

*INTERNAL CONFLICT INTENSITY MELALUI
PENGATURAN VISUAL RHYTHM
SEBAGAI PENDEKATAN PENYUTRADARAAN
UNTUK FILM PENDEK
“I ASK CHATBOT ABOUT WHAT HAPPENS”*

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata-1
Program Studi Film dan Televisi



Oleh:

Weyson Immanuel

(2011136032)

**PRODI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

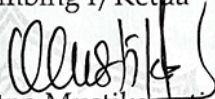
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul:


INTERNAL CONFLICT INTENSITY MELALUI PENGATURAN VISUAL RHYTHM SEBAGAI PENDEKATAN PENYUTRADARAAN UNTUK FILM PENDEK "I ASK CHATBOT ABOUT WHAT HAPPENS" diajukan oleh **Weyson Immanuel**, NIM 2011136032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91261), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

11 JUN 2026

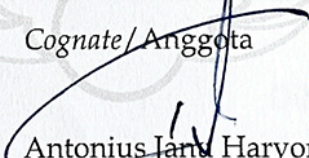
Pembimbing I/Ketua


Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A.
NUPTK 2343755656230113

Pembimbing II/Anggota


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NUPTK 2645752653130112

Cognate/Anggota

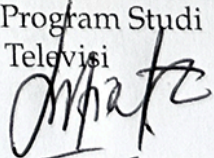

Antonius Jans Haryono, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 2452766667130272

Mengetahui,



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
S-1 Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 4846757658130142

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Weyson Immanuel

NIM : 2011136032

Judul Skripsi : ***INTERNAL CONFLICT INTENSITY MELALUI PENGATURAN
VISUAL RHYTHM SEBAGAI PENDEKATAN
PENYUTRADARAAN UNTUK FILM PENDEK "I ASK
CHATBOT ABOUT WHAT HAPPENS"***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di: Yogyakarta

Pada tanggal: 22 Juni 2026

Yang menyatakan,



Weyson Immanuel

NIM: 2011136032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Weyson Immanuel

NIM : 2011136032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

***INTERNAL CONFLICT INTENSITY MELALUI PENGATURAN
VISUAL RHYTHM SEBAGAI PENDEKATAN PENYUTRADARAAN UNTUK
FILM PENDEK "I ASK CHATBOT ABOUT WHAT HAPPENS"***

Untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

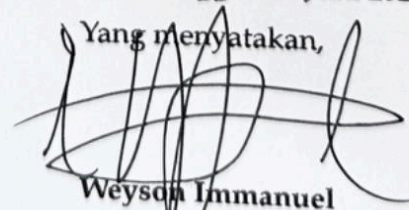
Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya seni ilmiah saya.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di: Yogyakarta

