberapa mahasiswa/i Universitas Surabaya (Ubaya) turut menyampaikan pendapat mereka terkait *platform* yang digunakan untuk menonton film.

Trenadi Pramudia, mahasiswa Fakultas Teknik Ubaya angkatan 2022, memberikan pengalaman yang dirasakan ketika menonton film di bioskop. "Secara *feel* dan suasana, di bioskop lebih terasa nyata dan mampu membawa kita ke dalam filmnya. Di bioskop juga terasa menyenangkan karena bisa bersama banyak teman," ucap Trenadi. Mendukung pernyataan Trenadi, Kezia Aurelia, mahasiswa Fakultas Industri Kreatif Ubaya angkatan 2022, mengungkapkan kualitas yang ada di dalam bioskop. "Tentunya kualitas visual, seperti: layar bioskop yang cukup besar, suara audio yang berkualitas tinggi, dan efek suara yang lebih mendalam, membuat saya tertarik pergi ke bioskop" ungkapnya.

Beralih pada pembahasan mengenai kecenderungan untuk menonton film di bioskop atau *platform online*, Kezia lebih memilih ingin ke bioskop. "Saya bisa menonton tayangan perdana sekaligus menghargai karya penciptanya juga kalau di bioskop. Jika *streaming online*, rasanya kurang nyaman karena kualitas film biasanya kurang *High Definition (HD)*," tutur Kezia. Sedikit berbeda dengan Kezia, Dea Sarah Suharto, mahasiswa Fakultas Farmasi Ubaya angkatan 2022, memilih untuk menonton film di bioskop atau *platform online* tergantung keinginannya. "Saya lebih suka menonton di bioskop saat bersama pacar atau teman, sedangkan jika menonton sendirian, saya memilih *platform online*," ungkapnya.

Mengetahui adanya beberapa keuntungan yang bisa didapatkan saat menonton film melalui *platform online*, Sarah juga merasakan keuntungan selama menggunakannya. "Jika menonton melalui *platform online streaming*, kita dapat bebas melakukan pada waktu luang," ujar Sarah. Menurutnya, *platform online* memungkinkan Sarah untuk bisa menjeda filmnya sewaktu-waktu. Di sisi lain, Stanley Calvin Soesanto, mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Ubaya angkatan 2022, mengungkapkan perbedaan yang ia rasakan saat menonton film di bioskop ataupun *platform online*. "Keduanya memiliki ciri khas masing-masing mulai dari *ambience* hingga hal-hal teknis, seperti: suara, tampilan video, dan *screen size*," jelasnya.

Terlepas dari perbedaan bioskop dan *platform online*, Calvin memilih untuk menggunakan kedua media tersebut secara seimbang. "Film yang meninggalkan kesan bagus biasanya saya tonton kembali pada *platform online* walau sudah melihatnya melalui bioskop," tutur Calvin. Mirip halnya dengan Calvin, Trenadi mengatakan alasan ia me-*rewatch* film yang sudah ditontonnya di bioskop pada *platform online*. "Biasanya karena filmnya memang bagus ataupun banyak teka-teki yang saya belum terlalu paham membuat saya ingin menontonnya lagi pada *platform online*," ujarnya. Dengan demikian, Trenadi bisa menonton film yang disukai berulang kali.

Menonton film di bioskop atau melalui layanan *platform online* adalah pilihan yang dapat dipertimbangkan. Sebagian orang memilih menonton film di bioskop karena kualitas audio dan visual yang lebih baik, pengalaman menonton yang lebih memuaskan secara emosional, dan dapat menjadi kegiatan sosial yang menyenangkan. Namun, ada juga yang lebih memilih menonton film melalui layanan *platform online* karena kemudahan akses dan dapat ditonton kembali berulang kali. Terlepas dari pilihan yang diambil, nantinya juga bergantung pada keinginan kita dalam menikmati film. Jadi, kalian lebih memilih menonton film di bioskop atau *platform online*? (re6,nj)



Stanley Calvin Soesanto
Fakultas Bisnis dan Ekonomika 2022



Kezia Aurelia
Fakultas Industri Kreatif 2022



Dea Sarah Suharto
Fakultas Farmasi 2022



Trenadi Pramudia
Fakultas Teknik 2022

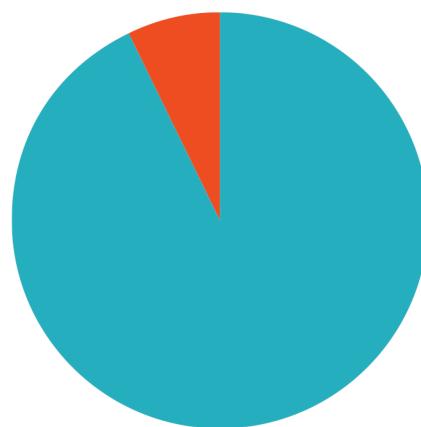
Tayangan Animasi: Hiburan, Nostalgia, dan Minat Mahasiswa Ubaya

Animasi merupakan metode manipulasi gambar atau objek untuk menghasilkan bentuk bergerak. Menyesuaikan jenisnya, animasi terbagi menjadi 2 jenis, yakni tiga dimensi (3D) yang detail dan dua dimensi (2D) yang terlihat seperti objek bergerak konvensional. Seiring majunya teknologi, kini animasi telah berkembang hingga ke ranah perfilman di berbagai belahan dunia. Kesuksesan *Upin & Ipin* asal Malaysia dan *One Piece* dari Jepang membuktikan bahwa film animasi banyak digemari dan menjadi pilihan tontonan bagi banyak kalangan, terutama di kalangan mahasiswa Universitas Surabaya (Ubaya).

Survei membuktikan bahwa 93% mahasiswa Ubaya menonton film animasi dan 7% *Ubayatizen* tidak menonton animasi karena kurang tertarik. Dapat disimpulkan bahwa film animasi cukup diminati oleh banyak mahasiswa di Ubaya. Lebih dari itu, sebesar 38,7% mahasiswa memilih komedi sebagai genre film animasi yang paling disukai. Senilai 24,7% memilih genre *action* dan 23,7% memilih drama. Sedangkan, sisanya memilih misteri sebagai genre favorit dalam film animasi dengan persentase 7,5%.

Selain karena seru dan menarik, mahasiswa Ubaya memaparkan beberapa alasan menonton film animasi. Sebanyak 59,1% mahasiswa mengaku menonton film animasi sebagai hiburan dan relaksasi. Hal ini dikarenakan film dapat digunakan oleh seseorang untuk mengisi waktu kosong di tengah kesibukan. Kemudian, sejumlah 18,3% menonton film animasi karena ingin menghidupkan kembali kenangan masa kecil atau sebagai tempat untuk bernostalgia. Lalu, sebesar 12,9% menjawab karena kesenangan pribadi atau hobi dan 8,6% sisanya menjawab karena *Fomo* atau sedang *viral*.

Film animasi dapat dinikmati oleh semua kalangan tanpa batasan usia. Tidak hanya memberikan hiburan semata, tetapi film animasi juga dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk meluangkan waktu dan mengatasi rasa bosan. Lebih dari itu, menonton film animasi juga memungkinkan kita untuk bernostalgia dengan kenangan-kenangan masa kecil. Namun, sebelum menonton, disarankan bagi *Ubayatizen* untuk memperhatikan rating usia (*age rating*) film yang akan ditonton. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kembali isi konten dengan usia *Ubayatizen*. (sv4,sxn)

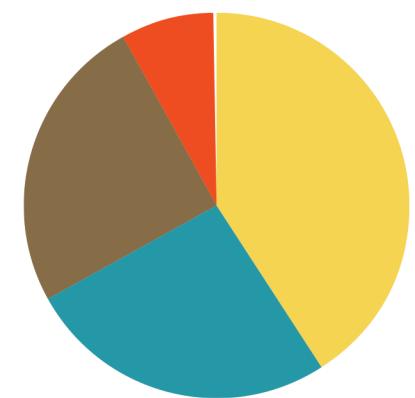


Menonton Film Animasi

- 93% Menonton film animasi
- 7 % Tidak menonton film animasi

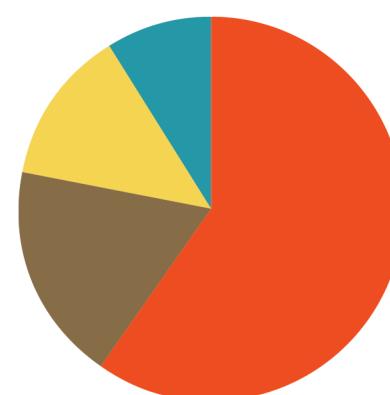
Genre Film Animasi

- 38,7% Genre Komedi
- 24,7% Genre Action
- 23,7% Genre Drama
- 7,5% Genre Misteri



Alasan Menonton Film Animasi

- 59,1% Hiburan & Relaksasi
- 18,3% Nonstalgia
- 12,9% Hobi
- 8,6% FOMO





Film Animasi Sebagai Sarana Belajar, Why not?

Film animasi kerap dijadikan sebagai sarana hiburan untuk meredakan stres dan menyegarkan pikiran. Jenis film animasi yang bisa dinikmati pun beragam, seperti kartun, anime, dan animasi singkat lainnya di platform seperti YouTube. Banyaknya ragam film animasi yang dapat dinikmati tersebut menarik banyak orang dari berbagai kalangan, dari anak-anak hingga dewasa. Mendalami lebih lanjut mengenai fenomena tersebut, Chandra Halim, S.Psi., M.Psi., selaku Dosen Psikologi Universitas Surabaya (Ubaya), memberikan tanggapannya terkait dampak film animasi dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.

