

EKSPLORASI PROSES KREATIF KARYA FILM EKSPERIMENTAL BERJUDUL LOGIN OUT

Muhammad Rizki Fikriansyah¹, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko², Vega Giri Rohadiat³

Prodi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 01 Terusan Buah Batu, Kec. Dayeuhkolot, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia

rizkifikriansyah@student.telkomuniversity.ac.id, dyahayuws@telkomuniversity.ac.id,
vegaagiri@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK: Film eksperimental "LOGIN OUT" merupakan sebuah karya seni yang mengangkat isu adiksi terhadap game online serta dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkannya di era digitalisasi. Film ini terinspirasi dari pengalaman pribadi saudara penulis yang mengalami kecanduan game sebagai bentuk pelarian setelah mengalami perundungan di masa sekolah. Melalui pendekatan eksperimental, eksplorasi visual, dan naratif yang simbolis, film ini memanfaatkan medium warna, komposisi gambar, serta elemen sinematografi untuk merepresentasikan emosi dan konflik batin yang dialami oleh tokoh utama. Pendekatan inovatif juga diterapkan melalui penggunaan dua monitor yang menghadirkan dua akhir cerita berbeda, yakni pemulihan dan keterjebakan dalam dunia digital. Strategi ini memberi pengalaman interaktif bagi penonton sekaligus menjadi bentuk kritik sosial terhadap perilaku perundungan serta upaya meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan mental. Karya ini bertujuan untuk menyampaikan pesan edukatif mengenai bahaya kecanduan game online, mendorong refleksi terhadap hubungan manusia dan teknologi di era digital, serta menyoroti fenomena adiksi yang semakin relevan dan kompleks dalam kehidupan masyarakat modern saat ini.

Kata Kunci : Adiksi, Digitalisasi, Film Eksperimental

ABSTRACT: The experimental film "LOGIN OUT" is a work of art that raises the issue of online game addiction and the psychological and social impacts it causes in the digital era. This film was inspired by the personal experience of the author's brother who became addicted to games as a form of escape after being bullied at school. Through an experimental approach, visual exploration, and symbolic narrative, this film utilizes the medium of color, image composition, and cinematographic elements to represent the emotions and inner conflicts experienced by the main character. An innovative approach is also applied through the use of two monitors that present two different endings, namely recovery and being trapped in the digital world. This strategy provides an interactive experience for the audience while also being a form of social criticism of bullying behavior and an effort to raise awareness of the importance of maintaining mental health. This work aims to convey an educational message about the dangers of online game addiction, encourage reflection on the relationship between humans and technology in the digital era, and highlight the phenomenon of addiction that is increasingly relevant and complex in the lives of modern society today.

Keywords: Addiction, Digitalization, Experimental Film

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu bentuk seni dan media komunikasi paling kompleks, memadukan gambar bergerak, suara, dan cerita untuk menyampaikan pesan. Menurut Susanto (1982), film adalah upaya menyampaikan pesan melalui gambar bergerak dengan teknologi kamera, warna, dan suara, didorong oleh cerita yang ingin disampaikan sutradara. Film juga berfungsi sebagai produk budaya dan media ekspresi seni. Film eksperimental adalah karya yang dibuat di luar norma sinema dominan (Sintowoko, 2025), berupaya merevisi standar sinematik dan menciptakan pengalaman visual unik dengan mengabaikan narasi tradisional. Menurut Rees (1999), film eksperimental mengevaluasi ulang konvensi sinematik dan mengeksplorasi bentuk non-naratif, biasanya tanpa narasi dan dipengaruhi oleh pemikiran serta pengalaman pribadi pembuatnya. Karena penggunaan simbol individual dan teknik visual abstrak, film eksperimental sering sulit dipahami penonton umum.

Di era digital, kemajuan teknologi informasi mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk waktu luang. Bermain game online kini menjadi sarana hiburan sekaligus platform sosial, namun juga menimbulkan masalah adiksi. Bermain game online berlebihan dapat memengaruhi kesehatan mental dan mengurangi interaksi sosial. Adiksi game online ditandai perilaku bermain berlebihan, mengabaikan tanggung jawab, dan enggan bersosialisasi (Jap et al., 2013). Ini menjadi isu sosial yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Dalam psikologi, adiksi game online berdampak kompleks. Griffiths (2005) menyatakan adiksi terjadi saat seseorang kehilangan kendali, memengaruhi fungsi sosial, pekerjaan, atau akademik. Teori Cognitive Behavioral Model dari Young (1998) menjelaskan kecanduan terjadi karena game digunakan untuk menghindari masalah emosional. Akibatnya, pengguna bisa mengalami gangguan suasana hati,

depresi, dan kecemasan saat tidak bermain game. Adiksi game online juga menimbulkan isolasi sosial. Teori Social Displacement Hypothesis menyebutkan, waktu berlebihan di dunia maya mengurangi interaksi nyata (Kraut et al., 1998). Ketergantungan pada game online membuat seseorang lebih nyaman dengan interaksi virtual, yang dapat memicu kesepian dan depresi. Putnam (2000) menekankan pentingnya koneksi sosial untuk kesehatan mental.

