

*screenlife* , yang dapat menjadi sumbangan pemikiran baru dalam kajian akademis film. Pemendekan durasi, dalam hal ini, lebih dilihat sebagai upaya untuk memperkaya dan memodifikasi upaya yang telah ada, sehingga menciptakan ruang bagi eksplorasi baru di masa depan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi kreatif dalam penerapan teknik *screenlife* pada film *Blurred*, dengan upaya mengatasi tantangan monoton visual melalui pemangkasan durasi melalui penerapan beberapa teknik pengeditan. Berdasarkan hasil yang telah dicapai melalui proses produksi dan pasca produksi dalam 2 tahap, serta analisis dari sesi *Focus Group Discussion* (FGD), terdapat beberapa temuan penting sebagai berikut:

### 1. Inovasi Teknik *Screenlife* dalam Narasi Film

Teknik *screenlife* dalam *Blurred* menekankan pada penggunaan layar komputer, media sosial, dan interaksi digital sebagai alat utama dalam penceritaan. Film ini berhasil menggali kekuatan teknik *screenlife* untuk menggambarkan kedalaman emosional dan kompleksitas narasi, terutama dalam konteks fenomena *information overload* yang menjadi tema utama film. Keunikan teknik ini terletak pada bagaimana setiap aktivitas digital karakter – mulai dari *browsing* hingga interaksi sosial di dunia maya mencerminkan kekacauan dan kelelahan akibat informasi yang terus-menerus mengalir.

### 2. Tantangan Monotoni dalam Teknik *Screenlife*

Walaupun teknik *screenlife* memberi kekuatan naratif yang imersif, ia juga menimbulkan masalah serius dalam hal monoton visual. Film dengan teknik ini cenderung menampilkan adegan-adegan yang berulang dan statis, yang apabila tidak melalui pengolahan dengan baik dapat menyebabkan penurunan kualitas visual dan mengurangi daya tarik emosi penonton. Di tahap awal pasca

produksi, film mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian penonton karena penggunaan teknik yang terlalu repetitif. Untuk mengatasinya, dilakukan pemangkasan durasi, penerapan teknik *editing* seperti *timelapse*, *jump cuts*, dan *cut-to-cut* untuk menciptakan dinamika visual yang lebih beragam dan menjaga ritme yang konsisten.

### **3. Pendekatan Kreatif dalam Pengeditan**

Pemangkasan durasi dan inovasi *editing* menjadi kunci dalam mengoptimalkan penggunaan teknik *screenlife* tanpa mengorbankan inti cerita. Teknik *editing timelapse* yang digunakan untuk menggambarkan rutinitas harian, *jump cuts* untuk mempersingkat adegan yang repetitif, dan *cut-to-cut* untuk menghindari *shot* yang terlalu lama, tidak hanya mengatasi masalah monoton tetapi juga mempercepat tempo narasi. Di samping itu, keberhasilan pengeditan ini memastikan bahwa emosi yang disampaikan tetap kuat dan tidak terbangun pada momen yang tidak relevan, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih dinamis dan efektif.

### **4. Kesuksesan Kolaborasi Kreatif dalam Produksi**

Proses produksi karya film *Blurred* melibatkan kolaborasi antara sutradara, editor, dan tim produksi lainnya. Feedback yang diterima melalui *Focus Group Discussion* (FGD) tidak hanya membantu dalam mendeteksi masalah pada tahap awal, tetapi juga mengarahkan arah perubahan teknis yang dibutuhkan dalam memperkaya kualitas akhir film. Implementasi hasil *Focus Group Discussion* (FGD) dalam pemangkasan durasi dan pemilihan teknik *editing*

yang tepat menunjukkan bahwa kreator dapat beradaptasi dengan cepat terhadap umpan balik untuk meningkatkan pengalaman penonton.

### **5. Implikasi Terhadap Pengembangan Film Dengan Teknik *Screenlife***

Temuan dalam studi ini mengonfirmasi bahwa teknik *screenlife*, meskipun penuh tantangan, mampu menjadi alat ekspresi sinematik yang efektif bila dikelola dengan baik. Dalam hal ini, karya film *Blurred* membuka potensi baru bagi genre film berbasis teknik *screenlife*, dengan penekanan pada narasi berbasis digital yang merefleksikan permasalahan sosial seperti fenomena *information overload*. Karya ini juga menunjukkan bahwa eksplorasi artistik dalam film tidak hanya bergantung pada pemilihan teknik penceritaan, tetapi juga bagaimana teknik tersebut dipadukan dengan kreativitas dalam pengolahan visual dan naratif.