Pada tanggal: 22 Juni 2026

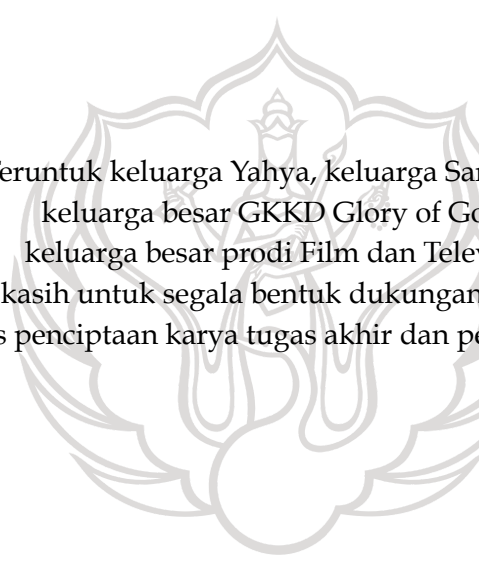
Yang menyatakan,



Weyson Immanuel

NIM: 2011136032

HALAMAN PERSEMBAHAN



Teruntuk keluarga Yahya, keluarga Sandjaya,
keluarga besar GKGD Glory of God,
keluarga besar prodi Film dan Televisi,
terima kasih untuk segala bentuk dukungan dan doanya
selama proses penciptaan karya tugas akhir dan penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur, hormat, dan kemuliaan dipanjatkan hanya kepada Tuhan Yesus Kristus yang kasih karunia dan anugerah-Nya tidak pernah berkesudahan, sehingga kesempatan demi kesempatan disediakan-Nya selama proses penciptaan karya tugas akhir dan penulisan skripsi ini. Skripsi tugas akhir penciptaan yang berjudul "*Internal Conflict Intensity Melalui Pengaturan Visual Rhythm* sebagai Pendekatan Penyutradaraan untuk Film Pendek 'I Ask Chatbot About What Happens'" ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang studi S-1 jurusan Film dan Televisi di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penciptaan karya tugas akhir dan penulisan skripsi ini telah selesai dengan baik oleh karena segala bentuk dukungan, doa, dan tenaga dari lingkungan sekitar penulis kepada penulis. Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya dari penulis kepada,

1. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn;
2. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T;
3. Ibu Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, ilmu, waktu, dan arahan dengan baik;
4. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan ilmu, bimbingan, dan arahan dengan baik.

5. Mas Antonius Janu Haryono S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* yang senantiasa memberikan arahan, waktu, dan ilmu dengan baik;
6. Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali yang selalu tersedia dan mendukung proses penulisan skripsi;
7. Segenap sivitas akademika Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk segala bentuk ilmu dan kesempatannya;
8. Admin prodi Film dan Televisi yang selalu memudahkan proses administrasi perkuliahan, penciptaan karya, dan penulisan skripsi ini;
9. Selvy Yahya dan Joe Sandjaya untuk segala bentuk dukungan emosional, finansial, beserta doanya;
10. Keluarga besar Yahya dan Sandjaya untuk segala bentuk pengertian, dukungan, beserta doanya;
11. Putri Patrina yang selalu menemani, mendukung, mengerti, dan mencintai penulis;
12. Komsel *Mercy and Grace* untuk segala bentuk kehadiran, kekuatan, dukungan, beserta doanya;
13. *Atmatroopers*, keluarga besar *FIRE Community*, dan keluarga besar GKKD Glory of God untuk segala bentuk didikan, ilmu, beserta doanya;
14. Aldy Reynaldo Wenben, selaku sahabat diskusi selama proses penciptaan karya, sekaligus kerabat kolektif;

15. Setiap individu yang telah meluangkan waktu, kreatifitas, dan energinya selama proses penciptaan karya;
16. Serta seluruh pihak yang belum disebut, yang telah terlibat proses penulisan skripsi ini.

Skripsi tugas akhir penciptaan ini tentu masih jauh dari definisi sempurna. Disamping itu, semoga dapat memberikan *insight*, ide, ilmu, atau inspirasi untuk belajar, meriset, menulis, atau menciptakan karya seni dalam bentuk apapun kepada semua kalangan yang memiliki relevansi dengan skripsi dan karya ini.



