

**PENYUTRADARAAN KOMEDI *SATIRE*  
MELALUI TOKOH PROTAGONIS  
PADA FILM *SMART?***

**TUGAS AKHIR KARYA**



Oleh  
**MUHAMMAD BILAL**  
**NIM 13148144**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**PENYUTRADARAAN KOMEDI *SATIRE*  
MELALUI TOKOH PROTAGONIS  
PADA FILM *SMART?***

**TUGAS AKHIR KARYA**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai Derajat Sarjana Strata (S-1)  
Program Studi Televisi dan Film  
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh  
**MUHAMMAD BILAL**  
**NIM 13148144**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR KARYA  
**PENYUTRADARAAN KOMEDI SATIRE  
MELALUI TOKOH PROTAGONIS  
PADA FILM SMART?**

Oleh :  
MUHAMMAD BILAL  
NIM 13148144

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 23 Januari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn.,M.Sn.

Penguji Bidang I : NRA Candra Dwi Atmaja, S.Sn.,M.Sn

Penguji bidang II : Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn

Pembimbing : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn.,M.Sn

Sekretaris Penguji : Widhi Nugroho, S.SN.,M.Sn

Karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana.Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Bilal

NIM : 13148144

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Karya) berjudul :

**PENYUTRADARAAN KOMEDI *SATIRE*  
MELALUI TOKOH PROTAGONIS PADA FILM  
*SMART?***

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

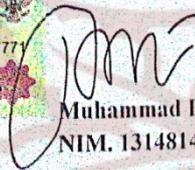
Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

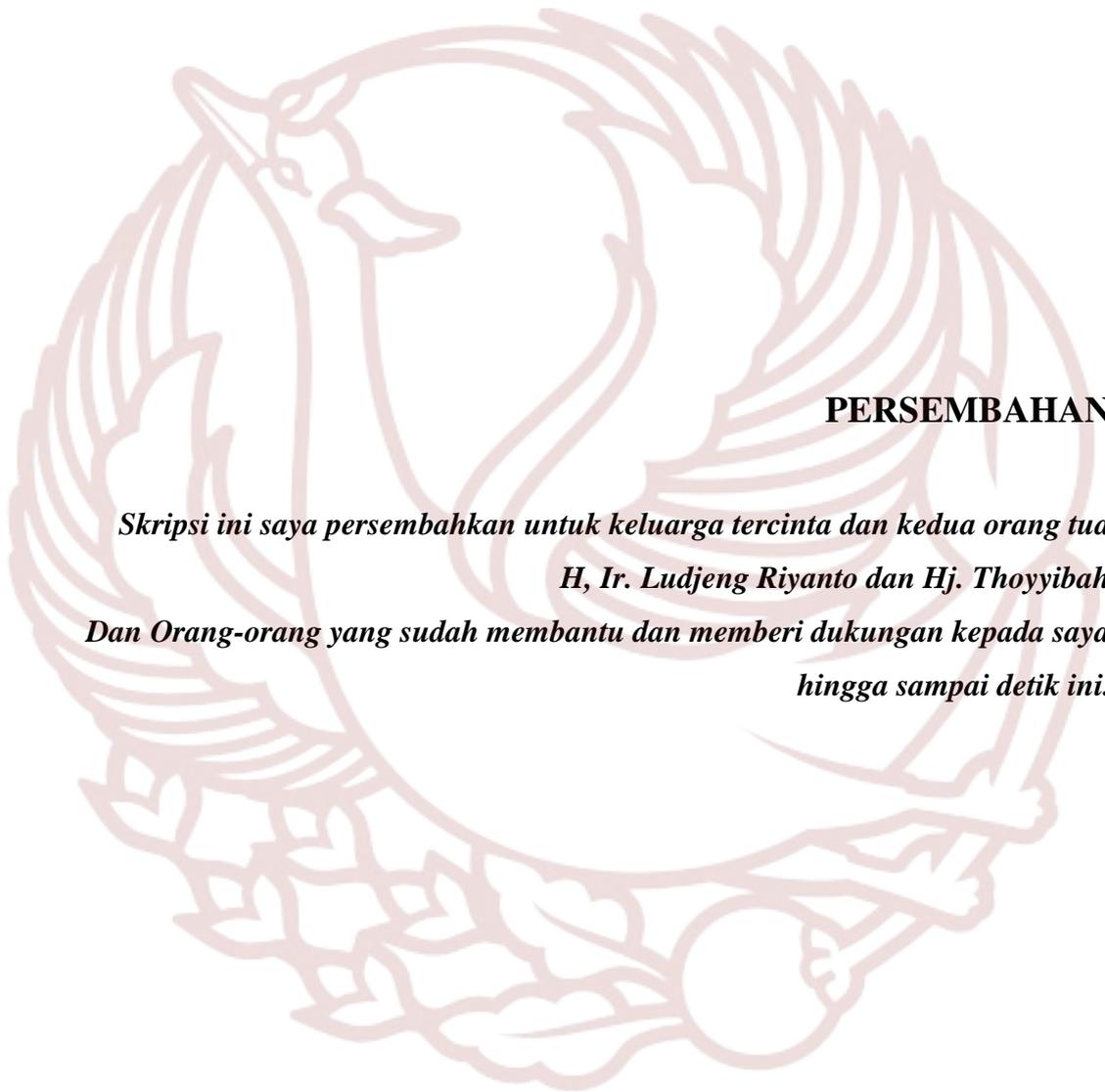
Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 23 Januari 2018

Yang Menyatakan,



  
Muhammad Bilal  
NIM. 13148144



## **PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta dan kedua orang tua  
H, Ir. Lujeng Riyanto dan Hj. Thoyyibah  
Dan Orang-orang yang sudah membantu dan memberi dukungan kepada saya  
hingga sampai detik ini.*



**MOTTO**

*Jadikan hari kemarin sebagai pengalaman*

*Jadikan hari ini sebagai pembelajaran*

*Jadikan hari esok sebagai harapan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan anugerah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyusun tugas akhir karya ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir karya ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses dari awal sampai dengan selesai.
2. N.R.A Candra Dwi Atmaja., S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penasehat Akademik dan Dosen Penguji I yang memberikan dukungan, saran dan kritik selama proses mengerjakan tugas akhir.
3. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn.,M.Sn, selaku Ketua Penguji yang telah memberikan saran dan kritik selama proses ujian.
4. Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn, selaku Penguji II yang telah memberikan saran dan kritik selama proses ujian.
5. Widhi Nugroho, S.Sn.,M.Sn, selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan saran dan kritik selama proses ujian.
6. Kepada kedua orang tua dan keluarga besar, yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi baik jasmani maupun rohani yang tak terhingga.
7. Para kerabat kerja produksi Film SMART? yang membantu proses pembuatan film dari proses awal hingga proses akhir film.

8. Para teman ; Oviana, Sofi, Mas Osa, Mas Adi, Mas Falah yang membantu dan memberi masukan untuk penyusunan laporan tugas akhir karya.
9. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Televisi & Film 2013, yang saling memberi semangat, inspirasi, serta tempat berdiskusi selama masa perkuliahan hingga proses tugas akhir karya.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam bentuk apapun yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
11. Pustakawan ISI Surakarta yang sudah membantu dalam referensi beberapa sumber buku acuan dan menyediakan tempat yang nyaman untuk menyelesaikan proses penyusunan laporan tugas akhir karya.

Penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi dan perbaikan penulisan selanjutnya, dengan harapan laporan tugas akhir karya ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan semua pihak. Atas apresiasinya terhadap laporan tugas akhir karya ini penulis menyampaikan terima kasih.

Surakarta, 23 Januari 2018

Penulis

## ABSTRAK

**PENYUTRADARAAN KOMEDI SATIRE MELALUI TOKOH PROTAGONIS PADA FILM SMART?(Muhammad Bilal, 2017, hal. 1 - 68)  
Laporan Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Film berjudul SMART? merupakan film fiksi dengan *genre* komedi *satire* yang disampaikan melalui tokoh protagonis. Film SMART? menyampaikan pesan kepada penonton akan dampak negatif dan positif dalam menggunakan *smartphone* secara berlebihan di kalangan remaja. Melalui unsur naratif dan *mise en scene*, sutradara bercerita dengan membagi menjadi tiga babak, adegan komedi *satire*, *setting*, *make up*, *wardrobe*, dan pergerakan pemain. Film SMART? bercerita tentang Shabrina, seorang remaja yang berlebihan dalam menggunakan *smartphone* dan menimbulkan dampak pada kehidupan sehari-hari. Pemilihan *genre* Komedi *satire* pada film SMART? diharapkan mudah diterima oleh penontonnya. Pemilihan tokoh protagonis pada film SMART? sebagai penguat cerita dan penyampai pesan secara sederhana yang menggambarkan pengguna *smartphone* bagi penonton. Melalui pesan yang disampaikan sutradara mengajak penonton untuk merefleksikan diri dalam menyikapi penggunaan *smartphone* miliknya.

**Kata kunci :** Penyutradaraan, Komedi Satire, Tokoh Protagonis. *Smartphone*.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	7
F. Landasan Penciptaan.....	12
G. Metode Penciptaan.....	14
H. Sistematika Penulisan.....	17
<b>BAB II PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Praproduksi.....	19
B. Produksi.....	46
C. Paskaproduksi.....	52
<b>BAB III DESKRIPSI KARYA</b>	
A. Identitas Karya.....	56
B. Aspek Naratif Tiga Babak.....	57
C. Aspek Mise en Scene.....	61
D. Adegan Komedi Satire.....	64
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71

