

ANALISIS DISTORSI *CINEMATIC EXPERIENCE* DALAM FORMAT MOVIE RECAP DI CHANNEL YOUTUBE INSOMNIA FILM

Rayhan Kayana Rizqi Karbawan¹, Rasendriya Muhammad Daffa²

^{1,2}Program Studi Kajian Film, Televisi, dan Media Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

Email: 2410415017@mahasiswa.upnvj.ac.id, 2410415007@mahasiswa.upnvj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the distortion of the cinematic experience, encompassing both audio and visual elements, in the movie recap format on the YouTube channel Insomnia Film. This phenomenon emerges as the integrated cinematic experience is disrupted by changing audience consumption patterns that are increasingly pragmatic and oriented toward time efficiency. The study adopts a constructivist paradigm and employs a descriptive qualitative method through content analysis of the movie recap of The Karate Kid. The findings reveal a significant reduction in film duration that reconstructs the original film structure. Three major forms of distortion were identified. First, stylistic distortion occurs through the disruption of visual continuity due to the narrator's editing interventions. Second, sound design is dominated by voice-over narration, which substantially reduces the original film audio. Third, narrative distortion results from the extreme compression of the storyline—from orientation to climax—creating inconsistencies between audio and visual elements. Consequently, the movie recap format shifts the overall cinematic value in favor of time efficiency, leading to a fragmented cinematic experience. This study is expected to contribute to the growing body of research on digital film studies while enhancing public literacy regarding the consumption of instant entertainment content.

Keywords: *Cinematic Experience, Distortion, Movie Recap, YouTube, Insomnia Film*

I. PENDAHULUAN

Sebelum era digital, apresiasi film sangat bergantung pada pengalaman menonton yang bersifat imersif dan utuh. Merujuk pada pemikiran Bordwell, Thompson, dan Smith (2017), film bukan sekadar tontonan visual, melainkan integrasi yaitu sistem naratif atau penceritaan dan sistem stilistik (tata suara, sinematografi, *editing*, serta *mise-en-scene*) yang saling berinteraksi. Harmonisasi ini menciptakan *cinematic experience* dan

persepsi audiovisual yang memicu imersi audiens. Melalui pendekatan fenomenologi Vivian Sobchack (1992) menegaskan bahwa pengalaman sinematik membutuhkan kehadiran penonton secara utuh tanpa jarak (*immediacy*) agar indra audiens dapat berdialog langsung dengan layar (*embodied experience*) dan meresapi emosi. Kedalaman emosi ini juga dimanipulasi melalui ritme audiovisual (*pacing*). Sergei Eisenstein (1942) menyebut ritme ini muncul dari teknik montase, yaitu sebuah

benturan antar-gambar (*collision of shots*) yang membentuk kesatuan organik (*organic whole*) demi menciptakan efek psikologis. Pada kondisi ideal tersebut, film menuntut komitmen waktu penuh dari penontonnya. Namun, hal ini semakin sulit dicapai karena rentannya fokus audiens modern terhadap tayangan berdurasi panjang (Verakandhi, 2024).

Perubahan pola konsumsi media terlihat melalui konsep konvergensi media yang digagas oleh Henry Jenkins (2006), yaitu aliran konten di berbagai platform media, kerja sama antara berbagai industri media, dan perilaku perpindahan audiens media yang dapat pergi ke mana saja untuk mencari jenis pengalaman hiburan yang diinginkan. Pengalaman menonton tradisional yang utuh mulai terdisrupsi oleh digitalisasi yang merombak pola konsumsi media dan melahirkan karakteristik audiens digital yang disebut *roamers*. Hill & Lee (2021) mendefinisikan *roamers* sebagai audiens yang aktif membuat jejak sendiri melintasi lanskap digital, sebuah perilaku yang dipertegas oleh Wibowo et al. (2024) melalui kecenderungan audiens yang terus berpindah antar-platform dan konten. Fleksibilitas platform *media-sharing* seperti YouTube pun mulai menggeser bioskop,

memberi audiens kendali penuh untuk memfragmentasi (memecah karya utuh) dan mendistribusikan ulang konten. Hal ini memicu budaya menonton yang pragmatis dan instan, di mana audiens mencari "jalan pintas" hiburan demi efisiensi waktu (Hasnida et al., 2025). Dalam konteks ini, ekosistem instan tersebut bertindak sebagai mesin pemengaruh (*influence machine*) menurut fenomenologi Sobchack (1992), di mana pengalaman menonton yang seharusnya bersifat langsung (*immediate*) kini dimediasi dan disetir sepihak oleh pihak ketiga.