"Animasi tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat pembelajaran," papar Chandra. Menurutnya, film animasi dapat menjadi motivasi belajar bagi mahasiswa. Chandra juga mengungkapkan bahwa animasi dapat menjadi ekspresi untuk menyampaikan perasaan yang sulit diungkapkan dengan kata-kata. Selain itu, animasi diyakini Chandra memiliki potensi sebagai motivasi belajar bagi mahasiswa. "Animasi dapat menjadi motivasi belajar bagi mahasiswa tergantung cara dosen tersebut mengemasnya," ucapnya.

Meskipun animasi dapat memberikan manfaat positif, Chandra menyoroti pentingnya memperhatikan *age rating* saat menonton animasi. "Kita menyadari bahwa beberapa animasi mengangkat isu-isu sensitif seperti kekerasan atau seksualitas yang tidak sesuai untuk ditonton oleh anak di bawah umur," jelasnya. Oleh karena itu, adanya **Dosen Fakultas Psikologi Universitas Surabaya**

sistem *age rating* menjadi landasan penting untuk memandu orang tua dan penonton muda dalam memilih animasi yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan adanya *age rating*, diharapkan anak-anak dapat menonton animasi sesuai dengan batasan umur mereka yang bisa membantu menciptakan lingkungan hiburan yang aman dan mendidik.

Lebih lanjut, Chandra meyakini bahwa setiap jenis animasi tanpa terkecuali, memiliki nilai pendidikan. "Tayangan animasi dengan tampilan apapun pasti akan ada sesuatu yang dapat kita pelajari, baik untuk kehidupan sehari-hari maupun aspek-aspek lainnya," ujarnya. Chandra juga merekomendasikan animasi *Kurzgesagt* di YouTube sebagai sumber pembelajaran dan motivasi khususnya bagi mahasiswa. Tak lupa Chandra berpesan bahwa, "Sesuatu yang kita lakukan secara berlebihan dapat berdampak buruk dan membuang waktu. Manfaatkanlah waktu tersebut untuk hal yang lain yang lebih penting." Pesan ini mengingatkan kita untuk tetap bijak dalam mengelola waktu dan fokus pada hal-hal yang memberikan nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

(sv1,sxn)



Chandra Halim S.Psi., M.Psi.
Dosen Fakultas Psikologi Universitas Surabaya

Kenapa Sih, Masih Suka Menonton Animasi?

Animasi memiliki daya tarik bagi penikmat dari berbagai rentang usia. Daya tarik tersebut datang dari keberhasilan film animasi dalam membangun karakter yang menarik dan menyajikan alur cerita yang ringan. Didukung dengan perkembangan zaman pula, jenis film animasi semakin bervariasi serta platform yang menayangkan juga semakin banyak dan mudah diakses oleh banyak orang. Menanggapi hal tersebut, Andynata Bernardo Cornelius, mahasiswa Fakultas Industri Kreatif angkatan 2023, Universitas Surabaya (Ubaya), berbagi pandangannya mengenai menonton tayangan animasi.

Andy dengan antusias mengungkapkan ketertarikannya pada dunia animasi, khususnya karya-karya dari Studio Ghibli. Tidak hanya sekadar hobi, menurut Andy, menonton film animasi ini juga sejalan dengan program studi yang tengah ia jalani. "Keberagaman animasi yang selalu mengikuti tren terkini memberikan banyak inspirasi bagi saya dalam berkarya," tuturnya. Dengan begitu, Andy menyatakan bahwa aktivitas menonton animasi tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menggugah kreativitas dan membuka wawasan terhadap perkembangan terbaru dalam dunia seni dan desain.

Lebih dari itu, Andy mengungkapkan bahwa keberagaman jalan cerita dalam animasi mampu menjadi sarana untuk belajar dan refleksi. "Dalam kesederhanaan gambar dan narasi, animasi mampu menyampaikan makna yang dalam dan relevan dengan pengalaman hidup," ujar Andy. Selain sebagai sarana refleksi, menurutnya beberapa film animasi yang ia tonton juga dapat berperan sebagai hiburan. "Menonton animasi juga dapat menjadi *stress reliever* dari rutinitas kuliah yang melelahkan," tambah Andy.

Sebagai penggemar animasi, Andy memberikan rekomendasi yang mungkin akan memikat hati *Ubayatizen*, yakni *Spirited Away* karya Studio Ghibli. "Di tengah kesibukan kuliah, jangan lupa untuk memberi diri waktu untuk menikmati film animasi untuk meredakan stres," pesan Andy. Menurutnya, melalui animasi kita dapat menemukan hiburan yang menyegarkan pikiran dan memberikan kesempatan untuk melupakan sejenak rutinitas sehari-hari. "Jadi, mari kita jadikan menonton animasi sebagai ritual kecil yang membawa kebahagiaan dan keseimbangan dalam kehidupan kita sehari-hari," tutup Andy.(sv2,sxn)

Andynata Bernardo Cornelius
Mahasiswa Fakultas Industri Kreatif Angkatan 2023



YUK, KENAL ANIMASI DARI BERBAGAI PENJURU DUNIA

Animasi bukan hanya sekadar hiburan anak-anak, tetapi juga mencerminkan kebudayaan dan kreativitas masyarakat dari berbagai negara. Setiap negara memiliki ciri khasnya sendiri dalam mengemas alur cerita dan animasi yang dihasilkan. Di balik setiap garis dan warna, tersembunyi nuansa budaya yang membedakan animasi suatu negara dengan yang lainnya. Maka dari itu, yuk kita eksplorasi beberapa ciri khas animasi dari beberapa negara!

1. Jepang: Menggali Dunia Fantasi dengan Anime dan Manga

Tidak dapat dimungkiri bahwa Jepang telah mengukir namanya dalam dunia animasi melalui fenomena anime. Bukan hanya sekadar gaya gambar, cerita-cerita anime sering kali mengeksplorasi tema-tema filosofis serta moral dengan memadukan unsur fiksi ilmiah dan fantasi. Karakter-karakter dengan mata besar, ekspresi emosional yang kuat, dan alur cerita yang mendalam menjadi ciri khas animasi dalam anime. Beberapa contoh anime yang terkenal termasuk *Naruto*, *One Piece*, serta Studio Ghibli dengan karya-karya seperti *Spirited Away* dan *My Neighbor Totoro*.

2. Amerika Serikat: Superhero yang Ikonik dan Humor Satir

Animasi *superhero* terutama yang diproduksi oleh Marvel dan DC Comics, telah menjadi ikon budaya pop yang mendunia. Karya seperti *Spider-Man*, *Superman*, dan *Batman* yang mencerminkan nilai-nilai heroisme, keadilan, dan pertarungan antara kebaikan dan kejahanatan. Selain itu, juga terdapat animasi seperti *Tom and Jerry*, *SpongeBob SquarePants*, dan *The Simpsons* yang dikemas dengan alur cerita yang unik. Alur tersebut turut mengandung humor satir yang bisa dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat.

3. Korea Selatan: Industri Webtoon dan Manhwa

Popularitas Webtoon di Korea Selatan telah menciptakan gelombang baru dalam dunia animasi. Webtoon sendiri merupakan komik digital yang dapat diakses secara daring dengan ciri khas format vertikal untuk memudahkan pembacaan. Lebih dari itu, manhwa (komik Korea) terkenal

untuk menggabungkan gaya gambar yang menarik dan cerita yang mendalam seperti dalam karya-karya seperti *Tower of God* dan *Solo Leveling*. Tak hanya itu, manhwa juga sering kali mengangkat cerita dengan latar belakang monarki Eropa dengan ciri khas tokoh utama perempuan yang kuat, seperti pada karya *Who Made Me a Princess* dan *Why Raeliana Ended Up in The Duke's Mansion*.

4. Indonesia: Animasi sebagai Cermin Kehidupan dan Budaya Lokal

Animasi Indonesia seringkali mencerminkan kehidupan sehari-hari masyarakat dan budaya lokal. Beberapa karya terkenal ditayangkan di televisi lokal untuk disiarkan, seperti *Keluarga Somat* dan *Adit dan Sopo Jarwo*. Animasi tersebut menghadirkan alur yang merayakan keunikan serta keragaman budaya Indonesia dengan mengimplementasikan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Selain itu, penggunaan bahasa dan ungkapan lokal dalam alur cerita turut menjadi ciri khas dalam usaha mengenalkan budaya setempat.

Melalui pembahasan ini, kita dapat melihat ciri khas setiap negara dalam menciptakan animasi. Dari keajaiban anime Jepang, komedi khas Amerika, webtoon Korea Selatan, hingga folklore dan nilai budaya lokal Indonesia. Kita dapat belajar banyak dari keberagaman ini, serta mengapresiasi kreativitas yang beraneka ragam. Kita juga dapat memahami kekuatan gambar dalam menyampaikan nilai-nilai yang dapat menjadi jendela dalam jiwa suatu bangsa. (sxn)



Hiburan Tanpa Batas: Film Animasi yang Menghibur

Kesibukan sehari-hari tidak jarang membuat seseorang kesusahan untuk beristirahat dan merilekskan badan serta pikiran. Sebagian besar orang memilih untuk menonton film sebagai salah satu cara untuk melarikan diri dari realitas keseharian mereka yang melelahkan. Selain menjadi sarana relaksasi, menonton film juga dapat dijadikan sebagai momen untuk melakukan *quality time* dengan orang-orang tersayang. Hal ini merupakan salah satu poin unggul dari film kartun, yakni terbuka bagi seluruh kalangan usia. Namun, tidak jarang juga orang-orang menonton hanya karena tontonan tersebut tengah ramai dibicarakan di sosial media atau sedang *viral*.

