

**EKSPLORASI KREATIF TEKNIK *SCREENLIFE*: STRATEGI  
PEMANGKASAN DURASI DAN PENANGANAN MONOTONI  
DALAM FILM FIKSI *BLURRED***



Thesis Penciptaan Seni  
Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Minat Utama Penciptaan Videografi

**MUHAMMAD IHSANUL FIKRI**

**2221449411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024/2025**

**Eksplorasi Kreatif Teknik *Screenlife*: Strategi Pemangkasan Durasi dan Penanganan Monotoni dalam Film Fiksi *Blurred***

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Seni  
Telah dipertahankan pada tanggal 15 Januari 2025

Oleh:

**Muhammad Ihsanul Fikri**  
NIM 2221449411

Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Penguji Ahli

  
Kurniawan Adi Saputro, SIP., M.A., Ph.D

  
Dr. Koes Yuliadi, M. Hum

Ketua Tim Penguji

  
Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.

Yogyakarta, 03-02-2025

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



  
Dr. Fortuna Tyasrinesu, S.S, M.Si

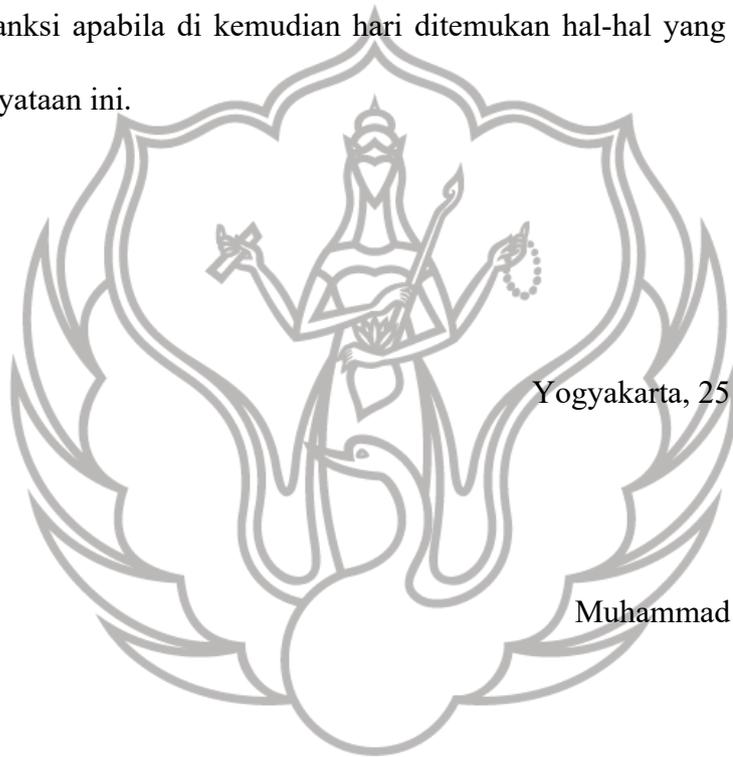
## PERSEMBAHAN

**Karya ini dipersembahkan untuk :**

*Dengan penuh rasa syukur, karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, yang setiap doa dan dukungannya adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup saya. Untuk kakak saya yang selalu memberi inspirasi, dan adik-adik tersayang yang kehadirannya memberi warna dan semangat dalam setiap langkah. Tak lupa kepada sahabat-sahabat setia, yang dengan ketulusan dan kebersamaan, telah membantu saya menapaki proses panjang ini. Semoga karya ini menjadi wujud kecil dari ketulusan, dan dukungan yang telah kalian berikan tanpa henti. Dengan segala hormat dan kasih sayang, karya ini sebagai ungkapan terima kasih yang tulus dan harapan agar setiap kebahagiaan, kebaikan, dan kenangan indah senantiasa menyertai kita.*

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis ini belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun, serta belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil penelitian pribadi yang disusun dengan merujuk pada berbagai referensi yang telah dicantumkan dalam naskah ini. Saya menjamin keaslian karya ini dan siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 25 Januari 2025

Muhammad Ihsanul Fikri

# **Eksplorasi Kreatif Teknik *Screenlife*: Strategi Pemangkasan Durasi dan Penanganan Monotoni dalam Film Fiksi *Blurred***

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Magister Seni Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2025

Oleh : Muhammad Ihsanul Fikri

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi teknik *screenlife* dalam film *Blurred* sebagai bentuk penyampaian naratif yang mengatasi keterbatasan monotoni visual yang sering dijumpai pada teknik ini. Teknik *screenlife*, yang menampilkan layar digital sebagai medium utama narasi, menawarkan pengalaman imersif. Meskipun demikian, teknik ini memiliki tantangan dalam menciptakan dinamika visual dan alur cerita yang tetap menarik bagi penonton. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pemangkasan durasi adegan sebagai solusi untuk mempertahankan keberlanjutan narasi sebagai upaya menghindari kelelahan visual.