Merespons tuntutan konsumsi cepat dan tren *speed-watching* di era digital, muncul *niche* konten *movie recap* yang merangkum narasi film ke dalam format ringkas 15-30 menit. Fenomena *movie recap* telah menjadi sorotan dalam penelitian akademis terdahulu. Kajian terkait hal ini telah dilakukan oleh Akbar et al. (2022) pada *channel* Cine Crib, serta Fajriani (2024) pada *channel* IQ7, yang sama-sama menyoroti pengaruh paparan konten *review* dan *spoiler* terhadap keputusan menonton. Di sisi lain, Nurfaizi et al. (2023) mengkaji fenomena ini dari persepsi *subscriber* terhadap efektivitas penceritaan alur cerita di *channel* IQ7.

Namun, mayoritas kajian terdahulu masih berfokus pada respons eksternal audiens dan belum membedah dampak destruktif terhadap karya filmnya itu sendiri. Padahal, pemadatan durasi ekstrem ini memanipulasi elemen krusial dan mereduksi keutuhan karya seni menjadi sekadar potongan klip demi mengejar sirkulasi algoritma. Dalam kacamata Eisenstein (1942), pemotongan adegan secara brutal dan pembungkaman audio asli dalam format *recap* telah menghancurkan struktur polifonik film. Akibatnya, penonton hanya menyerap informasi plot secara kognitif, namun terasing dari sensasi psikologisnya. Menjadikan audiens sebagai tolok ukur utama jelas menyisakan ruang kosong yang krusial. Oleh sebab itu, penelitian ini membedah langsung praktik manipulasi teknis dan naratif pada *channel* YouTube *Insomnia Film* guna mengurai distorsi *cinematic experience* secara empiris dari dalam teks filmnya.

Fenomena destruktif ini direpresentasikan secara nyata oleh *channel* YouTube *Insomnia Film*. Hadir sejak 2018, kreator ini konsisten merekonstruksi film layar lebar menjadi ringkasan yang padat melalui intonasi *voice-over* yang lugas dan *to the point*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Merujuk pada Bustomi et al. (2024), paradigma ini dipilih untuk memahami bagaimana suatu realitas (dalam hal ini karya film) direkonstruksi oleh kreator konten. Metode utama yang diterapkan adalah analisis isi kualitatif merujuk pada gagasan Klaus Krippendorff. Menurut Krippendorff (2018), analisis isi merupakan teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi dan valid dari teks (atau materi bermakna lainnya) ke dalam konteks penggunaannya. Secara spesifik pada penelitian ini difokuskan untuk membedah konten rekapitulasi film berdurasi panjang yang dipersingkat di platform YouTube. Pendekatan kualitatif deskriptif ini memungkinkan peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengilustrasikan fakta dan mendeskripsikan secara mendalam makna di balik fenomena visual tersebut (Nurrissa et al., 2025; Syahrizal & Jailani, 2023).

Pemilihan konten *movie recap* film *The Karate Kid* (2010) sebagai unit analisis dalam penelitian ini menggunakan metode

purposive sampling. Secara spesifik, sampel yang diteliti adalah video berjudul “AKAN KU AJARI KAU APA ITU KUNGFU YANG SEBENARNYA | Alur Cerita Film The Karate Kid” yang diunggah oleh *channel* Insomnia Film. Secara statistik, konten ini menempati posisi kedua terpopuler setelah *movie recap* film *Le Nouveau Jouet* (2022), namun *The Karate Kid* memiliki popularitas global yang jauh lebih masif, termasuk di Indonesia. Sebagai film bergenre *action-drama*, *The Karate Kid* menyajikan sinematografi kompleks yang memadukan koreografi aksi presisi dengan narasi “*Hero’s Journey*” yang ikonik. Karakteristik genre aksi yang sangat mengandalkan kontinuitas visual, *pacing*, dan keutuhan koreografi menjadikannya objek yang paling rentan terdistorsi saat dikemas dalam format *movie recap*. Dengan memilih film yang sudah dikenal luas, penelitian ini dapat secara objektif membandingkan bagaimana *cinematic experience* orisinal (imersif) berbenturan dengan realitas tontonan yang telah terdistorsi oleh narasi singkat dan manipulasi teknis kreator YouTube.