Yogyakarta, 22 Juni 2026

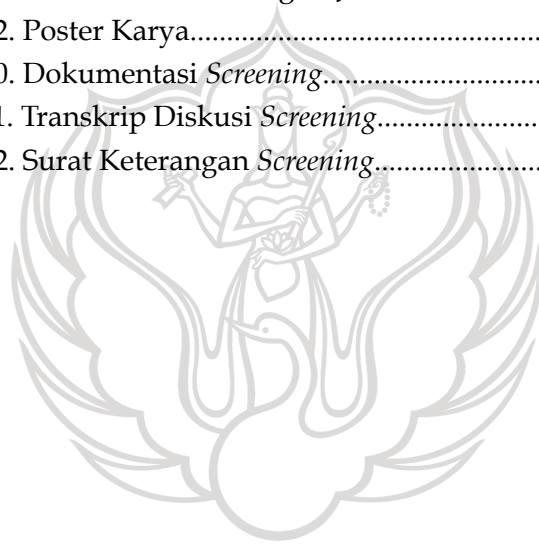
Weyson Immanuel

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
1. Tujuan Penciptaan.....	4
2. Manfaat Penciptaan.....	4
BAB II	
LANDASAN PENCIPTAAN.....	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Definisi Film Pendek.....	5
2. Peran dan Tugas Utama Sutradara.....	6
3. <i>Attachment</i>	9
4. <i>Story & Visual Structure</i>	16
5. <i>Visual Rhythm</i>	21
6. <i>Directorial Beat</i>	30
B. Tinjauan Karya.....	31
1. <i>Three Colors: Blue</i> (1993).....	31
2. <i>Her</i> (2013).....	33
3. <i>Kain</i> (2009).....	35
4. <i>Roma</i> (2018).....	38
5. <i>Curve</i> (2021).....	41
BAB III	
METODE PENCIPTAAN.....	43
A. Objek Penciptaan.....	43
1. <i>Internal Conflict Intensity</i>	45
2. <i>Visual Rhythm</i>	50

B. Metode Penciptaan.....	51
1. Konsep Karya.....	51
2. Desain Produksi.....	55
C. Proses Perwujudan Karya.....	56
1. Tahap Pra produksi.....	56
2. Tahap Produksi.....	61
3. Tahap Pasca Produksi.....	61
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Ulasan Karya.....	64
1. <i>Directorial Beat 1</i>	65
2. <i>Directorial Beat 2</i>	67
3. <i>Directorial Beat 3</i>	69
4. <i>Directorial Beat 4</i>	70
5. <i>Directorial Beat 5</i>	71
6. <i>Directorial Beat 6</i>	72
7. <i>Directorial Beat 7</i>	73
8. <i>Directorial Beat 8</i>	75
9. <i>Directorial Beat 9</i>	76
10. <i>Directorial Beat 10</i>	77
11. <i>Directorial Beat 11</i>	79
12. <i>Directorial Beat 12</i>	80
13. <i>Directorial Beat 13</i>	81
14. <i>Directorial Beat 14</i>	83
15. <i>Directorial Beat 15</i>	84
B. Pembahasan Reflektif.....	86
1. Pengalaman Menonton.....	86
2. Kompetensi Sutradara.....	87
3. Konsep Penciptaan.....	87
BAB V	
PENUTUP.....	88
A. Simpulan.....	88
1. <i>Visual Rhythm</i>	88
2. <i>Internal Conflict Intensity</i>	88
3. Film Pendek “I Ask Chatbot About What Happens”	89
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	95
Lampiran 1. Naskah.....	96
Lampiran 2. Desain Produksi.....	110
Lampiran 3. <i>Form I-VII</i>	119
Lampiran 4. Tahap Pra Produksi.....	128
Lampiran 5. Tahap Produksi.....	133
Lampiran 6. Tahap Pasca Produksi.....	134
Lampiran 7. Blocking & Action List.....	135
Lampiran 8. <i>Shot List</i>	140
Lampiran 9. <i>Call Sheets</i> Produksi.....	141
Lampiran 10. Dokumentasi Sidang 11 Juni 2026.....	145
Lampiran 12. Poster Karya.....	146
Lampiran 10. Dokumentasi <i>Screening</i>	149
Lampiran 11. Transkrip Diskusi <i>Screening</i>	150
Lampiran 12. Surat Keterangan <i>Screening</i>	153