Disukai banyak orang karena memiliki pesan yang mendalam, tetapi diringkas ke dalam alur cerita yang ringan dan visualisasi yang menyenangkan menjadi daya tarik dari film animasi. Sebagian besar orang dewasa menonton film animasi karena ingin menghidupkan kembali kenangan masa kecil mereka yang bahagia hingga bernostalgia akan kenangan dan perasaan hangat yang mendominasi masa kecil mereka. Hal ini merupakan salah satu cara bagi seseorang agar dapat terhubung dengan *inner child* mereka. Berhubungan dengan *inner child* seseorang dapat menimbulkan efek positif secara psikologis. Beberapa di antaranya seperti: ampuh mengurangi stres, meningkatkan suasana hati atau *mood*, dan juga memberikan makna serta pandangan yang positif terhadap kehidupan.

Selain memberikan relaksasi, tontonan kartun juga dapat memicu imajinasi penonton. Animasi kerap kali menampilkan dunia yang penuh kreativitas dan imajinasi, seperti anime ataupun film produksi Disney. Imajinasi yang aktif dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*, merangsang kreativitas, dan juga dapat mendorong untuk dapat berpikir *out of the box*. Terutama bagi anak-anak, dampak positif dari menonton film animasi sangatlah banyak apabila ditonton dalam batasan yang wajar. Anak akan mempelajari bagaimana cara agar dapat terampil secara sosial, memahami emosi, pesan moral, dan lainnya.

Terdapat banyak alasan mengapa orang-orang menonton dan menyukai film animasi. Bukan hanya sekedar kartun bagi anak-anak, saat ini film animasi telah memiliki genre yang beragam dan tidak jarang juga menyinggung suatu fenomena sosial yang kemudian dikemas ke dalam tontonan yang menyenangkan untuk dicerna oleh seluruh kalangan usia. Namun kembali lagi pada preferensi pribadi, film kartun bukanlah sesuatu yang pasti disukai oleh semua orang. Kalau kalian, apa kalian menikmati menonton film animasi? (sv3,sxn)





UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA



OPEN ENROLLMENT **UBAYA WEST CAMPUS**

Spazio Tower 9th Floor



Registration Schedule

Batch I until 31 December 2023

Regular Programs:

- Sarjana Teknik Informatika (Data Science & Artificial Intelligence)
- Sarjana Akuntansi (Accounting)
- Sarjana Manajemen (Management)
- Sarjana Psikologi (Psychology)
- Sarjana Hukum (Law)

Dual Degree/International Bachelor Programs:

- International Business Networking
 - Professional Accounting
 - Information Technology
- All study programs above have been accredited A / Unggul**

Join Us Now

daftar.ubaya.ac.id



For further information, please contact:

0812 500 1005

Gerbang

Edisi 346 | Desember 2023
Gaung Ekspresi Remaja Berkembang

Gerbang¹
Gaung Ekspresi Remaja Berkembang

RASA DALAM HAMPA

WANDASARI HADI | SMA NEGERI 9 TAMBUN SELATAN

Gemericik deras air terdengar tak bersuara

Dengan diri yang telah hilang jiwa

Menyapu bersih pada raga dengan tak terbaca

Sebab jiwa ini telah terhapus dari jati dirinya

Dibawah pancuran air ini ku berdiri

Menenangkan hati agar selalu bersimpati pada diri

Dengan rasa sesak dan pikiran yang meracuni

Entah ini sebuah kesalahan atau sebuah takdir diri

Rasa ini yang kurasakan, hampa menyelimutiku

Bagaikan terbawa angin tubuhku terasa membeku

Seolah tindakkan sebelumnya terasa mengulang waktu

Andai saja aku tak seperti yang terbayangkan, pada waktu itu

Tiada lagi suara cinta, kasih dan kekeluargaan yang ku rasakan

Kini tersisa hanyalah rasa penyesalan

Yang mampu membuat diriku terbungkam

Rasa ini merasuki tubuhku hingga terlalu dalam

Oh tuhan, tolong bantu aku melewati rasa ini

Aku ingin terbang bebas mengikuti hasrat hatiku

Membriarkan yang sudah terjadi biarlah berlalu

Dengan tujuan utama memperbaiki dan bangkit pada keterpurukan ini

Gerbang
Gaung Ekspresi Remaja Berkembang

gerbang.ubaya.ac.id

Halo teman2-teman, buat kalian siswa-siswi SMA dimanapun berada, kalau kalian punya hobi nulis dan ingin karya kalian dipublikasikan, Tabloid Gerbang bisa jadi solusinya nih.

Gerbang adalah salah satu rubrik dalam Warta Ubaya yang ditulis oleh siswa-siswi SMA dari seluruh Indonesia.
Untuk persyarattannya :

Karya harus buatan pribadi, tidak mengandung unsur SARA, dapat berupa cerpen, review/preview novel atau film, puisi, cerita bersambung dan lain-lain.
Karya dapat diketik di microsoft word.

Nah, kalau teman-teman tertarik silahkan langsung mengirim karya melalui [link : bit.ly/gerbangubaya](http://bit.ly/gerbangubaya) dan jangan lupa lakukan konfirmasi pengiriman ke CP yang telah tersedia ya.
Kami tunggu karya kalian!!!

CP : Wielmiano Hugo Maeio Avande
WA : 081392522935 / LINE : hugo_avande

THE PREFECT ICE FLOWER

SRI WAHYUNI | SMAN 14 SINJAI

Dia seperti bunga salju, indah dan misterius disaat yang bersamaan, dia itu sesuatu dan aku tak dapat menggambarkan sesuatu itu untuknya. Dia sempurna, dari ujung kepala sampai kaki diterlihat sangat sempurna. Kadang aku pikir bahwa dia adalah ilusiku tapi ternyata dia bukan ilusiku, dia nyata. Warna matanya yang menakjubkan benar – benar membuatku seakan melupakan bahwa dia adalah manusia, menurutku dia adalah putri bangsawan dari dunia dongeng. Surainya yang berwarna perak membuat dia mencolok ditengah banyak orang. Nyaris saja semua orang akan merasakan hal luar biasanya jika ada didekatnya.

Sudah kukatakan di awal, kalau dia itu sempurna. Cara ia berbicara, wajah, langkah kakinya, tatapan matanya. Semua itu sempurna, pantas saja semua orang yang menjumpainya akan mengatakan *The prefect ice flower*, dia juga sangat datar, tapi itulah ciri khasnya, tapi aku bisa bertaruh bahwa dia sangat sempurna saat ia tersenyum. Sayangnya, dia jarang tersenyum, ya. Pertama kali aku bertemu dengannya, membuatku terdiam. Bulu kuduk ku saja sampai meremang akibat dinginya tatapan mata yang ia berikan kepadaku.

Dan saat itu aku yakin 100% bahwa aku membenci dirinya yang terlalu otoriter dalam memberikan aturan. Tapi, kali ini aku menarik semua perkataanku itu. Dia tidak otoriter, tapi dia adalah manusia yang paling sempurna aku temui. Dan aku yakin, aku jatuh cinta dengan putri ice itu. Aku juga tak melupakan warna matanya, warna mata *abu – abu* yang kuyakini lagi – lagi hanya 2% persen orang yang ada didunia ini yang memiliki warna mata seperti itu. Warna mata dan surainya benar – benar sangat sinkron, menambah kesan yang sangat menawan. Bahkan jika aku diminta untuk menulis 1001 alasan aku mencintainya, maka aku bisa

menulis buku setebal kamus Bahasa Inggris yang digunakan disekolahku.

Yang lebih mengherankan lagi, walapun ia jarang tersenyum dan terkesan begitu tertutup. Tetap saja banyak yang mengaguminya, tak tanggung – tanggung semua orang yang mengaguminya menyatakan perasaanya. Namun, dia tetap menolak dengan wajah datar dan terkesan tak peduli sama sekali. Aku bahkan tak lupa, saat temanku pun menyatakan perasaanya, tapi temanku ditolak dan yang luar biasanya ditolaknya sampai didepan umum. Sudah dapat dibayangkan betapa malunya dia saat itu. Saat itu, aku menyadari bahwa Mutiara didasar Samudra tak bisa dimiliki dengan usaha yang kecil, tapi ada usaha yang besar yang harus diperjuangkan didalamnya. Sama hal dengan *The perfect ice flower* ia tak bisa dimiliki dengan hanya menyatakan perasaan saja, dia itu luar biasa, hidupnya luar biasa, tertata sangat rapi hingga bahkan di setiap jengkal kakinya sudah terencana apa yang harus ia lakukan. Saat setelah mengenalnya, aku tak bisa berpaling darinya. Apalagi jika ia menatapku sangat dalam dengan tatapan mata yang seindah buang es ditengah salju, menyejukkan sekaligus membuatku penasaran.