Untuk mendukung analisis yang terstruktur, penelitian ini menentukan kategori koding yang dipecah ke dalam tiga bentuk distorsi:

1. Distorsi Stilistik

Berfokus pada rekayasa elemen visual seperti penggunaan transisi, resolusi yang sengaja diturunkan, penggunaan efek *freeze frame* dan *slow motion* yang dipaksakan, serta pemberian teks tipografi yang menutupi layar sehingga merusak *mise-en-scene*.

2. Distorsi Tata Suara

Berfokus pada dominan nya *voice over* narator yang menimpa dan meminimalkan audio dari film asli, sinkronisasi audio yang hilang, dan penggunaan transisi audio yang kasar karena pemotongan *scene* yang tidak memedulikan kontinuitas suara.

3. Distorsi Naratif

Berfokus pada ketidakselarasan antara alur film asli dengan interpretasi di konten *movie recap* dan mencakup pemotongan durasi film secara signifikan dari orientasi hingga klimaks film yang memutuskan logika naratif, serta tidak sinkron nya penggunaan *voice over* dengan visual konten yang ditampilkan.

Indikator-indikator distorsi yang digunakan meliputi meliputi visual yang menggunakan transisi buatan dan penurunan resolusi, hilangnya sinkronisasi audio didominasi oleh *voice over* narator, dan

ketidakselarasan naratif dengan logika film asli. Langkah reduksi data ini dilakukan melalui proses observasi intensif, diklasifikasikan ke dalam temuan kategori *coding*, serta seleksi adegan tertentu yang memiliki unsur distorsi fatal untuk menggambarkan penyimpangan elemen sinematik secara komprehensif temuan pada teks dan *movie recap* dengan prinsip *cinematic experience*.

Lebih lanjut, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi non-partisipan dan dokumentasi langsung melalui *screenshot* terhadap isi konten video rekapitulasi tersebut. Secara praktis, peneliti melakukan pengamatan mendalam, kemudian mendokumentasikan temuan melalui tangkapan layar (*screenshot*) serta pencatatan penanda waktu (*time-stamp*) pada adegan-adegan tertentu. Proses analisis kemudian dilakukan bukan untuk mengkaji keutuhan film, melainkan untuk mengklasifikasikan bentuk distorsi atau penyimpangan terhadap elemen-elemen formal film aslinya. Fokus analisis ini diarahkan pada manipulasi elemen stilistik, khususnya bentuk distorsi pada pembawaan narasi *Voice Over* (VO) dari sang narator yang menimpa tata suara asli, serta manipulasi pada kualitas visual dan ritme

(*editing*), di mana kreator hanya menampilkan potongan-potongan *scene* film yang penting saja untuk mendukung konteks isi video secara instan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konten *movie recap* film *The Karate Kid* yang diunggah oleh *channel* YouTube *Insomnia Film* yang berdurasi 21 menit 54 detik. Merujuk pada elemen film formal yang digagas oleh Bordwell, temuan dalam penelitian ini difokuskan pada empat bentuk distorsi utama, yaitu manipulasi tata suara (*audio* atau *voice-over*), perombakan sinematografi, pemotongan ritme adegan (*pacing*), serta degradasi *mise-en-scene*. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing bentuk distorsi teknis yang ditemukan selama proses observasi dan dokumentasi.

Gambar 1. Visual *freeze frame* tokoh Mr. Han (Menit 1:59)

Pada rentang menit 1:55 - 2:20, terjadi dua kali *freeze frame* yang berlatar di



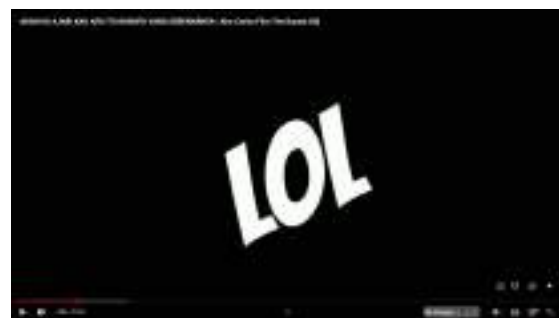
pos teknis. *Freeze frame* pertama

dieksekusi pada *shot* yang memperlihatkan tokoh Mr. Han dari sudut pandang belakang (*back angle*), dan yang kedua saat ia menoleh ke arah Dre. Ironisnya, saat *freeze frame* pertama berlangsung, narator secara eksplisit mendeskripsikan "raut wajah" Mr. Han melalui *voice over*, padahal visual yang ditampilkan hanyalah punggung karakter.