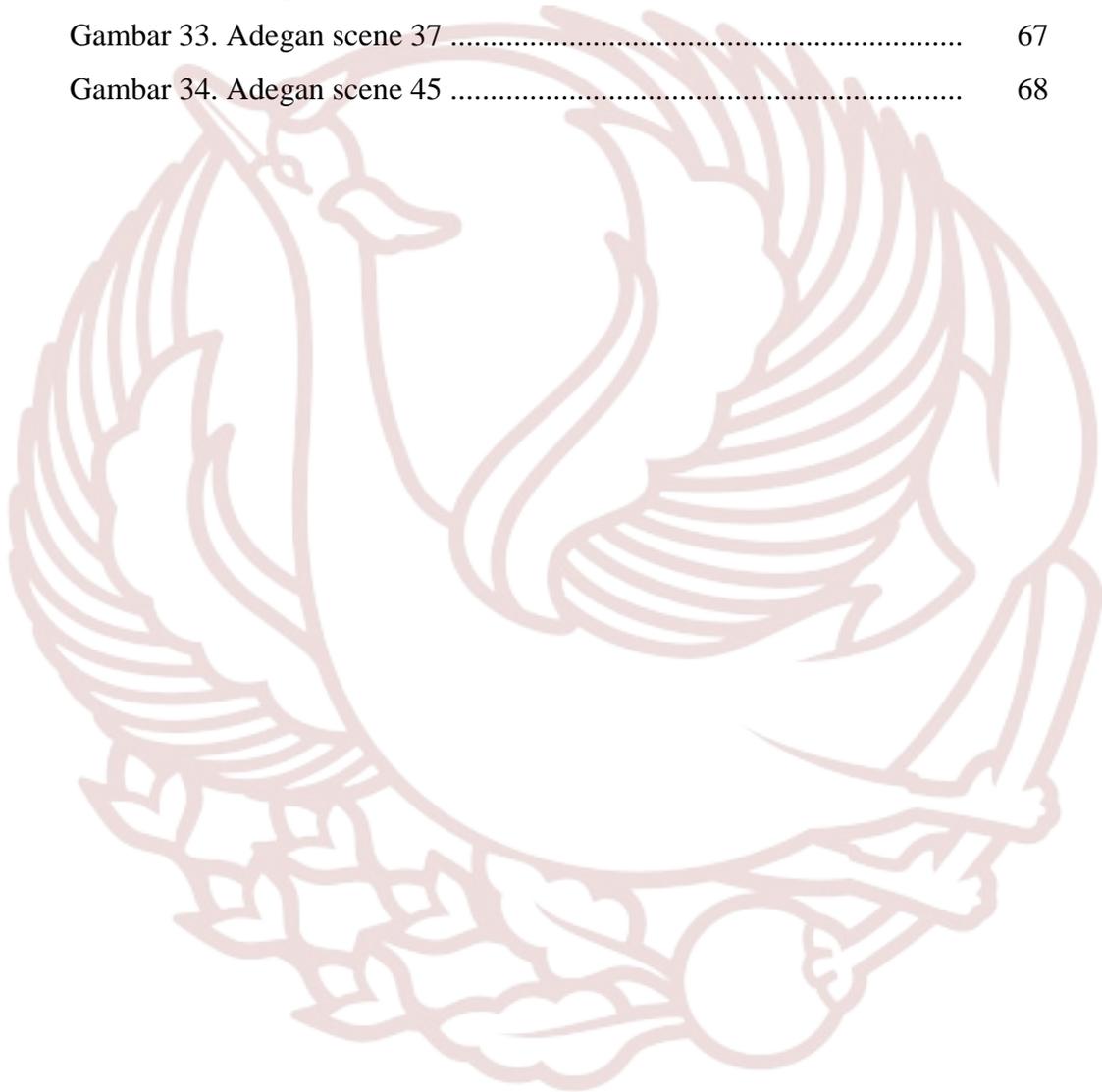
DAFTAR ACUAN

LAMPIRAN

### DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Film <i>Seven Something</i> .....	11
Gambar 2. Film <i>Smart</i> .....	12
Gambar 3. Pemeran Tokoh Shabrina .....	25
Gambar 4. Pemeran Tokoh Ibu.....	26
Gambar 5. Pemeran Tokoh Tukang pos .....	26
Gambar 6. Pemeran Tokoh Teman 1 .....	27
Gambar 7. Pemeran Tokoh Teman 2 .....	28
Gambar 8. Pemeran Tokoh Pelayan kafe .....	28
Gambar 9. Pemeran Tokoh Supir taksi .....	29
Gambar 10. Pemeran Tokoh Pria 1 .....	30
Gambar 11. Pemeran Tokoh Pria 2 .....	30
Gambar 12. Pemeran Tokoh Penjual HP .....	31
Gambar 13. Pamflet <i>open casting</i> film SMART?.....	32
Gambar 14. <i>Reading</i> dengan Salsabila. ....	38
Gambar 15 <i>Reading</i> dengan Yani Yarsih .....	39
Gambar 16. Breakdown Shooting Film SMART?.....	42
Gambar 17. Shooting <i>script</i> film SMART? .....	43
Gambar 18. Proses pengambilan gambar saat smartphone jatuh .....	46
Gambar 19. Proses pengambilan gambar di ruang makan .....	48
Gambar 20. Sutradara sedang mengarahkan DOP .....	49
Gambar 21. Proses pengambilan gambar tukang pos .....	50
Gambar 22. Sutradara sedang melihat monitor review .....	51
Gambar 23. Sutradara sedang mengarahkan kameramen .....	52
Gambar 24. Editing <i>rough cut</i> .....	53
Gambar 25. Proses <i>Online Editing</i> .....	54
Gambar 26. Poster film SMART? .....	57
Gambar 27. Tokoh Protagonis .....	62

Gambar 28. Tokoh Protagonis .....	63
Gambar 29. Property Smartphone .....	63
Gambar 30. Adegan scene 5 .....	64
Gambar 31. Adegan scene 8.....	65
Gambar 32. Adegan scene 23 .....	66
Gambar 33. Adegan scene 37 .....	67
Gambar 34. Adegan scene 45 .....	68



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kru Film <i>SMART?</i> .....	45
--	----



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Media komunikasi berkembang dan semakin maju sesuai dengan perkembangan jaman. Pilihan media komunikasi juga menjadi salah satu produk yang semakin menarik untuk memenuhi kebutuhan manusia. Media komunikasi yang saat ini dikatakan populer adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan perkembangan media telepon genggam yang canggih, bahkan *smartphone* saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Perkembangan industri teknologi yang sangat cepat membuat orang terpengaruh untuk memiliki *smartphone* dan menjadikannya sebagai kebutuhan gaya hidup pada jaman sekarang. Mulai dari anak-anak hingga orang tua sudah menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan dampak negatif terhadap penggunanya, salah satu dampaknya adalah dengan menutup diri dan menimbulkan kebiasaan baru untuk mengakses informasi yang jauh lebih leluasa dan bebas sehingga pengguna *smartphone* menjadi kurang peduli terhadap keadaan sekitarnya. Menurut hasil riset nasional yang sudah dilakukan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (UI), mayoritas pengguna internet di Indonesia berada dalam rentang usia 18-25 tahun. Jumlah golongan pengguna muda usia ini bahkan hampir

setengah (49%) dari total jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai 88,1 juta di tahun 2014 kemarin.<sup>1</sup>

Hasil riset diatas menunjukkan bahwa pengguna internet semakin berkembang dengan jumlah terbanyak pada golongan usia muda. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa kebebasan dalam mengakses internet semakin mudah dan leluasa bagi pengguna dalam menggunakan *smartphone* yang diberikan. Selain memberikan keleluasaan untuk mengakses informasi dan pesan, *smartphone* juga memiliki pengguna dengan usia muda yang dapat menimbulkan dampak negatif dan positif akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Fenomena yang telah disampaikan sebelumnya menjadikan inisiasi awal bagi pencipta untuk mewujudkannya dalam sebuah karya film. Film dapat didefinisikan sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui rangkaian gambar bergerak.<sup>2</sup> Dimana dalam hal ini sutradara bertanggung jawab pada konsep film, unsur dramatik dan isi cerita. Melalui rangkaian gambar bergerak, sebuah film dapat menceritakan pesan untuk disampaikan kepada penonton. Pemilihan *genre* yang tepat dalam film bertujuan untuk menarik penonton.

Menurut Himawan Pratisata dalam Buku *Memahami Film* (2008) *genre* merupakan jenis film yang memiliki karakter dari sebuah klasifikasi dalam cerita. *Genre* film memiliki dua induk *genre*, yaitu induk primer dan induk sekunder. Induk primer adalah *genre-genre* pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1990an hingga 1930an. Ada beberapa *genre*

---

<sup>1</sup>Adhi Maulana, “*Pengguna Internet Indonesia Didominasi Remaja & Wanita*”.

<http://teknoliputan6.com/read/2197439/pengguna-internet-indonesia-didominasi-remaja-amp-wanita>. diakses tanggal 3 april 2017 pukul 10:45 wib

<sup>2</sup> RB Armantono, *Skenario Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*, Jakarta : FFTV-IKJ Press 2013. Hlm. 51

film dalam induk primer antara lain, aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horror, kriminal dan gangster, *musical*, petualang, perang, *western*, dan komedi.<sup>3</sup>

Pada karya ini pencipta memilih *genre* komedi karena *genre* komedi merupakan jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penonton yang dikemas dengan drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa hingga karakter. Menurut Harun Suwardi dalam buku *Kritik Sosial Dalam Film Komedi* bahwa:

“Pada genre film komedi terdapat beberapa jenis antara lain, komedi *slapstick*, komedi tim, komedi terang, komedia hitam, komedi pahit, komedi sosial, komedi individual, komedi romantik, komedi kelompok, komedi gila, komedi situasi, komedi aksi, komedi musikal, komedi horror, komedi fantastik, komedi futuristik, dan komedi *satire*.”(2006:62)

Pembuatan sebuah film selain menentukan genre dibutuhkan juga unsur-unsur pembentuk film, salah satunya adalah unsur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.<sup>4</sup>Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau film. Setiap film cerita tidak mungkin terlepas dari unsur naratif, karena setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik lokasi, dan juga waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

Hal penting lain selain unsur naratif dalam sebuah film adalah *mise-en-scene* yaitu segala hal yang berada di depan kamera. Definisi *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam

---

<sup>3</sup> Himawan Pratista. *Memahami Sebuah Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka 2008. Hlm 13

<sup>4</sup>Himawan Pratista.2008.Hlm 33

sebuah produksi film.<sup>5</sup>Pada pembuatan sebuah film,*mise-en-scene* yang dihadirkan terdiri dari elemen *setting* atau latar, kostum dan *make up*, akting dan pergerakan pemain.Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Dalam aspek *mise-en-scene*, seorang sutradara juga harus mengontrol pemain dan pergerakannya.Karakter merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi.<sup>6</sup>

Berbagai hal yang telah disampaikan di atas, menginisiasi pencipta membuat sebuah karya film yang menceritakan kehidupan remaja SMA yang asik dengan *smartphone*-nya. Film ini dikemas dengan *genre* komedi *satire* yang bertujuan untuk menceritakan komedi di kehidupan sehari-hari.Komedi *satire* merupakan tampilan ungkapan kelucuan untuk tujuan menyindir.<sup>7</sup> Penggunaan *genre* komedi *satire* dalam film ini bertujuan untuk menyampaikan sindiran ringan dalam bentuk visual, untuk para pengguna *smartphone* yang berlebihan. Sajian pada film ini dikemas secara ringan melalui tokoh protagonis, sehingga adanya komedi *satire* pada film ini menjadi penguat cerita sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima oleh penonton.

Tokoh protagonis merupakan tokoh yang sanggup menciptakan proses identifikasi.<sup>8</sup> Pemilihan tokoh protagonis di dalam film *SMART?* karena dirasa mampu melibatkan emosional penonton melalui cerita dan peran tokoh protagonis yang membuat penonton bersimpati. Di dalam film *SMART?* ada dua dimensi yang akan digunakan sebagai batasan tokoh protagonis yaitu dimensi fisiologis

---

<sup>5</sup>Himawan Pratista. 2008.Hlm. 61

<sup>6</sup>Himawan Pratista. 2008.Hlm.80

<sup>7</sup>Harus Suwardi.2006. Hlm.66

<sup>8</sup>Armantoro dan Suryana Paramita. *Skenario : Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*, Jakarta: FFTV-IKJ 2013. Hlm 97

dan dimensi psikologis. Dimensi fisiologis adalah ciri- ciri badan seperti usia, jenis kelamin, keadaan tubuhnya dan ciri- ciri wajah, sedangkan dimensi psikologis adalah latar belakang kejiwaan meliputi mentalitas, tempramen, IQ.<sup>9</sup>Berdasarkan hal yang telah disampaikan di atas, judul yang dipilih berupa sindiran dari berbagai dampak terhadap penggunaannya baik dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan *smartphone*.

### **B. Ide Penciptaan**

Ide penciptaan berawal ketika pencipta mengamati seorang teman yang sedang asik bermain *smartphone*-nya. Teman pencipta tersebut tampak asik membuka berbagai aplikasi dimedia sosial pada *smartphone*-nya. Hasil pengamatan tersebut memunculkan pertanyaan bagi pencipta mengenai apa yang membuat teman pencipta asik sendiri memainkan *smartphone*-nya,tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Berawal dari fenomena tersebut pencipta memiliki inisiatif untuk menciptakan karya film dengan *genre* komedi. Pencipta meyakini melalui *genre* komedi film ini dapat lebih mudah diterima oleh penontonnya. Pencipta merepresentasikan teman yang menjadi bahan pengamatan sebagai tokoh protagonis dalam film ini. Pencipta memilih tokoh protagonis dalam film ini karena diyakini mampu menarik simpati dari penonton ketika mengikuti alur cerita film ini.

Judul *SMART?*diambil dari pemenggalan kata *smartphone* yang berarti pintar ditambah dengan tanda “?” (tanda tanya). Judul *SMART?*menggambarkan

---

<sup>9</sup>Haryawan. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1988. Hlm. 25

untuk pengguna *smartphone* itu sendiri, apakah dengan kemajuan teknologi yang dinamakan *smartphone* itu bisa membuat penggunanya menjadi semakin pintar atau sebaliknya. Persoalan pada film *SMART?* merupakan gambaran dari dunia nyata dan menghadirkan karakter-karakter di kehidupan nyata. Film *SMART?* ini mengisahkan tentang anak remaja yang asik bermain dengan *smartphone*-nya kemudian berdampak terhadap kehidupan sosialnya

### **C. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk :

1. Menciptakan karya film dengan penyutradaraan komedi *satire* mengenai dampak *smartphone*.
2. Menampilkan tokoh protagonis dengan formula komedi *satire*, melalui tingkah lucu dari setiap tokohnya untuk menyampaikan pesan bagi pengguna *smartphone* melalui komedi *satire*.
3. Menampilkan informasi bagi pengguna *smartphone* di kalangan remaja agar bijak dalam menggunakan *smartphone* melalui film komedi *satire* ini.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Ada beberapa manfaat penciptaan pada film *SMART*, sebagai berikut :

1. Memberikan informasi dan pengetahuan terhadap masyarakat tentang manfaat dan kegunaan dari *smartphone* dengan film komedi *satire*.

2. Menghadirkan formula komedi *satire* melalui penokohan protagonis, pada film *SMART?* diharapkan dapat memberikan kedekatan kepada penonton melalui film ini terkait dampak dari penggunaan *smartphone* itu sendiri.
3. Memberikan hiburan melalui film komedi bagi penonton.

### **E. Tinjauan Sumber Penciptaan**

Tinjauan sumber penciptaan pada film *SMART?* terdiri dari beberapa buku dan film sebagai referensi sebagai acuan serta menunjukkan originalitas pada film. beberapa buku dan film, sebagai berikut :

#### **1. Sumber Buku**

- a. Buku *Kritik Sosial dalam Film Komedi : Studi Khusus Tujuh Film Nya' Abbas Akup* yang ditulis Harun Suwardi (2006). Buku ini menjelaskan sejarah komedi dunia dan komedi di Indonesia. Buku yang memaparkan jenis dan *genre* pada film komedi. Pada Film *SMART?* buku ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui jenis komedi, salah satunya adalah komedi *satire* itu sendiri melalui peran yang ada di dalam Film *SMART?* dengan tujuan utama agar pesan yang pengkarya harapkan tersampaikan dan diterima dengan mudah oleh penonton.
- b. Buku *Memahami Film* yang ditulis Himawan pratista (2008). Buku ini menjelaskan Genre induk premier yang menjelaskan tentang pengertian komedi yang menjadi bahan acuan untuk pendekatan

dengan komedi *satire* yang digunakan untuk penciptaan karya. Komedi *satire* dipilih dalam Film *SMART?* karena melihat fenomena yang ada saat ini, dimana orang-orang cenderung sibuk dengan *gadgetnya* yaitu selalu bermain media sosial ataupun menjadi pengguna *smartphone* secara berlebihan dan bersikap kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, hal tersebut sering ditemukan atau dijumpai terutama di kalangan remaja.