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Circle of Security</i>	15
Gambar 2.2 <i>Story Structure Graph</i>	17
Gambar 2.3 <i>Visual Structure Constant</i>	20
Gambar 2.4 <i>Visual Structure Contrast & Affinity</i>	20
Gambar 2.5 <i>Visual Rhythm - Stationary Objects</i>	22
Gambar 2.6 <i>Visual Rhythm - Stationary Objects - Regular & Irregular</i>	23
Gambar 2.7 <i>Visual Rhythm - Primary Rhythm - Entering and Exiting Frame</i>	24
Gambar 2.8 <i>Visual Rhythm - Primary Rhythm - Changing Speed</i>	25
Gambar 2.9 <i>Visual Rhythm - Primary Rhythm - Changing Direction</i>	25
Gambar 2.10 <i>Visual Rhythm - Secondary Rhythm</i>	26
Gambar 2.11 <i>Visual Rhythm - Editorial Rhythm - Shot to Shot</i>	26
Gambar 2.12 <i>Visual Rhythm - Editorial Rhythm - Visual Contrast</i>	27
Gambar 2.13 <i>Three Colors: Blue (1993) Poster</i>	31
Gambar 2.14 <i>Her (2013) - Poster</i>	33
Gambar 2.15 <i>Kaïn (2009) - Poster</i>	35
Gambar 2.16 <i>Kaïn (2009) - Exposition</i>	36
Gambar 2.17 <i>Kaïn (2009) - Conflict</i>	36
Gambar 2.18 <i>Kaïn (2009) - Resolution</i>	37
Gambar 2.19 <i>Roma (2018) - Poster</i>	38
Gambar 2.20 <i>Roma (2018) - Exposition</i>	39
Gambar 2.21 <i>Roma (2018) - Conflict</i>	39
Gambar 2.22 <i>Roma (2018) - Resolution</i>	39
Gambar 2.23 <i>Curve (2021) - Poster</i>	41
Gambar 3.1 <i>Objek Penciptaan</i>	44
Gambar 3.2 <i>Attachment & Story Structure</i>	46
Gambar 3.4 <i>Metode Penciptaan</i>	51
Gambar 3.5 <i>Internal Conflict Intensity Graph dan Visual Structure Graph</i>	54
Gambar 4.1 <i>Screenshots Directorial Beat 1</i>	65
Gambar 4.2 <i>Analisis Directorial Beat 1</i>	66
Gambar 4.3 <i>Screenshots Directorial Beat 2</i>	67
Gambar 4.4 <i>Analisis Directorial Beat 2</i>	68
Gambar 4.5 <i>Screenshot Directorial Beat 3</i>	69
Gambar 4.6 <i>Analisis Directorial Beat 3</i>	69
Gambar 4.7 <i>Screenshot Directorial Beat 4</i>	70
Gambar 4.8 <i>Analisis Directorial Beat 4</i>	70
Gambar 4.9 <i>Screenshot Directorial Beat 5</i>	71

Gambar 4.10 Analisis <i>Directorial Beat</i> 5.....	71
Gambar 4.11 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 6.....	72
Gambar 4.12 Analisis <i>Directorial Beat</i> 6.....	72
Gambar 4.13 <i>Screenshots Directorial Beat</i> 7.....	73
Gambar 4.14 Analisis <i>Directorial Beat</i> 7.....	74
Gambar 4.15 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 8.....	75
Gambar 4.16 Analisis <i>Directorial Beat</i> 8.....	75
Gambar 4.17 <i>Screenshots Directorial Beat</i> 9.....	76
Gambar 4.18 Analisis <i>Directorial Beat</i> 9.....	76
Gambar 4.19 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 10.....	77
Gambar 4.20 Analisis <i>Directorial Beat</i> 10.....	78
Gambar 4.21 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 11.....	79
Gambar 4.22 Analisis <i>Directorial Beat</i> 11.....	80
Gambar 4.23 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 12.....	80
Gambar 4.24 Analisis <i>Directorial Beat</i> 12.....	81
Gambar 4.25 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 13.....	81
Gambar 4.26 Analisis <i>Directorial Beat</i> 13.....	82
Gambar 4.27 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 14.....	83
Gambar 4.28 Analisis <i>Directorial Beat</i> 14.....	83
Gambar 4.29 <i>Screenshot Directorial Beat</i> 15.....	84
Gambar 4.30 Analisis <i>Directorial Beat</i> 15.....	84
Gambar 4.31 Hasil Pengaturan Visual Rhythm.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pertimbangan <i>Visual Structure</i>	29
Tabel 3.1 <i>Directorial Beat</i> Naskah “I Ask Chatbot About What Happens”	48
Tabel 3.2 <i>Internal Conflict Intensity</i>	49
Tabel 3.3 Objek Formal.....	50
Tabel 3.4 Konsep Karya.....	52