Disonansi antara elemen visual dan audio ini menciptakan kebingungan audiens sekaligus merusak estetika sinematik. Secara teknis, distorsi ini terjadi sebagai kompromi kreator untuk mengatasi ketidakselarasan durasi antara naskah *voice over* yang panjang dengan durasi *shot* asli yang singkat. Alih-alih membiarkan alur adegan berjalan natural, kreator memilih membekukan *shot* yang menciptakan efek "statis namun memaksa dinamis" untuk memperpanjang durasi visual. Namun, taktik *editing* ini berujung pada kesalahan eksekusi, di mana kreator secara paksa menahan *shot* yang tidak relevan dengan konteks narasi yang sedang dibacakan.



Gambar 2. Visual tokoh Mr. Han saat memukul lalat (Menit 2:29)



Gambar 3. Visual teks "LOL" (Menit 2:31)

Pada menit 2:29 – 2:31, kreator kembali memunculkan audio film asli yang hanya berdurasi 2 detik untuk menonjolkan suara pukulan ke dinding (pada gambar 2). Setelah itu, kreator menampilkan teks bertuliskan "LOL" dengan ukuran besar dan berlatar belakang hitam polos tepat setelah Mr. Han memukul lalat (pada gambar 3).

Dalam aspek estetika visual, penyisipan teks yang besar namun tanpa konteks yang jelas secara langsung dapat merusak kontinuitas naratif film. Alih-alih membiarkan audiens meresapi elemen komedi secara natural melalui adegan, kreator justru memunculkan disruptsi visual

dengan memaksa menambahkan teks. Praktik ini merupakan cerminan dari *algorithmic culture* yang mana kreator menginjeksi estetika meme internet ke dalam karya sinematik. Teks "LOL" tersebut tidak memiliki fungsi naratif, melainkan bertindak sebagai *forced emotional cue* (isyarat emosional yang dipaksakan) untuk mendikte audiens agar tertawa. Hal ini membuktikan bahwa dalam ekosistem *movie recap*, integritas *cinematic experience* kerap dikorbankan demi mengejar gaya komunikasi visual instan yang dianggap lebih relevan dengan perilaku audiens YouTube.



Gambar 4. Visual teks "WHAT THE F**" (Menit 4:14)

Pada menit 4:14, setelah *shot* Mr. Han menyentil tutup pasta gigi ke arah Dre, kreator menghentikan (*freeze frame*) videonya dan memasukkan teks di layar bertuliskan "WHAT THE F**". Teks tersebut mendominasi layar dan menggantikan kelanjutan visual dari adegan aslinya.

Secara interpretatif, manipulasi visual ini bukan sekadar elemen komedi, melainkan representasi dari praktik *attention economy* dalam logika platform digital. Kreator secara sengaja mendistorsi kesinambungan naratif dan *cinematic experience* untuk menyisipkan reaksi subjektif yang hiperbolis. Teks tersebut berfungsi sebagai atensi untuk memicu stimulasi instan bagi audiens YouTube, membuktikan bahwa estetika film layar lebar seringkali dikorbankan oleh kebutuhan algoritma konten yang menuntut kejutan visual secara konstan.



Gambar 5. Visual kompilasi bela diri Dre (Menit 11:30)



Gambar 6. Visual *established shot* statis (Menit 12:13)

Pada rentang 11:13 – 11:40 (pada gambar 5), kreator menampilkan kompilasi adegan perkembangan bela diri Dre, namun dipersingkat waktunya secara signifikan. Tepat setelah kompilasi, terdapat shot yang menunjukkan Mr. Han memberikan beberapa *quotes* yang dipotong tiap bait menggunakan transisi *black fade*. Kemudian pada menit 12:13, kreator kembali menggunakan *freeze frame* pada *established shot* untuk menjelaskan Dre kini dipanggil oleh Mr. Han dengan sebutan “Xiao Dre”. Namun, tidak ada sekuens visual asli yang membuktikan momen pemberian nama tersebut.

