

## **ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN FILM SCRIPT WRITING**

**Wahyu Nova Riski<sup>1</sup>, Zainal Abidin<sup>2</sup>**

<sup>1 2</sup> Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang  
E-mail: wahyunovariski@isi-padangpanjang.ac.id

### **ABSTRACT**

*Artificial intelligence has influenced various aspects of human life in recent years. The film industry is no exception to be affected by the expansion of artificial intelligence. Focusing on the process of short movie scenario development, this research aims to explore the extent to which artificial intelligence or AI can play a role in the creative process of filmmaking. This research is an innovative exploration method using action research methods with a special focus on the art-based action research approach. Using three experimental cycles, this research found that artificial intelligence has a series of limitations in its function to assist the film script creation process, therefore, it is unlikely that artificial intelligence can replace humans completely soon. However, this research found that despite all its limitations, artificial intelligence has a significant role in helping film creators simplify the initial steps of the film script development process, if it is utilized in the right way. This research makes a substantial contribution to the discussion regarding the use of artificial intelligence in the filmmaking creative process.*

**Keywords:** film, screenplay, artificial intelligence, AI

### **ABSTRAK**

Kecerdasan buatan telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia di beberapa tahun terakhir. Industri film juga tidak dapat menghindari pengaruh dari ekspansi penggunaan kecerdasan buatan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi sejauh mana kecerdasan buatan atau AI dapat berperan dalam proses kreatif pembuatan sebuah film pendek. Penelitian ini merupakan eksplorasi inovatif menggunakan metode *action research* dengan fokus khusus pada pendekatan *Art-based Action Research*. Dengan menggunakan tiga siklus percobaan, penelitian ini menemukan bahwa kecerdasan buatan memiliki serangkaian keterbatasan dalam fungsinya untuk membantu proses pembuatan naskah film, sehingga kecil kemungkinan kecerdasan buatan dapat menggantikan peran manusia secara utuh dalam waktu dekat. Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa di balik segala keterbatasannya, kecerdasan buatan memiliki peran signifikan untuk membantu kreator film dalam menyederhanakan langkah-langkah awal proses pengembangan naskah film. Peran signifikan ini dapat terwujud jika kecerdasan buatan digunakan dengan cara yang tepat. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap diskusi mengenai penggunaan kecerdasan buatan dalam proses kreatif pembuatan film.

**Kata kunci:** film; penulisan naskah; kecerdasan buatan; AI

### **1. PENDAHULUAN**

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi mengalami lonjakan luar biasa, mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi. Salah satu tonggak penting dalam sejarah perkembangan teknologi adalah penemuan internet, yang membuka pintu

menuju era digital yang revolusioner. Penggunaan internet adalah langkah awal menuju revolusi teknologi mengubah dunia secara fundamental. Internet pertama kali diperkenalkan secara komersial pada tahun 1990-an dan segera menjadi salah satu teknologi paling penting di abad ke-21. Internet mengubah cara manusia berkomunikasi, mendapatkan informasi, berbelanja, bahkan bekerja. Komunikasi melalui email, media sosial, dan aplikasi pesan instan memungkinkan penggunaannya untuk terhubung dengan orang di seluruh dunia dalam hitungan detik. Selain itu, internet juga memfasilitasi akses ke sumber daya informasi yang tak terbatas, membuka pintu untuk pembelajaran online dan pertukaran informasi global.

Satu dari banyak inovasi yang muncul dari penggunaan internet adalah kecerdasan buatan (AI). AI merujuk pada kemampuan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pengenalan wajah, pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing*), hingga pengambilan keputusan. Saat ini, kemampuan AI mencakup beragam hal, mulai dari manajemen berbasis data hingga pembangunan rancangan masa depan yang strategis, dari rekomendasi konten hingga kesadaran dan manajemen resiko, dari menghubungkan sistem data yang kompleks hingga bantuan individual yang interaktif.

Penggunaan AI juga terlihat dalam mobil otonom yang dapat mengemudi tanpa bantuan manusia. Teknologi menggabungkan sensor, kamera, dan pemrosesan data *real-time* untuk memastikan keamanan dan efisiensi dalam berlalu lintas. Selain itu, AI juga digunakan dalam bidang kesehatan untuk mendiagnosis penyakit, mengidentifikasi pola-pola dalam data medis, dan bahkan mengembangkan obat-obatan baru. Ini mengubah cara merawat kesehatan dan membantu mengatasi tantangan medis yang rumit. Tak dapat dipungkiri bahwa industri film juga mengikuti tren global penggunaan AI dalam layanannya.