Bukan saja parasnya yang tak nyata tapi kebaikan hatinya juga jauh terasa sangat luar biasa. Tak pernah ku dapati orang setulus itu dalam membantu, walaupun ia lahir di sebuah istana tapi dia tak segan – segan membantu orang – orang yang ada dibawahnya. Dan hingga akhirnya, aku benar – benar percaya bahwa ia adalah *The Perfect Ice Flower*.

Tamat.

The Result of Waiting so Long

Dike Setiawan | SMA NEGERI 3 KOTA MOJOKERTO

Hiduplah seorang Putri yang berasal dari Kerajaan Lombardia yang berada di Italia yang lahir tanggal 30 Desember bertepatan dengan pergantian tahun, yang saat ulang tahunnya selalu dirayakan dengan mewah, ketika putri lahir banyak sekali yang datang ke Kerajaan Lombardia seperti Kerajaan Romawi, Kerajaan dari India pun juga datang. Putri ini memiliki paras yang cantik, kulitnya putih pucat seperti orang Eropa pada umumnya, memiliki mata yang sipit dengan bola mata berwarna biru menambah kecantikan putri ini. Ibu dari putri ini menamai putrinya dengan nama Kareena Kema Angelica sedangkan Ibunya adalah Ratu Belleza Angelica dan Ayahnya bernama Raja Enzo Kevin Frans, begitu sempurna Putri Kareena ini sudah cantik, seorang Putri Bangsawan juga bahkan ia bisa menjadi Pemimpin di Kerajaan Lombardia, memiliki orang tua yang sangat menyayanginya. Putri Kareena kecil la sangat sekali berada di dalam kerajaan bermain dengan Ibunya, melukis, serta la selalu tidak lupa untuk membaca Kitabnya yaitu Al-quran, la tidak pernah keluar bermain di taman karena bagi Putri Kareena kecil yang masih berusia enam tahun seorang wanita yang betah di rumah maka la disebut wanita yang shalihah maka dari itu Putri Kareena tidak akan keluar dari kerajaan dan la akan keluar hanya hari Raya Idul Fitri meski la tahu di Italia masih mayoritas beragama Kristen, lalu la akan keluar saat merayakan hari ulang tahun di pergantian tahun.

Begitu tertutup Putri Kareena ini tapi juga tidak begitu tertutup karena la masih Home Schooling yaitu sekolah di dalam kerajaan serta Putri Kareena juga masih berinteraksi dengan masyarakat jelata saat la pergi mengunjungi pasar masyarakatnya dengan ini Putri Kareena dikenal dengan keramahannya, kemurahan hatinya yang selalu menolong masyarakat yang sedang mengalami kesusahan. Serta Putri Kareena juga di kenal dengan ciri khasnya yaitu selalu menggunakan cadar, gamis yang selalu berwarna hitam, selalu menundukkan kepala saat berjalan di kerumunan laki-laki yang bukan mahramnya. Meski memiliki kecantikan yang luar biasa tapi Putri Kareena menutupinya dengan menggunakan cadar karena la tahu bahwa kecantikan seorang Perempuan hanya bisa dilihatkan oleh mahramnya, hari demi hari berlalu Putri Kareena kecil tumbuh menjadi Putri Kareena remaja di usianya yang ke sebelas Tahun la merayakannya dengan kedua orang tuanya serta anggota kerajaan yang lain.

Putri Kareena :"Umi besok kita ada jamuan kecil yak arena besok adalah hari ulang tahunku dan tahun baru aku hanya ingin merayakan dua momen ini secara sederhana tapi sangat berarti bagiku", ujar Putri Kareena kepada Ibunya yang la panggil Umi

Ratu Belleza :"Baiklah anakku sekarang juga kami akan mempersiapkannya semua", jawab Ratu Belleza sembari mencium Putri Kareena

Setelah percakapan itu kerajaan yang semula biasa saja seketika menjadi indah karena hiasan-hiasan bunga, lampu-lampu yang indah. Malam pun tiba akhirnya para Prajurit kerajaan mengundang banyak sekali masyarakat kerajaan yang sedang kesusahan, tidak lupa juga memberikan undangan kepada anak-anak kecil, saat itu semua anggota kerajaan tidur dengan lelap agar keesokannya mereka semua tidak mengantuk saat mempersiapkan jamuan kecil untuk anggota kerajaan, masyarakat yang membutuhkan, dan anak-anak yang sudah di undang oleh Putri Kareena.

Pagi pun datang sinar matahari masuk melalui lubang-lubang kecil kerajaan atau masuk melalui jendela kamar kerajaan yang sudah dibuka, udara pagi yang sangat segar yang membuat Putri Kareena terbangun dari tidurnya. Pelayan kerajaan yang sudah berdiri di kamar Putri Kareena langsung menghampirinya untuk membantu menyiapkan kamar mandi yang akan digunakan untuk mandi Putri Kareena, setelah selesai mandi Putri Kareena langsung memakai gamis berwarna hitam yang memang sudah disiapkan oleh pelayannya itu beserta dengan cadar berwarna hitam dan juga sepatu kerajaan miliknya yang berwarna hitam semburat putih la kenakan di kakinya, stelah itu la langsung menuju ke ruang utama kerajaan untuk membantu mendekor atau membantu memasak jamuan di dapur kerajaan. Sesampainya di ruang utama kerajaan la membantu untuk memasang bunga violet warna ungu yang sangat la suka untuk dibuat hiasan beberapa meja untuk tamu undangan makan, lalu Putri Kareena berjalan menyusuri lorong-lorong kerajaan untuk menuju ke dapur. Ketika la sudah sampai la langsung membuat pasta yang dibantu oleh pelayan kerajaan, betapa sibuknya pagi itu untuk acara nanti malam yang sangat meriah karena kedatangan anak-anak kecil dari keluarga menengah kebawah atau anak-anak yatim piatu, sudah tiga jam Putri Kareena membuat pasta.

Akhirnya setelah membuat pasta Putri Kareena melakukan shalat dzuhur sedangkan pelayan atau anggota kerajaan yang tidak beragama muslim melanjutkan membuat jamuan, mendekor seluruh ruangan kerajaan, membuat susunan acara untuk nanti malam, dan masih banyak lagi yang dipersiapkan. Waktu terus berjalan setelah Isya pesta ulang tahun dan menyambut tahun baru telah dimulai, saat itu Putri Kareena mengganti gamisnya yang dari pagi sampai sore menggunakan gamis dan cadar berwarna hitam sedangkan untuk malam hari la mengganti gamis dan cadarnya berwarna putih. Dihiasi oleh tiara putih yang ditengahnya terdapat berlian berwarna ungu yang melingkar indah di kepala Putri Kareena, jamuan pun dimulai setelah datangnya Putri Kareena ke ruangan utama kerajaan.

Bersambung...

Stages of Grief

Kirana Kepakisan | SMAN 3 Denpasar

You left my life

But did you really leave?

Cause darling, you're still in my heart

And I'll keep dreaming on and on and on

You, my love, I'll never write a sad song about

You make my heart flutter, no room for another

I'm in denial, I know we're still in love

We just need to be a little bit patient

I still catch your eyes

And your handsome smile

I still stare at you whenever you walk by

And I know so do you

You left my life

And I didn't feel anything

Why darling? Did you really not mean that much to me?

So I'll keep dreaming on and on and on

You, my love, I'll never write a sad song about

And it turns out I'm incapable of feeling just that

I'm in anger to myself for not caring enough

A little bit too patient



PENERIMAAN MAHASISWA BARU UBTAYA **(2024-2025)**

Jalur Tanpa Tes Batch I

Batas akhir
pendaftaran
online

**31 Desember
2023**

Jalur Kedokteran

Pelaksanaan Tes : 16 Desember 2023

Batas akhir
pendaftaran
online

**12 Desember
2023**

Jalur Tes

Pelaksanaan Tes : 16 Desember 2023

Batas akhir
pendaftaran
online

**14 Desember
2023**

Jalur RPL

Pelaksanaan Tes : 16 Desember 2023

Batas akhir
pendaftaran
online

**10 Desember
2023**

Pendaftaran online:

daftar.ubaya.ac.id



Informasi lebih lanjut hubungi:

 **0812 500 1005**

Mengenal Ciri Khas Serial Drama dari Ketiga Negara Ini!

Dunia kita dipenuhi dengan beragam budaya yang bisa memengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang paling menonjol pengaruhnya ialah hiburan atau *entertainment* yang bisa kita lihat melalui karya-karyanya, seperti: film, animasi, maupun serial drama. Membahas lebih dalam, serial drama merupakan salah satu jenis tayangan yang biasanya menunjukkan alur cerita atau konflik tentang kehidupan sehari-hari sekaligus mengusung tema emosional. Serial drama sejatinya telah tersebar di berbagai negara dengan ciri khasnya masing-masing yang berhasil meningkatkan angka peminat. Yuk, cari tahu ciri khas beberapa serial drama dari negara-negara berikut ini!