Dari perspektif kajian film, momen pemberian nama seharusnya dapat membangun emosi dan narasi visual, namun dalam konten ini direduksi menjadi sekadar informasi lewat *voice over*. Praktik ini merekonstruksi ulang dengan logika *new digital media*. Ritme penceritaan dan keutuhan audio-visual dilucuti semata-mata demi efisiensi durasi tayangan platform YouTube. Kreator menghilangkan elemen bukti visual demi mempercepat informasi. Hal ini menegaskan bahwa dalam konten *movie recap*, kedalaman *cinematic experience* dieliminasi demi penyampaian plot yang instan.



Gambar 7. Visual transisi *zoom blur* (Menit 16:10)

Pada menit 16.10 - 16.11, terdapat penggunaan transisi *zoom blur* yang menyubstitusi teknik *cut-to-cut* dan *match cut* pada film aslinya yang seharusnya bisa menjaga kesinambungan naratif namun digantikan oleh kreator. Transisi ini muncul tepat setelah Mr. Han berkata “*rock n roll*”. Dari aspek audio, *scoring* orisinal film digantikan oleh *background music* bernuansa santai, yang kemudian dengan cepat ditimpa kembali oleh *voice over*.

Substitusi teknis ini merupakan *remediation* yang agresif karena estetika film layar lebar dirakit ulang menggunakan gaya *editing* klise khas video daring. Penggunaan efek transisi *template* dan stock audio tidak bertujuan untuk membangun kedalaman emosi, melainkan hanya instrumen yang bertujuan untuk mendikte ritme visual agar tetap bertempo cepat, dengan demikian hal tersebut secara fatal merusak integritas *cinematic experience* dari karya aslinya.



**Gambar 8. Visual *established shot* penonton tribun
(Menit 16:18)**

Pada menit 16:16 – 16:19, diperlihatkan visual kerumunan penonton di area tribun yang ditambahkan efek *slow motion* oleh kreator. Secara teknis, penggunaan efek tersebut membuat pergerakan gambar (*motion*) menjadi tidak mulus secara visual dan terlihat patah-patah (*choppy*) karena memaksakan kecepatan bingkai (*frame rate*) dari film orisinalnya.

Praktik ini secara pragmatis digunakan untuk memperpanjang durasi visual semata-mata untuk mengakomodasi panjangnya durasi *voice over* narator. Hal ini merepresentasikan logika *attention economy* dalam platform digital, yang mana kreator dituntut untuk terus menyajikan stimulasi visual tanpa jeda guna mempertahankan retensi penonton. Demi memenuhi tuntutan tersebut, integritas estetika visual dan

kelayakan persepsi audiovisual film aslinya harus dikorbankan.



Gambar 9. Visual teks kutipan (Menit 17:52)

Pada menit 17:52 – 17:56, kreator melakukan *freeze frame* dan menyematkan teks kutipan berukuran besar bertuliskan “tak ada yang namanya murid buruk, yang ada hanyalah guru yang buruk” yang terletak di tengah layar. Pada momen ini, visual yang ditampilkan hanya berupa *background* yang diam (*statis*) tanpa disertai panduan narasi *voice over* sama sekali, hanya *clip* yang di-*freeze* dengan tambahan *background music*.

Penyisipan teks ini merusak ritme penceritaan karena memaksakan eksplisitasi makna. Alih-alih membiarkan penonton meresapi nilai moral melalui performa aktor dan alur cerita, kreator merekonstruksi sekuens tersebut layaknya format konten motivasi di sosial media. Hal ini memaksakan logika platform *new media* yang menuntut penyampaian pesan instan mendisrupsi tata bahasa sinematik aslinya.

Pesan moral seharusnya disampaikan secara halus melalui adegan, justru direduksi menjadi sekadar tempelan teks demi *engagement* instan.



Gambar 10. Visual kompilasi Dre saat turnamen (Menit 19:22)



Gambar 11. Visual Ekspresi Dre saat posisi kuda-kuda (Menit 20:02)

Pada rentang menit 19:10 – 20:22 yang merupakan *scene* klimaks (pada gambar 10), kreator melakukan *cut* adegan-adegan aksi secara masif untuk mempersingkat durasi. Praktik kompilasi yang terfragmentasi ini merusak kontinuitas ruang dan waktu dari koreografi aksi dalam film orisinalnya. Hal ini mengakibatkan fungsi visual tereduksi, dari yang seharusnya memperlihatkan ketegangan koreografi pertarungan yang

diiringi *background music* dramatis malah beralih menjadi sekadar ilustrasi pendukung bagi dominasi narasi *voice over*.