Penggunaan AI dalam industri film merambah ke berbagai aspek dari proses produksi film. Tahun 2016 IBM Watson yang merupakan *platform* AI milik IBM membuat trailer untuk film berjudul *Morgan*. Ini merupakan salah satu kejadian luar biasa dimana AI mulai digunakan dalam industri film untuk pertama kalinya di dunia (Momot, 2022). Dalam proses pembuatan trailer ini, IBM Watson dilaporkan menganalisis lebih dari 100 trailer film horor dan *thriller* untuk memahami suara, adegan, dan emosi apa yang harus dimasukkan. Sistem ini memeriksa skor musik, emosi dalam adegan tertentu yang ditunjukkan oleh wajah aktor, penyeleksian warna, dan objek yang ditampilkan, serta urutan tradisional dan komposisi adegan dalam trailer film. Setelah itu, sistem secara otomatis memilih 10 momen penting untuk dimasukkan ke dalam trailer film *Morgan*. Dalam produksi trailer ini, AI berperan penting dalam pembuatan rancangan trailer atau naskah yang kemudian dieksekusi menjadi

trailer yang menarik. Momen penting kedua yang menjadi tonggak awal penggunaan AI dalam industri film adalah produksi film pendek berjudul *Suspring*. Film yang memiliki durasi kurang lebih sembilan menit ini dilaporkan sebagai film pertama yang ditulis menggunakan kecerdasan buatan yang dijuluki Benjamin.

Sejak pembuatan trailer *Morgan* dan dirilisnya film pendek *Suspring*, penggunaan kecerdasan buatan dalam produksi film mulai menjadi perdebatan baik di kalangan industri maupun pada tataran akademik. Fokus pada proses pembuatan skenario film pendek, penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi sejauh mana kecerdasan buatan atau AI dapat berperan dalam proses kreatif pembuatan sebuah film.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembuatan film merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan berbagai tahapan mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi. Di tahap praproduksi, proses kreatif perancangan naskah film merupakan tahap awal yang memiliki peranan penting untuk keberlangsungan produksi film. Kesuksesan film sangat bergantung pada skrip yang solid — sebuah *blueprint* yang akan mengarahkan semua elemen produksi lainnya, dari pemilihan lokasi hingga pemilihan aktor, dan memberikan panduan yang jelas bagi sutradara dan tim produksi selama pengambilan gambar. Oleh karena itu, tahap ini membutuhkan ketelitian dan kreativitas yang tinggi untuk menjamin keberhasilan film yang akan diproduksi.

Naskah film dirancang dan dikembangkan dengan berbagai metode dan pendekatan. Pendekatan klasik yang umumnya digunakan di masa awal perkembangan film sebagai media adalah dengan menggunakan struktur naratif klasik Aristoteles, yaitu cerita memiliki awal, tengah, dan akhir. Dari struktur naratif klasik ini kemudian dikembangkan berbagai formula yang menjadi acuan dalam proses perancangan naskah baik di Hollywood maupun di seluruh dunia. Sebut saja formula naratif *three act structure* atau disebut juga sebagai struktur tiga babak (Field, 1982; James, 2014; Brüttsch, 2015; Dancyger and Rush, 2013; Barnwell, 2019), *hero's journey* (Coupe, 2000; Batty, 2010; Palumbo, 2014; Vogler, 2017), *the snowflake method* (Ingermanson, 2017), *five act structure* (Wilson, 1948), *freitag's pyramid* (Ciğerci and Yıldırım, 2023), *Ficthean Curve* (Hoek, 2021).

Dari berbagai formula naratif yang dikembangkan untuk memudahkan penulisan naskah film, peneliti lain juga mengemukakan bentuk lain dari proses penulisan naskah yang sama sekali tidak mengikuti formula umum tersebut. Metode penulisan naskah ini disebut dengan model pengembaraan atau *discovery model*. Jika penulisan berbasis formula mengikuti pola-pola baku yang telah ditentukan, *discovery model* lebih mengandalkan perancangan naskah berbasis penemuan dan *trial and error* (Nash, 2013). Namun demikian,

baik penulisan naskah berbasis *formula* maupun *discovery* dilakukan secara manual oleh pembuat film. Perkembangan teknologi memungkinkan kecerdasan buatan untuk digunakan di industri film.

Dalam beberapa tahun terakhir, kecerdasan buatan atau AI digunakan dalam berbagai aspek dari proses produksi film seperti dalam penulisan naskah, perancangan di tahap praproduksi, analisis film (Momot, 2022), pembuatan efek visual atau *special effects* dan restorasi video (Li, 2022; Sookhom et al., 2023). Dalam penelitiannya, Li menegaskan bahwa proses kreatif manusia dapat ditunjang dengan baik oleh kecerdasan buatan yang kemudian mempermudah pekerjaan pembuat film. Lebih lanjut, penggunaan kecerdasan buatan menawarkan dampak positif dan potensi resiko dari penggunaan kecerdasan buatan (Momot, 2022; Cake, 2023). Di suatu sisi memang kecerdasan buatan memiliki peran strategis dalam membantu pekerjaan kreator film. Di sisi lain, kecerdasan buatan dikhawatirkan memiliki potensi untuk merusak ekosistem industri film baik secara langsung maupun tidak.