1. Drama Korea atau *K-Drama*

Drama Korea atau *K-Drama* merupakan sebuah serial dengan durasi 60 sampai dengan 90 menit yang berasal dari Korea Selatan. Umumnya, *K-Drama* menampilkan alur intens serta penggambaran kehidupan para tokoh yang dilengkapi dengan berbagai hal berbau Korea. Hal yang dimaksud berupa tempat wisata, makanan khas, gaya berbusana, dan musik *K-Pop*. Selain itu, *K-Drama* juga dikenal karena adanya original soundtrack (OST) yang mampu membuat penontonnya semakin merasa emosional dengan scene yang ada di dalam serial drama. Adapun *K-Drama* yang terkenal, yaitu *Itaewon Class* dan *Hospital Playlist*.

2. Drama Cina

Berpindah pada drama asal Cina atau dracin, alur cerita yang dibawakan banyak berfokus pada latar waktu di masa lampau dengan kombinasi fantasi serta politik atau kerajaan. Dengan alur cerita seperti itu, tak heran apabila kita sering mendapati para tokoh dalam dracin yang memakai busana tradisional khas Cina. Berdurasi sepanjang 45 menit, dracin sukses

membawakan berbagai elemen budaya Tiongkok di dalam drama, salah satunya budaya minum teh. Kita bisa melihat alur dan budaya-budaya seperti di atas pada dracin lawas berjudul *The Return of Condor Heroes*. Melalui dracin juga, media ini bisa sarana efektif dalam memperkenalkan kekayaan warisan budaya kepada penonton internasional.

3. Drama Jepang atau *Dorama*

Dikenal dengan sebutan *dorama* yang merupakan cara penyebutan drama dalam bahasa Jepang, durasi serial yang ditayangkan sekitar 30 sampai 60 menit. Walau sekilas tampak sama dengan *K-Drama* dan dracin, *dorama* sendiri cenderung menyajikan alur cerita yang cukup cepat dengan berbagai macam aksi di dalamnya. Alasan dari pembawaan alur yang cepat ini dikarenakan *dorama* memiliki jumlah episode yang pendek. Alur atau konflik yang dibawakan juga biasanya lebih realistik dari kedua drama lainnya. Di sisi lain, *dorama* lebih sering mengadaptasi alur cerita *manga* atau komik asal Jepang yang menjadikannya khas, salah satunya *Alice in Borderland*.

Segala keunikan yang ditawarkan oleh drama-drama di atas dapat memperkaya dunia perfilman internasional dengan kisah, karakter, serta visual yang bisa memukau hati. Bagi sebagian orang, drama bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi jendela untuk memperluas pandangan penonton tentang kehidupan, budaya, serta emosi manusia. Setiap kisah yang terasa seolah menjadi bagian dari hidup para penonton, membuat orang-orang tak jarang terkoneksi secara emosional dalam setiap cerita yang dihadirkan. Perasaan terkoneksi tersebut bahkan bisa menjadi salah satu ciri dari suksesnya para aktor, aktris, serta pembuat serial drama selama pengerjaannya. Lantas, apa saja serial drama terbaik yang pernah kalian tonton? (*nj,re1*)



Drama Korea Internasional Ini Ternyata Hasil Replikasi!

Serial drama dari Korea Selatan kini sedang berada di puncak peminatnya dari berbagai negara. Berbeda dengan awal kemunculannya, genre yang ditawarkan serial drama korea alias drakor ini tidak hanya terbatas di komedi dan romantis lagi, tetapi juga aksi, misteri, *thriller*, dan lain-lain. Tidak bisa dipungkiri, terdapat banyak drakor yang memiliki alur cerita menarik dan unik untuk ditonton di setiap episodenya. Namun, ada beberapa drakor juga yang ternyata diadaptasi dari serial atau series drama luar negeri, *Iho!* Bagi kalian yang ingin tahu daftar drama-drama asal Korea hasil dari adaptasi sebuah serial, yuk simak tulisan di bawah ini!

1. Boys Over Flower

Mengilas balik pada awal-awal kelahiran drakor di mata internasional, *Boys Over Flower* menjadi salah satu yang digemari oleh banyak orang. Usut punya usut, drakor satu ini diadaptasi dari serial drama Cina yang berjudul *Meteor Garden*. Drakor ini bercerita tentang seorang perempuan bernama Geum Jan Di yang pindah ke sekolah *elite* dan ditindas oleh sekumpulan laki-laki. Seiring berjalananya waktu, salah satu laki-laki bernama Gu Jun Pyo menaruh perasaan suka kepada Geum Jan Di. Kisah *enemy to lovers* antara Geum Jan Di dan Gu Jun Pyo ini disajikan dalam genre komedi-romantis dengan total 25 episode.

2. 18 Again

Masih dengan serial drama bernuansa romantis, *18 Again* menjadi salah satu drakor tentang percintaan yang memiliki kisah unik. Dalam drakor tersebut, Hong Dae Young diceritakan sebagai seorang laki-laki berusia 37 tahun yang dilanda konflik keluarga. Di luar dugaan, ia tiba-tiba berkesempatan bisa kembali ke masa lalunya. Dae Young lantas menjalani kehidupan barunya sebagai anak berusia

18 tahun yang digemari banyak gadis karena merupakan salah satu pemain basket. Kisah hidup baru Hong Dae Young ini sebenarnya terinspirasi dari sebuah serial drama Amerika yang berjudul *17 Again* lalu diadaptasi kembali dalam versi Korea dengan jumlah episode sebanyak 16.

3. The World of Marriage

Beranjak ke kisah romantis yang lebih dewasa yakni pernikahan, drakor yang berjudul *The World of Marriage* sempat menggemparkan orang-orang dengan alur cerita menegangkan. Alur dalam drakor ini berfokus pada sepasang suami istri dengan satu anak. Pasangan tersebut bernama Jin Sun Woo yang merupakan seorang dokter dan Lee Tae Oh selaku produser film. Munculnya konflik dalam drakor ini bermula dari adanya dugaan dalam benak Sun Woo sampai ia akhirnya mendapati Tae Oh ternyata berselingkuh dengan wanita lain. *The World of Marriage* dikemas dalam 16 episode yang juga ternyata hasil adaptasi dari serial *Doctor Foster* asal Inggris.

Dengan adanya berbagai adaptasi dalam drakor di atas, membuktikan kepada kita bahwa inspirasi dalam pembuatan karya bisa menjadi sebuah pondasi. Kita bisa menjadikan pondasi tersebut sebagai langkah untuk kembangkan sebuah karya berbeda dan baru yang bisa disukai oleh banyak orang ke depannya. Pengembangkan karya tersebut sejatinya telah bisa kita lihat pada industri film dan drama asal Korea Selatan yang juga ternyata mengadaptasi serial dari luar negeri. Di sisi lain, pengadaptasian tersebut juga perlu menghindari plagiarisme atas karya orang lain. Dengan demikian, orisinalitas bisa terjaga sekaligus kreativitas dapat meningkat. Berdasarkan daftar drakor yang sudah kita bahas, manakah yang menjadi favorit kalian? (*mon,nj*)



Ketahui Manfaat Mendalam Menonton Serial Drama

Saat ini, kehadiran film drama sudah menjadi suatu hiburan yang umum di seluruh kalangan usia. Hiburan tersebut bisa didapatkan melalui alur cerita yang dibawakan, pengembangan konflik di dalam film drama, sampai dengan para pelakon yang bermain di sana. Tidak hanya ketiga hal di atas, film drama juga menyediakan berbagai macam genre yang bisa kita jelajahi dan menyesuaikan dengan keinginan kita. Dengan berbagai hiburan tersebut, menonton serial drama sejatinya juga bisa menghasilkan manfaat-manfaat yang baik untuk diri kita. Manfaat tersebut bahkan tidak sebatas untuk kesehatan mental saja, tetapi masih banyak lagi. Yuk, kita simak bersama pembahasannya lebih lanjut!

1. Menghilangkan Stres

Menonton film drama bisa menjadi salah satu alternatif untuk menghilangkan stres setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Hal ini dikarenakan drama bisa menjadi sebuah cara untuk menghibur diri sekaligus menyempatkan waktu memiliki *quality time* sendiri. Kita bisa mengistirahatkan sejenak beban pikiran yang ada untuk terjun ke dalam alur cerita di film drama. Dengan demikian, pikiran kita bisa menjadi lebih segar. Jadi, tak heran jika menonton drama menjadi salah satu terapi pikiran yang bisa memberikan peluang bagi kita untuk melepaskan penat dan membangun keseimbangan mental.

2. Meningkatkan Interaksi Sosial

Dalam menjalankan keseharian, kita tidak lepas dari interaksi sosial antar manusia lainnya. Interaksi tersebut bisa menjadi sebuah jembatan untuk menghubungkan orang lain agar lebih erat. Melalui film dan drama, interaksi bisa muncul antara kita dengan orang lain yang memiliki minat sama dengan suatu genre

sampai dengan aktor atau aktris yang memerankannya. Terlebih, apabila kita bertemu dengan orang dengan film atau drama kesukaan yang sama. Aktivitas menonton drama bersama tidak hanya memperluas lingkaran sosial, tetapi juga menciptakan peluang untuk membangun kebersamaan dengan orang lain.