Puncak reduksi terjadi pada saat kreator menambahkan efek *freeze frame*, secara spesifik terdapat di menit 20.02 (pada gambar 11) secara tiba-tiba yang menghentikan visual saat Dre dalam posisi kuda-kuda tepat sebelum Cheng melancarkan serangan kepada Dre. Interupsi teknis ini justru mematikan energi yang diperlihatkan dalam adegan dan menciptakan ilusi visual seolah video tersebut mengalami *lag*.



Gambar 12. Visual Dre saat melawan Cheng (Menit 20:05)



Gambar 13. Visual ekspresi pelatih kungfu Cheng dengan *jump cut* audio (Menit 20:11)



Gambar 14. Visual Cheng memberikan trofi ke Dre dengan *jump cut* audio (Menit 20:18)

Memasuki menit 20:03 – 20:20, 20.05 (pada gambar 12) audio asli film sempat dimunculkan secara singkat untuk membangun nuansa dramatis saat Dre menyerang Cheng hingga Dre berhasil memenangkan pertarungan. Namun, terjadi pemotongan *scene* secara signifikan sehingga audio di menit 20.11 dan 20.18 (pada gambar 13 dan 14) menjadi patah (*jump cut* audio).

Patahan audio yang tidak berkesinambungan ini bukan hanya sekadar cacat teknis *editing*, melainkan bentuk

destruksi terhadap elemen imersi. Pengalaman menonton yang utuh melibatkan emosional audiens. Ketika keutuhan itu diputus secara paksa demi kompresi durasi, maka secara sadar audiens ditarik keluar oleh ilusi realitas film. Akibatnya, resonansi emosional dari adegan penyerahan trofi tersebut menjadi *flat*, mengganggu kenyamanan indrawi audiens, dan sepenuhnya mendistorsi karya aslinya.

Konten *movie recap* dari film *The Karate Kid* oleh channel Insomnia Film, menunjukkan rekonstruksi secara masif terhadap struktur film formal yang digagas oleh Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) yang menyebutkan film merupakan gabungan antara sistem naratif dan stilistik (teknis). Konten *movie recap* ini secara jelas mendistorsi kedua sistem tersebut yang pada akhirnya memfragmentasi *cinematic experience* audiens.

Berikut pembahasan mengenai bagaimana manipulasi teknis yang dilakukan oleh kreator merusak elemen sinematik pada film aslinya:

1. Distorsi Sistem Stilistik (Visual dan Tata Suara)

Dalam sistem stilistik, kontinuitas visual dan *mise-en-scene* adalah pilar utama untuk menjaga ilusi realitas dalam *cinematic*

experience. Namun, *Insomnia* film merusak pilar tersebut melalui *editing* yang terkesan murni mendikte ritme *voice over*. Perubahan ini sangat jelas pada penerapan *freeze frame* yang sangat sering dikombinasikan dengan *zoom in/out*, yang menciptakan efek gerak buatan. Selain itu, penggunaan *slow motion* yang berlebih memperjelas penurunan resolusi video dan menghasilkan *motion blur* yang tidak natural. *Jump cut* yang dilakukan secara asal tanpa memperhatikan kontinuitas antar *shot*, serta menambahkan transisi artifisial yang tidak relevan, seperti *zoom blur* dan *fade out*, secara kasar memutus kontinuitas ruang dan waktu dari film aslinya. Puncak distorsi *movie recap* ini terjadi ketika kreator menambahkan teks grafis berukuran besar (seperti “LOL” dan “WHAT THE F**”) yang menutupi layar. Elemen yang mengganggu ini memaksa audiens beralih dari apresiasi estetika menjadi sekadar menyerap informasi instan.

Sebagaimana sistem stilistik yang semestinya, elemen tata suara seharusnya berfungsi untuk memperkuat suasana, narasi film, dan kedalaman emosi penonton. Namun, narasi *voice over* yang repetitif dan mendominasi jelas menutupi audio orisinal dan mengubah *voice over* sebagai audio primer. Transisi audio seringkali dirusak

oleh frasa penghubung secara berulang oleh narator yang terkesan kaku (seperti penggunaan kata pengantar “dan lalu..”), yang justru mengganggu kelancaran alur cerita. Lebih parah lagi, pemotongan gambar secara acak (*jump cut*) berdampak langsung pada patahan audio film aslinya yang terdengar jelas. Kreator sama sekali tidak mengadaptasi teknik transisi audio halus yang menjembatani antar adegan, seperti *J-cut* dan *L-cut*, sehingga menghasilkan perpindahan suara yang kasar (*audio jump cut*). Ditambah dengan *background music* yang tidak selaras dengan emosi adegan dapat mereduksi kedalaman emosional film.