Dalam proses post-produksi *Blurred*, dua tahap utama editing diterapkan: pertama, penyusunan alur cerita dengan mempertahankan detail aktivitas rutin tokoh utama. Kedua, evaluasi melalui *Focus Group Discussion* (FGD) yang menghasilkan saran untuk pemangkasan durasi dan variasi visual. Hasil FGD menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengurangi repetitivitas visual serta mempercepat tempo dengan teknik editing seperti *timelapse*, *jump cuts*, dan *cut-to-cut*. Pemangkasan durasi berhasil mengoptimalkan alur cerita sehingga menciptakan narasi yang lebih padat dan intens, tanpa mengurangi esensi atau dampak emosional cerita. Penerapan teknik-teknik editing tersebut, terutama pada adegan-adegan yang terlalu lambat atau repetitif seperti rutinitas sehari-hari karakter, menjadikan pengalaman menonton lebih dinamis dan tetap mengalir. Menggunakan teknik *timelapse* untuk adegan peralihan waktu, *cut-to-cut* untuk memotong repetisi tanpa kehilangan elemen penting, serta *jump cuts* untuk menjaga kecepatan narasi, berhasil meningkatkan keterlibatan penonton sekaligus menghindari kelelahan akibat durasi panjang. Film ini juga menunjukkan bagaimana teknik *screenlife*, dengan bantuan pendekatan kreatif dalam post-produksi, mampu menyampaikan pesan yang lebih tajam dan memperkuat tema film.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan teknik *screenlife* yang lebih efektif. Temuan ini juga menggarisbawahi pentingnya penyesuaian teknis dalam meningkatkan dinamika narasi film agar dapat menghadirkan pengalaman menonton yang lebih menarik.

**Kata Kunci:** *Screenlife*, Pasca produksi, Pemangkasan Durasi, Monotoni Visual, *Focus Group Discussion*, Editing

***Creative Exploration of the Screenlife Technique: Duration  
Reduction Strategy and Handling Visual Monotony in the Fictional  
Film Blurred***

*Written Accountability  
Master of arts Program Graduate Program  
Yogyakarta Indonesia Institute of the Arts, 2025  
By : Muhammad Ihsanul Fikri*

**ABSTRACT**

*This study focuses on exploring the screenlife technique in the film *Blurred* as a narrative approach to address the visual monotony often encountered with this technique. Screenlife, which presents digital screens as the main medium for narrative delivery, offers an immersive experience. However, this technique faces challenges in creating visual dynamics and storytelling that remain engaging for the audience. Therefore, this study proposes shortening scene durations as a solution to maintain narrative continuity while preventing visual fatigue.*

*In the post-production process of *Blurred*, two main stages of editing are applied: first, structuring the storyline while maintaining the details of the main character's daily activities. Second, evaluation through a Focus Group Discussion (FGD), which led to suggestions for shortening durations and varying the visuals. The FGD results showed a need to reduce visual repetitiveness and increase pace using editing techniques such as timelapse, jump cuts, and cut-to-cut. Shortening the duration effectively optimized the storyline, creating a tighter and more intense narrative, without sacrificing the essence or emotional impact of the story. The application of these editing techniques, particularly in scenes that were too slow or repetitive like the main character's routine, made the viewing experience more dynamic and fluid. Using timelapse for transitions, cut-to-cut to remove repetition without losing important elements, and jump cuts to maintain narrative pace, successfully increased audience engagement while preventing fatigue caused by long durations. This film also demonstrates how the screenlife technique, with the help of a creative approach in post-production, can convey sharper messages and reinforce the film's themes.*

*This study contributes to the development of a more effective screenlife technique. The findings also emphasize the importance of technical adjustments to enhance narrative dynamics in films, aiming to provide a more captivating viewing experience.*