Film eksperimental dipilih penulis sebagai medium karena efektif mengeksplorasi isu adiksi game online dan dampaknya secara psikologis dan sosial. Film ini menggabungkan elemen visual dan naratif inovatif untuk mengedukasi penonton tentang bahaya kecanduan game serta mendorong refleksi pribadi. Adiksi game online juga sering dialami korban perundungan, yang mencari pelarian melalui game (Mishna et al., 2019). Ketergantungan ini dapat memperburuk kondisi mental dan menurunkan kinerja akademik, meski kadang memberi rasa pencapaian dan komunitas (Diaz & Fite, 2019). Karya berjudul LOGIN OUT diangkat dari kisah saudara penulis yang mengalami adiksi game online akibat perundungan di sekolah. Visualisasi pengalaman perundungan hingga masa kuliah divisualisasikan dengan warna dan narasi yang menggambarkan isolasi sosial dan tekanan psikologis. Saudara penulis juga mengalami teror digital setelah bekerja online, yang memperparah kecemasan hingga akhirnya berkonsultasi dengan psikolog.

METODE PENELITIAN

Karya ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode praktik berbasis seni (art-based research). Proses kreatif dilakukan melalui tiga tahapan utama: pra-produksi (riset, penulisan sinopsis, pembuatan storyboard), produksi (pengambilan gambar sesuai skenario visual), dan pasca-produksi

(penyuntingan, color grading, dan penyusunan instalasi dua monitor). Karya akhir disajikan dalam bentuk instalasi video dua layar yang masing-masing menampilkan alternatif akhir cerita berbeda.

HASIL DAN DISKUSI

Penulis menciptakan film eksperimental yang mengeksplorasi dampak digitalisasi, khususnya adiksi game online, berdasarkan pengalaman pribadi dengan saudara sebagai objek seni. Film ini menggunakan dua monitor 24 inch beresolusi 1920 x 1080 untuk menampilkan dua alternatif ending, sebagai eksplorasi medium dan karena keterbatasan waktu serta perangkat pasca produksi.

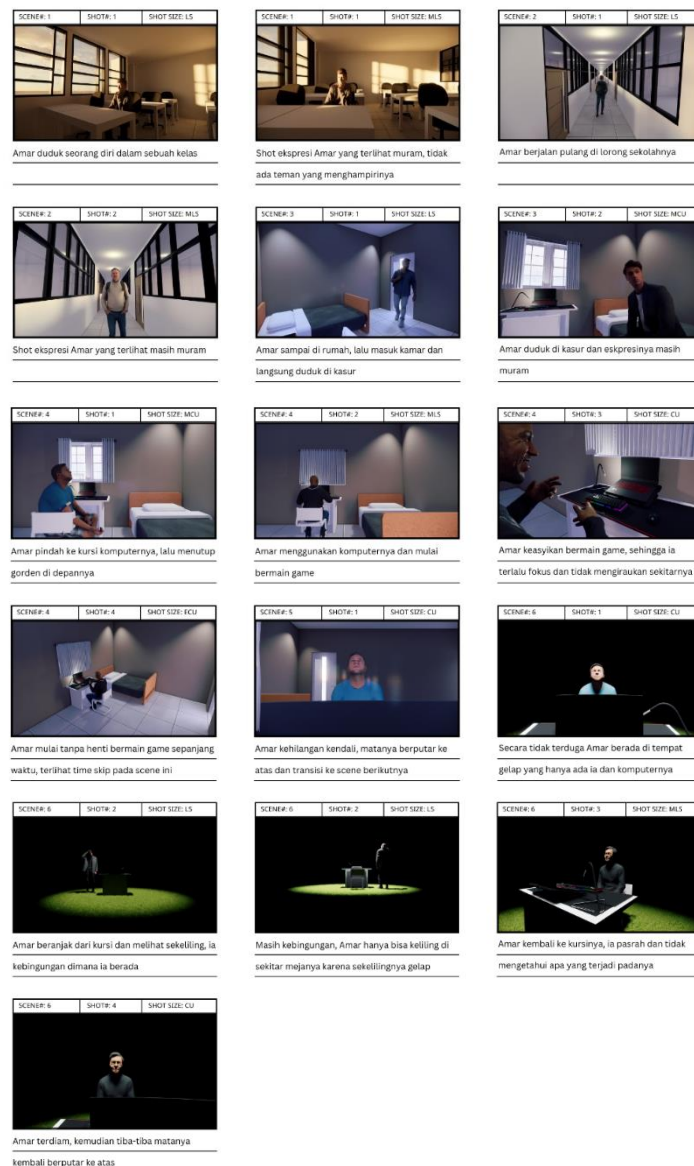
Teknik eksperimental diterapkan melalui komposisi pengambilan gambar, efek transisi, dan pewarnaan yang memperkuat narasi visual. Penyajian dua layar secara berdampingan menghadirkan pengalaman sinematik dengan dimensi ruang dan perspektif ganda, ciri khas expanded cinema. Di awal film, footage yang sama ditampilkan secara mirror sebelum bercabang ke dua ending berbeda di bagian akhir, memungkinkan audiens memilih fokus pada salah satu ending. Film ini dibuat tanpa dialog dan suara (silent movie), mengandalkan kekuatan visual semata.