Dalam pembuatan naskah film sebagai contoh, kecerdasan buatan digunakan untuk berbagai kepentingan. Kecerdasan buatan dapat melakukan beberapa tugas yang biasanya dilakukan oleh kreator film atau dalam hal ini penulis naskah, mulai dari pemilihan tema cerita, pembuatan ide, hingga pembuatan naskah itu sendiri. Kecerdasan buatan dapat mengakses sejumlah besar informasi di internet dan menganalisisnya untuk menemukan cerita dan referensi yang sesuai secara efektif dan efisien. Kecerdasan buatan juga dapat membandingkan cerita-cerita film yang sudah ada dengan karya-karya yang ada di *database* untuk menghindari duplikasi. Bahkan, dalam beberapa kasus, kecerdasan buatan dapat mengerjakan naskah film dengan kecepatan yang jauh lebih cepat daripada kecepatan penulis naskah manusia. Dengan demikian, pekerjaan penulisan naskah yang biasanya memakan waktu yang panjang mulai dari berbulan-bulan hingga tahunan dapat dipangkas menjadi beberapa hari saja (Li, 2022).

Beberapa perangkat lunak atau *software* kecerdasan buatan dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir untuk mengakomodir proses produksi film. Sebagai contoh, Scene Maker (Hanser et al., 2009) merupakan perangkat lunak yang dirancang secara khusus untuk secara otomatis melakukan interpretasi terhadap naskah film dalam bahasa alami dan menghasilkan adegan animasi multimodal berdasarkan naskah tersebut. Contoh lain seperti Merlin, sebuah aplikasi kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh *20<sup>th</sup> Century Fox* bekerjasama dengan Google. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memprediksi penonton berdasarkan analisis pola dan objek dalam trailer film (Rose, 2020).

### 3. METODE

Penelitian ini merupakan eksplorasi inovatif menggunakan metode *action research* dengan fokus khusus pada pendekatan *Art-based Action Research*. Dalam paradigma ini, seni tidak hanya dipandang sebagai objek studi, tetapi sebagai alat kritikal dan mediasi yang berdaya dalam proses penelitian, menawarkan perspektif baru dalam memahami dan memecahkan masalah. Penelitian tindakan berbasis seni, yang menekankan penggunaan ekspresi artistik sebagai bagian integral dari proses penelitian, membuka jalur untuk menjelajahi dan menyampaikan temuan dengan cara yang lebih eksploratif dan multisensori.

Penelitian ini fokus pada pembuatan skenario film pendek yang diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pemberdayaan komunitas atau peningkatan lingkungan sosial melalui medium seni. Proyek ini menarik karena menggunakan AI, khususnya ChatGPT, sebagai alat dalam proses kreatif. Penggunaan ChatGPT — mencapai reputasi sebagai salah satu kecerdasan buatan yang paling pintar dan intuitif — dalam konteks ini adalah sebuah upaya untuk mengintegrasikan teknologi AI dalam proses kreatif yang secara tradisionalnya sangat bergantung pada sensitivitas manusia.

Penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus eksplorasi yang menggunakan versi ChatGPT gratis dan versi berbayar (ChatGPT Plus). Perbedaan antara kedua versi tersebut memungkinkan penelitian untuk mengeksplorasi batasan dan kemampuan dari masing-masing alat dalam menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan naratif. Dalam tindakan sederhana, dimulai dengan permintaan dasar kepada ChatGPT versi gratis untuk menghasilkan skenario film pendek dengan tema tertentu. Proses ini memberikan *baseline* tentang bagaimana AI memahami dan memproses instruksi yang diberikan dengan minim konteks.

Kemudian, untuk tindakan detail dan kompleks, ChatGPT Plus digunakan untuk menangani instruksi yang lebih spesifik dan nuansa yang lebih halus, mengharapkan bahwa versi yang lebih canggih ini akan mampu memproduksi *output* yang lebih dekat dengan visi penelitian yang kompleks. Penggunaan versi berbayar ini memberikan fitur-fitur tambahan yang memungkinkan untuk melakukan interaksi yang lebih mendalam dengan AI, sehingga menghasilkan naskah yang lebih kaya dan lebih terdefinisi.

Analisis naskah yang dihasilkan oleh ChatGPT dilakukan melalui lensa teori naratif, khususnya dengan menggunakan struktur tiga babak, sebuah metode klasik dalam penulisan naskah yang menyusun cerita dalam tiga bagian penting: *setup*, konfrontasi, dan resolusi. Langkah berikutnya, menilai apakah naskah yang dihasilkan oleh ChatGPT sesuai dengan formula naratif ini, dan sejauh mana AI dapat meniru struktur naratif yang secara tradisional diciptakan oleh manusia.

Hasil penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi penting dalam diskusi mengenai integrasi AI dalam praktik kreatif, serta mengevaluasi kelayakan dan keefektifan AI sebagai alat dalam proses pembuatan film. Hal ini juga membuka diskusi mengenai bagaimana teknologi dapat mempengaruhi proses kreatif dalam seni dan apakah AI dapat dipandang sebagai kolaborator atau sekedar alat dalam proses kreatif. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan bagaimana respon kultural dan konteks lokal, seperti yang spesifik terhadap larangan perkawinan sesuku di Minangkabau, Sumatera Barat, diinterpretasikan dan diterjemahkan oleh teknologi AI.