**Keywords:** *Screenlife, Post-production, Scene Duration Reduction, Visual Monotony, Focus Group Discussion, Editing.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan tugas akhir yang berjudul “Eksplorasi Kreatif Teknik *Screenlife*: Strategi Pemangkasan Durasi dan Penanganan Monotoni dalam Film Fiksi *Blurred*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Proses penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi dengan begitu besar. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Kurniawan Adi Saputro, SIP., M.A., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, ilmu, saran, serta kritik yang sangat membangun. Terima kasih atas waktu dan perhatian yang diberikan selama bimbingan.
3. Dr. Koes Yuliandi, M. Hum., selaku penguji ahli saat pelaksanaan sidang tesis yang telah memberikan sudut pandang dan masukan terkait penelitian.
4. Dr. Mikke Susanto, M.A., selaku ketua tim penguji saat pelaksanaan sidang tesis yang telah memberikan masukan dan saran terkait penelitian.
5. Kedua orang tua tercinta, Apriyedi, S. Ag dan Zurma Enita S. Pd, yang senantiasa memberikan semangat, doa, kasih sayang serta dukungan moril dan materiil tanpa henti. Terima kasih yang tak terhingga atas cinta, doa, dan dukungan tanpa batas yang selalu memberi kekuatan dan semangat di setiap langkah saya. Tanpa kalian, saya tidak akan sampai di titik ini.

6. Kepada Kakak dan Adik-adik tersayang, Fikratul Hasanah, S.T.r Kes., Faizul Fikri, Rayhanul Fikri, Annida Ikrima, yang senantiasa mendo'ankan kelancaran proses penciptaan tesis ini. Selalu menjadi sumber kebahagiaan, inspirasi, dan dukungan. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini semakin berarti.
7. Kepada narasumber, Adinda Tasya Kamila, S.Psi., M.Psi yang membantu memberikan wawasan keilmuannya.
8. Kepada para dosen, Tito Imanda, S. Sos., M.A, Ph. D, Dr. Retno Mustika, M.F.A yang turut membantu memberikan buah fikrian untuk penulisan tesis ini.
9. Teman-teman kelas penciptaan prodi Videografi tahun 2022, Diyah Verakhandi, M. Sn, Nastiti Dwi Lestari, M. Sn., Alvindra Surya Wadana, M. Sn., Akhmad Zona, M. Sn., Wahyudin Widodo S. Sn., Fikri Kariri, S. Sn., Deval Megarosta, S. Sn., Muhammad Hendri, S. Sn., yang telah memberi semangat dan bantuan.
10. Kepada para sahabat saya Alif Wijacksono M. Sn., Elin Siska Dayani S. Sn., Erica Dona Tossa Septiawan selaku teman kost tempat saya berkeluh kesah, Anselvi Mega Lestari S.T, Ibu Yasmini selaku ibu kantin Pascasarjana ISI Yogyakarta, Bapak Ediantes M. Sn, Irenia Jastisia, S.Ds yang turut memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Serta semua pihak yang membantu dalam proses perancangan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap tesis tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya dalam memperkaya kajian akademik terkait penelitian “Eksplorasi Kreatif Teknik *Screenlife*: Strategi Pemangkasan Durasi dan Penanganan Monotoni dalam Film Fiksi *Blurred*”. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Yogyakarta, 25 Januari 2025

Muhammad Ihsanul Fikri



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM &amp; TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA &amp; LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	8
B. Tinjauan Karya.....	16
C. Landasan Teori Penciptaan .....	30
<b>BAB III METODE PENCiptaan KARYA.....</b>	<b>43</b>
A. Metode Penelitian.....	43
B. Pengumpulan Data/Riset.....	47
C. Konsep Perwujudan Karya.....	48
D. Proses Penciptaan Karya .....	50
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL KARYA.....</b>	<b>64</b>
Proses Pasca produksi Karya .....	64
a. Pasca produksi Tahap I .....	63
b. Tahap Focus Group Discussion (FGD).....	79
c. Pasca produksi Tahap II .....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Poster Film *Searching* (2018) Karya Anesh Chaganty .....16