- c. Buku *kunci Sukses Membuat Skenario* yang ditulis Elizabeth Lutters (2014). Buku ini memuat tentang jenis cerita yang menjelaskan tentang drama komedi dan jenis-jenisnya. Salah satunya komedi *satire* yang menjadi bahan acuan pengkarya. Serta menjelaskan tentang pengertian peran tokoh yang digunakan pencipta yaitu tokoh protagonis yang dihadirkan pada film. Dimana tokoh protagonis dalam Film *SMART?* disampaikan melalui tingkah kelucuan dari setiap tokohnya sehingga diharapkan sindiran dari komedi *satire* yang diperankan melalui tokoh protagonis dapat tersampaikan dan diterima oleh penonton.
- d. Buku *Cara Menilai Sebuah Film* terjemahan Asrul Sani (1992). Buku ini berisi tentang gaya sutradara, konsep gaya sutradara yang menjelaskan juga tentang konsep gaya sutradara melalui pemain yang membantu penulis untuk menjadi bahan acuan untuk menjelaskan gaya sutradara dalam penyutradaraan karya.

- e. Buku *dramaturgi* yang ditulis RMA. Harymawan (1988). Buku ini memuat tentang Sutradara, Teori penyutradaraan dan cara kerja penyutradaraan yang bisa menjadi acuan untuk penyutradaraan yang dilakukan oleh penulis untuk membuat karya.
- f. Buku *Skenario Teknik Penulisan Struktur Cerita Film* yang ditulis RB Armantono pada tahun 2013. Buku ini berisi tentang karakteristik media film dan karakterisasi tokoh protagonis yang bisa menjadi acuan untuk penokohan pada Film *SMART?* sehingga pesan tersebut dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh penonton.

## 2. Sumber Film

a. Film *Seven Something*

Film [percintaan drama Thailand](#) Tahun 2012 yang disutradarai oleh Jira Maligool, Adisorn Trisirikasem, dan Paween Purjityanya. Film dengan “14” yang disutradarai Paween Purjityaya ini merupakan salah satu referensi film yang menceritakan sepasang hubungan remaja, yang mengangkat tentang seorang pria yang berlebihan menggunakan *smartphone*-nya dan selalu asyik sendiri memainkan dunia *media sosial*. Sebagai seorang remaja, hubungan cinta mereka (Puan dan Milk) harus dibagi lewat media sosial. Puan mengganti status facebook menjadi *In a Relationship* dan mengunggah video pendek tentang rasa cinta kepada Milk. Secara tak terduga banyak

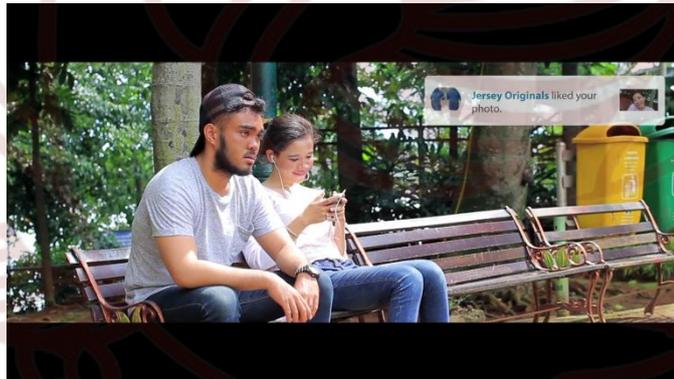
yang suka dengan video dari Puan. Puan menjadi semakin banyak memberikan video dan hingga terobesesi untuk menciptakan *like* dan komentar yang akhirnya mengganggu hubungan mereka. Dampak dari kebiasaan Puan menjadikan hal yang tidak nyaman untuk Milk. Konflik mereka menjadi dominan karena kebiasaan puan yang dianggap Milk sudah melebihi batas normal. Film *Seven Something* sebagai referensi tokoh protagonis yang dihadirkan. Sedangkan karya yang disampaikan pada Film *SMART?* ialah komedi *satire* yang dimunculkan oleh tokoh protagonis. Tokoh protagonis dimunculkan dengan tingkah kelucuannya yang bermaksud untuk merepresentasikan pengguna *smartphone* yang berlebihan seperti selalu sering mengunggah foto, meng-*update* status, dan lain-lain yang ternyata berdampak kepada tokoh protagonis dan merugikan orang tua.



Gambar 1. Film *SevenSomething*  
(Sumber : Film *SevenSomething*, 2017)

b. *Smart*

Film pendek karya Muhammad Bilal Tahun 2015 merupakan film dari pencipta sendiri. Film tersebut menceritakan tentang anak remaja bernama Cindy yang baru saja mendapat *smartphone* dari orangtuanya. Cindy asyik dengan *smartphone* barunya padahal Cindy sedang bersama pacarnya di taman. Cindy yang asyik bermain media sosial sampai lupa dengan pacarnya. Pencipta menunjukkan *scene* bahwa Cindy sedang asyik bermain dengan media sosialnya dengan menampilkan dalam bentuk *motion grafis*. Sedangkan pada Film *SMART?* juga menampilkan *motion grafis* untuk menjelaskan apa yang sedang dimainkan oleh Shabrina dalam media sosialnya tersebut.



Gambar 2. Film *Smart*  
(Sumber : Muhammad Bilal, 2017)

## F.Landasan Penciptaan

Sutradara adalah seseorang yang memiliki konsep dominan dan penting untuk divisualisasikan. Sutradara melakukan penyutradaraan dengan menerjemahkan naskah yang dibuat menjadi bentuk *audiovisual*. Pada Film

*SMART?* sutradara menggabungkan unsur cerita dan pesan yang disampaikan dengan tokoh protagonis. Film *SMART?* mengusung tema kehidupan sehari-hari seorang remaja yang asyik dengan *smartphone*.

Genre film merupakan pembeda dalam jenis film. Genre secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. Masing-masing film memiliki karakteristik khas yang membedakan satu genre dengan genre yang lain.<sup>10</sup> Menurut Himawan (2008), ada beberapa genre dalam film yang dibagi menjadi dua yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk primer merupakan genre induk pokok yang telah ada dan populer. Sedangkan genre induk sekunder adalah genre yang merupakan hasil pengembangan pada genre induk primer. Genre induk primer terbagi dalam beberapa jenis, antara lain: aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, *horror*, kriminal dan *gangster*, musikal, petualang, perang, *western*, dan komedi.<sup>11</sup>

Genre yang disuguhkan pada Film *SMART?* adalah jenis komedi yang utamanya memancing tawa penonton. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi juga biasanya selalu berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penontonnya (*happy ending*).<sup>12</sup> Komedi yang ditampilkan pada film *SMART?* komedi *satire*. Komedi *satire* adalah cerita lucu yang penuh sindiran tajam.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Himawan Pratista, *Memahami Sebuah Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008. Hal 10

<sup>11</sup> Himawan Pratista. 2008. Hlm 13

<sup>12</sup> Himawan Pratista. 2008. Hlm 17

<sup>13</sup> Elizabeth Lutters. 2004. Hlm. 36

Film *SMART?* Ini menampilkan peran protagonis untuk memunculkan komedi *satire*. Protagonis adalah peran yang dimainkan oleh seorang tokoh yang penyampaian harus diwakili dengan penyampaian hal-hal positif di dalamnya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan mewakili kebutuhan di dalam cerita itu sendiri.<sup>14</sup> Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang disakiti, baik, dan menderita sehingga menimbulkan simpati bagi penontonnya.<sup>15</sup> Kunci utama dalam karya film drama komedi berjudul *SMART?* adalah sebuah film yang menyampaikan pesan melalui komedi *satire* yang dihadirkan oleh naskah cerita dan penokohan. Komedi *satire* yang dihadirkan ialah melalui dialog naskah yang menyindir para pengguna *smartphone* di kalangan remaja dan juga dihadirkan melalui tokoh dengan tingkah lucunya agar pesan yang disampaikan mudah diterima oleh penonton. Sehingga, penyampaian pesan yang diharapkan dapat dipahami oleh penonton. Serta memberikan manfaat dari pembuatan film ini bisa terwujud sesuai dengan harapan.

### **G. Metode Penciptaan**

Film *SMART?* mengisahkan fenomena pengguna *smartphone* di kalangan remaja. Kekuatan penyutradaraan ini menonjolkan komedi *satire* melalui tokoh protagonis yang suka bermain dengan *smartphone*. Komedi *satire* dibangun dari tingkah konyol tokoh protagonis yang ditampilkan di beberapa *scene*. Tingkah

---

<sup>14</sup>Elizabeth Lutters. 2004. Hlm. 81

<sup>15</sup>Elizabeth Lutters. 2004. Hlm. 81

konyol tokoh protagonis dibangun dari naskah dan *treatment* yang telah dikonsepsikan sejak awal oleh pencipta. Komedi *satire* bertujuan untuk menyindir pengguna *smartphone* khususnya bagi remaja yang berlebihan dalam menggunakan *smartphone* di kehidupan sehari-harinya. Dalam *scene* tertentu juga ditampilkan tokoh orang tua sebagai fasilitator yang bertanggung jawab kepada tokoh protagonis.

Komedi *satire* pada Film *SMART?* dimaksud untuk memberikan pesan kepada penonton bahwa pengguna harus bijak dalam menggunakan *smartphone* dan menunjukkan peran orang tua sebagai fasilitator dalam menyikapi hal tersebut. Tokoh protagonis dihadirkan untuk merepresentasikan pengguna *smartphone* di kalangan remaja yang berlebihan dalam menggunakan *smartphone*-nya. Bahwa dalam menggunakan *smartphone* yang berlebihan sangat berdampak yaitu merugikan diri sendiri dan juga lingkungan sekitarnya. Melalui tingkah konyol tokoh protagonis diharapkan dapat menyampaikan pesan terkait dampak penggunaan *smartphone* itu sendiri secara berlebihan, yang melalui tokoh protagonis ini penyampaiannya harus diwakili dengan penyampaian hal-hal positif di dalamnya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan mewakili kebutuhan di dalam cerita itu sendiri, melalui komedi *satire* diharapkan pesan tersebut mudah disampaikan dan membangun kedekatan kepada penonton.

Proses penciptaan produksi film berjudul *SMART?* melalui beberapa tahapan yang sesuai dengan acuan standar produksi sebuah film. Tahapan-tahapan itu dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

## **1. Praproduksi**

Pada tahap ini, awalnya pencipta mencari ide dari masalah yang sangat dekat dengan pencipta atau masalah yang ada di sekitar pencipta. Selanjutnya, pencipta melakukan observasi terkait permasalahan yang ada, lalu mengeksplorasi permasalahan atau ide yang telah ditemukan tersebut dengan menggunakan genre komedi *satire*. Selanjutnya, pencipta mengeksplorasi dengan membuat *script*, jadwal mulai pembuatan karya dari praproduksi sampai pascaproduksi, dan dilanjutkan dengan mencari kru untuk berproses untuk pembuatan film, mencari pemain dan lokasi yang diinginkan pencipta untuk melakukan *shooting*, persiapan produksi, hingga perencanaan produksi.

## **2. Produksi**

Pada tahap produksi film *SMART?* menjalankan apa yang sudah direncanakan dan dibuat dalam tahap praproduksi. *Shotlist* diperlukan pada proses pengambilan gambar. Selain itu, diperlukan agar mendapatkan shot gambar dan sinematografi yang baik. Konsep penyutradaraan menggabungkan cerita dan unsur artistik yang diperlukan untuk memvisualkan hingga bentuk film jadi. Kemudian tahapan selanjutnya proses pembuatan film dapat lebih dimaksimalkan pada tahap Pascaproduksi.

## **3. Pascaproduksi**

Pascaproduksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporal.

Sedangkan dalam proses pascaproduksi sutradara bertanggung jawab dalam mengevaluasi hasil *shooting* atau materi *editing*. Proses *editing* juga sangat menentukan hasil produksi, oleh karena itu ketika proses produksi berlangsung asisten editor atau biasa disebut *loader* ini sangat diperlukan guna mencatat gambar dari hasil *shooting* dan diteruskan ke editor untuk mengedit sesuai naskah yang dibuat di awal. Sutradara juga bertugas untuk mendiskusikan dengan editor hasil *rough cut*. Kemudian sutradara melakukan evaluasi tahap akhir dan berdiskusi dengan penata musik terkait ilustrasi musik sesuai dengan yang telah dikonsepskan pada saat praproduksi. Selanjutnya proses *mixing*, menyatukan gambar dan suara. Sutradara memiliki peran mensupervisi warna gambar yang telah ditentukan sejak praproduksi setelah berdiskusi dengan produser dan penata fotografi. Pada Film *SMART?* iniproses *editing* menggunakan *motion graphic* untuk menyampaikan unsur komedi *satire* berupa media sosial.