## **4. PEMBAHASAN**

### **4.1 Siklus Percobaan**

Untuk mengevaluasi potensi kecerdasan buatan pada proses kreatif penulisan naskah film, dilaksanakan serangkaian eksperimen metodis menggunakan *platform* ChatGPT. Eksperimen ini bertujuan untuk memproduksi naskah film berdurasi sepuluh menit, yang secara internasional diwakili oleh sepuluh halaman skrip. Dengan memperhatikan standar industri yang menetapkan bahwa satu halaman skenario umumnya sama dengan satu menit waktu tayang. Eksperimen dirancang untuk menghasilkan naskah yang tidak hanya kreatif, tetapi juga praktis dalam aplikasinya.

Tahap awal percobaan ini menguji ChatGPT versi gratis dengan memberikan serangkaian kata kunci sederhana. Instruksi yang diberikan dirancang untuk mengeksplorasi bagaimana kecerdasan buatan merespon kata kunci yang sederhana dan untuk menilai kreativitas *output* dalam parameter yang paling dasar. Dengan menetapkan batasan ini, dapat diamati bagaimana AI menginterpretasikan dan mengkonstruksi cerita dari elemen dasar naratif. Tahap awal ini penting untuk memahami kemampuan dasar ChatGPT dalam memahami konteks dan mengembangkan narasi yang koheren sebelum beralih ke tahapan eksperimen yang lebih lanjut dan lebih kompleks, dimana kecerdasan buatan akan diuji dengan tantangan yang lebih kompleks. Kata kunci perintah yang digunakan di antaranya:

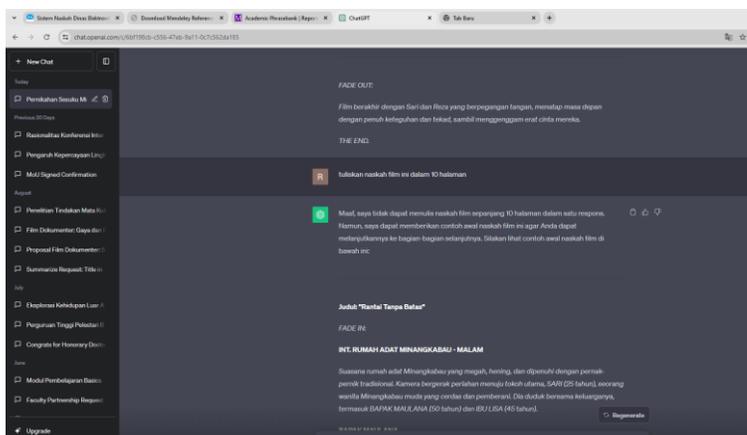
- a. Tuliskan naskah film tentang larangan perkawinan sesuku di Minangkabau
- b. Gunakan format naskah film
- c. Tuliskan naskah film ini untuk durasi film 10 menit
- d. Tuliskan naskah film ini dalam 10 halaman

Dengan menggunakan kata kunci dasar, ChatGPT berhasil menghasilkan sebuah naskah film, namun, sangatlah sederhana dan tidak sesuai dengan format skenario standar industri. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang kemampuan AI dalam mengikuti konvensi penulisan skrip yang ketat. Upaya kedua adalah memberikan instruksi yang lebih spesifik ke ChatGPT untuk menghasilkan naskah dalam format standar. Namun, respon dari ChatGPT

tidak menunjukkan perbaikan yang diharapkan. Skenario yang dihasilkan tidak mengalami perubahan signifikan dalam struktur ataupun detail. Ini menunjukkan batasan dalam kemampuan ChatGPT untuk menyesuaikan *output*-nya sesuai dengan pedoman yang lebih teknis.

Hasil awal ini menunjukkan bahwa meskipun ChatGPT memiliki kecanggihan tertentu dalam menghasilkan teks, mungkin masih ada celah antara konten yang dihasilkan AI dan standar industri yang diharapkan. Naskah yang dihasilkan hanya berisikan beberapa adegan, menunjukkan kekurangan dalam kedalaman dan kompleksitas. Kemudian, dilanjutkan dengan meminta ChatGPT untuk mengembangkan naskah dengan durasi 10 menit, yang idealnya akan berjumlah sepuluh halaman menurut standar industri. Sayangnya, meski dengan instruksi yang lebih terperinci, ChatGPT tetap menghasilkan naskah yang kurang dalam hal panjang dan kompleksitas.

Tidak puas dengan hasil sebelumnya, kemudian diberi tantangan yang sedikit lebih kompleks: menciptakan naskah yang mengangkat tema larangan perkawinan sesuku di Minangkabau ini dalam sepuluh halaman. ChatGPT, menghadapi tugas ini, akan tetapi menunjukkan keterbatasannya dengan mengindikasikan bahwa *platform* tersebut dirancang untuk menghasilkan konten yang lebih singkat dan umum, bukan skenario panjang yang detail dan terstruktur. Hal ini mengungkapkan bahwa meskipun AI seperti ChatGPT memiliki potensi dalam aspek tertentu dari penulisan kreatif, masih terdapat keterbatasan signifikan ketika dihadapkan pada tugas-tugas yang membutuhkan kepatuhan pada aturan format dan kompleksitas yang lebih besar.