Proses Berkarya

Pada proses pengkaryaan penulis membagi menjadi tiga tahap, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Dalam tahap pra-produksi, penulis melakukan persiapan untuk eksekusi karya. Di tahap produksi, penulis mengeksekusi karya sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Lalu pada tahap pasca produksi, setelah produksi selesai, penulis melakukan penyuntingan gambar serta penambahan efek dan pewarnaan pada film.

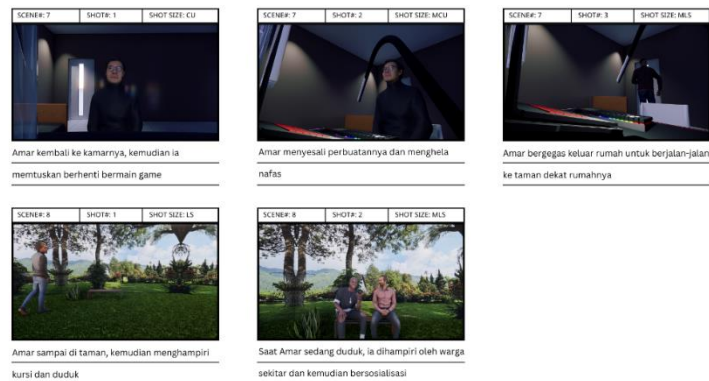
Pra Produksi

Sebelum memulai eksekusi karya pada tahap produksi, penulis terlebih dahulu melakukan riset mendalam terkait isu yang akan diangkat. Selanjutnya, penulis menentukan medium yang paling sesuai untuk digunakan dalam proses penciptaan karya ini yaitu film eksperimental. Setelah medium dipilih, penulis menyusun *storyboard* panduan visual dalam produksi.

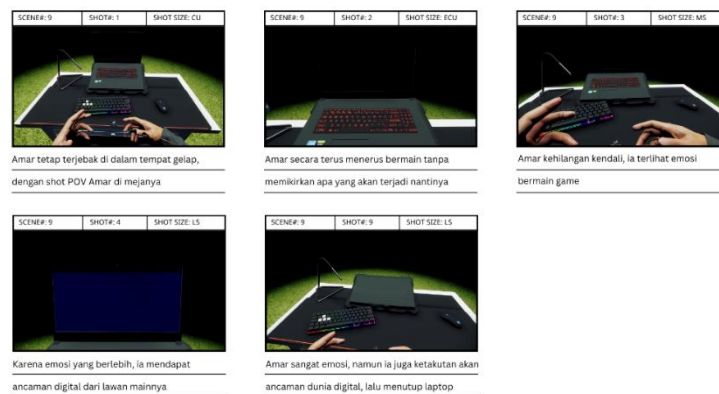


Gambar 3. 1 *Storyboard*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 3. 3 *Storyboard Ending Pertama*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 3. 2 *Storyboard Ending Kedua*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Produksi

Setelah semua persiapan di pra produksi selesai, penulis melakukan proses syuting di tahap produksi sesuai dengan *storyboard* yang dibuat dalam tahap pra produksi. Dalam produksi ini, syuting dibagi menjadi tiga produksi yang digabung dengan syuting rekan penulis, sehingga penulis dibantu dengan asisten sutradara membuat jadwal syuting untuk membagi waktu dengan yang lainnya. Proses

syuting dilaksanakan pada selama tiga hari yaitu tanggal 19 – 21 Mei 2025 yang berlokasi di Villa 325 Lembang dan Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.



