

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. *Visual Rhythm*

Pada akhirnya, *visual rhythm* merupakan komponen basis yang harus sutradara kuasai. Kombinasi antara *visual rhythm* melalui *stationary objects*, *moving objects*, dan *editorial rhythm* berhasil memaksimalkan semua kemungkinan penggunaan ritme visual. Kombinasi tersebut tidak ditawarkan oleh Bruce Block (2021), melainkan hasil dari proses kreatif dan inovasi penciptaan ini. Menguasai komponen yang membentuk ritme dalam sebuah film menjadi proses yang mengasah kognitif dan kreativitas pencipta.

Selain itu, mengurangi intensitas visual seiring *conflict* bertambah dan menambah intensitas ketika *conflict* berkurang menjadi konsep yang menarik dan berhasil, karena diterapkan pada film pendek dengan esensi keseluruhan cerita tentang kepalsuan dunia *AI*. Konsep tersebut belum tentu tepat jika diterapkan pada film pendek dengan esensi keseluruhan cerita yang berbeda.

2. *Internal Conflict Intensity*

Penggunaan angka 0, 25, 50, 75, dan 100 dalam membedakan *internal conflict intensity* juga berhasil membantu penyutradaraan untuk memahami *story structure* dengan lebih jelas, yang pada akhirnya membantu penerapan komponen visual dan membentuk *visual structure* juga. Rentang lima angka dari 0 ke 100 membantu pencipta dalam membedakan muatan psikologis yang ada di dalam cerita.

Menggunakan perspektif psikologi perkembangan juga membantu proses penyutradaraan memahami cerita yang akan digarap secara mendalam, sehingga seperti yang David Mamet (1991) gagas, memahami natur dari cerita yang akan digarap akan memudahkan sutradara memilih jukstaposisi gambar demi gambar pada setiap adegannya. Mendramatisasi pengaturan *visual rhythm* di setiap *directorial beat*-nya juga membuat *internal conflict intensity* film pendek "I Ask Chatbot About What Happens" terdukung. Hal ini menjadi bukti, bahwa menciptakan sinematik film tidak selalu harus merepresentasikan naratifnya, tetapi juga bisa memperkuat tanpa keluar dari esensi naratifnya.

3. Film Pendek "I Ask Chatbot About What Happens"

Pada dasarnya, fenomena kehilangan figur orang tua bagi anak manusia dan hubungannya dengan AI di era posthumanisme dalam film pendek "I Ask Chatbot About What Happens" telah tersedia dalam cerita pada naskahnya sebelum menjadi format film pendek. Bagaimanapun juga, kritik yang ingin disampaikan film pendek "I Ask Chatbot About What Happens" sebagian besar ada di naskahnya. Namun, pendekatan penyutradaraan menggunakan salah satu komponen visual basis menjadi penentu apakah muatan dalam naskah tersebut bisa tersampaikan dengan baik.

Film pendek "I Ask Chatbot About What Happens" berdurasi 16 menit 39 detik. Sepanjang proses penciptaan, definisi format film pendek membantu penyutradaraan dalam membatasi secara ketat keputusan-keputusan yang akan dibuat. Peran dan tugas utama sutradara menurut David Mamet (1991) dan Sidney Lumet (1995) juga membantu penyutradaraan dalam menjadi tumpuan penyutradaraannya.

B. Saran

Pertama, landasan psikologis menggunakan teori psikologi perkembangan itu solid, tetapi memerlukan riset lebih meluas dan mendalam, sehingga membutuhkan pemahaman multidisiplin. Landasan psikologis yang lebih dekat dengan dunia perfilman seperti psikologi persepsi mungkin lebih proporsional bagi pencipta dalam membaca dan memahami karyanya.

Kedua, dalam format film pendek, penggunaan *story conflict intensity* tidak perlu diukur dengan angka yang banyak, karena akan mengurangi perhatian penonton akibat banyaknya perbedaan ritme. Tetapi, penggunaan komponen visual yang benar-benar kontras satu sama lain sepanjang film pendek mungkin akan membantu mengkomunikasikan perbedaan ritme yang banyak dalam film pendek. Kedepannya, penggunaan rentang angka *internal conflict intensity* bisa dikembangkan lebih beragam untuk menghasilkan komponen visual yang lebih beragam, sehingga penggunaan komponen visual bisa lebih mencakup banyak caranya.