Gambar 1. Tangkapan layar ChatGPT  
(Sumber: <https://chat.openai.com/c/6bf198cb-c556-47eb-9a11-0c7c562da185>)

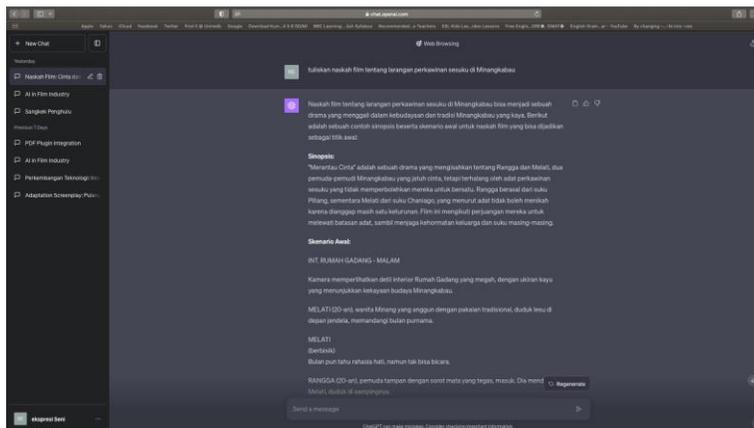
Gambar 1 mengilustrasikan bahwa ChatGPT, dalam versi gratisnya, menyatakan ketidakmampuannya untuk menghasilkan sebuah naskah film yang lengkap selama 10 halaman dalam satu respon. Hasil ini dapat diduga sebagai keterbatasan dari versi gratis.

Harapan terletak pada ChatGPT Plus, mengantisipasi keterbatasan ini untuk dapat diatasi dengan fitur-fitur canggih yang ditawarkan oleh versi berbayar.

Dari sudut pandang teoritis dalam penulisan naskah film, struktur naratif yang dihasilkan oleh ChatGPT di tahap eksperimen ini masih jauh dari ideal. Dengan hanya lima adegan yang diberikan, tidak terdapat alur cerita yang jelas dan berkembang sebagaimana mestinya, yang berarti tidak memenuhi prinsip-prinsip struktur naratif tiga babak klasik atau alternatif lain yang ada dalam teori penulisan naskah. Kesederhanaan dalam pengembangan plot, transisi antar adegan, dan penciptaan konflik menunjukkan bahwa meski mungkin memiliki kemampuan dalam aspek-aspek tertentu, ChatGPT masih memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk dapat menghasilkan skenario yang berstruktur dan matang secara naratif.

Siklus kedua dilakukan percobaan dengan menggunakan ChatGPT versi berbayar atau ChatGPT Plus. Agar dapat menunjukkan perbedaan secara gamblang, eksperimen dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang sama dengan sebelumnya.

Saat diberikan perintah pertama, ChatGPT Plus memberikan hasil yang berbeda cukup signifikan jika dibandingkan dengan *output* dari ChatGPT versi gratis. Pada ChatGPT gratis, *output* pertama yang diberikan adalah naskah sederhana. Pada siklus kedua, ChatGPT Plus terlebih dahulu memberikan *output* berupa pengantar ke skenario film yang diminta dan kemudian dilanjutkan dengan sinopsis cerita film.

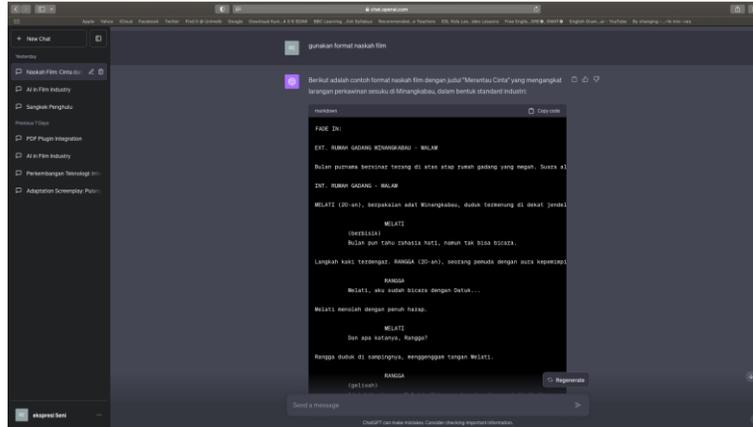


Gambar 2. Tangkapan layar ChatGPT (Sumber: ChatGPT)

Seperti terlihat pada Gambar 2, ChatGPT Plus menguraikan sinopsis untuk film yang diminta dan kemudian dilanjutkan dengan *output* berupa skenario awal yang dibuat berdasarkan sinopsis. Akan tetapi skenario awal yang diberikan memiliki format yang tidak sesuai dengan standar industri.