Gambar 2. Potongan film <i>Searching</i> (2018) Karya Anesh Chaganty .....	17
Gambar 3. Potongan film <i>Searching</i> (2018) Karya Anesh Chaganty .....	18
Gambar 4. Potongan film <i>Searching</i> (2018) Karya Anesh Chaganty .....	18
Gambar 5. Potongan film <i>Searching</i> (2018) Karya Anesh Chaganty .....	19
Gambar 6. Poster Film <i>Unfriended</i> (2014) Karya Levan Gabriadze .....	20
Gambar 7. Potongan Film <i>Unfriended</i> (2014) Karya Levan Gabriadze .....	21
Gambar 8. Potongan Film <i>Unfriended</i> (2014) Karya Levan Gabriadze .....	22
Gambar 9. Potongan Film <i>Unfriended</i> (2014) Karya Levan Gabriadze .....	23
Gambar 10. Poster Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson.....	24
Gambar 11. Potongan Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson.....	25
Gambar 12. Potongan Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson .....	25
Gambar 13. Potongan Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson .....	26
Gambar 14. Potongan Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson .....	27
Gambar 15. Potongan Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson .....	27
Gambar 16. Potongan Film <i>Missing</i> (2023) Karya Nicholas D. Jhonson .....	28
Gambar 17. Potongan Naskah Karya Film <i>Blurred</i> (2024) .....	52
Gambar 18. Contoh <i>Storyboard</i> Karya Film <i>Blurred</i> (2024).....	57
Gambar 19. <i>Floorplan Set-Up</i> karya Film <i>Blurred</i> (2024) .....	58
Gambar 20. Pengambilan Gambar Set Lokasi Kamar Riyan .....	59
Gambar 21. Pengambilan Adegan Dosen Kelas Nirmana .....	59
Gambar 22. Pengambilan Adegan Riyan Video Call Ibu .....	60
Gambar 23. <i>Soundman</i> Tim Produksi Film <i>Blurred</i> (2024) .....	61
Gambar 24. Tangkapan Layar Editing Tahap Penyusunan Adegan .....	61
Gambar 25. Tangkapan Layar Editing Tahap Perwujudan Adegan Visual G.62	
Gambar 26. Tangkapan Layar Editing Tahap Pengolahan Suara .....	63
Gambar 27. Tangkapan Layar Tampilan <i>Graphic User Interface</i> Perangkat .65	
Gambar 28. Tampilan Acak Dekstop Riyan .....	67
Gambar 29. Adegan <i>Timelapse</i> Kelas Nirmana .....	68
Gambar 30. Adegan Riyan Yakin Tentang Berita Covid19 .....	69
Gambar 31. Adegan Riyan Di Room Chat Grup .....	70
Gambar 32. Adegan Riyan Melihat Berita Tentang Covid19.....	72

Gambar 33. Adegan Riyan Mulai Terdoktrin Sama Berita Covid19.....	73
Gambar 34. Potongan Adegan Room Chat Grup Teman-teman Riyan.....	75
Gambar 35. Adegan Timelapse Riyan Menunggu Janji Sama Temennya.....	76
Gambar 36. Adegan Riyan Menangis .....	78
Gambar 37. Adegan Riyan Bersiap Kuliah Dipersingkat .....	83
Gambar 38. Adegan Perkuliahan Nirmana Dipersingkat.....	85
Gambar 39. Adegan Riyan Menelusuri Internet Dipersingkat.....	87
Gambar 40. Adegan Riyan Menunggu Kabar Temannya dipersingkat .....	89
Gambar 41. Adegan Riyan Menangis dipersingkat .....	90



## **DAFTAR DIAGRAM & TABEL**

Diagram 1. Kerangka Berfikir.....	47
Diagram 2. Skema Tahapan Penciptaan Karya .....	50
Tabel 1. Perubahan Adegan Pada Post-produksi Tahap II .....	83



## GLOSARIUM

**Antarmuka Digital:** Tampilan grafis pada perangkat elektronik yang memungkinkan interaksi pengguna, seperti *desktop*, layar aplikasi, atau *website*.

**Action:** Melakukan tindakan atau eksperimen sesuai dengan rencana yang telah disusun.

**Browser:** Program perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses, menampilkan, dan menjelajah situs web di internet.

**Cut:** Teknik editing dalam film untuk menghubungkan dua adegan secara langsung, sering digunakan untuk mempercepat narasi atau memindahkan fokus.

**Close-up:** Bidikan kamera yang memperlihatkan objek atau subjek secara dekat, sering digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah atau detail penting dalam narasi.

**Cutting on action:** Teknik penyuntingan yang memotong adegan saat karakter melakukan tindakan untuk menjaga kontinuitas gerakan dan ketegangan.

**Cut-to-Cut:** Teknik penyuntingan yang langsung memotong dari satu adegan ke adegan berikutnya tanpa transisi tambahan.

**Casting:** Proses pemilihan aktor atau aktris untuk memerankan peran dalam sebuah produksi film, acara televisi, atau pertunjukan lainnya.

**Durasi Naratif:** Panjang waktu yang digunakan dalam sebuah film untuk menyampaikan sebuah cerita dari awal hingga akhir.

**Dinamika Visual:** Perubahan atau gerakan elemen visual dalam suatu karya untuk menciptakan ketegangan, variasi, atau memperkuat alur cerita.

**Dinamis:** Perubahan atau pergerakan yang terjadi secara aktif, memberikan kesan energi dan keterlibatan dalam suatu narasi atau elemen visual.