## **B. Saran**

### **1. Saran Praktis**

Strategi pemendekan durasi dapat diterapkan sebagai langkah alternatif untuk menjaga dinamika narasi dalam film dengan teknik *screenlife*, terutama jika elemen grafis masih belum mampu secara signifikan mengatasi monotoninya. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi panduan praktis untuk menciptakan alur cerita yang lebih menarik, meskipun terbatas pada narasi berbasis layar digital.

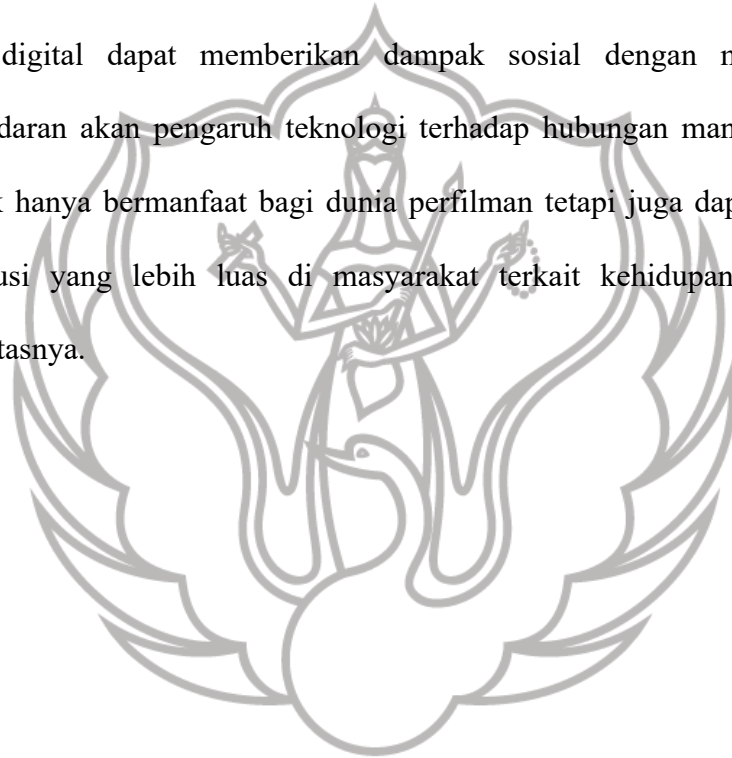
### **2. Saran Teoritis**

Diharapkan ada pengkajian lebih lanjut mengenai pengaruh durasi terhadap pengalaman sinematik dalam teknik *screenlife*. Penelitian ini juga membuka peluang untuk mengeksplorasi metode penceritaan baru yang dapat memperkaya

literatur sinema digital, khususnya yang berkaitan dengan tantangan monoton dan solusi inovatifnya.

### 3. Saran Edukasi & Sosial

- 1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai studi kasus untuk mahasiswa dan praktisi film guna memahami tantangan dan solusi dalam pembuatan film berbasis layar.
- 2) Melalui film *Blurred*, narasi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari di era digital dapat memberikan dampak sosial dengan meningkatkan kesadaran akan pengaruh teknologi terhadap hubungan manusia. Hal ini tidak hanya bermanfaat bagi dunia perfilman tetapi juga dapat membuka diskusi yang lebih luas di masyarakat terkait kehidupan digital dan realitasnya.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku & Artikel Jurnal

- Bawden, D., & Robinson, L. (2020). *Information Overload: An Introduction*. (2nd ed.). London: Facet Publishing.
- Biggs, M., & Büchler, D. (2007). *Practice-Based Research in the Creative Arts*. Portsmount: Institute of Art and Design.
- Biggs, M., & Karlsson, H. (2011). *The Routledge Companion to Research in the Arts*. (1st ed) Routledge, New York: Taylor & Francis Group.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in The Fiction Film*. (1st ed). Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction* (8th ed). New York: McGraw-Hill.
- Basulto, D. (2017). *The Screen Recording Handbook*. Scotts Valley, CA: Create Space Independent Publishing Platform.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen* (1st ed.). New York, NY: Columbia University Press.
- Hutabarat, D. (2018). *Media Sosial dan Transformasi Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- J. W. P. (2014). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* (3rd ed). Burlington, MA: Focal Press.
- Johnson, M. (2018). "The Challenges of Decision-making in the Age of Information Overload" dalam *Decision Sciences Journal*. 49 (3).
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (1st ed). New York: New York University Press.
- Katz, S. D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City, CA: Michael Wiese Production.
- Lee, S. (2021). "Screenlife and its Challenges: A Critical Review of Digital Storytelling", dalam jurnal *Digital Media Studies*.  
<https://doi.org/10.12345/dms.v01.2021.001>