ABSTRAK

Naskah “I Ask Chatbot About What Happens” bercerita tentang Baskara, seorang remaja awal yang dimonopoli AI setelah kehilangan kedua orang tuanya. Naskah ini memiliki struktur penceritaan dimana konflik terus bertambah intensitasnya sepanjang cerita. Untuk mendukung penceritaan tersebut, proses eksternalisasi menggunakan komponen visual yang dipilih tidak dibuat beriringan dengan bertambahnya intensitas konflik cerita, melainkan memerlukan pengaturan struktur yang didramatisasi. *Visual rhythm* menurut Bruce Block merupakan komponen yang paling mengkomunikasikan cepat atau lambatnya tempo sebuah film, yang mengkomunikasikan perasaan yang sama dengan apa yang Baskara alami sepanjang cerita, digunakan untuk mengeksternalisasi *internal conflict intensity* cerita ini. Naskah yang dibaca menggunakan perspektif *attachment behaviour* oleh John Bowlby, dieksternalisasi melalui pengaturan *visual rhythm* oleh Bruce Block, diwujudkan melalui proses produksi, hingga tercipta format film pendek “I Ask Chatbot About What Happens”. Hasil penciptaan menunjukkan *visual rhythm* tidak hanya mendukung penceritaan film pendek “I Ask Chatbot About What Happens” dalam bentuk *internal conflict intensity*, tetapi juga menjadi alat fundamental yang penting dalam memperhatikan ritme sebuah film sebagai seorang pencipta film. Selain itu, penggunaan perspektif psikologi perkembangan membuat sutradara memahami natur dari cerita yang ingin digarap, sehingga memudahkan sutradara memilih jukstaposisi gambar demi gambar sebuah film.

Kata Kunci: AI, Visual Rhythm, Internal Intensity.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Naskah “I Ask Chatbot About What Happens” bercerita tentang seorang anak berusia remaja awal bernama Baskara, yang dimonopoli oleh *artificial intelligence* (AI) semenjak ditinggal kedua orangtuanya. Baskara selalu menggenggam tabletnya dari awal cerita hingga akhirnya tablet tersebut tidak lagi bisa digunakan pada bagian akhir cerita. Dalam psikologi perkembangan, monopoli AI bisa menjadi tanda hilangnya figur kelekatan utama, yang bagi Baskara adalah kedua orang tuanya. Fenomena ini kemudian menjadi hal menarik untuk digali lebih dalam untuk dieksternalisasi menjadi bahasa visual yang mendukungnya.

Menurut Bowlby (1969) yang dirangkum oleh McLeod (2025), setiap individu membutuhkan keaktifan dari figur kelekatan utama sebagai internalisasi perasaan aman ketika mengeksplorasi dunia. Keaktifan dari figur kelekatan utama pada anak berusia remaja bermanfaat salah satunya untuk menyediakan bantuan dan nasihat akan pergumulan emosional. Sayangnya, banyak anak telah kehilangan orang tuanya. Pada masa pandemi, setiap 12 detik ada seorang anak yang kehilangan orang tua akibat COVID-19 (Priyambodo & Thamrin, 2021). Per tahun 2025, sebanyak sekitar 80% anak di Indonesia kehilangan figur ayah, dan sekitar 20% diantaranya tumbuh tanpa peran aktif ayah. Beberapa dari anak-anak ini, cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain gawai (Nathania, 2025).

Anak yang cenderung menggunakan gawai secara berlebihan, sering kali merupakan manifestasi dari rendahnya kualitas kelekatan atau hilangnya figur kelekatan utama, di mana gawai sering kali digunakan sebagai mekanisme kompensasi untuk memenuhi kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi (Kocairi *et al.*, 2020; Silviana *et al.*, 2025). Kondisi ini dikritisi oleh cerita dalam naskah “I Ask Chatbot About What Happens”, melalui Baskara, seorang anak berusia remaja awal yang menggunakan gawai secara berlebihan. Gawai terus mengisi waktu dan perhatian Baskara sampai ternyata, ia menggunakannya untuk berinteraksi dengan simulasi figur kedua orang tuanya yang telah tiada.