**Editing:** Proses penyuntingan untuk menyusun dan menghubungkan elemen audio-visual dalam film guna menciptakan alur cerita

**Email:** Sistem pengiriman pesan elektronik melalui jaringan internet yang memungkinkan komunikasi antar pengguna.

**Esensial:** Hal yang sangat penting atau mendasar dalam suatu konteks, yang diperlukan untuk kelangsungan atau pemahaman suatu hal.

**Elemen Grafis:** Komponen visual seperti garis, bentuk, warna, teks, dan gambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menciptakan estetika dalam media visual.

**File:** Dokumen atau data yang disimpan dalam bentuk digital pada perangkat komputer atau perangkat penyimpanan lainnya.

**Flashback:** Teknik naratif dalam film atau sastra yang menggambarkan peristiwa yang terjadi di masa lalu untuk memberikan konteks atau informasi tambahan mengenai karakter atau *plot*.

**Footage:** Rekaman mentah hasil pengambilan gambar sebelum melalui proses penyuntingan.

**Focus Group Discussion (FGD):** Diskusi kelompok terarah yang melibatkan sekelompok orang untuk membahas suatu topik tertentu dengan tujuan mengumpulkan pendapat dan informasi.

**Floorplan:** Denah atau rencana tata letak sebuah ruang, biasanya digunakan dalam produksi film untuk menggambarkan posisi elemen-elemen seperti perabot, kamera, pencahayaan, dan aktor di dalam suatu set atau lokasi.

**Feed Media Sosial:** Lintas informasi atau tampilan konten yang diperbarui secara real-time dan ditampilkan di halaman utama pengguna di platform media sosial.

**Graphic User Interface (GUI):** Antarmuka pengguna berbasis grafis yang memungkinkan interaksi dengan perangkat elektronik melalui elemen visual seperti ikon, tombol, dan menu.

**Handheld:** Teknik pengambilan gambar dalam pembuatan film di mana kamera dipegang langsung oleh operatornya tanpa menggunakan alat penopang stabilizer, yang sering menghasilkan efek visual yang lebih bebas dan mengguncang.

**Information Overload:** Keadaan di mana individu menerima terlalu banyak informasi sehingga sulit untuk mencerna atau membuat keputusan secara efektif.

**Information Overload:** Keadaan di mana individu menerima terlalu banyak informasi sehingga sulit untuk mencerna atau membuat keputusan secara efektif.

**Imersif:** Kondisi atau pengalaman yang mampu menyelubungi atau menarik perhatian penonton secara total, membuat mereka merasa terlibat langsung dalam cerita atau pengalaman yang disampaikan.

**Jump-cut:** Pemetongan langsung antar adegan yang menciptakan perubahan tiba-tiba.

**Lockdown:** Pembatasan aktivitas atau pergerakan oleh pihak berwenang untuk mengurangi dampak darurat, seperti pandemi atau bencana.

**Live Shot:** Proses pengambilan gambar langsung di lokasi atau studio dengan menggunakan aktor dan kru secara real-time, bukan hasil dari rekaman atau animasi komputer.

**Linear:** Struktur narasi yang mengikuti urutan waktu yang logis dan kronologis.

**Monotoni Visual:** Keadaan di mana elemen visual dalam media menjadi terlalu repetitif sehingga menurunkan keterlibatan atau daya tarik penonton.

**Modular:** Struktur yang terdiri dari bagian-bagian terpisah yang dapat disusun atau digabungkan untuk membentuk keseluruhan yang lebih besar.

**Montase:** Teknik penggabungan atau penyusunan gambar dan/atau klip film untuk menghasilkan efek tertentu atau untuk menyampaikan pesan tertentu dalam narasi.

**Match cuts:** Teknik penyuntingan yang menghubungkan dua adegan yang serupa secara visual atau tematis, menciptakan transisi halus antara keduanya.

**Non-linear:** Struktur narasi yang tidak mengikuti urutan waktu, sering kali melibatkan kilas balik, atau pengaturan peristiwa yang tidak kronologis.

**Observe:** Mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan untuk menganalisis data atau kondisi.

**Plot:** Urutan kejadian atau peristiwa dalam sebuah cerita yang membentuk alur narasi dalam sebuah karya.

**Pop-up:** Jendela atau elemen antarmuka yang muncul secara tiba-tiba di atas jendela utama aplikasi atau situs web, biasanya digunakan untuk menampilkan pemberitahuan atau iklan.

**Plan:** Merencanakan langkah-langkah yang akan diambil dalam suatu penelitian atau proyek.

**Reflect:** Proses berpikir atau menganalisis kembali pengalaman atau tindakan yang telah dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam atau memperbaiki tindakan di masa depan.