Selanjutnya, eksperimen dilakukan dengan memasukkan kata kunci atau perintah

kedua: “gunakan format naskah film”. *Output* dari perintah ini di luar dugaan, ChatGPT Plus memberikan hasil berupa naskah film yang dibuat dengan format yang mendekati standar industri.



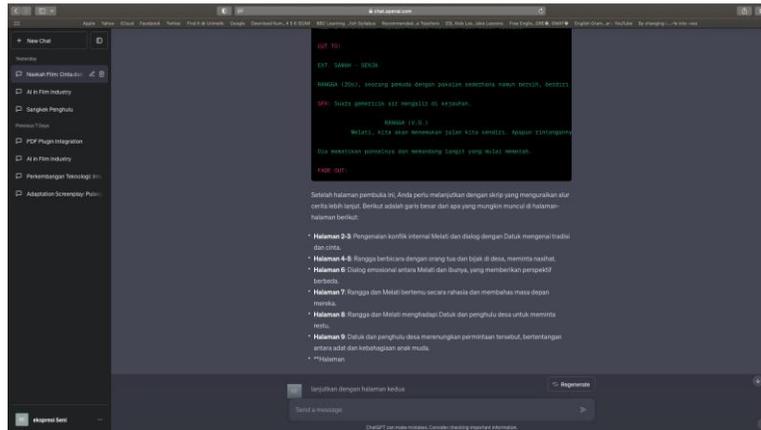
Gambar 3. Tangkapan layar ChatGPT  
(Sumber: ChatGPT)

Gambar 3 menunjukkan *output* naskah film yang dibuat menyerupai format naskah yang diakui secara internasional. Meskipun sudah menggunakan format yang sesuai dengan standar industri, *output* naskah yang dihasilkan baru terdiri atas dua *scene*, jauh dari target yang ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, dilanjutkan eksperimen dengan memberikan ChatGPT Plus perintah berikutnya: “tuliskan naskah film ini untuk durasi film 10 menit”. Tangkapan ChatGPT pada tahap ini sepertinya menjanjikan.

“Untuk sebuah film pendek berdurasi 10 menit, naskah harus efisien dan langsung pada poinnya, dengan waktu yang sangat terbatas untuk mengembangkan karakter dan plot. Berikut adalah contoh naskah yang dikondensasi dengan elemen-elemen esensial untuk memenuhi durasi tersebut:”

Sebenarnya diharapkan memperoleh naskah film yang menunjukkan perkembangan cerita dan karakter dari awal hingga akhir untuk durasi tayang 10 menit. Ternyata, hasil yang diberikan ChatGPT Plus masih belum sesuai dengan target, karena hanya ada 6 tambahan *scene* dari versi naskah sebelumnya. Kemudian, dilanjutkan eksperimen dengan memasukkan kata kunci berikutnya untuk memastikan target dapat tercapai. Ketika diberikan perintah untuk menulis naskah film dalam 10 halaman sesuai dengan standar industri, ChatGPT Plus hanya memberikan *output* berupa sepuluh halaman yang setiap halaman berisi satu *scene*.





Gambar 5. Tangkapan layar ChatGPT  
(Sumber: ChatGPT)

Seperti terlihat pada Gambar 5, ChatGPT Plus memberikan petunjuk mengenai lanjutan naskah yang harus dibuat. Hasil ini menunjukkan bahwa ChatGPT Plus hanya dapat membantu pembuat film dalam memberikan inspirasi. Akan tetapi, dicoba untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut dengan memberikan perintah baru: “lanjutkan dengan halaman kedua”. *Output* dari perintah ini luar biasa, ternyata ChatGPT Plus dapat dengan cukup baik melanjutkan naskah ke halaman kedua sesuai dengan sinopsis di awal serta petunjuk kelanjutan naskah di akhir halaman pertama naskah. Melihat hasil ini dapat dikatakan bahwa ChatGPT tidak memiliki kemampuan untuk memberikan respon berupa naskah panjang, akan tetapi dapat menghasilkan *output* yang singkat.

Selanjutnya, diberikan perintah untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Setelah setiap hasil yang diberikan, terus meminta ChatGPT untuk melanjutkan hingga halaman ke-10. Akhirnya, ChatGPT dapat menuliskan 10 halaman naskah yang berkembang dari awal hingga akhir cerita.

Beralih ke siklus ketiga, dilakukan eksperimen dengan menggunakan kata kunci dan perintah yang lebih kompleks di ChatGPT Plus. Kemudian, diberikan instruksi menggunakan kata kunci dengan mengikuti tahapan penulisan naskah film yang biasanya dilakukan di dunia industri film. Instruksi dimulai dengan penentuan tema, menulis premis, dilanjutkan dengan sinopsis, *outline* dan akhirnya menulis skenario.