Gambar 3. 4 *Proses Syuting Hari Pertama*

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3. 5 *Proses Syuting Pagi Hari Kedua*

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3. 6 *Proses Syuting Malam Hari Kedua*

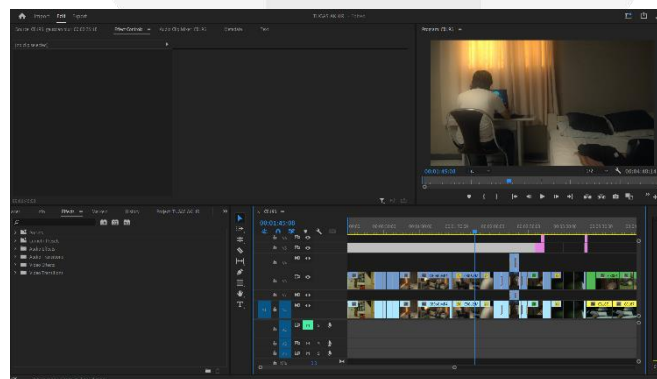
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3. 7 *Proses Syuting Hari Ketiga*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

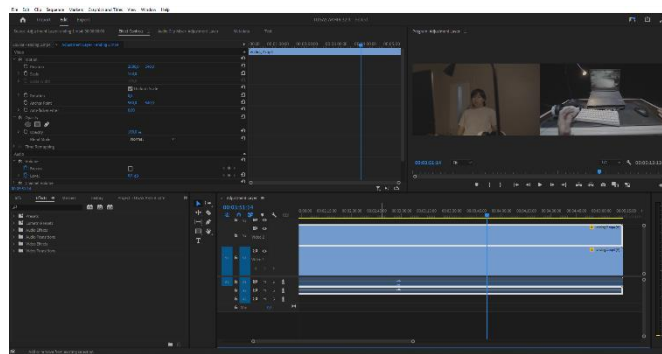
Pasca Produksi

Setelah selesai melakukan syuting pada tahap produksi, penulis lanjut ke tahap pasca produksi untuk menyunting hasil produksi. Sebelum mulai menyunting, penulis terlebih dahulu menyortir *footage* yang akan digunakan ke dalam film.



Gambar 3. 8 *Proses Rough Cut*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah selesai menyortir *footage*, penulis melakukan *rough cut* menggunakan *software editing Adobe Premiere Pro* sesuai dengan alur dan *storyboard* yang sudah dibuat. Pada tahap *rough cut*, penulis menggunakan aspek rasio 16:9 yang nantinya akan di *render* secara terpisah antara alur *ending* pertama dan kedua.



Gambar 3. 9 Penggabungan Footage

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kemudian *footage* yang sudah dipisah antara *ending* pertama dan kedua digabungkan ke dalam *sequence* rasio 32:9 dan diubah posisinya ke sebelah kiri dan kanan untuk nantinya ditampilkan ke dua buah monitor bersebelahan.



Gambar 3. 10 Proses Color Grading

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Karena pada tahap produksi penulis menggunakan *flat profile*, maka *footage* perlu diberi warna agar tidak terlihat datar dan pucat. Pada pengkaryaan

ini, penulis menggunakan *software editing DaVinci Resolve Studio* untuk proses *color grading*.