**Repetitif:** Pengulangan elemen atau peristiwa secara berulang dalam narasi atau visual.

**Room chat:** Ruang obrolan dalam aplikasi atau platform digital yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dalam kelompok melalui pesan teks atau media lainnya.

**Screenlife:** Teknik penceritaan dalam film di mana seluruh cerita terjadi melalui layar perangkat digital, seperti komputer atau ponsel.

**Storytelling Digital:** Metode bercerita yang menggunakan media digital sebagai alat utama untuk menyampaikan narasi.

**Storyboard:** Gambar skematis yang menggambarkan urutan adegan atau urutan visual dalam sebuah film, video, atau produksi media lainnya.

**Scene:** Sekuens adegan dalam sebuah film atau drama yang berlangsung di lokasi tertentu dan dengan alur waktu tertentu, berfungsi untuk membangun perkembangan cerita.

**Screen Record:** Teknik perekaman layar penuh yang digunakan untuk menangkap aktivitas digital secara langsung, biasanya digunakan dalam film dengan format *screenlife*.

**Seamless:** Suatu kondisi atau tampilan yang tidak terlihat adanya transisi atau batas yang jelas antara dua elemen.

**Split-screen:** Teknik visual yang membagi layar menjadi beberapa bagian, menampilkan dua atau lebih gambar atau adegan secara bersamaan untuk menunjukkan peristiwa yang terjadi secara paralel.

**Screeftime:** Waktu yang dihabiskan seseorang untuk melihat layar perangkat digital, seperti ponsel, komputer, atau televisi.

**Shot:** Sebuah pengambilan gambar dalam film yang tercatat secara terus-menerus tanpa gangguan.

**Sticky Note:** Catatan kecil berbentuk virtual atau fisik yang digunakan untuk mencatat informasi atau pengingat.

**Screen-Based Story telling:** Metode penceritaan yang sepenuhnya disajikan melalui layar digital, seperti antarmuka komputer, ponsel, atau perangkat lain, di mana narasi dikomunikasikan menggunakan elemen-elemen visual seperti jendela aplikasi, pesan teks, panggilan video, atau media sosial.

**Streaming:** Pengiriman atau pemutaran data audio atau video secara langsung melalui internet tanpa perlu mengunduh file terlebih dahulu.

**Skype:** Aplikasi komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan suara, video, dan mengirim pesan teks melalui internet.

**Scrolling:** Tindakan menggulir tampilan layar, baik secara vertikal maupun horizontal, untuk melihat konten yang lebih panjang di perangkat digital.

**Timeline:** Tata urutan waktu pada narasi visual atau struktur cerita dalam medium tertentu, termasuk film screenlife.

**Timelapse:** Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dalam interval waktu yang sangat lama dan kemudian dipercepat, sehingga perubahan yang lambat menjadi terlihat cepat.

**Transisi Dinamis:** Perpindahan antar adegan atau gambar dalam sebuah film yang dilakukan dengan perubahan visual atau efek yang aktif, untuk menciptakan kesan pergerakan atau perubahan yang kuat dalam narasi.

**Video Call:** Komunikasi tatap muka jarak jauh melalui video menggunakan perangkat digital.

**Visual Effects:** Efek yang dihasilkan secara digital atau mekanis untuk meningkatkan atau menciptakan elemen visual yang tidak bisa dicapai dengan cara pengambilan gambar langsung.

**Zoom (Zoom In/Out):** Perubahan fokus visual dalam sinematografi yang memperbesar atau memperkecil objek untuk menambah dramatisasi atau memberi penekanan.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Fenomena ini mendorong lahirnya teknik penceritaan baru dalam dunia sinema, salah satunya adalah teknik *screenlife*, sebuah pendekatan yang memanfaatkan tampilan layar perangkat digital sebagai medium utama untuk menyampaikan narasi. Teknik ini mencerminkan realitas digital kontemporer, di mana individu semakin banyak menghabiskan waktu dalam dunia virtual dibandingkan dunia fisik.

Pandangan tentang teknik *screenlife* telah dikemukakan oleh Timur Bekmambetov, seorang sutradara dan produser film yang menjadi pelopor dalam pengembangan pendekatan sinematik ini. Dalam wawancara pada tahun 2018, Bekmambetov menjelaskan bahwa teknik *screenlife* adalah sebuah pendekatan naratif yang memanfaatkan layar perangkat digital sebagai ruang utama untuk menyampaikan cerita. Ia menyebut bahwa “*screenlife* bukan hanya sekadar gaya visual, melainkan refleksi dari kehidupan modern yang terjalin erat dengan teknologi.” Menurut Bekmambetov, teknik ini memungkinkan film untuk mendokumentasikan kehidupan manusia yang semakin terpusat pada perangkat digital.