3. Mempelajari Budaya Lain

Selain sebagai hiburan dan wadah untuk berinteraksi sosial, menonton film bisa menjadi suatu cara yang menyenangkan dalam mempelajari dan memahami budaya lain. Budaya tersebut bisa kita lihat dari jalan cerita yang ditampilkan di dalam film drama. Melalui jalan cerita tersebut, kita dapat melihat, baik dari busana atau gaya *fashion* yang ditunjukkan, tradisi dalam kehidupan sehari-hari di suatu negara, sampai dengan gaya hidup sekaligus suasana keadaan di sekitarnya. Maka dari itu, menonton film drama bisa menjadikan kita kaya akan wawasan, keberagaman, dan perspektif baru akan keindahan budaya-budaya yang ada.

Masih banyak lagi manfaat yang dapat kita ambil dalam menonton serial drama. Bukan hanya sekadar hiburan semata, serial drama bisa juga meningkatkan wawasan maupun membuka pandangan baru akan suatu hal, seperti gaya hidup, gaya berbusana, hingga budaya maupun tradisi di suatu negara. Oleh karenanya, para penikmat serial drama bisa mempelajari banyak hal dengan cara yang lebih menyenangkan, mengingat aktivitas ini tergolong menyenangkan. Serial drama bisa dikatakan menyenangkan karena kita hanya perlu menonton dan menikmati jalan cerita yang disajikan. Menurut kalian, apa saja manfaat lain yang bisa diperoleh dengan menonton serial drama? (*nj,re5*)



Ketagihan Menonton Series Drama? Bisa Saja Itu *Binge Watching!*

Serial drama menjadi sebuah hiburan bagi kita terlebih karena bisa ditonton pada waktu luang. Sebagai sebuah hiburan, serial drama menyuguhkan berbagai macam genre, konflik, serta para pelakon di dalamnya. Ketiga aspek tersebut membuat kita tak jarang gemar menonton serial drama hingga puluhan atau ratusan episode dalam sehari. Bahkan, ada beberapa orang juga yang sampai lupa waktu karena gemar menonton film. Di samping itu, kini platform online sudah bisa diakses dengan mudah dengan menyediakan berbagai macam serial drama kesukaan para penggemarnya. Hal ini yang menjadikan perilaku *binge watching* drama semakin meningkat. Namun, apa sebenarnya yang dimaksud dengan *binge watching* pada serial drama?

Binge watching merupakan istilah tentang sebuah kondisi ketika seseorang menghabiskan banyak waktu sekaligus untuk menonton banyak episode, baik dalam serial film maupun drama. Sementara itu, *binge watching* drama merujuk pada seseorang yang melakukan *streaming* atau menonton serial drama dengan jumlah episode yang banyak secara terus-menerus dan dalam waktu singkat. Adanya perilaku ini sempat menjadi sebuah fenomena bahkan tren di kalangan masyarakat. Tren tersebut mulai muncul sejak media televisi berkembang, sehingga aktivitas menonton serial drama secara terus-menerus kian meningkat di era digital. Peningkatan paling besar terkait *binge watching* drama terjadi pada masa pandemi Covid-19 beberapa tahun lalu.

Sejatinya, penyebab dari munculnya *binge watching* drama ialah hormon dopamin pada otak yang dilepaskan secara tidak sadar. Hormon tersebut membuat kita bisa merasa nyaman dan bahagia saat menonton serial drama, sehingga sebuah kepuasaan didapatkan. Para ahli turut menyebutkan bahwa semakin seseorang sering menonton

serial drama, kadar dopamin yang dihasilkan otak akan meningkat. Tingginya kadar dopamin yang bisa dihasilkan menjadikan aktivitas menonton serial drama terasa menyenangkan, bahkan dapat membuat seseorang ketagihan. Apabila seseorang sudah mendapatkan kenyamanan atau kebahagiaan, mereka cenderung akan meneruskan episode selanjutnya agar perasaan tersebut kembali muncul.

Walaupun *binge watching* drama bisa memberikan perasaan bahagia karena adanya hormon dopamin yang dilepaskan, ada juga dampak dari melakukan aktivitas ini. Dampak yang dimaksud, yaitu: meningkatkan risiko penyakit jantung, menyebabkan kenaikan berat badan, dan mengalami kesulitan dalam tidur. Ketiga dampak tersebut bisa didapatkan oleh seseorang yang mengalami *binge watching* drama, terlebih jika dilakukan secara terus-menerus. Lebih lanjut, alasan ketiga dampak di atas bisa membuat seseorang mengidap penyakit berat, yaitu *binge watching* biasanya dilakukan dengan duduk dalam waktu lama sembari ditemani cemilan. Selain itu, orang-orang biasanya merelakan waktu tidurnya agar bisa menonton serial drama lebih lama.

Menonton serial drama dapat dikatakan menjadi sebuah hiburan bagi sebagian besar orang. Tak bisa disangkal bahwa menonton drama dapat membuat kita bahagia dan senang, terlebih setelah kita menjalani aktivitas sehari-hari yang padat. Oleh karenanya, menonton serial drama tidaklah dilarang apabila kita bisa mengontrol diri dengan baik. Dalam konteks ini, kita perlu mengetahui dan sadar akan dampak buruk dari melakukan *binge watching* drama. Dampak buruk tersebut bahkan bisa mengantarkan kita mendapatkan berbagai macam penyakit serius. Menurut kalian, apa dampak saja buruk lain yang bisa didapatkan oleh seseorang karena melakukan *binge watching* drama? (nj)



ICF 2023:

Bersama-sama Melek Kemajuan Digitalisasi

Pada tanggal 3-5 November 2023, Fakultas Teknik terkhususnya Program Studi Informatika Universitas Surabaya (IF Ubaya) mengadakan Informatics Creative Festival (ICF). Dilaksanakan secara luring di V-Junction Lantai 3, Mall Ciputra World, Surabaya, ICF menghadirkan berbagai macam acara, seperti perlombaan, seminar, dan pameran proyek-proyek mahasiswa Ubaya. Acara ini sendiri bertujuan untuk memamerkan karya-karya milik mahasiswa IF Ubaya sekaligus memberikan pemaparan materi melalui seminar. Dihadiri setidaknya puluhan peserta dari kalangan umum, ICF juga mendatangkan Lisana, Ph.D., selaku Dosen IF Ubaya dan Ahmad Hilmy, selaku Data Scientist di Patria & Co.

Lisana, selaku pembawa materi untuk seminar pertama, membahas terkait "*User Interface/User Experience (UI/UX) in Digital Product*". Dalam pemaparannya, Lisana menjelaskan bahwa UI/UX merupakan dua hal yang mirip walau memiliki fokus yang berbeda. UI cenderung fokus terhadap *user interface* dan riset-riset yang dilakukan. Sementara itu, UX berfokus terhadap *user* dengan *digital device* yang biasanya dapat dilihat oleh mata. "Keduanya sebenarnya saling berkaitan, tanpa UI yang bagus tidak akan ada UX yang bagus," papar Lisana.

Beralih pada topik untuk seminar kedua mengenai "*Navigating the Data Jungle*", Hilmy membuka acara dengan membahas tentang data. "Di era digitalisasi saat ini membuat data ada di sekitar kita, bahkan di genggaman tangan alias *handphone*" ujar Hilmy. Hanya dengan melihat di Indonesia, data-data yang bertebaran jumlahnya tidak terbayangkan. Misalnya, dari penggunaan media sosial, *e-commerce*, atau situs nonton

online yang dapat merekomendasikan berbagai hal kepada khalayak umum atau penggunanya. "Rekomendasi-rekomendasi tersebut adalah hasil kerja yang dilakukan oleh seorang *data analyst* dan *scientist*," papar Hilmy.

Lebih mendalam menjelaskan mengenai data, Hilmy menyebutkan pilar-pilar dalam data. "Data science memiliki dua pilar yang masing-masing memiliki tiga komponen, pertama berupa *computer science, math and statistic*, dan *domain/business knowledge*; serta yang kedua berupa *intelligence artificielle, machine learning*, dan *deep learning*," jelas Hilmy. Komponen-komponen pembentuk pilar seorang *data scientist* adalah perangkat yang banyak digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari. "Berdasarkan hal tersebut, kesempatan dan peluang kerja sebagai seorang *data analyst* dan *scientist* memiliki karir yang menjanjikan di masa yang akan mendatang," kata Hilmy.

Pemaparan materi dari narasumber menghadirkan antusiasme peserta, salah satunya yang merupakan mahasiswa IF Ubaya. "Bagaimana pengumpulan data yang diambil agar tahu *user* merasa kebingungan atau tidak terhadap *UI* yang sudah dibuat?" tanya mahasiswa tersebut. Menanggapi hal tersebut, Lisana mengungkapkan bahwa tidak hanya sekadar prototipe sederhana saja yang perlu dibuat, tetapi perancang juga perlu melakukan tes atau uji coba pada *UI*. Uji coba yang dilakukan adalah dengan melakukan tes kepada *user* yang tidak awam di bidang ini dan dilanjutkan dengan tes untuk dapat memahami hasilnya. "Tidak hanya dipahami, tetapi dalam lagi apa saja hal-hal yang perlu dikoreksi dari hasil uji coba tersebut, sehingga hasil *UI* yang dibuat menjadi lebih bagus," tutup Lisana. (*mon,re4*)



UBAYA ADAKAN KULIAH TAMU BAHAS TERKAIT PENGOBATAN PASIEN GAGAL JANTUNG

Tak hanya menyuguhkan teori, Fakultas Farmasi Universitas Surabaya (FF Ubaya) juga menyelenggarakan Kuliah Tamu sekaligus pemaparan hasil dari studi kasus bertajuk "Tata Laksana Pasien Gagal Jantung sebagai Upaya Optimalisasi Pengobatan Pasien". Kuliah Tamu dilaksanakan pada Sabtu, 18 November 2023 yang bertujuan untuk membuka wawasan mahasiswa terkait penanganan pasien dengan penyakit gagal jantung. Menghadirkan Apt. Tuty Sriyahuni, M.Farm-klin, selaku Spesialis Farmasi di Rumah Sakit Siloam Banten, sebagai narasumber, puluhan mahasiswa FF Ubaya meramaikan kelas ini. Dilaksanakan secara luring, Kuliah Tamu bertempatan di Gedung BB lantai 2, kampus II Ubaya, Tenggilis.