Terakhir, *visual rhythm* memang memperkuat elemen tertentu dalam sebuah film. Tetapi, memperhatikan penggunaan komponen visual basis lain seperti *space, lines & shape, tone, color*, dan *movement* akan membuat visual sebuah film lebih matang. Kedepannya, eksperimen kombinasi *visual rhythm* yang lebih kompleks, seperti perpaduan antara *visual rhythm* dengan *sound design* atau ritme musik, *visual rhythm* dengan komponen visual lain, dan berbagai macam kombinasi lainnya dapat memberikan dimensi emosional yang lebih kaya, terarah, padat, dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, C. S. (2025). *Konstruksi Konflik Tokoh Utama Melalui Visual Metaphor Dalam Penyutradaraan Film Pendek Fiksi "Bunga-Bunga di Jala Ikan"* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Anwar, E. S., & Nur, H. (2023, Juli). Attachment dan Grief pada Remaja yang Kehilangan Orang Tua. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 3. <https://doi.org/10.26858/jtm.v3i1.46664>
- Aristo, S., & Shiddiq, A. A. (2017). *Kelas Skenario*. Esensi Erlangga Group.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Random House Publishing Group.
- Block, B. (2021). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media* (3rd ed.). Routledge.
- Bowlby, J. (1980). *Attachment and Loss: Vol. 2. Loss, Sadness, and Depression*. Perseus Books Group.
- Cuarón, A. (Director). (2018). *Roma* [Film]. Espectáculos Fílmicos El Coyúl.
- Dissa, D. (2024). *Memperkuat Motivational Complex Melalui Mobile Staging pada Penyutradaraan Film Noda-Noda Seragam* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Edwards, J. W. (2025, September 30). Mapping Roma. *Frames Cinema Journal*, 22. <https://doi.org/10.15664/fcj.v22.i0.2996>
- Egan, T. (Director). (2021). *Curve* [Film]. Lodestone Film.
- Hoornaert, K. (Director). (2009). *Kain* [Film]. Minds Meet Production.
- Hoornaert, K. (2009). *Kain*. *Berlinale Shorts 2009*. <https://www.berlinale.de/en/2009/programme/20092225.html>
- Hoornaert, K. (2009). *Kain*. *IMDb*. <https://www.imdb.com/title/tt1355206/>
- Human Centered Artificial Intelligence Stanford University. (2025). The 2025 AI Index Report: Chapter 8. *Public Opinion*. Stanford University. <https://hai.stanford.edu/ai-index/2025-ai-index-report/public-opinion>
- Ince, H. Y., & Balon, R. (2023, Desember 26). Bowlby's Four Phases of Mourning Through Krzysztof Kiesłowski's *Blue*. *Acad Psychiatry*, 48, 89-92. <https://doi.org/10.1007/s40596-023-01927-x>

- Jamlean, A., & Puah, E. (2024, July 30). Alone Together Menurut Sherry Turkle dan Relevansinya bagi Kehidupan Gereja dan Masyarakat. *Pineleng Theological Review*, 1 (2). <https://doi.org/10.53396/pthr.v1i2.392>
- Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Film]. Annapurna Pictures.
- Kieślowski, K. (Director). (1993). *Three Colors: Blue* [Film]. Marin Karmitz.
- Kocairi, C., Yüksel, R., Arslantaş, H., & Söylemes, B. (2020). The Relationship of Attachment Styles of High School Student Adolescents with Technology Dependencies: A Cross-Sectional Study. *Neuropsychiatric Investigation*, 58 (1). <https://doi.org/10.5455/NYS.20200218074634>
- Kumar, N. (2025, December 4). Average Screen Time Statistics 2026 by Age & Region. *DemandSage*. <https://www.demandsage.com/screen-time-statistics/>
- Kuswinarta, C. K., & Garey, E. (2025, Desember 3). Pengalaman Kehilangan Orang Tua akibat Kematian saat Remaja: Redemption dan Contamination. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora (AJSH)*, 5 (3). <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i3.2108>
- Lin, Z., & Hou, T. (2025, December 20). Attachment Styles and AI Chatbot Interaction Among Collage Students. *Computers and Society (cs.CY) Cornell University*, 15. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2601.04217>
- Lumet, S. (1995). *Making movies* (1st ed.). A.A. Knopf.
- Mamet, D. (1991). *On directing film*. Viking.
- Mısırlı, G. N., & Karakuş, Ö. (2024). Grief in Children within the Framework of Attachment Theory. *Psikiyatride Guncel Yaklasimler - Current Approaches in Psychiatry*, 16 (1). <https://doi.org/10.18863/pgy.1243304>
- Munday, R. (2017). Curve | Horror Short Film. *Short of the Week*. <https://www.shortoftheweek.com/2017/06/19/curve/>
- Murphy, P. (2017). "You Feel Real to Me, Samantha": The Matter of Technology in Spike Jonze's *Her*. *Technoculture: An Online Journal of Technology in Society*, 7. <https://tcjournal.org/vol7/murphy>
- Nathania, K. D., & Greherson, G. (2025, Mei 15). 80% Anak Indonesia Kehilangan Figur Ayah, Psikolog UGM Ajak Orang Tua "Hadir" dalam Kehidupan Anak. *Universitas Gadjah Mada*. <https://ugm.ac.id/id/berita/80-anak-indonesia-kehilangan-figur-ayah-psikolog-ugm-ajak-orang-tua-hadir-dalam-kehidupan-anak>