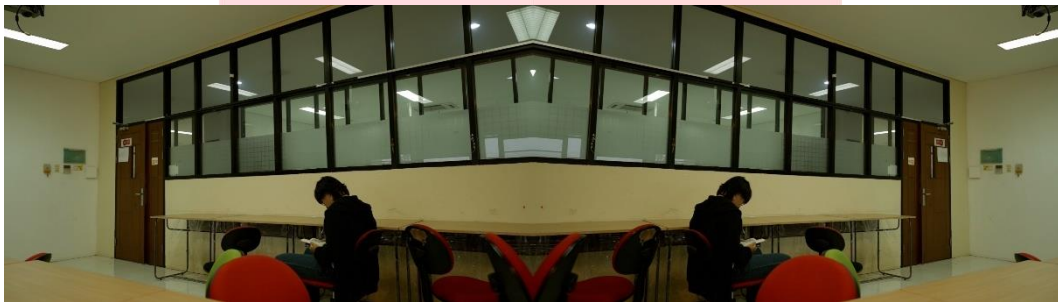
HASIL KARYA



Gambar 3. 11 Poster Film *Login Out*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan makna yang terkandung dalam film maupun pada poster film, mulai dari simbol, warna, dan teknik yang digunakan dalam film ini. Poster film *LOGIN OUT* pada gambar 3. 19 memiliki beberapa makna, yang pertama yaitu dari pengambilan foto dengan teknik *low shutter* yang menggambarkan ketidakseimbangan emosi yang dihadapi oleh karakter dalam film ini, selain itu teknik ini juga menimbulkan efek seperti karakter yang terlihat depresi. Lalu karakter dalam poster ini juga terlihat ekspresi yang sedang emosi dan depresi dalam bermain *game online*. Kemudian pada bagian judul “LOGIN OUT” bermakna dua yaitu “in” dan “out” yang artinya keluar dan

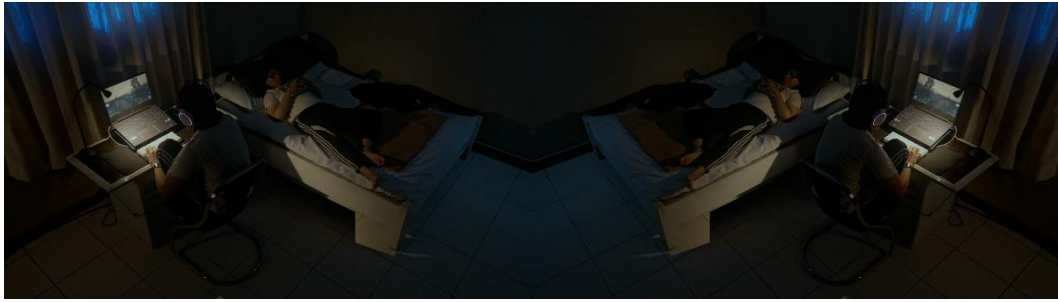
masuk, mengartikan bahwa dalam film ini terdapat dua *ending* yang berbeda. Pada *ending* pertama diceritakan karakter berhasil untuk keluar dari dunia digital dan *ending* kedua diceritakan karakter yang tetap masuk atau terjebak dalam dunia digital tersebut. Kemudian teks pada judul film dalam poster ini juga terdapat *shadow* yang berwarna merah bagian “in” dan berwarna hijau pada bagian “out”. Kemudian adapun makna dari setiap adegan dalam film ini akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3. 12 Film Eksperimental “Login Out” [Timecode = 00:00:04].
(Sumber: Login Out, 2025)

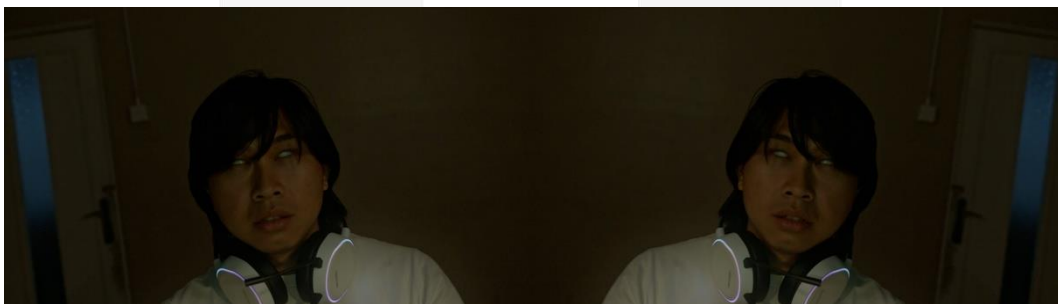
Gambar 3. 20 merupakan scene pembuka dari film eksperimental ini. Pada bagian ini, *footage* video yang ditampilkan di layar monitor sebelah kiri dan kanan masih sama. Namun sepanjang film, layar sebelah kanan akan menampilkan versi *footage* yang terbalik secara horizontal (*mirror*).

Teknik ini menciptakan ruang visual yang tidak biasa dan membangun perspektif yang unik. Penggunaan efek *mirror* ini tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga berkaitan dengan penyampaian konsep film yang memiliki dua alur cerita berbeda, dimana audiens yang menonton film ini dapat memilih *ending* sesuai dengan perspektif penonton masing-masing. Hal ini membuat penulis membalikkan videonya secara horizontal di tahap pasca produksi.