Dua eksperimen sebelumnya diberikan perintah langsung kepada ChatGPT untuk menulis naskah film dengan topik yang diinginkan. Siklus ketiga dari penelitian tindakan ini, dimulai dengan memberikan perintah kepada ChatGPT untuk memberikan deskripsi tentang tema yang akan digarap menjadi naskah film. ChatGPT diberi perintah ‘larangan perkawinan sesuku di Sumatera Barat’. Ini bertujuan untuk melatih *platform* kecerdasan buatan ini untuk mengetahui konteks dari tugas yang akan diberikan lebih lanjut. Kemudian berdasarkan

*output* yang diberikan pada perintah pertama ini, diberikan tugas baru untuk menulis premis cerita film yang sesuai dengan tema yang sudah diberikan. Sesuai ekspektasi, ChatGPT memberikan *output* berupa premis film sesuai dengan tema yang diminta berikut dengan judul film. Akan tetapi, pada percobaan ini, premis film yang diberikan terlalu panjang dan tidak sesuai dengan kaidah sebuah premis yang biasanya hanya terdiri atas satu kalimat. Kekurangan ini diabaikan dan lebih menyoroti nama tokoh yang disarankan oleh *platform* kecerdasan buatan ini.

Kemudian, diberikan perintah baru untuk mengganti nama tokoh yang lebih mencerminkan budaya Minangkabau secara lebih spesifik. Akan tetapi, bukan hanya nama tokoh yang berubah. Seluruh premis berubah total mulai dari judul hingga jalannya cerita. Kelemahan ini diabaikan, karena pada tahap ini premis yang baru lebih mencerminkan budaya Minangkabau jika dibandingkan dengan versi sebelumnya.

Tahap berikutnya, semestinya meminta ChatGPT untuk menuliskan sinopsis terlebih dahulu, tapi karena premis yang ditawarkan sebelumnya sudah mengarah kepada sinopsis, maka langsung memerintahkan ChatGPT untuk menulis *outline* cerita film yang diberi judul *Sangkek Penghulu*. Agar *output* yang dihasilkan sesuai dengan harapan, maka diberikan perintah untuk menulis *outline* menggunakan struktur tiga babak.

Berdasarkan *outline* yang sepertinya sudah tersusun berdasarkan kaidah struktur tiga babak, lalu meminta ChatGPT untuk menulis naskah film berdurasi 10 menit, sama seperti perintah pada siklus sebelumnya. Setelah berproses, akhirnya ChatGPT dapat memberikan naskah yang secara umum sesuai dengan target dari penelitian tindakan ini.

#### 4.1.1 Diskusi

Penelitian ini berangkat dengan tujuan untuk menilai pentingnya kecerdasan buatan dalam proses pembuatan naskah film. Dari tiga siklus percobaan menggunakan ChatGPT, ditemukan bahwa ChatGPT memiliki serangkaian keterbatasan dalam fungsinya untuk membantu proses pembuatan naskah film. Bahkan, pada tingkat percobaan dengan menggunakan instruksi dan kata kunci yang kompleks pun, masih terdapat serangkaian keterbatasan. Temuan ini konsisten dengan temuan Sue (2023) yang mengemukakan bahwa kecerdasan buatan memiliki berbagai keterbatasan. Lebih lanjut, temuan ini mengkonfirmasi bahwa meskipun teknologi ini berkembang pesat dalam waktu yang singkat, kecil kemungkinannya akan menggantikan kreator film dalam waktu dekat. Manusia mempunyai tingkat kreativitas dan orisinalitas yang masih belum dapat ditandingi oleh AI (Turner, 2022; Song, 2022). Karakter kreativitas manusia itu sendiri yang berbeda dari kreativitas komputasi (Sugihartono, 2023).

Temuan penting lainnya dari tiga siklus penelitian tindakan ini adalah fakta bahwa kecerdasan buatan hanya dapat berperan sebagai alat penunjang proses kreatif (Sue, 2023) serta dapat digunakan untuk membantu kreator film dalam menyederhanakan langkah-langkah awal proses pengembangan (Turner, 2022).

Pada siklus ketiga dari proses penelitian ini ditemukan bahwa kecerdasan buatan dapat memberikan *output* yang kreatif dan inovatif hanya jika pengguna atau pembuat film memberikan kata kunci atau perintah yang kreatif dan inovatif pula. Dalam proses uji coba dari siklus pertama hingga ketiga ditemukan bahwa semakin kompleks kata kunci yang diberikan, maka semakin baik pula *output* yang dihasilkan ChatGPT. Begitu pula sebaliknya, semakin sederhana kata kunci atau perintah yang diberikan, maka semakin sederhana pula *output* yang dihasilkan. Agaknya ungkapan *man behind the gun* tepat untuk digunakan dalam konteks ini.

## 5. SIMPULAN

Kecerdasan buatan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia beberapa tahun belakangan. Kecerdasan buatan digunakan untuk berbagai tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan buatan dapat berperan dalam proses kreatif pembuatan naskah film.