Tuty membuka materi dengan memaparkan bahwa penderita gagal jantung di Indonesia semakin meningkat di setiap tahunnya. "Prevalensi angka penderita penyakit jantung di Indonesia semakin naik, khususnya di kalangan orang tua dan perokok," ujarnya. Selain itu, pola hidup sehari-hari juga memengaruhi risiko gagal jantung. "Faktor lain yang

menyebabkan pasien terkena gagal jantung adalah umur, keturunan dari keluarga, tekanan darah tinggi, obesitas, stres, dan lain-lain," jelas Tuty. Melihat faktor pemicu gagal jantung begitu erat dengan pola makan, Tuty mengingatkan pula untuk memperhatikan makanan yang dikonsumsi. "Kita sering lupa untuk memperhatikan makanan yang dikonsumsi, seperti mengandung lemak berlebih" ungkap Tuty.

Sehubungan dengan jumlah penderita penyakit gagal jantung yang meningkat di setiap tahun, Tuty turut menyinggung perilaku pasien yang beragam. Perilaku tersebut bisa berupa sulitnya pasien untuk mengonsumsi obatnya. Bahkan, tak jarang beberapa pasien menolak maupun tidak mau mengonsumsinya. "Tugas seorang apoteker adalah meyakinkan pasien agar mau meminum obatnya" papar Tuty. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pendekatan personal yang diberikan apoteker kepada pasien bahkan keluarganya. "Pendekatan personal dalam penanganan pasien gagal jantung terbukti dapat menurunkan resiko kematian hingga 25 persen," tutup Tuty.(re5,mon)



Karya Mahasiswa dalam Graduation Show Ubaya 2023

Ambil inspirasi dari *Barbie* hingga festival di Korbada, sebanyak 250 karya fashion dipamerkan dalam Graduation Show Ubaya 2023 pada Sabtu, 23 November 2023 malam lalu. Dua ratus di antaranya merupakan persembahan dari para mahasiswa yang lulus tahun ini. Di antaranya, koleksi bernama *Intrepide* karya Reynata Augustine Hardi.

Karya tersebut didominasi *pink* yang menjadi warna khas boneka *Barbie*. Reynata mengaku memang terinspirasi oleh konsep *Barbie: You Can Be Anything*. "Banyak stereotipe sosial bahwa perempuan cantik itu tidak pintar. Padahal, perempuan bisa menjadi apa saja," kata Reynata kepada Jawa Pos. Reynata mengakui inspirasi itu datang bahkan sebelum film *Barbie* (2023) dirilis. Berbagai *shades pink* ditampilkan dalam lima *look* yang cantik. Ada *balloon dress* yang dipadukan dengan *vest* bermotif bunga. Lalu, ada pula kemben yang *layering* dengan blus organza beraksen *ruffles* dan celana panjang. Reynata mengatakan konsep *sustainability*. Artinya baju-baju tersebut bersifat *timeless* dan bisa dipakai berkali-kali.

"Koleksiku ada lima *look*, tapi total nya ada 11 pieces baju yang bisa dipadu-padankan menjadi banyak *look* dan gaya, seperti baju-baju *Barbie*," terangnya. Di sisi lain, karya yang tak kalah mencuri perhatian adalah *Pathermosa* buah tangan Chellsya Nelly Claudia. *Pathermosa* diambil dari kata Spanyol, yakni *patios* (teras) dan *hermosa* (cantik). Artinya, koleksi itu terinspirasi dari bunga pada teras rumah di Kordoba, Spanyol, saat Festival Los Patios De Cordoba.

Warna cokelat yang mendominasi koleksi *Pathermosa* melambangkan warna dinding pada bangunan klasik di Korbada. Dinding itu kemudian dihiasi dengan bunga-bunga yang diwakili motif *digital printing* pada beberapa item. Misalnya, *vest* dan atasan kemben.(**Adinda**)



dimuat di:

Jawa Pos



Milid
Milik Indonesia

Tribunnews.com

SURYA.co.id

kilasjatim.com
faktual & tepercaya

beritajatim.com

Alumni Berbagi: Self-Hypnosis Tidak untuk Menggali Aib, tapi Kemampuan Diri

Sabtu, 11 November 2023, Program Studi Magister Psikologi Sains Universitas Surabaya (Ubaya) mengadakan acara Alumni Berbagi disertai Serah Terima Jabatan (sertijab) Hero Club dengan mengusung tema "Self-Hypnosis for Personal Development". Mengundang Amirul Rasyied Yulianto, S.Psi., M.Si., Psikolog, MCH, CHT, CI, selaku Komisaris Utama Q-Mate biro Psikologi dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Jakarta sebagai narasumber, harapannya acara ini dapat memberikan ruang bagi para alumni untuk membagikan pengalaman mereka. Diadakan secara offline di Ruang Serbaguna Fakultas Psikologi (SGFP) Ubaya, Kampus II, Tenggilis, setidaknya puluhan peserta dari kalangan mahasiswa Program Studi Magister Psikologi Sains Ubaya turut memeriahkan acara.

Dr. Evy Tjahjono, Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Ubaya turut hadir dan memberikan sambutannya. "Mas Yuli ini dulu senior saya di S1, jadi sangat senang beliau bisa hadir hari ini," ujar Evy. Menyinggung tema yang dibawakan pada hari ini, menurut Evy pengembangan diri menjadi hal penting untuk dilakukan kita semua. Hal ini karena adanya perubahan kurikulum pada Psikologi, terutama penempuhannya pendidikan profesi yang dapat diambil setelah menyelesaikan S1. "Harapannya, sharing pada hari ini dapat bermanfaat dan membawakan berkat bagi kita semua," kata Evy.

Pemaparan materi dibuka dengan pertanyaan yang dilontarkan oleh Yuli ke para partisipan mengenai hypnosis. "Ada perbedaan antara *hypnosis*, *hypnotherapy*, dan *hypnotist* yang banyak di salah artikan," papar

Yuli membuka materinya. Secara berturut-turut, *hypnosis* adalah ilmu komunikasi untuk mengarahkan kondisi pikiran manusia; *hypnotherapy* adalah penggunaan *hypnosis* sebagai terapi; dan *hypnotist* adalah pelakunya. Salah satu persepsi yang banyak dipercaya orang adalah kaitan erat antara hypnosis dengan mistik dan magis. "Padahal, *hypnosis* adalah ilmu berkomunikasi yang dapat dipelajari," ujar Yuli. Kemampuan seorang *hypnotist* perlu dibarengi dengan perasaan percaya dan nyaman dari klien. Hal itu dapat diperoleh dengan penggunaan bahasa yang baik dan positif oleh *hypnotist*. "Oleh karena itu, banyak sesi *hypnosis* yang menggunakan musik-musik yang monotone untuk membangun situasi nyaman," jelas Yuli.

Pemaparan materi oleh Yuli menarik perhatian para partisipan. Pada akhir sesi, Yuli menanyakan *insight* yang didapatkan oleh para partisipan. "*Insight* itu berarti pengetahuan baru yang didapatkan, apa yang kalian didapatkan?" papar Yuli. Setiap partisipan memberikan *insight* yang berbeda-beda, salah seorang mahasiswa Magister Sains memberikan pendapatnya. "Menurut saya, orang yang kritis sulit untuk di-hypnosis." Secara umum mereka mengaku mendapatkan pengetahuan baru. "Saya harap, setelah ini semuanya bisa lebih tertarik lagi untuk mempelajari hypnosis untuk mengembangkan potensi di dalam diri," tutup Yuli. (*mon*)



Berkenalan dengan Movie Franchise Tersukses Sepanjang Sejarah!

Suatu film akan mendapatkan sebuah keuntungan dan pendapatannya berdasarkan franchise yang diluncurkan. *Franchise* atau waralaba dalam dunia perfilman adalah sebuah rangkaian kisah yang berdiri bersama dan saling berkelanjutan satu sama lainnya, baik dari segi tokoh maupun semestanya. Umumnya, *franchise* diproduksi secara bertahap, mulai dari film pertamanya, sekuel-prequel, sampai dengan cinematic universe-nya dengan tema cerita dan genre yang konsisten. Sistem franchise biasanya digunakan pada film-film yang memiliki genre sains fiksi, petualangan, thriller, hingga aksi-seru.

Adapun beberapa movie franchise tersukses sepanjang masa berdasarkan pendapatannya, posisi pertama diduduki oleh film *Iron Man* yang merupakan rangkaian dari film *Avenger: Endgame*, *Marvel Cinematic Universe* (MCU). Film bergenre fiksi ilmiah ini berhasil menjadi franchise tersukses di dunia perfilman dengan pendapatan yang diperoleh sebesar Rp249 Triliun. Kesuksesan tersebut turut didukung dari keunikan MCU, yakni tokoh-tokoh utama yang dimunculkan selalu berbeda. Namun, plot cerita yang disajikan masih saling berkesinambungan satu sama lain. Di samping itu, MCU juga sudah meluncurkan 23 film selama satu dekade terakhir.