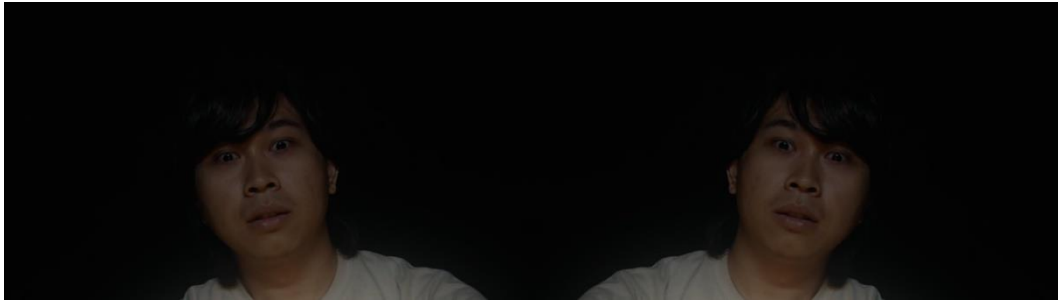
Gambar 3. 13 Film Eksperimental "Login Out" [Timecode = 00:02:21].
(Sumber: Login Out, 2025)

Adegan berikutnya pada gambar 3. 21 merupakan *scene* yang menunjukkan *timeskip* atau percepatan waktu. Dalam *scene* ini, penulis memakai teknik *fast motion* atau percepatan video dan membuat karakter menjadi dua (*clone*), untuk memberi kesan waktu yang berlalu cepat. Visualisasi ini menggambarkan bagaimana karakter dalam film ini tidak peduli terhadap waktu karena terlalu larut dalam bermain *game online*. Hal ini menunjukkan dampak kecanduan yang membuatnya tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.



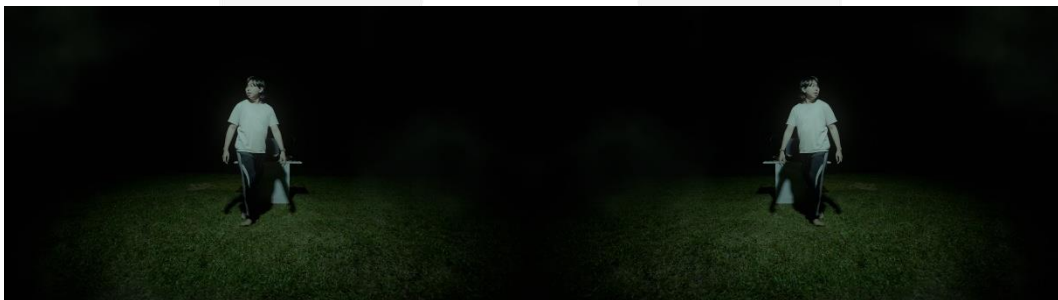
Gambar 3. 14 Film Eksperimental "Login Out" [Timecode = 00:02:39].
(Sumber: Login Out, 2025)

Pada tahap pasca produksi, penulis menambahkan efek transisi berpindah lokasi secara tiba-tiba. Dapat terlihat pada gambar 3. 22, karakter film ini nampak seperti seorang yang kejang atau kerasukan. Visual ini merepresentasikan bahwa karakter film ini sudah terlalu larut dalam bermain *game*, membuatnya seperti halusinasi dan berpindah ke lokasi lain.



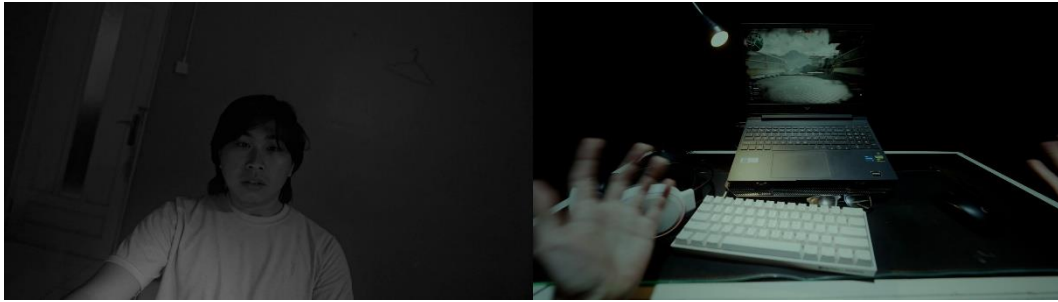
Gambar 3. 15 Film Eksperimental "Login Out" [Timecode = 00:02:42].
(Sumber: Login Out, 2025)

Adegan pada gambar 3. 23 merupakan kelanjutan transisi dari gambar 3. 22, di mana karakter mengalami halusinasi bahwa dirinya berpindah ke lokasi lain. Dalam *scene* ini, karakter telah berpindah lokasi ke tempat yang tidak tahu dimana. Ia tampak kebingungan karena dirinya pun tidak menyadari bahwa dirinya telah berpindah dari kamarnya ke tempat yang gelap dan tidak diketahui.