## H. Sistematika Penulisan

Laporan kekaryaannya berjudul penyutradaraan komedi *satire* melalui tokoh protagonis pada Film *SMART?* terdiri dari beberapa bagian dalam penyusunannya. Adapun bagian-bagian dalam penulisan laporan, sebagai berikut :

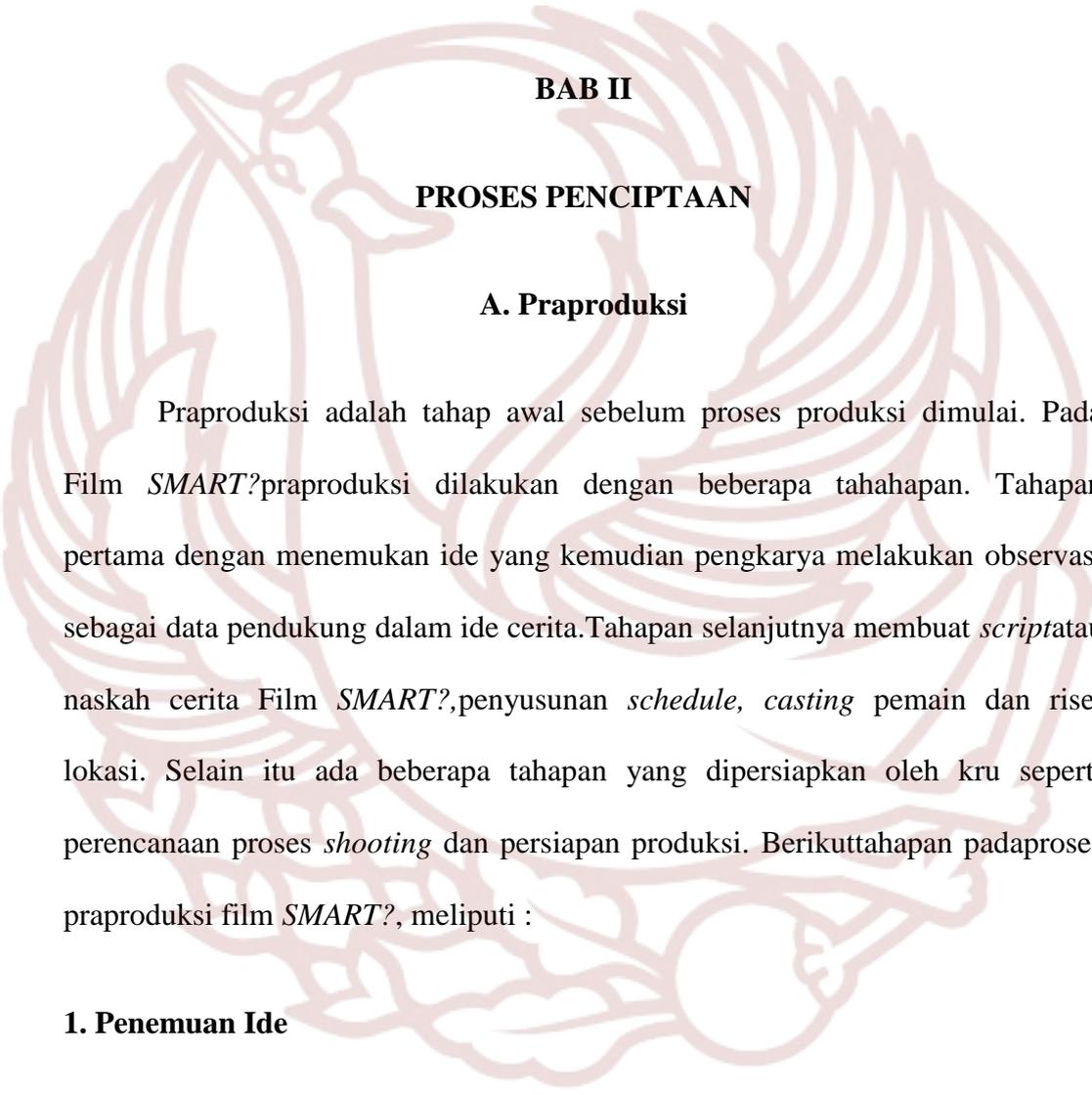
BAB I Pendahuluan, pada Bab ini berisi deskripsi dari pembuatan Film *SMART?* yang meliputi latar belakang penciptaan, ide penciptaan, tujuan

penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan sumber penciptaan, landasan penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II Proses Penciptaan, berisi subbab yang penjelasan tentang proses penciptaan karya yang meliputi tahap-tahap secara berurutan dalam membuat film *SMART?* meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

BAB III Deskripsi Karya, berisi penjelasan deskripsi karya film *SMART?* yang meliputi identitas karya, aspek naratif, tiga babak, aspek *mise-en-scene* dan komedi *satire*.

BAB IV Penutup, berisi kesimpulan dan saran dari hasil akhir penyutradaraan komedi *satire* pada film *SMART?*.Saran tentang pengalaman, kendala, dan solusinya.Pada bagian akhir disajikan daftar acuan berupa pustaka dan *website* yang digunakan dalam penulisan laporan. Selain itu juga terdapat glosarium, lampiran berupa sinopsis dan naskah, *storyboard* dan beberapafoto dokumentasi.



## BAB II

### PROSES PENCIPTAAN

#### A. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap awal sebelum proses produksi dimulai. Pada Film *SMART?* praproduksi dilakukan dengan beberapa tahap. Tahapan pertama dengan menemukan ide yang kemudian pengkarya melakukan observasi sebagai data pendukung dalam ide cerita. Tahapan selanjutnya membuat *script* atau naskah cerita Film *SMART?*, penyusunan *schedule*, *casting* pemain dan riset lokasi. Selain itu ada beberapa tahapan yang dipersiapkan oleh kru seperti perencanaan proses *shooting* dan persiapan produksi. Berikut tahapan pada proses praproduksi film *SMART?*, meliputi :

#### 1. Penemuan Ide

Proses penemuan ide berawal dari film pendek karya Muhammad Bilal atau yang pernah pencipta buat pada tahun 2015 dengan judul yang sama. Pencipta sebelumnya melakukan observasi terkait keadaan yang ada seperti gaya hidup yang ada dikalangan remaja saat ini yang asik sendiri dengan *media*

*sosialnya* yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga bersikap kurang peduli terhadap lingkungannya.

Perbedaan pada Film *SMART?* saat ini terdapat pada cerita yang telah dikembangkan oleh pencipta dari karakter cerita dan karakter pemain yang berbeda. Film *SMART?* menceritakan keluarga kecil dengan ekonomi yang berkecukupan dan memiliki satu orang anak remaja putri yang baru saja lulus dari Sekolah Menengah Atas (SMA). Konflik yang ditampilkan antara anak dan orang tua mengenai *smartphone*, konflik tersebut berawal dari sang anak yang meminta untuk dibeli *smartphone* terbaru dan pada akhirnya orang tua anak tersebut mengiyakan. Setelah dibeli *smartphone* tersebut, salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut adalah sikap kurang peduli anak tersebut terhadap lingkungannya yang menyebabkan ia bertengkar dengan ibunya, dan sang anak kabur dari rumah menuju kafe, dimana saat anak tersebut di kafe kemudian ada seseorang yang mengenalinya, dimana orang tersebut mengenal Shabrina dari media sosial, setelah bertemu dengan seseorang yang dikenalnya melalui media sosial tersebut, lalu sang anak tersebut hampir menjadi korban pemerkosaan oleh teman yang dikenalnya di media sosial tersebut.

Pada akhirnya sang anak pun sadar dan menyesali perbuatannya yang selalu bertengkar dengan ibunya, dan akhirnya sang anak kembali ke rumahnya dan berbaikan dengan sang ibu. Selain dampak negatif yang ditimbulkan yaitu pertengkaran antara sang anak dan ibunya, melainkan terdapat juga beberapa dampak positif dari penggunaan *smartphone* tersebut.

Dalam Film *SMART?* ini salah satu dampak positif yang dirasakan adalah oleh orang tua Shabrina yaitu sang Ibu yang merasakan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya, salah satunya adalah ketika melakukan belanja untuk kebutuhannya, sang ibu melakukan pembelian secara *online* tanpa harus menghabiskan banyak waktu dimana pemesanan dapat dilakukan dirumah dengan tanpa meninggalkan pekerjaan rumah yang ada, dan sang ibu merasa senang juga terbantu karena telah merasakan manfaat dan kemudahan yang ada pada *smartphone*.

## **2. Naskah Cerita**

Film *SMART?* adalah film pendek bergenre komedi dengan durasi 32 menit 26 detik. Film *SMART?* menceritakan tentang *smartphone*, yang menjadikan *smartphone* sebagai artistik utama. Film *SMART?* menceritakan tentang dampak negatif dan dampak positif bagi pengguna *smartphone* dikalangan remaja usia SMA. Pada Film *SMART?* remaja digambarkan melalui tokoh protagonis yang diperankan oleh Shabrina.

Dampak negatif yang di hadirkan ialah Shabrina yang sibuk memainkan *smartphone*-nya dengan membuka media sosial. Sampai pada akhirnya Shabrina bertengkar dengan ibunya, karena ibunya kesal melihat Shabrina terus asik bermain dengan *smartphone*-nya. Selain itu dampak yang muncul adalah Shabrina hampir diperkosa oleh orang yang baru dikenalnya melalui media sosial. Selain konflik dari dampak negatif, terdapat dampak positif yang dihadirkan pada *ending* cerita atau di akhir cerita. Akhir dari cerita

pada Film *SMART?* saat ibu akhirnya menggunakan *smartphone* untuk berbelanja *online* dan ibu menikmati adanya dampak positif dari *smartphone* yang mempermudah ibu dalam melakukan pekerjaan rumah tangganya.

Cerita pada Film *SMART?* menggunakan 2 sebagai *setting* atau 2 lokasi utama. Lokasi pertama yaitu rumah Shabrina yang berada di lingkungan perumahan modern, dan lokasi kedua adalah kafe yang biasa didatangi oleh anak muda. Dalam Film *SMART?* terdapat 10 tokoh dengan karakter dan peran yang berbeda-beda. Berikut sinopsis pada film *SMART?*:

Shabrina seorang remaja wanita yang meminta *smartphone* keluaran terbaru sebagai hadiah dari orang tuanya. Setelah Shabrina dibelikan *Smartphone* yang telah lama diidamkannya itu oleh orang tuanya, Shabrina terus sibuk dengan *smartphone*-nya dan kurang peduli dengan keadaan sekitarnya. Hingga pada suatu hari sang Ibu memarahi Shabrina karena *gregetan* dengan tingkah laku Shabrina yang tidak ada hentinya bermain *smartphone* lalu pada saat itu juga tiba-tiba sang Ibu menghilang dari rumah.

### **3. Daftar Pemain**

Pemilihan pemain atau tokoh pada Film *SMART?* dilaksanakan dengan jalan *open casting* dan mencari melalui sanggar teater yang ada. Setiap pemain dalam Film *SMART?* pencipta memiliki kriteria tersendiri untuk daftar pemain yang akan memainkan perannya yaitu dari segi fisiologis dan psikologis. Segi fisiologis yang dimaksud oleh pencipta adalah dilihat dari usia, jenis kelamin, dan ciri-ciri keseluruhan baik muka, kulit dari para tokoh sesuai peran yang ada

di dalam cerita, sedangkan unsur psikologis dilihat dari sikap dan juga dari para pemain sesuai dengan kebutuhan peran yang akan dimainkan dalam cerita.

Karakter Shabrina yang sutradara inginkan dari segi fisiologis adalah perempuan pelajar SMA berkulit putih, berambut panjang sedangkan dari segi psikologis sutradara mencari seseorang dengan sikap yang periang sesuai dengan karakter yang dibutuhkan sesuai dengan peran Shabrina. Selanjutnya untuk kedua teman Shabrina pencipta mencari seorang pelajar perempuan SMA yang berkulit putih, aktif dan juga periang, sedangkan untuk karakter Ibu pencipta mencari seorang wanita dengan usia kurang lebih 45 tahun keatas, berkulit putih dan berambut ikal hal tersebut dilihat dari segi fisiologis sedangkan dari segi psikologis untuk karakter ibu sutradara mencari seseorang yang cerewet namun penyayang.

Karakter supir taksi yang diinginkan oleh pencipta adalah seorang dewasa dengan estimasi usia 30 tahun dilihat dari segi fisiologis, sedangkan dari segi psikologis karakter yang diinginkan adalah memiliki sikap dewasa dan bijaksana. Untuk karakter pria tampan pencipta menginginkan dari segi fisiologis nya yaitu berkulit putih dan berambut keriting dengan estimasi usia kurang lebih 22 tahun dan dari segi psikologis yaitu seseorang yang selalu bersikap manis namun memiliki maksud yang jahat. Dan untuk teman lelaki yang satunya karakter yang diinginkan pencipta yaitu dengan memiliki sikap yang baik namun memiliki rasa ketertarikan dengan sesama jenis.