Setelah *Iron Man*, *Star Wars* menjadi *franchise* kedua tersukses dengan rentang waktu terpanjang yakni 42 tahun. Selama itu, *Star Wars* telah meluncurkan 11 film, 133 serial animasi, dan tambahan tiga film *spin-off*. Serupa dengan *Iron Man* yang mengangkat genre fiksi ilmiah, alasan *Star Wars* bisa menjadi *franchise* tersukses adalah daya tarik pada konsep dan alur yang diusung.

Star Wars sendiri mengusung *alternative-universe* berbeda dengan kehidupan manusia pada umumnya sekaligus mengangkat kisah tentang kehidupan manusia dan spesies-spesies lain di galaksi luas. Suksesnya film *Star Wars* ini dibuktikan dengan pendapatannya yang sebesar Rp133 Triliun.

Lebih lanjut, posisi ketiga untuk *franchise* tersukses jatuh pada film *Harry Potter* yang diadaptasi dari novel karya J.K. Rowling. Melalui novel tersebut, sejumlah delapan film dengan satu *spin-off movie series* berhasil diproduksi. Bersama empat sutradara, yaitu: Chris Columbus, Alfonso Cauron, Mike Newell, dan David Yates, mereka mampu membawakan film ini dengan sentuhan unik pada gaya penceritaannya. Seriesnya sendiri menceritakan kisah petualangan Harry Potter, Hermione Granger, dan Ron Weasley sebagai tokoh utama dalam dunia sihir. Dengan kesuksesannya, film pada serial terakhirnya yang berjudul *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part II*, berhasil meraup pendapatan sebesar Rp19 Triliun.

Menjadi tiga *movie franchise* tersukses sepanjang masa, *Marvel Cinematic Universe*, *Star Wars*, dan *Harry Potter* masih menduduki posisi sekaligus memperoleh pendapatan tersebut hingga sekarang. Kesuksesan ketiga *franchise* ini juga dibuktikan dengan banyaknya pecinta film yang tidak bosan untuk menikmati dan menonton filmnya hingga berulang kali. Selain itu, ketiga franchise tersebut memiliki keunikan kisah dan ciri khasnya masing-masing dalam setiap serinya. Lantas, adakah dari kalian yang tertarik atau berminat untuk menonton film dari ketiga *franchise* tersukses di atas? (**re4,nj**)



CINEMATHERAPY:

PERAN FILM DALAM MENGHADAPI TANTANGAN HIDUP

Coping strategy merupakan cara yang dimiliki setiap orang untuk menghadapi stres. Till, Niederkrotenthaler, Herberth, Voracek, Sonneck, dan Vitouch (2011) mengkonsepkan *coping* sebagai respons seseorang terhadap tuntutan lingkungan dan psikologikal dalam menghadapi situasi stres. Cara yang digunakan setiap orang sebagai *coping strategy* saat stres pun beragam, salah satunya dengan menonton film. Perkembangan teknologi telah mempermudah orang-orang dalam mengakses film di internet. Hal ini membuat mereka memutuskan untuk menggunakan film sebagai *coping strategy*. Namun, apakah menonton film dapat menjadi *coping strategy* yang efektif bagi seseorang?

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Till *et al.* (2011), film memiliki dampak yang besar terhadap keadaan emosional dan kognitif seseorang. Tan (dalam Till *et al.*, 2011) juga menegaskan bahwa respons emosional terhadap hiburan dapat dijadikan pelatihan untuk kapasitas adaptif emosional seseorang. Oleh karena itu, sudah banyak terapis yang mengenalkan film sebagai *coping strategy* kepada banyak orang sebagai cara untuk membantu orang-orang dalam meregulasi emosi mereka. Selain itu, Dermer dan Hutchings (2000) turut menyatakan bahwa *cinematherapy* atau terapi menggunakan film merupakan pengalihan stres yang kreatif dan tidak memerlukan banyak biaya.

Cinematherapy sendiri menawarkan berbagai jenis film untuk ditonton. Keberagaman jenis film tersebut memberikan kebebasan bagi seseorang untuk memilih hiburan sesuai preferensi. Contohnya pada riset yang dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Mares dan Cantor serta Nabi, Finnerty, Domschke, dan Hull (dalam Till *et al.*, 2011), banyak orang menggunakan film sedih sebagai *coping strategy* saat menghadapi pengalaman negatif. Para peneliti berpendapat bahwa ada kemungkinan seseorang membandingkan permasalahan hidup mereka dengan konflik yang dialami oleh tokoh utama film. Kecenderungan ini disebutkan oleh Festinger (dalam Till *et al.*, 2011) pada teori *social comparison* miliknya. Teori tersebut menyebutkan bahwa manusia memiliki dorongan untuk mengevaluasi dirinya. Mereka membandingkan opini dan kemampuannya dengan orang lain.

Selain membantu seseorang menghadapi pengalaman negatif, menonton film turut memberikan efek positif berupa bertambahnya kepercayaan diri, kepuasan hidup, dan

menurunkan kecenderungan bunuh diri (Till *et al.*, 2011). Film bahkan bisa membantu seseorang untuk memandang masalah yang dihadapi dari "luar" dan menghadapinya dari "jarak" yang aman (Christie & McGrath, 1989). Dengan kata lain, film dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda (Dermer & Hutchings, 2000). Sudut pandang yang berbeda ini membuat seseorang bisa memproses permasalahan yang dihadapi dengan pemikiran yang baru.

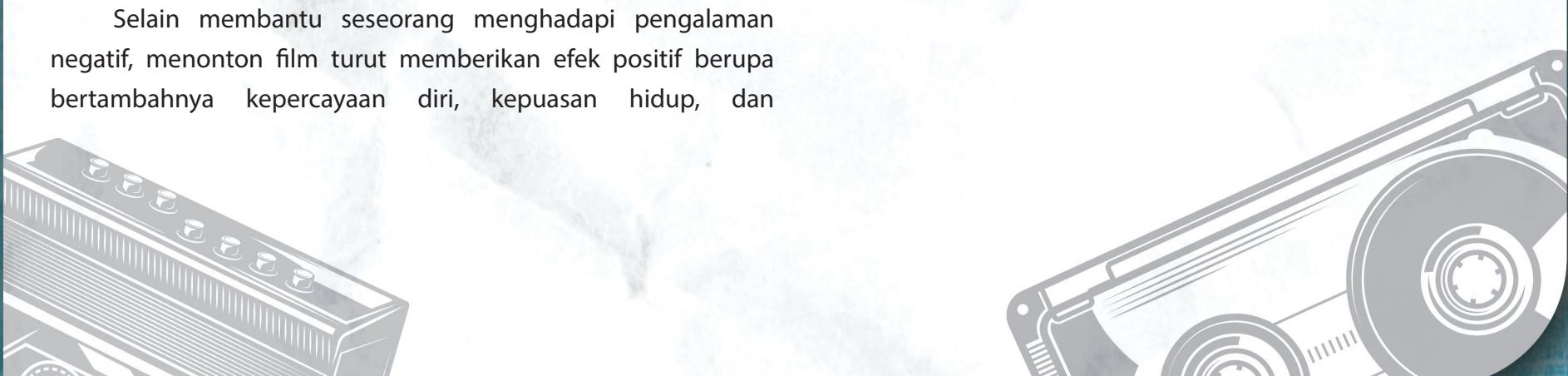
Dalam kehidupan sehari-hari yang dipenuhi kesibukan, menonton film dapat digunakan sebagai lebih dari sekadar hiburan. Menonton film dapat menjadi media *coping strategy* bagi seseorang disaat sedih atau stres. Dengan menonton film sebagai *coping strategy*, seseorang dapat melihat masalah dari sudut pandang lain. Pemilihan *coping strategy* ini juga mudah untuk diterapkan dan tidak memerlukan biaya yang besar. Film yang dipilih juga dapat menyesuaikan preferensi setiap individu. Maka dari itu, sebagian orang merasa bahwa penggunaan film sebagai *coping strategy* dapat menjadi alternatif bagi mereka untuk "lari" sejenak dari permasalahan yang sedang dihadapi. (ket)

Bibliografi

Christie, M., & McGrath, M. (1989). Man who catch fly with chopstick accomplish anything: film in therapy: the sequel. *Australian and New Zealand Journal of Family Therapy*, 10(3), 145–150. <https://doi.org/10.1002/j.1467-8438.1989.tb00758.x>

Dermer, S. B., & Hutchings, J. B. (2000). Utilizing movies in family therapy: applications for individuals, couples, and families. *The American Journal of Family Therapy*, 28(2), 163–180. <https://doi.org/10.1080/019261800261734>

Till, B., Niederkrotenthaler, T., Herberth, A., Voracek, M., Sonneck, G., & Vitouch, P. (2011). Coping and film reception. *Journal of Media Psychology*, 23(3), 149–160. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000048>





*Mau pasang iklan, tapi takut mahal ?
Sudah nggak jaman !*

HUBUNGI:

Stevie :
081210102558
id line : @tepi77