Sepanjang struktur penceritaan, Baskara mengalami kondisi yang disebut John Bowlby (1969, 1973, 1980) sebagai *separation distress*, karena kedua orang tuanya yang tidak kunjung kembali. *Separation distress* adalah sebuah proses melalui fase-fase yang pada akhirnya membuat individu memutuskan ikatan kelekatan dengan figur yang telah pergi dalam jangka pendek, sehingga individu dapat membangun kembali kelekatan yang baru. Struktur penceritaan yang dimiliki cerita dalam naskah “I Ask Chatbot About What Happens” dari eksposisi, konflik, hingga resolusi ini sejalan dengan fase-fase *separation distress* yang dialami Baskara, yang didalamnya terdapat dinamika antara penggunaan AI dan tidak.

Konflik adalah penggerak cerita. Sepanjang cerita berjalan, konflik akan semakin intens. Konflik memiliki intensitas, yang sepanjang cerita membangun intensitasnya karena rintangan yang karakter hadapi semakin sulit. Konflik tersebut bisa berbentuk internal atau eksternal, yang pada umumnya menjadi konflik utama penggerak cerita (Block, 2021:248). Penggerak utama cerita dalam

naskah "I Ask Chatbot About What Happens" adalah konflik internal, yang menunjukkan intensitasnya sepanjang struktur cerita dari eksposisi, konflik, hingga resolusi, yang kemudian disebut sebagai *internal conflict intensity*. Hal ini penting untuk dieksternalisasi melalui komponen visual yang mendukung.

Karena *visual rhythm* merupakan komponen visual yang mampu mengkomunikasikan perasaan yang serupa dengan dinamika perasaan dalam cerita ini, proses eksternalisasi *internal conflict intensity* film pendek ini menggunakan pendekatan salah satu komponen visual basis yang paling mengontrol cepat atau lambatnya tempo sebuah film, yaitu *visual rhythm* (Block, 2021:239). Tempo cepat dalam *visual rhythm* bisa mengkomunikasikan intensitas emosional, dan tempo lambat bisa mengkomunikasikan ketenangan (Block, 2021:239). Sifat *visual rhythm* ini yang serupa dengan dua konteks psikologis Baskara yang berkembang sepanjang cerita dalam naskah "I Ask Chatbot About What Happens", yaitu perasaan aman ketika berinteraksi dengan AI dalam wujud kehadiran orang tuanya, dengan perasaan emosional ketika tidak adanya interaksi dengan AI dalam wujud tidak hadirnya kedua orang tuanya.

Jika komponen visual dirancang seiring struktur cerita sebuah film, maka intensitas visual hanya akan merepresentasikan intensitas ceritanya. Namun, pengaturan komponen visual terhadap intensitas cerita yang didramatisasi, akan mendukung penceritaan sebuah film. Pengaturan komponen visual tersebut yang kemudian akan diterapkan dalam penciptaan ini. Rancangan pengaturan *visual rhythm* akan didramatisasi, untuk mendukung *internal conflict intensity* cerita dalam naskah "I Ask Chatbot About What Happens".

B. Rumusan Penciptaan

Untuk merespon urgensi latar belakang dan mewujudkan visi kreatif film pendek “I Ask Chatbot About What Happens”, didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut. Bagaimana eksternalisasi *internal conflict intensity* melalui pengaturan *visual rhythm* untuk film pendek “I Ask Chatbot About What Happens”?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Penciptaan ini mempunyai satu tujuan utama, yaitu eksternalisasi *internal conflict intensity* film pendek “I Ask Chatbot About What Happens” melalui pengaturan *visual rhythm*.

2. Manfaat Penciptaan

Penciptaan ini mempunyai dua manfaat utama, diantaranya adalah film pendek dengan fokus *visual rhythm* sebagai pendekatan penyutradaraannya, dan hasil penelitian *internal conflict intensity* melalui pengaturan *visual rhythm* pada film pendek, khususnya pada film pendek “I Ask Chatbot About What Happens”.