Sebagaimana dijelaskan Bekmambetov, layar dalam *screenlife* bersifat sentrifugal, mencerminkan bagaimana kehidupan manusia modern menjangkau dunia yang lebih luas melalui konektivitas digital. Hal ini berarti bahwa cerita yang

terjadi di dalam layar sering kali memiliki implikasi yang melampaui ruang fisik yang terlihat. Dalam konteks ini, teknik *screenlife* tidak hanya mereproduksi kehidupan digital tetapi juga menghubungkan penonton dengan realitas dunia virtual yang kompleks dan dinamis.

Inspirasi Bekmambetov telah direalisasikannya melalui film-film seperti *Unfriended* (2015) dan *Searching* (2018), yang berhasil memanfaatkan teknik *screenlife* untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik. Dengan latar sepenuhnya terjadi di layar perangkat, film-film ini menunjukkan bagaimana dunia digital dapat menjadi cerminan kehidupan manusia modern. Bekmambetov juga menegaskan bahwa teknik *screenlife* adalah format yang fleksibel, yang dapat diterapkan pada berbagai *genre*. Mulai dari horor psikologis seperti *Unfriended* (2015), hingga *thriller* detektif seperti *Searching* (2018), teknik ini membuktikan bahwa layar perangkat dapat menjadi panggung untuk bercerita dengan gaya yang inovatif. Sebuah studi dari Smith (2020:30-50) dalam jurnalnya yang berjudul *Exploring Narratives in the Digital Era: A Case Study of Searching* (2018), dalam tulisannya juga menegaskan bahwa film *Searching* (2018) tidak hanya memanfaatkan layar perangkat sebagai medium, tetapi juga memperkaya narasi melalui detail visual seperti notifikasi, riwayat pencarian, dan dinamika antar jendela aplikasi.

Namun, meskipun teknik *screenlife* menawarkan relevansi dengan kehidupan modern, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah potensi munculnya monoton visual. Keterbatasan dalam menciptakan variasi sinematik dengan ruang cerita yang sepenuhnya berlangsung di layar perangkat

digital menuntut eksplorasi yang lebih mendalam. Untuk itu, film-film dengan menggunakan teknik *screenlife* sering kali mencoba berbagai upaya untuk menjaga daya tarik visual, seperti menggunakan elemen grafis, transisi dinamis, hingga strategi *editing*. Kendati demikian, efek monoton tetap menjadi tantangan utama ketika elemen-elemen tersebut tidak cukup efektif untuk mempertahankan intensitas perhatian penonton.

Dalam kajian yang dilakukan oleh Lee (2021:45), disebutkan bahwa salah satu kelemahan utama teknik *screenlife* terletak pada keterbatasannya dalam menciptakan pengalaman visual yang bervariasi. Upaya grafis seperti notifikasi interaktif, riwayat pencarian, dan animasi memang mendukung daya tarik visual, tetapi terkadang belum cukup untuk sepenuhnya mengatasi efek monoton.

Film karya Timur Bekmambetov seperti *Unfriended* (2015) dan *Searching* (2018) menjadi contoh bagaimana eksplorasi visual grafis dan teknik *editing* dapat memanfaatkan ruang layar secara optimal. Dalam karya-karya tersebut, transisi antar jendela perangkat digital dirancang untuk tidak hanya memperkuat narasi tetapi juga mengekspresikan emosi dan dinamika karakter. Dalam konteks ini, penulis mencoba menawarkan upaya alternatif lain melalui pemendekan durasi sebagai solusi tambahan untuk mengatasi tantangan monoton dalam film yang menggunakan teknik *screenlife*. Berdasarkan teori Bordwell dan Thompson (2008:118) yang menyebutkan bahwa efektivitas durasi naratif sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kompleksitas cerita, film dengan teknik *screenlife* harus mampu menjaga intensitas melalui narasi yang padat dan terfokus. Durasi pendek memberikan ruang bagi kolaborasi antara elemen visual dan cerita untuk

menghasilkan dampak emosional yang lebih kuat tanpa membebani penonton dengan eksposisi yang berlebihan.