2. Distorsi Naratif

Sistem naratif membutuhkan durasi yang proporsional untuk membangun keterlibatan emosional dan perkembangan karakter. Konten *movie recap* ini memotong waktu yang ekstrem demi efisiensi durasi. Hal ini terbukti dari pemadatan alur pengenalan karakter secara drastis di menit awal, hingga pemotongan pada *scene* pertarungan klimaks yang seharusnya menjadi puncak ketegangan naratif dan resolusi konflik. Selain itu, ketidakselarasan terjadi antara audio-visual. Narasi *voice over* seringkali mendikte informasi cerita yang

tidak didukung oleh visual yang ditampilkan. Salah satunya yang terlihat pada menit 1.55, ketika narator mendeskripsikan “raut wajah” Mr. Han, namun visual yang terlihat hanya menampilkan punggung tokoh yang di-freeze. Hal ini membuktikan bahwa struktur naratif dalam *movie recap* telah kehilangan kemampuan bercerita secara visual (*visual storytelling*) dan hanya fokus pada penyampaian plot secara ringkas.

Penyusunan konten dengan format *movie recap* telah menyisihkan kontinuitas film konvensional untuk mengejar efisiensi waktu, sehingga memicu terfragmentasinya *cinematic experience* audiens. Menurut Jenkins (2006), konvergensi tidak hanya sekadar perubahan teknologi, melainkan pergeseran cara audiens mengonsumsi informasi yang mana masing-masing orang membangun persepsi pribadi dari potongan-potongan dan fragmen informasi yang diekstraksi dari aliran media. Dalam konteks ini, *movie recap* oleh Insomnia Film berfungsi sebagai medium “ekstraksi fragmen” tersebut. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran pengalaman menonton film yang seharusnya bersifat utuh, kini menjadi sekadar pemenuhan informasi visual secara instan. Audiens tidak lagi mengapresiasi proses penceritaan berdurasi

panjang, melainkan hanya mengonsumsi rangkuman konflik yang dipadatkan.

Aliran fragmen konten ini beroperasi melalui logika remediasi yang digagas oleh Bolter & Grusin (1999), yang menyatakan bahwa remediasi selalu bergerak di bawah asumsi budaya yang berlaku saat ini. Dalam ekosistem media baru yang menuntut kecepatan konsumsi, format *movie recap* adalah bentuk nyata dari “remediasi” itu sendiri. Sebagai media baru, platform seperti YouTube tidak serta-merta menyalpkan sinema tradisional, melainkan mendaur ulangnya. Pada *movie recap* film *The Karate Kid*, terlihat jelas adanya tuntutan budaya instan yang menginginkan *immediacy* (kedekatan langsung), di mana audiens ingin langsung memahami inti konflik tanpa mengorbankan banyak waktu. Namun di sisi lain, pengalaman yang didapat justru sangat termediasi oleh *hypermediacy*, di mana audiens dipaksa menyadari kehadiran perantara berupa suara narator, intervensi teks grafis buatan kreator, serta *interface* YouTube itu sendiri. Akibatnya, esensi sinematik orisinal hancur demi memenuhi cara kerja media baru yang termediasi ini.

Lebih dari sekadar didaur ulang, proses remediasi ini secara fundamental mengubah status ontologis film itu sendiri

menjadi apa yang disebutkan oleh Nieborg & Poell (2018), sebagai komoditas budaya kontingen (*contingent cultural commodity*). Karya sinema utuh tidak lagi dipandang sebagai entitas yang paten, melainkan direduksi menjadi produk berdesain modular yang dapat dibentuk ulang. Intervensi kreator melalui *editing* dan *voice over* bukan semata-mata pilihan artistik, melainkan cara pengemasan ulang yang didikte oleh *feedback* data pengguna dan algoritma YouTube.