Karakter pelayan kafe adalah dari segi psikologis yang memiliki sikap yang baik hati namun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atau lebih *sok* tahu

terhadap permasalahan orang lain. Karakter terakhir yang diinginkan untuk penjual *handphone* oleh pencipta adalah yang baik hati dan juga ramah. Dalam melakukan proses *open casting* tersebut hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh pencipta seperti yang dikonsepsikan sejak awal.

Pencipta mendapatkan pemain pada sanggar teater yaitu sanggar Ananda yang didirikan oleh Aditya Gumay. Aditya Gumay sendiri adalah seorang sutradara Indonesia yang sudah hampir 20 tahun aktif dengan dunia anak-anak. Sanggar Ananda dan Teater Kawula Muda yang digagasnya sudah melahirkan banyak bakat baru di dunia peran Tanah Air. Setelah dikenal lewat *Lenong Bocah* pada tahun 1994, Aditya Gumay kembali hadir dalam dunia film lewat [Emak Ingin Naik Haji](#). Sanggar Ananda yang dipimpinnya, hingga saat ini sudah meluas dengan 15 cabang dengan anggota sekitar 3.000 murid. Aditya Gumay dan sanggar Ananda jadi pionir sanggar anak-anak yang paling aktif membuat dan mengisi berbagai tayangan televisi, mulai dari iklan-iklan TV dan media cetak sampai sinetron drama, misteri, laga, dan komedi. Agnes Monica, Olga Syahputra, Ruben Onsu, Okky Lukman, dan Indra Bekti adalah beberapa contoh artis tanah air yang terkenal dan mengawali karirnya melalui sanggar ananda yang di dirikan oleh Aditya Gumay.

Proses penyeleksian pertama dilakukan oleh koordinator pemain dari pihak sanggar Ananda, kemudian pencipta menyesuaikan penampilan dan karakter yang sudah dipilih untuk memerankan karakter sesuai kebutuhan pada Film *SMART?* untuk tokoh ibu dan tukang pos pencipta mencari sendiri dengan

waktu yang mendadak, karena dari pihak sanggar Ananda untuk karakter tersebut tidak ada. Berikut tokoh-tokoh pemeran dalam Film *SMART?* :

a. Shabrina



Tokoh Shabrina diperankan oleh Salsabila. Dari sisi fisiologis Shabrina merupakan wanita usia 17 tahun yaitu seorang pelajar SMA dengan kulit putih dan berambut panjang. Tokoh Shabrina memiliki sifat psikologi yang cerewet dan juga *centil*.

Gambar 3. Pemeran Tokoh Shabrina  
(Sumber: Katanya Production, 2017)

b. Ibu

Tokoh ibu diperankan oleh Yarsih. Dari sisi fisiologis ibu merupakan wanita dengan usia 45 tahun yang memiliki satu anak yaitu Shabrina. Ibu memiliki kulit putih dan berambut pendek. Tokoh Ibu

memiliki sifat psikologi yang cerewet dan sebagai ibu rumah tangga yang bawel, *centil* namun sayang terhadap anaknya.



Gambar 4. Pemeran Tokoh Ibu  
(Sumber: Katanya Production, 2017)

#### c. Tukang Pos

Tokoh Tukang Pos diperankan oleh Wildan. Dari sisi fisiologis tukangpos merupakan pria dengan usia 25 tahun yang memiliki kulit putih, *stylelist* dan berambut pendek. Tokoh tukang pos memiliki sifat psikologi yang cadel dan juga sebagai tukang pos yang ramah.



Gambar 5. Pemeran Tokoh Tukang Pos  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

d. Teman 1

Tokoh Teman 1 atau teman Shabrina yang diperankan oleh Herna. Dari sisi fisiologis Teman 1 merupakan wanita dengan usia 17 tahun yang memiliki kulit putih dan rambut panjang. Tokoh teman 1 memiliki sifat psikologi yang cerewet dan seorang pelajar SMA yang kekinian.



Gambar 6. Pemeran Tokoh Teman 1  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

e. Teman 2

Tokoh Teman 2 atau teman Shabrina yang diperankan oleh Widya. Teman 2 dari sisi fisiologis merupakan wanita dengan usia 17 tahun yang memiliki kulit putih dan rambut pendek. Tokoh teman 2 memiliki sifat psikologi pendiam dan seorang pelajar SMA yang baik.



Gambar 7. Pemeran Tokoh Teman 2  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

f. Pelayan Kafe

Pelayan Kafe diperankan oleh Mulyanto. Tokoh pelayan Kafe dari sisi fisiologis merupakan pria dengan usia 25 tahun yang memiliki kulit putih dan berambut pendek. Pelayan kafe memiliki sifat psikologi yang cerewet dan seorang pelayan yang bawel dan sok tau.



Gambar 8. Pemeran Tokoh Pelayan Kafe  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

g. Supir Taksi

Supir Taksi diperankan oleh David. Supir taksi dilihat dari sisi fisiologis merupakan pria dengan usia 30 tahun yang memiliki kulit sawo matang dan berambut pendek. Tokoh supir taksi memiliki sifat psikologi yang dewasa, baik dan ramah serta seorang supir taksi yang ramah dan memberi nasihat.



Gambar 9. Pemeran Tokoh Supir Taksi  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

h. Pria 1

Pria 1 diperankan oleh Jarot. Dari sisi fisiologis tokoh pria 1 merupakan pria dengan usia 25 tahun yang memiliki kulit sawo matang dan berambut pendek. Pria 1 memiliki peran sebagai pria yang tidak menyukai lawan jenis dan memiliki sifat psikologi yang baik dan ramah.



Gambar 10. Pemeran Tokoh Pria 1  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

i. Pria 2

Pria 2 diperankan oleh Maul. Dari sisi fisiologis tokoh pria 2 merupakan pria dengan usia 25 tahun dengan kulit putih dan berambut pendek. Pria 2 memiliki peran sebagai pria tampan yang memiliki sifat psikologi gentleman dan seorang anak muda yang gaul.



Gambar 11. Pemeran Tokoh Pria 2  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

j. Penjual HP (Bilal)

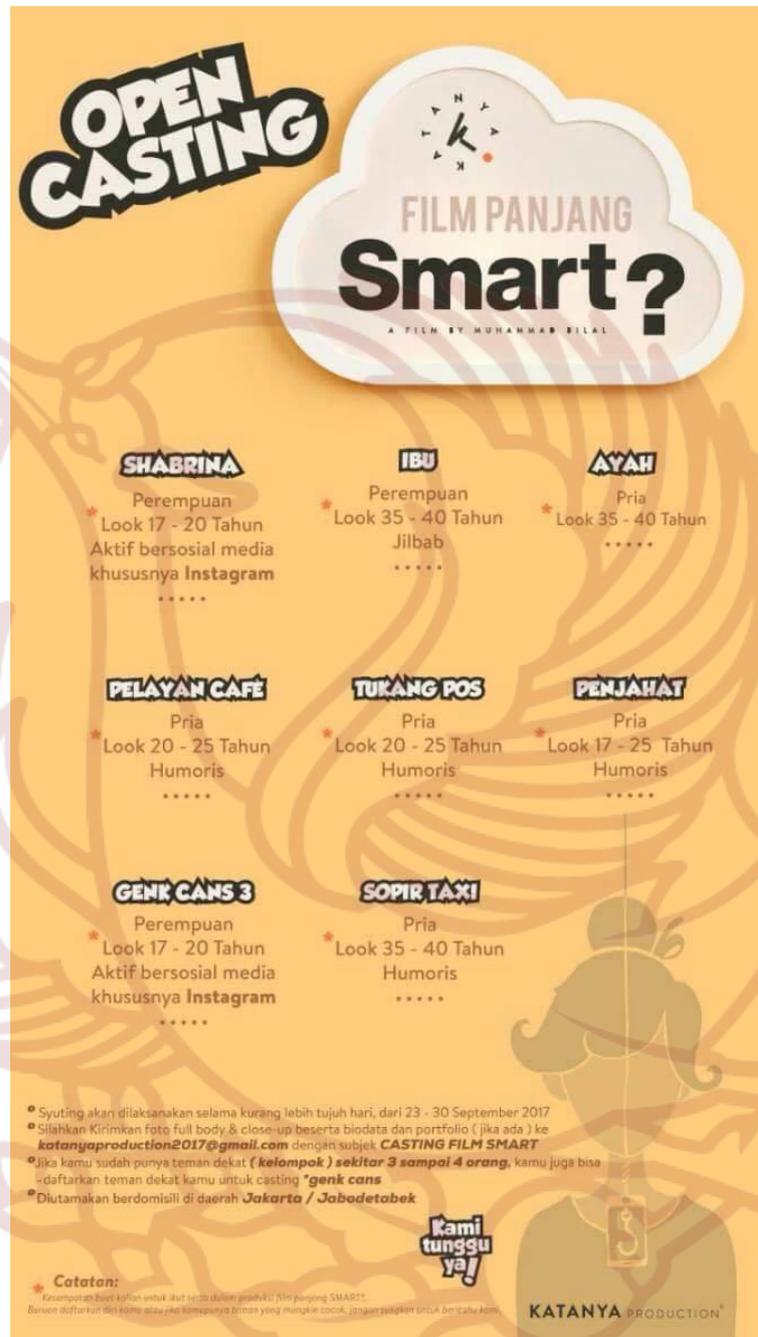
Penjual HP diperankan oleh Bilal. Tokoh penjual HP dari sisi fisiologis merupakan pria dengan usia 25 tahun yang memiliki kulit putih dan berambut pendek. Dan dari sisi psikologi penjual HP ini adalah seseorang yang ramah dan baik hati.



Gambar 12. Pemeran Tokoh Penjual HP  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

#### 4. Tokoh Protagonis

Pada film *SMART?* ini pencipta ingin menghadirkan tokoh yang dapat merepresentasikan dari bentuk naskah ke *audio visual* dengan melalui penokohan protagonis. Tokoh protagonis utama yang dihadirkan pada film *SMART?* ini dihadirkan dari tokoh Shabrina dan Tokoh ibu Shabrina sebagai tokoh pembantu protagonis. Proses pencarian tokoh protagonis dilakukan pencipta dengan membuka *open casting* secara umum dan dibagikan melalui media socialinstagram. *Open casting* ini dimulai dari tanggal 14 juli 2017 dan ditutup pada tanggal 6 agustus 2017. Setelah melakukan *open casting*, pencipta memilihcalon pemain dengan melihat foto, biodata dan pengalaman yang sudah dikirimkan melaluie-mail katanya production.



Gambar 13. Pamflet *open casting* film SMART?  
(Sumber: katanya production, 2017)

Setelah melakukan tahap seleksi, ternyata calon pemain yang mendaftar tidak ada yang sesuai dengan ekspektasi keinginan pencipta. Pencipta kemudian meminta bantuan kepada pembuat film bernama Getar Jagat Raya untuk

mencarikan talent, kemudian Getar Jagat Raya memberikan referensi terkait talent yang dibutuhkan oleh pencipta dengan cara memberikan kontak *coordinator talent* kepada pencipta, *coordinator talent* tersebut merupakan kenalan atau rekan dari mas Getar. Pada saat pencipta menghubungi *coordinator talent* yang dimaksudkan, pihak yang bersangkutan tidak memberi balasan karena sedang ada pembuatan film di luar kota. Akhirnya pencipta meminta bantuan lagi kepada seorang teman bernama Jihan Aziz, beliau merupakan anggota di sanggar teater Ananda. Pencipta mendapatkan sejumlah pemain dari sanggar tersebut. Pencipta dikenalkan oleh Andhika Ariesta yang merupakan salah satu pengajar sanggar di teater Ananda, dimana nantinya Andhika Ariesta menjadi *coordinator talent* pada Film *SMART?* ini untuk merekomendasikan pemain yang ada pada sanggar ananda ini.

Tokoh Shabrina yang diperankan Salsabila pada film *SMART?* di pilih dengan alasan utama untuk merepresentasikan anak muda pada jaman sekarang, dimana mereka lebih asyik bermain dengan menggunakan *smartphone* nya. Salsabila diharapkan dapat memunculkan karakter tersebut sebagai anak remaja yang asyik dengan *smartphone* tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya. Salsabila dalam kehidupan sehari-harinya sangat aktif dalam menggunakan *smartphone* untuk berinteraksi melalui media sosial dengan kerabatnya. Salsabila juga merupakan pengguna media sosial yang aktif seperti *instagram*, *line*, *whatsapp*, *youtube* dan *Snapchat*. Hal tersebut yang menjadi alasan kenapa pencipta akhirnya memilih salsabila untuk memerankan tokoh Shabrina pada film *SMART?*.

Proses dimana akhirnya pencipta memutuskan Salsabila untuk memerankan tokoh Shabrina ialah karena Salsabila dapat merepresentasikan anak remaja seusianya yang selalu aktif dengan bermain *smartphone* nya. Pencipta melakukan observasi ataupun penelitian singkat terkait tokoh yang sesuai karakternya untuk memerankan tokoh Shabrina ini, yang mana pada akhirnya pencipta menentukan untuk Salsabila yang pada akhirnya terpilih dan sangat sesuai dengan tokoh Shabrina ini. Salsabila dipilih dengan melihat hasil pengamatan pencipta saat melihat Salsabila yang sangat asyik bermain dengan *smartphonena* saat pencipta bertemu dengan salsabila pertama kalinya. Disaat *coordinator talent* memperkenalkan talent yang diharapkan sesuai untuk memerankan tokoh Shabrina. Pencipta melihat dari beberapa calon pemain yang diperkenalkan sebelumnya oleh *coordinator talent* ini Salsabila yang sangat menarik perhatian pencipta. Dimana anak tersebut selalu sibuk dengan *smartphone* nya dan asyik sendiri tanpa memperdulikan sekitarnya. Anak tersebut adalah Salsabila yang ternyata sedang asik menggunakan filter yang ada di *snaphat* salah satu sosial medianya.