- Lewin, K. (1946). "Action Research and Minority Problems." dalam *Journal of Social Issues*.  
<https://doi.org/10.12345/jsi.v46.1946.002>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media* (1st ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Reczek, R. D., Schrift, R. Y., & Haws, K. L. (2018). "Social Media Overload, Exhaustion, and Use Discontinuance: Examining the Effects of Information Overload" dalam *Journal of Marketing Research*, 55(6).  
<https://doi.org/10.12345/jmr.v55.2018.006>
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (5th ed.). Boston: Addison-Wesley.
- Smith, J., Lee, R., & Parker, K. (2020). "Exploring Narratives in the Digital era: A Case Study of Searching" dalam *Journal of Visual Media*.  
<https://doi.org/10.12345/jvm.v12.2020.003>
- Smith, P. (2019). "Information Overload and Mental Health: A Comprehensive Study" dalam *Journal of Mental Health*, 45(2).  
<https://doi.org/10.12345/jmh.v45.2019.002>
- Stevens, R. (2021). "Monotony and Narrative Engagement in Visual Storytelling" dalam *Journal of Visual Culture*.  
<https://doi.org/10.12345/jvc.v15.2021.004>
- White, P. (2013). *The Film Experience: An Introduction*, (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

## **Video**

- Bekmambetov, T. (2018, March 29). Wawancara tentang Teknik *Screenlife* [Video], dalam Channel Den of Geek, diakses pada 23 November 2024 dari <https://www.youtube.com/watch?v=XMVaxIPVSZk>

## **Film**

- Chaganty, A. (Director). (2018). *Searching* [Film]. Sony Pictures Releasing.
- Ghabashi, A. (Director). (2014). *Unfriended* [Film]. Universal Pictures.
- Johnson, W. (Director). (2023). *Missing* [Film]. Sony Pictures Releasing.



## **Wawancara**

Kamila, Adinda Tasya, psikolog tinggal di Yogyakarta, bertopik “Dampak Informasi *Overload* terhadap Prilaku Manusia,” di Peacock Coffeshop Yogyakarta, pada hari Minggu, pukul 14.00, tanggal 26 Oktober 2023.

Jastisia, Irenia, pengkaji Desain Komunikasi Visual, bertopik "Elemen Visual dalam Film *Blurred*," di Perpustakaan Kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, pada hari Kamis, pukul 14.36, tanggal 12 Desember 2024.

Verakhandi, Dyah, dosen film di ISI Yogyakarta dan sutradara film, bertopik "Monotoni dalam Film *Blurred*," di Perpustakaan Kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, pada hari Kamis, pukul 14.36, tanggal 12 Desember 2024.

Lestari, Nastiti Dwi, dosen animasi di ISI Yogyakarta dan seorang animator, dengan topik "Elemen Visual dan Monotoni Visual dalam Film *Blurred*," di Perpustakaan Kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, pada hari Kamis, pukul 14.36, tanggal 12 Desember 2024.

Wadana, Alvindra Surya, dosen animasi di MMTC dan seorang animator, dengan topik "Elemen Visual dan Monotoni Visual dalam Film *Blurred*," di Perpustakaan Kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, pada hari Kamis, pukul 14.36, tanggal 12 Desember 2024.

Wijacksono, Alif, profesional di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan topik "Elemen Visual dan Monotoni Visual dalam Film *Blurred*," di Perpustakaan Kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, pada hari Kamis, pukul 14.36, tanggal 12 Desember 2024.

Siska, Elin Dayani, pengkaji film, dengan topik "Elemen Visual dan Monotoni Visual dalam Film *Blurred*," di Perpustakaan Kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta, pada hari Kamis, pukul 14.36, tanggal 12 Desember 2024.