Perombakan masif ini pada akhirnya berakhir pada *attention economy*. Menurut Williams (2018), ekonomi media baru beroperasi di bawah kondisi yang tidak selaras antara tujuan audiens dan tujuan teknologi platform. Kreator *movie recap* memutilasi kontinuitas film bukan untuk memberikan pengalaman sinematik yang efisien, melainkan format tersebut merupakan komoditas yang paling efektif untuk menangkap dan menahan perhatian audiens. Bentuk dari “desain persuasif” platform YouTube membuat waktu dan perhatian audiens dieksploitasi demi memenuhi target monetisasi algoritma YouTube.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kualitatif terhadap konten *movie recap* film *The Karate Kid* pada *channel* YouTube *Insomnia Film*, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat destruksi radikal pada konten dengan format *movie recap*. Distorsi *cinematic experience* yang dirasakan audiens terbagi menjadi dua yaitu sistem naratif melalui pemotongan durasi yang signifikan serta banyak plot yang dieliminasi dan sistem stilistik melalui manipulasi visual (*freeze frame*, sinkronisasi audio visual, efek transisi dan *motion*, teks grafis) dan *voice over* yang mendominasi isi konten. Intervensi *editing* oleh kreator menggeser keutuhan sinematik menjadi serangkaian fragmentasi informasi instan yang memecah ke dalam cerita aslinya.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa analisis estetika film konvensional tidak cukup untuk membedah fenomena media digital. Fenomena *movie recap* membuktikan adanya pergeseran realitas, di mana karya seni sinema telah direduksi menjadi komoditas budaya kontingen yang independensi estetikanya dipaksa tunduk pada dikte logika platform dan algoritma YouTube. Di titik inilah terjadi ketidakselarasan tujuan, audiens diberi ilusi efisiensi waktu konsumsi (*speed*

watching), padahal *attention span* audiens dieksploitasi sebagai komoditas dalam struktur *attention economy* platform demi kepentingan monetisasi.

Penelitian ini berkontribusi dalam peningkatan literasi digital audiens agar mampu membedakan proses apresiasi seni sinema dengan konsumsi konten rekapitulasi yang termediasi. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang hanya berfokus pada satu studi kasus, sehingga hasil penelitian yang disampaikan tidak dapat digeneralisasikan pada seluruh *genre* film atau pun *channel* YouTube lainnya dengan konten serupa.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi terhadap *channel* Youtube yang berbeda dengan melakukan komparasi, atau dengan pendekatan kuantitatif/studi resepsi untuk mengukur secara empiris dampak audiens dalam mengonsumsi konten *movie recap* secara jangka panjang.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film Art: An Introduction* (13th Editi). McGraw Hill LLC.
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 16376–16383.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Cahya, R. D. W., & Khoirunnisa, R. N. (2026). Doomscrolling Dalam Kehidupan Akademik Mahasiswa: Studi Fenomenologi. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 13(1), 402–413.
<https://doi.org/10.26740/cjpp.402-413>
- Eisenstein, S. (1957). *The Film Sense* (J. Leyda (ed.)). Meridian Books.
- Fajriani N, A. (2024). *Pengaruh Konten Spoiler Film di Channel YouTube IQ 7 Terhadap Keputusan Menonton Film Pada Penonton Channel YouTube IQ 7*. Universitas Pasundan.
- Hasnida, Lubis, N. L., & Muliana S., G. S. (2025). Perilaku Binge-Watching Sebagai Strategi Koping Maladaptif Pada Mahasiswa. *Jurnal Kebidanan, Keperawatan Dan Kesehatan (J-BIKES)*, 4(3), 61–68.
<https://doi.org/10.51849/j-bikes.v>
- Hill, A., & Lee, J. C. (2022). Roamers: Audiences on the Move Across Entertainment Platforms in Southeast Asia. *Javnost - The Public*, 29(1), 98–114.
<https://doi.org/10.1080/13183222.2021.1932985>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collid*. New York University Press.
- Krippendorff, K. (2019). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th Editio). SAGE Publications, Inc.
<https://doi.org/10.4135/9781071878781>
- Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural

commodity. *New Media & Society*,
20(11), 4275–4292.
<https://doi.org/10.1177/1461444818769694>

- Nurfaizi, F., Suryo S., H., & Astuti I., A. (2023). Persepsi Subscriber Tentang Konten Alur Cerita Film Pada Channel YouTube IQ7. *Solidaritas*, 7(1), 1–13.
<https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sl-drts/article/view/8369>
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(3), 793–800.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>