Gambar 3. 16 Film Eksperimental "Login Out" [Timecode = 00:02:57].
(Sumber: Login Out, 2025)

Setelah berpindah ke lokasi yang tidak diketahui, karakter mulai menjelajahi sekelilingnya untuk mencari tahu dimana ia sebenarnya berada. Namun, lingkungan tersebut tampak sangat gelap dan sunyi, satu-satunya elemen yang terlihat hanyalah dirinya sendiri dan sebuah meja dengan laptop, seperti yang ditampilkan pada gambar 3. 24. Tempat yang gelap ini merepresentasikan simbolisasi dari isolasi, menggambarkan keterperangkapan seseorang yang terjebak dalam dunia digital.



Gambar 3. 17 Film Eksperimental “Login Out” [Timecode = 00:03:19].
(Sumber: Login Out, 2025)

Berbeda dengan adegan-adegan sebelumnya yang menampilkan video dalam format dibalik secara horizontal (*mirror*), pada *scene* yang ditunjukkan dalam gambar 3. 25, video kembali ditampilkan dalam posisi normal. Pada menit ke tiga dalam film ini, mulai terlihat perbedaan antara dua layar yang ditampilkan secara berdampingan, di mana layar sebelah kiri menunjukkan *ending* pertama, sedangkan layar sebelah kanan menunjukkan *ending* kedua. Awal dari *ending* pertama ditampilkan dalam warna hitam putih, sementara *ending* kedua menggunakan warna penuh.



Gambar 3. 18 Film Eksperimental “Login Out” [Timecode = 00:04:48].
(Sumber: Login Out, 2025)

Pada gambar 3.26 menampilkan adegan penutup dari film ini. Pada layar sebelah kiri, yang merupakan *ending* pertama, menunjukkan bahwa karakter mulai keluar dari keterperangkapannya dalam dunia digital dan perlahan kembali bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya. Perubahan visual dari nuansa hitam

putih menjadi berwarna mencerminkan proses *recovery* dan kebebasan dari isolasi pada dunia *digital*, serta simbol dari kembalinya kesadaran dan kehidupan nyata dari karakter.

Sementara itu, layar sebelah kanan menampilkan *ending* kedua, yang menunjukkan sudut pandang (*point of view*) karakter yang masih terjebak dalam dunia *digital*. Ia terus bermain tanpa henti, dan adegan pada *scene ending* kedua ditampilkan secara berulang secara terus-menerus (*looping*), menggambarkan siklus kecanduan atau adiktif dalam bermain *game online*. Warna dalam adegan ini pun perlahan berubah menjadi hitam putih, melambangkan kehampaan emosional, keterasingan, serta dampak psikologis seperti stres dan depresi yang mendalam akibat ketergantungan terhadap dunia *digital*.

KESIMPULAN

Dalam pembuatan film eksperimental "LOGIN OUT", keterbatasan waktu dan perangkat menjadi tantangan yang membatasi eksplorasi teknis dan kualitas visual. Film ini menggunakan teknik *expanded cinema* dengan dua layar yang menampilkan dua *ending* berbeda secara paralel, serta dibuat secara bisu untuk menekankan fokus visual, terinspirasi oleh karya seniman seperti Harun Farocki dan Bill Viola. Medium film eksperimental terbukti efektif mengeksplorasi isu sosial dan psikologis adiksi *game online*, memberikan pengalaman unik yang mendorong audiens berpikir kritis tentang dampak digitalisasi terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial.

SARAN

Saran untuk audiens atau pembaca karya ini diharapkan untuk memperkuat riset secara mendalam dengan para ahli yang terkait agar pesan yang