Setelah melalui pengamatan saat proses perkenalan dengan pencipta pada akhirnya meminta media sosial yang dimiliki oleh salsabila, dan setelah melakukan pengamatan pada sosial media yang dimiliki oleh Salsabila ternyata benar hasil pengamatan sutradara saat perkenalan dimana Salsabila sangat aktif dengan sosial medianya, terbukti bahwa Salsabila cukup aktif dalam membagikan kegiatan sehari-harinya melalui *instastories* di *instagram* pribadinya, dan terlihat Salsabila cukup aktif dalam meng-*upload* foto-fotonya

di instagram pribadinya. Karakter pribadi Salsabila yang aktif di dalam menggunakan *smartphone* nya untuk bermain media sosial ternyata cukup meyakinkan pencipta untuk pada akhirnya menetapkan Salsabila untuk memerankan tokoh Shabrina pada Film *SMART?*. Pencipta mengharapkan Salsabila dapat memainkan perannya sebagai Shabrina yang merupakan salah satu contoh anak remaja masa kini yang sangat sibuk dan asyik fokus bermain dengan *smartphone*nya.

Dipilihnya Salsabila yang memang dapat merepresentasikan seorang tokoh Shabrina, di lain hal diharapkan Salsabila ini dalam perannya sebagai Shabrina pada akhirnya dapat menyampaikan komedi satire yang telah dikonsepsikan sejak awal oleh pencipta, dimana komedi *satire* ini dihadirkan melalui dialog naskah yang menyindir para pengguna *smartphone* di kalangan remaja. Dalam hal ini tokoh protagonis dihadirkan untuk merepresentasikan pengguna *smartphone* di kalangan remaja yang berlebihan dalam menggunakan *smartphone*-nya. Bahwa dalam menggunakan *smartphone* yang berlebihan sangat berdampak yaitu merugikan diri sendiri dan juga lingkungan sekitarnya. Melalui tingkah lucu tokoh protagonis diharapkan dapat menyampaikan pesan terkait dampak penggunaan *smartphone* itu sendiri secara berlebihan, yang melalui tokoh protagonis ini penyampaiannya harus diwakili dengan penyampaian hal-hal positif di dalamnya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan mewakili kebutuhan di dalam cerita itu sendiri, melalui komedi *satire* diharapkan pesan tersebut mudah disampaikan dan membangun kedekatan kepada penonton.

Pengamatan pencipta pada awalnya adalah dengan observasi atau pengamatan awal dari pengalaman pribadi pencipta dimana sutradara melihat teman yang sangat aktif bermain dengan *smartphone* nya dan cenderung kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Dimana kejadian ini menjadikan ide awal dari pencipta untuk pada akhirnya membuat karya Film *SMART?* ini.

Setelah pencipta memutuskan dari observasi singkat tadi yang pada akhirnya akan dibuat menjadi karya oleh pencipta yaitu dengan melalui Film *SMART?* ini, dan bahkan bagaimana pencipta memilih dalam menentukan calon pemain yang sesuai untuk memerankan tokoh pada Film *SMART?* ini pun sutradara melakukan observasi. Dimana kriteria Salsabila yang sangat sesuai dengan tokoh Shabrina, yaitu Salsabila yang dari segi fisiologis memenuhi kriteria yaitu dapat merepresentasikan anak remaja sma dan berkulit putih. Dan yang terpenting adalah Salsabila dapat merepresentasikan seorang remaja sma yang sangat asyik bermain dengan *smartphonenya* dan aktif dalam bermain media sosial.

Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pencipta dengan melihat tingkah, gerak gerik, mimik, gestur dari Salsabila ketika berkenalan dengan sutradara.

Pencipta melihat dan memperhatikan bahwa ternyata Salsabila sesuai dengan karakter tokoh Shabrina, selanjutnya pun pencipta bertugas untuk *direct* atau mengarahkan Salsabila untuk dapat seperti tokoh Shabrina. Dimana Salsabila harus dapat memerankan tokoh Shabrina yang terlihat konyol walau tidak terlalu konyol banget tetapi cukup centil. Dan pada akhirnya Salsabila

diharapkan harus seperti ini seperti Shabrina. Karakter yang ada pada tokoh Shabrina dapat pindah ke Salsabila karakternya. Proses inilah yang dinamakan transpoter karakter, pemain dan pergerakan dimana hal ini merupakan tugas utama sutradara untuk men-*direct* atau mengarahkan pemainnya pada setiap pergerakannya sesuai dengan karakter yang ada pada film sesuai dengan yang diharapkan dan telah dikonsepsikan sejak awal oleh pencipta.

Sebelum bertemu dengan Salsabila, terdapat tokoh pemain lain yang akan dijadikan pilihan yaitu Hernawati. Karakter Hernawati awalnya menjadi pilihan karena dari segi fisiologi cukup mendekati dengan karakter yang pencipta inginkan. Seperti kulit putih dan rambut panjang. Kemudian *coordinator/ cast director* menyarankan untuk bertemu dengan satu kandidat tokoh yang tidak hadir pada saat itu yaitu Salsabila. Setelah bertemu Salsabila dan membandingkannya dengan Hernawati, pencipta akhirnya memilih tokoh Shabrina sebagai peran protagonis pada film *SMART?*

Tidak hanya dari fisiologi saja kenapa pencipta memilih Salsabila untuk memerankan tokoh Shabrina, karena Salsabila dapat menyampaikan unsur unsur besar yang ada pada naskah.



Gambar 14. *Reading* dengan Salsabila  
(Sumber: katanya production, 2017)

Tokoh Ibu Shabrina yang diperankan oleh Yarni Yarsih ini dilakukan *casting* mendadak. Hal tersebut dilakukan pencipta karena beberapa *cast* yang sudah mendaftar untuk berperan sebagai ibu dan sudah masuk kriteria memiliki kendala teknis, yaitu tidak bisa melepas jilbabnya. Yarni Yarsih tidak ada latar belakang ataupun ilmu mengenai *acting* sebelumnya. Jadi disini pencipta mengarahkan dan memberikan pengertian mengenai sosok ibu sesuai interpretasi pencipta ke dalam Yarni Yarsih. Karakter yang diinginkan pencipta seperti Dewi Irawan yang berkarakter bawel dan cerwet. Pencipta berusaha menciptakan karakter tersebut kedalam Yarni Yarsih.



Gambar 15. *Reading* dengan Yarni Yarsih  
(Sumber: Katanya Production, 2017)

## 5. Perencanaan Produksi

Perencanaan produksi merupakan salah satu tahapan pada proses praproduksi. Proses perencanaan produksi meliputi *final script*, yang selanjutnya didiskusikan dalam sebuah proses kreatif. Proses kreatif merupakan langkah dari *final script* yang perencanaannya masih dapat dikembangkan menjadi *production plan*. Peran sutradara sangat penting karena dituntut mampu mengkoordinasi, memimpin, dan mampu bekerjasama dengan tim produksinya.

Film SMART? merupakan film pendek dengan durasi 32 menit 26 detik termasuk *bumper in*, *bumper out*, dan *credit title*. Setelah memiliki perencanaan dalam formatnya, tahap selanjutnya adalah pencipta menafsirkan naskah sesuai dengan *treatment* serta *mood* film. Pencipta menerjemahkan naskah menjadi beberapa bentuk *treatment* seperti gambar *storyboard* untuk mengetahui *setting*, pemilihan lokasi dan *casting* pemain yang menjadi bagian penting dalam film. Pada tahap ini, gambaran *setting* yang telah dibuat melalui *storyboard* menjadi awalan untuk melanjutkan tahap selanjutnya yakni menentukan alur dan *blocking* para pemain.

Film SMART? ini bertutur secara linier seorang anak sebagai korban pergaulan dan perkembangan teknologi dengan sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone*. Melalui *smartphone*, tokoh protagonis pada film SMART? menerima dampak psikologi dari penggunaan *smartphone*. Sajian dialog di dalam naskah, adegan, dan grafis yang bertujuan untuk memperkuat cerita yang ada di film tersebut.

Konsep komedi *satire* diamanaterdapat tokoh protagonis melalui adegan-adekan, dialog, dan *setting*. Tokoh protagonis dalam Film *SMART?* yaitu seorang remaja putri yang menampilkan ungkapan kelucuan dalam bentuk ucapan maupun adegan dengan niatan untuk menyindir atau mengejek.

Segmentasi pada Film *SMART?* yaitu remaja, orang tua dan masyarakat umum. Pesan yang ingin disampaikan dalam film ini bahwa memiliki berbagai dampak baik dampak negatif dan positif, namun jika digunakan dengan berlebihan maka akan menimbulkan dampak negatif. Melalui cara bertutur yang ringan, eksplorasi pada aspek naratif dan visual diharapkan menjadi daya tarik tersendiri

Produksi Film *SMART?* menggunakan kamera tipe *Mirrorless Sony A7S* yang sudah dilengkapi fitur perekaman video dalam format *Full HD*. Salah satu keuntungan lainnya yakni mampu menghasilkan gambar yang bersih dalam kondisi pencahayaan yang sedikit sehingga dapat menghemat biaya untuk penggunaan lampu. Pada proses produksi film *SMART?* Menggunakan format aspek rasio *widescreen/16:9*. Pemilihan format 16:9 dirasa tepat karena dapat mengakomodasi banyaknya komposisi pengambilan gambar yang padat serta keperluan untuk proyeksi layar lebar.

## **6. Breakdown**

Pada proses praproduksi terdapat pembuatan *breakdown* yang bertujuan untuk mempermudah kru dalam membaca setiap bagian film. *Breakdown* merupakan uraian tiap adegan dalam skenario dan memuat

berbagai informasi yang dibutuhkan pada saat pengambilan gambar. Bentuk *breakdown* menyerupai tabel dengan bagian-bagian, *scene*, *location*, *cast*, *props lighting*, *camera notes*, durasi, dan *notes*. selain *breakdown* terdapat pula *shooting schedule* yang berisi jadwal produksi dan adegan pengambilan gambar.



BREAKDOWN										
Based on shooting script final draft 30 minutes										
SCENE	EI	D/N	LOCATION/SET	DESCRIPTION	CAST	PROPS AND SPECIAL REQ	LIGHTING NOTES	CAMERA NOTES	DUR	NOTES
1	I	D	Rumah / Dapur	Ibu menyiapkan sarapan dan memanggil Shabrina.	Ibu					Matabari terbit. Kegiatan orang lalu lalang di jalanan, ramai kota
2	I	D	Rumah / Ruang Tamu	Ayah membaca berita online.	Ayah					
3	I	D	Rumah / Kamar Shabrina	Shabrina masih tidur.	Shabrina					
4	I	D	Rumah / Ruang Makan	Ibu menyiapkan sarapan. Ayah masih baca berita.	Ibu, Ayah					
5	I	D	Rumah / Kamar Shabrina	Shabrina baru bangun.	Shabrina					
6	I	D	Rumah / Ruang Makan	Ayah & Ibu mengomentari Shabrina.	Ibu, Ayah					
7	I	D	Rumah / Kamar Shabrina	Shabrina mencari HP untuk foto. Lalu pergi ke toilet.	Shabrina					
8	I	D	Rumah / Toilet	Shabrina main HP. HP jatuh ke kloset. <i>TITLE</i> .	Shabrina					
9	I	D	Rumah / Ruang Makan	Ibu ngomel.	Ibu					
10	I	D	Rumah / Kamar Shabrina	Pembahasan tentang kebususan.	Ibu, Shabrina					
11	I	D	Rumah / Ruang Makan	Shabrina memeriksa sarapan dan menanyakan Ayah.	Shabrina					
12	I	D	Rumah / Ruang Tamu	Ibu menanggapi Shabrina sambil <i>makeup</i> . Pembahasan perihal kebususan.	Ibu					
13	I	D	Rumah / Ruang Makan	Pembahasan perihal kebususan.	Shabrina					
14	I	D	Rumah / Ruang Tamu	Pembahasan perihal kebususan.	Ibu					
15	I	D	Rumah / Ruang Makan	Pembahasan perihal kebususan.	Shabrina					
16	I	D	Rumah / Ruang Tamu	Pembahasan perihal kebususan.	Ibu					

Gambar 16. *Breakdown Shooting Film SMART?*  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