Film karya penulis berjudul *Blurred* adalah sebuah studi kasus bagaimana strategi ini di implementasikan. Film ini menggunakan layar perangkat digital sebagai media utama narasinya, merepresentasikan keseharian tokoh utama, Riyan, selama masa *lockdown* pandemi COVID-19. Secara spesifik, penonton akan mendapatkan visual yang sepenuhnya berasal dari layar perangkat digital yang digunakan Riyan, seperti laptop dan ponsel, untuk mencerminkan kesehariannya selama masa *lockdown*. Awalnya, karya ini sudah berupaya mengatasi potensi kejenuhan melalui elemen grafis yang mendukung visualisasi cerita. Namun, setelah melalui proses produksi, kemudian pasca-produksi lalu di evaluasi, ditemukan bahwa efek monoton tetap ada. Oleh karena itu, pemendekan durasi dipilih sebagai langkah tambahan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih efektif dan dinamis bagi penonton. Dengan memadukan teknik *screenlife* dengan strategi pemangkasan durasi, film *Blurred* berupaya memberikan solusi terhadap tantangan-tantangan yang dihadapi dalam pembuatan film *screenlife*. Upaya ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan praktik dalam sinema digital modern.

## **B. Rumusan Masalah**

Salah satu tantangan utama karya film dengan penerapan teknik *screenlife* adalah bagaimana mempertahankan perhatian penonton di tengah keterbatasan ruang naratif yang sepenuhnya berlangsung di layar perangkat digital. Monoton yang muncul dalam alur cerita dan penyampaian visual dapat membuat film terasa

membosankan jika tidak ada variasi visual atau dinamika yang cukup, seperti perubahan suasana, perspektif kamera, atau pengaturan latar. Selain itu, durasi film berperan penting dalam menjaga intensitas cerita agar tetap menarik bagi penonton. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas solusi pemendekan durasi sebagai upaya untuk mengatasi tantangan monoton dalam teknik *screenlife*. Maka, pertanyaan penelitian dari penciptaan karya ini adalah:

1. Bagaimana analisis durasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi monoton dalam penerapan teknik *screenlife* pada film *Blurred*?
2. Bagaimana pemangkasan durasi dapat mempengaruhi alur dalam film dengan teknik *screenlife* tanpa mengorbankan esensi cerita?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengembangkan solusi atas tantangan monoton dalam teknik *screenlife* melalui pemendekan durasi dalam film *Blurred*. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengeksplorasi penerapan teknik *screenlife* dalam film pendek. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana teknik *screenlife* dapat diterapkan secara efektif dalam film pendek dengan mempertimbangkan dinamika narasi dan elemen grafis yang tetap menarik meskipun ruang visual terbatas.
2. Menganalisis efektivitas pemendekan durasi sebagai solusi tambahan untuk mengatasi monoton. Penelitian ini menilai bagaimana pemendekan durasi mampu mempertahankan perhatian penonton.

3. Studi kasus tentang upaya menjaga daya tarik penonton dalam film dengan teknik *screenlife* dengan menyesuaikan durasi dan alur cerita

## **B. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua perspektif yaitu manfaat praktis bagi pembuat film dan manfaat teoretis bagi pengembangan kajian film.

### 1. Manfaat Praktis

- a) Pengembangan teknik *screenlife* dalam film pendek.

Penelitian ini diharapkan memberikan panduan bagi pembuat film dalam menjaga dinamika cerita dan mencegah monoton melalui strategi pemendekan durasi dan narasi yang lebih padat.

- b) Pengoptimalan adegan dalam film berbasis *screenlife*.

Penelitian ini memberikan wawasan bagi sineas dalam menciptakan alur cerita yang tetap menarik, meskipun seluruh narasi berlangsung dalam layar digital.

### 2. Manfaat Teoretis.

- a) Kontribusi pada kajian teknik *screenlife* dalam sinema digital.

Penelitian ini memperkaya literatur tentang sinema dengan menawarkan solusi tambahan untuk mengatasi tantangan monoton dalam film berbasis layar digital.

- b) Peningkatan pemahaman tentang strategi penceritaan dalam penggunaan teknik *screenlife*. Analisis ini memperluas wawasan mengenai bagaimana teknik *screenlife* dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang kuat dan menarik.

### 3. Manfaat Sosial dan Edukasi

#### a) Pendidikan film dan sinematografi digital

Penelitian ini dapat menjadi referensi edukasi bagi mahasiswa dan praktisi film yang ingin memahami tantangan dan solusi dalam pembuatan film dengan teknik *screenlife*,

#### b) Penyadaran isu sosial melalui narasi

Film *Blurred* tidak hanya mengeksplorasi teknik, tetapi juga menggambarkan kehidupan sehari-hari di era digital dengan cara yang dekat dengan realitas sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan dampak sosial, meningkatkan kesadaran akan pengaruh hubungan manusia dengan teknologi dalam kehidupan era digital.