ingin disampaikan pada pembuatan karya dapat disampaikan lebih akurat. Selain itu juga perlu bagi pembuat karya untuk lebih mempersiapkan dan uji coba kepada masyarakat untuk mendapatkan saran atau masukan mengenai visualisasi dan narasi dalam menyampaikan pesan yang akan diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adhithana Suhendra, & Asrullah Ahmad. (2023). Film Pendek tentang Adiksi Digital: Media Alternatif untuk Isu Sosial. Jakarta: Penerbit Media Kreatif.
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Carry, J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. MIT Press.
- Davison, G. C., Neale, J. M., & Kring, A. M. (2012). *Abnormal psychology* (6th ed.). John Wiley & Sons.
- Freud, S. (1958). *The interpretation of dreams* (J. Strachey, Trans.). Basic Books. (Original work published 1900)
- Himawan Pratista. (2008). Film Eksperimental: Ide dan Ekspresi.
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Doubleday.
- Malchiodi, C. A. (2007). *The art therapy sourcebook* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Munandar, U. (1992). *Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana *Ending*.
- Orford, J. (1985). *Addiction as excessive appetite*. School of Psychology, The University of Birmingham.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Rees, A. L. (1999). *A History of Experimental Film and Video*. London: BFI Publishing.
- Sintowoko, D. A. W. (2025). *Teori Media: Perspektif Lintas Disiplin Seni*. PT. Pustaka Saga Jawadwipa.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.

- Worringer, W. (1953). *Abstraction and empathy: A contribution to the psychology of style* (M. T. H. Sadler, Trans.). International Universities Press. (Original work published 1906)
- Yee, N. (2002). *Adiksi Game Online: Pengabaian Waktu dan Tugas Lain*.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: Dutton.

Jurnal

- Chen, Y., & Park, S. (2009). Terjebak dalam Dunia Game: Mengabaikan Realitas.
- Christian, M., et al. (2014). Dampak Kecanduan Game online terhadap Kesehatan Psikologis dan Sosial Individu.
- Diaz, D., & Fite, P. (2019). The role of online gaming in the lives of bullied adolescents: Implications for mental health. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(2).
- DiClemente, C. C. (2003). Kebiasaan yang Dipelajari: Kesulitan dalam Mengubah Perilaku Adiksi.
- Frost, R. (2009). Sinematografi: Seni dan Ilmu Menangkap Gambar Bergerak.
- Gatot Prakosa. (1997). Kesatuan Bentuk dalam Film Eksperimental.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youth: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Griffiths, M. D. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, D. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game use and mental health: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 43, 1-10.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British Journal of Psychology*, 95(4), 489-508.
- Mishna, F., McLuckie, A., & Saini, M. (2019). Bullying and its impact on mental health: A review of the literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 1001-1016.

- Mulyani, R. (2018). Kecanduan Game online dan Depresi pada Remaja. Diakses dari e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id.
- Sintowoko, D. A. W. (2025). Exploring the legacy of *Ending* experimental cinema through ARKIPEL film collective. *Cogent Arts & Humanities*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2025.2500121>.
- Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood cues dalam film Kartini: Hubungan antara pergerakan kamera dan emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 1–12. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.5898>.
- Sobur, Alex. (2017). Cara Ber cerita dalam Film. Repositori Kemdikbud.
- Waas, M. (2015). Perilaku Agresif dalam Permainan Kekerasan: Analisis Psikologis. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 45-60.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454.
- Silva, M. A., & Silva, S. (2020). Developing Creativity in Education: A Review of the Literature. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 456-467.

Website

- Ariansah, M. (2014). Film dan Estetika. Academia.edu. Retrieved from [https://www.academia.edu/34877552/Film dan Estetika](https://www.academia.edu/34877552/Film_dan_Eстетika)
- Christopher Knight. (2024, 13 Juli). *Bill Viola, pelopor seni video, meninggal dunia*. Los Angeles Times. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2024-07-13/bill-viola-dead-video-artist>
- Di Giovanni, N. (2024, Juli). *Our monitor input tests: Resolution*. RTINGS.com. <https://www.rtings.com/monitor/tests/inputs/resolution-size>
- Hojda, V. (2025, Mei). *Video resolution guide: Key facts for 2025*. Descript. <https://www.descript.com/blog/article/video-resolution>
- Klapheke, D. (2023, September 7). *What is frame rate in video?* Switcher Studio. <https://www.switcherstudio.com/blog/what-is-frame-rate>
- Museum of Modern Art. (n.d.). *Harun Farocki. Serious Games I–IV. 2009–2010*. Retrieved April 26, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/143767>
- Public Delivery. (2025, 16 April). *Bill Viola's The Crossing – Everything you need to know*. Public Delivery. <https://publicdelivery.org/bill-viola-crossing/>

Rothkopf, S. (2014, August 3). Harun Farocki, filmmaker of modern life, dies at 70. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2014/08/04/arts/harun-farocki-filmmaker-of-modern-life-dies-at-70.html>

World Health Organization (WHO). (n.d.). Depresi: Ciri, Penyebab dan Penangannya. Diakses dari <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/home/>