SHOOTING SCHEDULE										
Based on shooting script final draft 30 minutes										
Title : Smart?										
Production : Katanya Production										
Call Crew : 06.00										
On Cam : 07.30										
DAY 1										
5 Okt 2017										
KAMIS										
SCE	E/I	D/N	LOCATION/SET	DESCRIPTION	CAST	PROPS AND SPECIAL REQs	LIGHTING NOTES	CAMERA NOTES	DUR	NOTES
40	I	D	Cafe / Meja Makan	Shabrina janjian dengan penjual HP.	Shabrina, Pelayan, Penjual					Suasana Luar Cafe
42	I	D	Cafe / Meja Makan	Shabrina nongkrong bersama teman-temannya dan pamer HP baru.	Shabrina, Teman1, Teman2, Pelayan					
47	I	D	Cafe / Meja Makan	Shabrina memposting foto dan lokasinya. Memanggil pelayan. Shabrina dihampiri dua pria yang mengaku kenal lewat medsos.	Shabrina, Pria1, Pria2					
49	I	D	Cafe / Meja Makan	Pria 1 homo dan pergi. Shabrina asyik ngbroi dengan Pria1 dan mereka pagi berdua.	Shabrina, Pria1, Pria2					
48	I	D	Cafe / Toilet	Shabrina senang dan bingung karena banyak yang mengenalnya	Shabrina					
50	E	D	Jalan / Mobil	Shabrina hendak diperkosa. Shabrina kabur dan naik taksi	Shabrina, Pria 1, Supir Taksi					Taksi melewati jalanan kota. Establish jalanan.
51	E	D	Rumah / Halaman / Taksi	Shabrina menangis karena hampir diperkosa. Supir taksi menemanikannya.	Shabrina, Supir Taksi					
53	E	D	Rumah / Halaman	Suara klakson Taksi meminta dibayar ongkosnya.	Supir Taksi,					

Gambar 17. Shooting script Film SMART?  
(Sumber: Katanya Production, 2017)

## 7. Kerabat Kerja

Perekrutan kru dalam proses produksi harus benar-benar matang dengan tahap seleksi yang disesuaikan kebutuhan penggarapan sebuah film. Hal tersebut penting karena dalam produksi sebuah film. Masing-masing kru diharapkan dapat bekerja secara profesional dan dapat mengatasi permasalahan ketika produksi berlangsung. Pencipta berdiskusi dengan produser tentang konsep penciptaan film SMART? Kemudian mulai menentukan kru sesuai dengan bidang dan keahlian yang dikuasainya. Pelaksanaan kerja masing-masing kru dilakukan berdasarkan konsep yang telah disepakati oleh sutradara dengan masing-masing kepala divisi. Setiap divisi bertanggung jawab atas semua konsep yang dikerjakan kru di setiap divisinya. Komunikasi antar divisi dan antar kru dalam satu divisi sangat diperlukan untuk menjaga kenyamanan dan kelancaran produksi.

Dalam produksi Film “SMART?” kru yang bekerjasama berjumlah 22 orang yang sudah dibagi-bagi sesuai dengan deskripsi kerja yang ada. Pembagian kerja ini berada dibawah instruksi pimpinan produksi, dimana pencipta dalam hal ini bertanggung jawab secara penuh dalam pelaksanaan proses produksi. Berikut daftar kru dalam pembuatan film SMART?, antara lain :

Tabel 1. Daftar kru film “SMART?”

NO	NAMA	JABATAN
1	H. Ludjeng Riyanto	Eksekutif Produser
2	Nanda Arya Syahputra	Produser
3	Muhammad Bilal	Sutradara
4	Dimas Dwi Wardhana	Asisten Sutradara
5	Rizal Firdaus	Penulis Naskah
6	Firda Anggraini	Pencatat adegan
7	M Falah Al Faila	Penata Kamera
8	Nugroho Adi Saputro	Kameramen
9	Tubagus Arya	Penata Cahaya
10	Naufal Jarach Mudianto	Asisten Penata Cahaya
11	Fadhilla Ramadhan	Penyunting Gambar
12	Ananda Nino Sagitario	Asisten Penyunting Gambar
13	Ifyar Amaral	Artistik
14	Resa Prasetia	Artistik
15	Reno Ardiansyah	Artistik
16	Faris Ahdan	Artistik
17	Eka Bella Kirana	Penata Rias
18	Gadis A Kusuma	Penata Rias
19	Andhika Ariesta	Koordinator Pemain
20	Maul Haya	Penata Busana
21	Dimas Maulana Ichsan	Dokumentasi
22	Tyas Abimanyu	Konsumsi

## B. Produksi



Gambar 18. Proses pengambilan saat *smartphone* terjatuh  
(Sumber: Katanya Production, 2017)

Produksi adalah tahapan kedua setelah rangkaian proses dari praproduksi selesai. Tugas sutradara dalam proses produksi yang pertama berdasarkan *breakdown shooting*, sutradara menjelaskan adegannya kepada asisten sutradara dan kru utama lainnya perihal urutan *shot* yang akan diambil (*take*). Serta melakukan koordinasi kepada asisten sutradara untuk melakukan latihan *blocking* pemain yang disesuaikan dengan *blocking* kamera. Sutradara juga melakukan pengarahan terhadap pemain dalam melakukan aktingnya agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Tugas sutradara lainnya adalah dengan mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Serta melihat hasil *rush copy* hasil *shooting* hari pertama.<sup>16</sup>

Pelaksanaan waktu produksi pada Film SMART? yaitu sesuai dengan waktu yang ditetapkan pada *schedule* pada tanggal 5 Oktober 2017 – 9 Oktober 2017. Pada Proses produksi Film SMART? membutuhkan kru sebanyak 22 orang

---

<sup>16</sup>Job Description pekerja Film, Jakarta: FFTV-IKJ, 2008. Hal 66

yang bekerja sesuai dengan divisinya masing-masing di bawah komando pimpinan produksi. Pencipta memegang tanggung jawab yang cukup besar dalam sebuah proses produksi. Pencipta dituntut untuk kreatif agar dapat menghasilkan karya *audio visual* melalui naskah yang sebelumnya telah dibuat. Selain mengatur dan mengarahkan akting pemain, tugas pencipta pada produksi Film *SMART?* yaitu menghadirkan komedi *satire* yang selanjutnya diperkuat oleh tokoh protagonis dalam cerita pada film ini. Terdapat 5 hari proses produksi pembuatan Film *SMART?*, antara lain :

1. Kamis, 5 Oktober 2017

Dalam proses produksi pencipta bertugas untuk mengatur akting para pemainnya agar sesuai dengan yang telah dikonsepskan sejak awal pada saat sebelum proses praproduksi. Proses mengatur *acting* para pemain yang dilakukan pencipta ini pada hari pertama dilakukan untuk *scene* 8 dimana menunjukkan komedi *satire* tersebut disampaikan melalui adegan di toilet ketika Shabrina sedang asik bermain dengan *gadget*-nya lalu *gadget* Shabrina pun terjatuh ke dalam kloset.

Pada produksi hari pertama Film *SMART?* dilaksanakan sesuai dengan jadwal produksi yang telah dibuat sejak awal. Dimulai pada pukul 07:30 WIB dan berakhir pada pukul 22:00 WIB. Dimana pencipta bertugas untuk mengatur *lighting*, dan *acting* para pemain agar menghasilkan tingkah lucu dengan formula komedi *satire* sehingga pesan yang dimaksud tersampaikan. Pada hari pertamanya semua kru berkumpul melakukan *breafing* di *basecamp* sebelum proses

pengambilan gambar dilakukan oleh penciptaan asisten sutradara mengingatkan melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum berangkat menuju lokasi *shooting*. Produksi pada hari pertama sesuai *schedule time* yang telah dibuat, ada 10 scene untuk *scene 1*, 8, 40, 42, 47, 48, 49, 50, 51, dan 53. Adegan komedi *satire* terdapat pada *scene 8*.

Proses produksi menggunakan dua lokasi *shooting*, lokasi pertama Warunk Upnormal di Depok. Sedangkan, lokasi kedua menggunakan *setting* rumah Almira Residence di Bintaro sektor IV untuk lokasi utama pada Film *SMART?*.



Gambar 19. Proses pengambilan gambar di ruang makan  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

## 2. Jumat, 6 Oktober 2017

Proses produksi pencipta bertugas untuk mengatur akting para pemainnya agar sesuai dengan yang telah dikonsepskan sejak awal pada saat

sebelum proses praproduksi. Produksi hari ke dua Film *SMART?* Dilaksanakan di lokasi perumahan *Almira Residence* di Bintaro. Dimulai dari pukul 07:30 dan berakhir pada pukul 22:00 WIB. Dan semua kru berkumpul melakukan *briefing* di lokasi syuting sebelum proses pengambilan gambar dimulai. *Briefing* dilakukan oleh pencipta dan asisten sutradara untuk mengingatkan melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum memulai produksi. Pada hari kedua terdapat 17 scene, untuk *scene* 3, 5, 7, 10, 20, 22, 24, 26, 27, 29, 31, 34, 39, 43, 44, 55, dan *scene* 56. Ada 2 *scene* adegan komedi satire yaitu *scene* 5.



Gambar 20. Sutradara sedang mengarahkan *DOP*  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

### 3. Sabtu, 7 Oktober 2017

Produksi hari ke tiga pada Film *SMART?* dilaksanakan di lokasi perumahan *Almira Residence* di Bintaro. Dimulai pada pukul 07:30 dan

berakhir pada pukul 22:00 WIB. Semua kru berkumpul melakukan *briefing* di lokasi syuting sebelum proses pengambilan gambar. *Briefing* dilakukan oleh pencipta dan assiten sutradara untuk mengingatkan melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum memulai produksi. Hari ketiga terdapat 14 *scene*, untukscene 2, 12, 14, 16, 18, 23, 25, 28, 30, 33, 37, 38, 46, dan *scene* 52.ada 2 *scene* adegan komedi *satire*, yaitu padascene 23 dan *scene* 37.



Gambar 21. Proses pengambilan gambar tukang pos  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

#### 4. Minggu, 8 Oktober 2017

Produksi pada hari ke empat Film *SMART?* dilaksanakan di lokasi perumahan Almira Residence di Bintaro. Dimulai pada pukul 07:30 dan berakhir pada pukul 23:00 WIB. Semua kru berkumpul melakukan *briefing* di lokasi syuting sebelum proses pengambilan gambar. *Briefing* dilakukan oleh pencipta dan asisten sutradara untuk mengingatkan melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum memulai produksi. Di hari ke-empat terdapat

15 *scene*, untuk *scene* 4, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 32, 35, 36, 41, 45, dan *scene* 54. Serta 1 *scene* adegan komedi *satire* pada *scene* 45.



Gambar 22. Sutradara sedang melihat ke monitor review  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

#### 5. Senin, 9 Oktober 2017

Produksi hari ke lima Film *SMART?* dilaksanakan di lokasi perumahan *Almira Residence* di Bintaro. Dimulai pada pukul 06:30 dan berakhir pada pukul 10:00 WIB. Semua kru berkumpul melakukan briefing di lokasi syuting sebelum proses pengambilan gambar. *Briefing* dilakukan oleh pencipta dan asisten sutradara untuk mengingatkan melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum memulai produksi.



Gambar 23. Sutradara sedang mengarahkan kameramen  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

### C. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahap terakhir dari rangkaian proses praproduksi dan produksi. Pascaproduksi merupakan proses mengolah hasil *shooting*. Ada beberapa proses Pascaproduksi pada Film *SMART?* meliputi,:

#### 1. *Screening, Selection and Logging*

Tahapan ini terdiri dari melihat, memilih, dan memilah materi gambar ke dalam perangkat *editing* dan juga mengumpulkan semua berkas ke dalam *hardisk* eksternal video dan *audio*. Sutradara bersama penyunting gambar melakukan tahapan ini sebagai proses awal saat Pascaproduksi.

#### 2. *Assembly*

Tahap selanjutnya yaitu mengurutkan dan mengumpulkan berkas dan memasang antara video dan *audio* menurut *treatment*, serta memeriksa satu

persatu materi gambar. Pada tahap ini sutradara menginstruksikan pada penyunting gambar untuk menata semua materi yang telah terpilih kedalam *timeline* pada *software Adobe Premier CC 2015* sesuai dengan urutan alur program.

### 3. *Rough Cut*

Tahapan ini menyusun gambar yang telah dipilih pada *timeline* sesuai dengan alur cerita, namun masih berupa potongan-potongan kasar. Keterlibatan sutradara dalam proses Pascaproduksi sangat penting, oleh karena itu harus paham terhadap konsep yang akan diterapkan dalam *editing*.



Gambar 24. Editing *rough cut*  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

### 4. *Online Editing*

*Online Editing* adalah proses *editing* ketika seorang penyunting gambar mulai memperhalus, memperbaiki kualitas hasil, dan memberikan tambahan

transisi efek khusus yang dibutuhkan.<sup>17</sup> Dalam tahapan ini unsur grafis mulai dimasukkan sebagai penguat karakter menghibur, yaitu menampilkan grafis media sosial seperti *instagram*, *whatsapp* dan aplikasi jual beli untuk mendukung film menyampaikan informasi yang dimaksud sutradara dan penggambaran dari naskah pada *scene* tertentu.