- OpenAI. (2026, February 27). Scaling AI for Everyone. *OpenAI*.
<https://openai.com/index/scaling-ai-for-everyone>
- OpenAI.(2026). Is ChatGPT Safe for All Ages? *OpenAI*.
<https://help.openai.com/id-id/articles/8313401-is-chatgpt-safe-for-all-ages>
- Peng, Y., Cui, W., Yang, R., & Wang, H. (2025, Oktober 3). Parental Attachment and Problematic Smartphone Use in Adolescents: The Chain-Mediated Role. *Front. Psychol*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1648291>
- Priyambodo, U., & Thamrin, M. Y. (2021, Juli 21). Setiap 12 Detik Seorang Anak Kehilangan Orang Tua Akibat COVID-19. *National Geographic Indonesia*.
<https://nationalgeographic.grid.id/read/132798500/>
- Purnama, D. A. (2023). *Penerapan Pacing untuk Membangun Visual Comedy dalam Penyutradaraan Film Fiksi "YATI"* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Directing: Film Techniques and Aesthetics* (5th ed.). Focal Press.
- Ramadhan, P. R. (2024). *Low Key Lighting Untuk Memperkuat Konflik Interpersonal Dalam Tata Cahaya Film Pendek Geger Perikoloso* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Shelley. (2022). Understanding the 4 Stages of Grief: A Simplified Approach. *The Loss Foundation*.
<https://thelossfoundation.org/understanding-the-4-stages-of-grief-a-simplified-approach/>
- Silvina, E., Nur, Y. Y., & Ekasari, T. (2025). Hubungan Kelekatan Orang Tua Dengan Anak Usia Dini Terhadap Adiksi Gadget di Paud Intan Desa Asembagus Kraksaan. *Jurnal Ilmu Kesehatan Umum*, 3 (1).
<https://doi.org/10.61132/vitamin.v3i1.978>
- Sri Takshara K and Bhuvanewari G (2025) The Role of Death Technologies in Grief: An Interdisciplinary Examination of AI, Cognition, and Human Expression. *Front. Hum. Dyn*, 7.
<https://doi.org/10.3389/fhumd.2025.1582914>
- Sya'diyah, H., & Patria, A. S. (2023, Juni). Analysis of Basic Cinematography Component in the Short Film "Tilik" Directed by Wahyu Agung Prasetyo. *Ultimart: Visual Communication*, 16 (1).

Syakirin, M. h. (2024, Desember 2). Basic Visual Components (Bruce Block) dalam Film Kaïn. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10 (2).
<https://doi.org/10.52969/jsnc.v10i2.268>

Tiara [@wartaekonomi]. (2025, 13 September). *Persentase Penggunaan Chatgpt Harian di tiap Negara* [Postingan]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/DOhfHA3jfjD/>

Zulkarnain, D. Y. (2025, Desember 23). Average Screen Time Statistics In 2025 (Age & Countries). *AWISEE*.
<https://awisee.com/blog/average-screen-time-statistics>