Temuan utama dari penelitian ini adalah kecerdasan buatan memiliki berbagai keterbatasan yang menyebabkan ia tidak mungkin menggantikan peran manusia dalam waktu dekat ini. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan buatan pada tingkatan ini baru dapat dijadikan sebagai alat penunjang proses kreatif pembuatan film. Ini memberikan konfirmasi kepada sedikitnya penelitian tentang penggunaan kecerdasan buatan dalam proses kreatif pembuatan naskah film.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap diskusi mengenai penggunaan kecerdasan buatan dalam proses kreatif pembuatan film. Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya, eksperimen atau percobaan hanya dilakukan dalam beberapa siklus saja. Kelemahan berikutnya adalah penelitian ini hanya menggunakan satu *platform* kecerdasan buatan. Penelitian serupa dengan membandingkan beberapa *platform* kecerdasan buatan yang saat ini sudah menjamur akan memberikan pencerahan baru terhadap diskusi ini.

## 6. DAFTAR ACUAN

- Barnwell, J. (2019). *The Fundamentals of Film Making*. Bloomsbury Publishing.
- Batty, C. (2010). "The Physical and Emotional Threads of The Archetypal Hero's Journey: Proposing Common Terminology and Re-examining the Narrative Model". *Journal of Screenwriting*, 1(2), 291-308.
- Brütsch, M. (2015). "The Three-Act Structure: Myth or Magical Formula?". *Journal of Screenwriting*, 6(3), 301-326.
- Cake, Sue. (2023). Artificial Intelligence as a Co-creative Tool for Writing Screenplays. In Australian Screen Production Education and Research Association (ASPERA) Conference, 2023-06-28 - 2023-06-30, Adelaide, Australia.
- Cığerci, F. M., & Yıldırım, M. (2023). From Freytag Pyramid Story Structure to Digital Storytelling: Adventures of Pre-service Teachers as Story Writers and Digital Storytellers. *Education and Information Technologies*, 1-24.
- Coupe, L. (2000). The Hero's Journey. *The English Review*, 10(3), 14-14.
- Dancyger, K., & Rush, J. (2013). *Alternative Scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula*. CRC Press.
- Field, S. (1982). *Screenplay* (p. 10). New York: Delacorte.
- Hanser, E., Mc Kevitt, P., Lunney, T., & Condell, J. (2009). Scenemaker: Automatic Visualization of Screenplays. In KI 2009: Advances in Artificial Intelligence: 32nd Annual German Conference on AI, Paderborn, Germany, September 15-18, 2009. Proceedings 32 (pp. 265-272). Springer Berlin Heidelberg.
- Hoek, L. (2021). Tools for Shaping Stories? Visual Plot Models in a Sample of Anglo-American Advice Handbooks. *Writing Manuals for the Masses: The Rise of the Literary Advice Industry from Quill to Keyboard*, 171-198.
- Ingermanson, R. S. (2014). *How to Write a Novel Using the Snowflake Method*. DitDat, Incorporated.
- James, L. (2014). *How to Write Great Screenplays and Get Them into Production*. Hachette UK.
- Momot, I. (2022). Artificial Intelligence in Filmmaking Process: Future Scenarios.
- Nash, M. (2013). Unknown Spaces and Uncertainty in Film Development. *Journal of Screenwriting*, 4(2), 149-162.
- Palumbo, D. E. (2014). The Monomyth in American Science Fiction Films: 28 Visions of The Hero's Journey (Vol. 48). McFarland.
- Rose, S. (2020). 'It's a War Between Technology and a Donkey' – how AI is shaking up Hollywood. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2020/jan/16/its-a-war-between-technology-and-a-donkey-how-ai-is-shaking-up-hollywood>
- Song, Yihe. (2022). "Analysis on Whether Artificial Intelligence Can Replace Human Screenwriters." 2022 8th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2022). Atlantis Press.
- Sookhom, A., Klinthai, P., & Kerdvibulvech, C. (2023). A New Study of AI Artists for Changing the Movie Industries. *Digital Society*, 2(3), 1-15.
- Sugihartono, Ranang Agung. (2023). Fenomena AI sebagai Oposisi Seniman (?). dalam *Seni dan Industri Kreatif*, ISI Press, ISBN: 978-623-09-5525-9, 113-135.

- Turner, D. (2022). "When AI Meet Screenwriting: Can AI Generate Beat Sheets and Storyboards?".
- Vogler, C. (2017). "Joseph Campbell Goes to the Movies: The Influence of The Hero's Journey in Film Narrative". *Journal of Genius and Eminence*, 2(2), 9-23.
- Wilson, H. S. (1948). *Shakespere's Five-Act Structure: Shakspere's Early Plays on the Background of Renaissance Theories of Five-Act Structure From 1470*. Urbana: University of Illinois Press.

Publisher:  
Jurusan Seni Media Rekam  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:  
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:  
Riski, Wahyu Nova & Abidin, Zainal. (2024). Artificial Intelligence (AI) in Film Script Writing. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 15(1), 1-15, DOI: 10.33153/capture.v15i1.5621