Gambar 25. Proses *Online Editing*  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

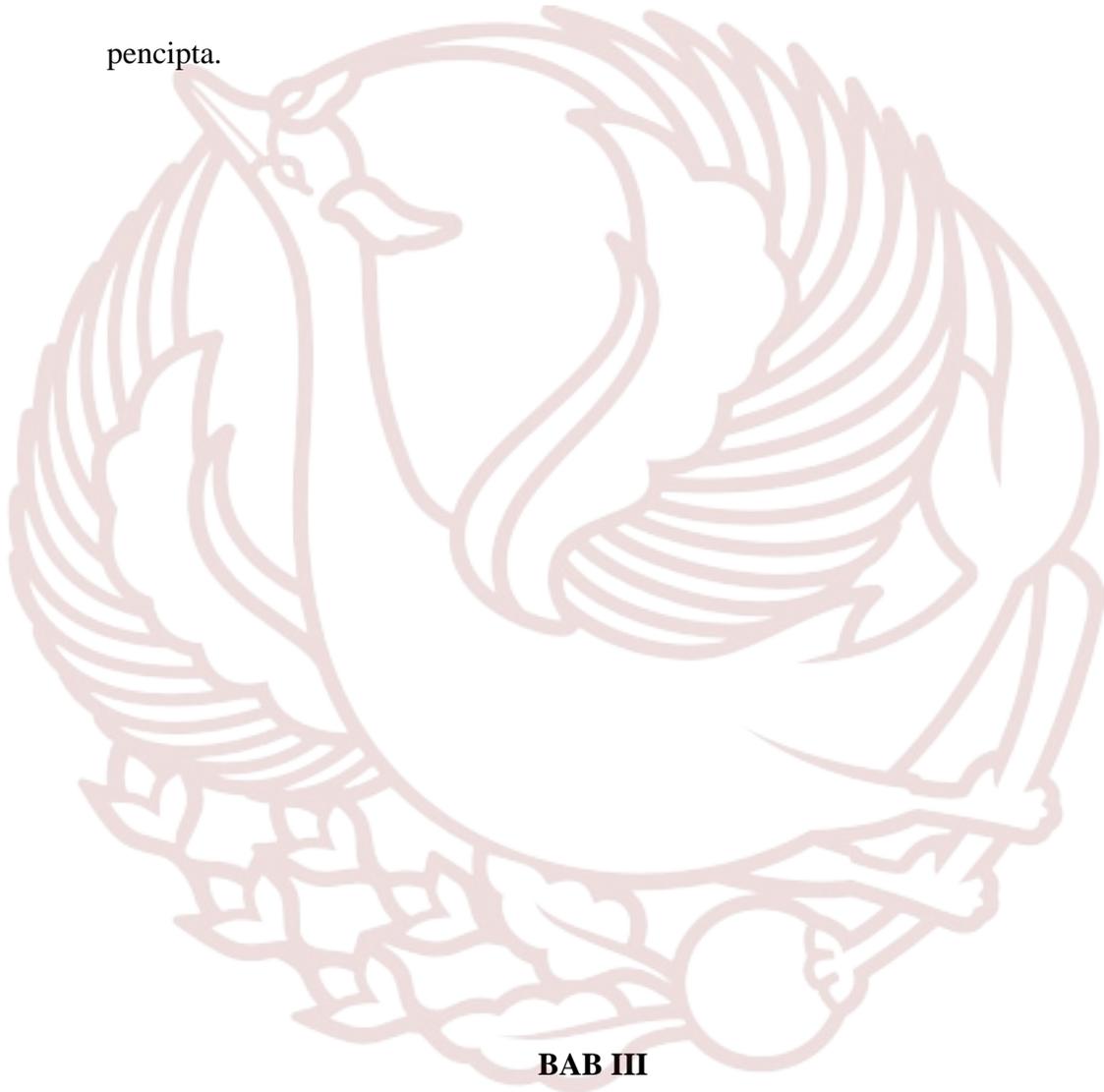
#### 5. *Mixing and Finishing*

Proses berikutnya setelah *online editing* adalah mencampur atau *mixing* (percampuran gambar dan suara). Gambar, *visual effect*, *title* dan *subtitle*, transisi, serta efek suara (*ambience*) dicampur menjadi sebuah karya audio visual sehingga siap untuk ditayangkan. Proses *editing* Film SMART? ini menggunakan *software Adobe PremierCC 2015*. Alasan mengapa memilih *software Adobe PremierCC 2015* tersebut karena *software* ini memiliki

---

<sup>17</sup> Bayu Widagdo, *Bikin Film Indie itu Mudah*, Yogyakarta, Andi, 2007, Hal. 106

beberapa kelebihan, salah satunya adalah bisa mewarnai gambar sesuai kebutuhan dan karakter film.dalam proses *videorendering*-nya cepat dengan hasil yang bagus. Pencipta mendampingi penyunting gambar dalam proses pascaproduksi, memberikan pengarahan sesuai dengan yang diinginkan oleh pencipta.



### **BAB III**

## **DESKRIPSI FILM *SMART***

### **A. Identitas Karya**

*SMART?* merupakan sebuah karya film fiksi yang bergenre komedi dengan jenis komedi *satire* yang mengangkat isu mengenai pengguna *smartphone* khususnya dikalangan remaja. Pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film ini adalah realitas yang muncul dimasyarakat mengenai dampak dari *smartphone* termasuk dampak negatif dan dampak positif. Penggambaran cerita untuk menunjukkan sebuah dampak negatif yang menyadarkan penonton untuk membatasi diri dalam menggunakan *smartphone* dan dampak positif yang menunjukkan manfaat dari *smartphone*.

Judul : SMART?  
Durasi : 32:26 menit  
Genre : Drama Komedi  
Segmentasi : Remaja (13-17 tahun) dan Umum  
Tema : *Gadget/Smartphone*  
Premis : Dampak negatif yang timbul akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan  
Clue : Bercerita tentang seorang remaja yang asyik bermain dengan *smartphone*



Gambar 26. Poster film SMART?  
(Sumber : Katanya Production, 2017)

## B. Aspek Naratif Tiga Babak

Setiap cerita memiliki elemen pembentuk cerita berupa tokoh, konflik, dan lokasi. Secara keseluruhan bagian dari pembentuk cerita saling berkaitan dan berkesinambungan untuk membentuk sebuah cerita yang memiliki sebuah pesan.

Film *SMART?* menggunakan unsur naratif untuk bercerita dengan sajian tiga babak dalam unsur dramatik. Unsur dramatik yang dibagi menjadi tiga babak terdiri dari, babak awal, babak pertengahan, dan babak akhir. Dari ketiga babak inilah film *SMART?* menyajikan cerita dengan karakter protagonis, masalah dari *smartphone*, dampak negatif dan dampak positif, dan komedi *satire* menjadi satu alur cerita yang menarik.

### 1). Babak Awal

Babak awal berfungsi menunjukkan elemen-elemen utama pada penonton untuk memulai cerita. Babak awal memperkenalkan lokasi, tokoh protagonis, dan konflik yang terdapat pada cerita. Bagian akhir pada babak awal ditandai dengan titik peralihan yang menunjukkan bagian lain dari cerita.

Babak awal pada film *SMART?* menunjukkan tokoh Shabrina yang sering menggunakan *smartphone*. Babak awal dimulai dari adegan bangun tidur, saat Shabrina sudah sibuk mencari *smartphone*-nya untuk meng-*update story* di media sosial-nya. Babak awal menggambarkan Shabrina yang sangat asik selalu bermain dengan *smartphon*enya.

## 2). Babak Pertengahan

Babak pertengahan memperlihatkan berbagai aksi dari tokoh protagonis yang mulai menunjukkan konflik cerita. Tokoh protagonis memperlihatkan situasi permasalahan cerita yang mulai muncul. Babak pertengahan mendorong tanjakan menuju puncak konflik yang semakin meningkat. Menyajikan momentum melalui rangkaian peristiwa adegan sehingga muncul sebab-akibat. Tokoh protagonis menunjukkan akhir dari babak pertengahan dengan penyelesaian konflik yang mulai terlihat.

Pada Film *SMART?* babak pertengahan dimulai dari konflik pengumuman kelulusan Shabrina. Shabrina dan Ibu menunggu hasil pengumuman kelulusan Shabrina yang dikirim melalui pos. Shabrina disini sudah memulai meminta permintaan hadiah untuk kelulusannya.

Shabrina meminta *smartphone* baru kepada orangtuanya sebagai hadiah kelulusannya. Lalu disini konflik muncul, yaitu pertengkaran antara Ibu dan Shabrina,

Ibu tidak setuju dengan permintaan Shabrina, karena permintaannya yang terlalu berlebihan dengan meminta *smartphone* keluaran terbaru dengan harga yang sangat mahal. Shabrina tetap memaksa memintasmartphone tersebut, karena selain keluaran terbaru atau ter-*update*, ia merasa bahwa *smartphone* tersebut merupakan hadiah untuk kelulusannya, dan beberapa teman Shabrina sudah memiliki *smartphone* baru tersebut. Akhirnya orang tua Shabrina menyetujuinya untuk membelikan Shabrina *smartphone* baru. Tapi keputusan orang tua Shabrina dibelikan *smartphone* yang *second* karena harganya yang sangat mahal. Tapi dengan syarat Shabrina harus menuruti perintah orang tua, khususnya ibu, karena sang ayah yang sedang dinas diluar kota.

Setelah Shabrina mendapatkan *smartphone* barunya. Shabrina malah asik dengan *smartphonena*, dan tidak mendengarkan perintah Ibunya. Akhirnya ibu mulai merasa kesal melihattingkah Shabrina yang selalu bermain dengan *smartphone*. Shabrina merasa risih selalu dimarahioleh ibunya akibat selalu asik bermain dengan *smartphone*-nya.

Akhirnya Shabrina bertengkar dengan Ibunya, lalu Shabrina pergi kekafe. Lalu disana Shabrina bertemu dengan beberapa orang,Dimana orang tersebut mengenal dan mengetahui Shabrina dari media sosial. Shabrina merasa senang karena merasa dirinya dikenal orang. Akhirnya

Shabrina berkenalan dengan Maul dan ternyata dia adalah pria yang nakal. Setelah berkenalan di kafe, akhirnya Shabrina diajak pergi Maul. Sampai akhirnya Shabrina hampir diperkosa oleh Maul, disini Shabrina merasa ketakutan, menangis, mengingat apa yang telah terjadi pada dirinya.

### 3). Babak Akhir

Babak akhir merupakan bagian yang memperlihatkan keputusan tokoh protagonis dalam akhir cerita, sedangkan klimaks adalah hasil terakhir dalam menentukan tokoh protagonis mampu menyelesaikan konflik di dalam cerita. Dengan akhir cerita yang pada akhirnya *happy ending* ataupun *sad ending*, babak akhir pun juga menunjukkan penyelesaian pada film sesuai dengan cerita yang sudah dikonsepsikan sejak awal.

Babak akhir pada film *SMART?* menampilkan akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan penyesalan tokoh Shabrina, karena dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan Shabrina pada akhirnya merasakan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut. Dan akhirnya Shabrina sadar dari kebiasaannya bermain *smartphone* bahwa ada orang-orang yang dirugikan oleh Shabrina, dimana ia pada akhirnya bertengkar dengan sang ibu dan ia kabur dari rumah menuju kafe dimana ia lalu bertemu dengan teman yang hanya ia kenal di media sosial dan ternyata teman tersebut bukan teman yang baik bahkan ia hampir saja

menjadi korban pemerkosaan oleh teman yang hanya ia kenal di media sosial tersebut. Dan pada akhirnya Shabrina kembali ke rumahlalu Shabrina mencari ibu nya untuk meminta maaf menyesal atas perbuatannya dimana Shabrina tidak mendengarkan perkataan orangtuanya. Akhirnya Shabrina meminta maaf kepada orang tuanya, khususnya kepada ibu nya karena tidak mendengarkan nasehat ibunya.

### **C. Aspek *Mise-En-Scene***

Aspek *Mise-En-Scene* merupakan segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Ada empat unsur aspek *mise-en-scene* yang meliputi *setting*(latar), kostum dan tata rias wajah (*make up*), pencahayaan (*lighting*)serta para pemain dan pergerakannya (akting)<sup>18</sup> dari pemain yang terdapat pada tokoh protagonis pada Film *SMART?*.

Di dalam sebuah film unsur *mise-en-scene* tentu tidak berdiri sendiri dan terkait erat dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, *editing*, dan suara. Unsur *mise-en-scene* sendiri mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. Unsur *mise-en-scene* dapat terlihat dan tertuang pada tokoh protagonis yang menghadirkan tingkah lucu dari tokoh tokoh protagonis.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Himawan Pratista, *Memahami Sebuah Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008. Hal 61

<sup>19</sup>Himawan Pratista.2008. Hal 62



Gambar 27. Tokoh Protagonis  
(Sumber : Film SMART?, *Time Code*, 00:02:34)

Tokoh protagonis pada Film *SMART?* adalah seorang wanita, pelajar yang baru saja lulus SMA berumur 17 tahun yang bernama Shabrina. Shabrina merupakan anak tunggal dari keluarga menengah yang ayahnya bekerja sebagai karyawan swasta yang sering bertugas keluar kota. Sedangkan ibu Shabrina bekerja sebagai ibu rumah tangga. Shabrina memiliki fisik tinggi badan 165cm dan berat badan 50kgserta memiliki kulit putih dan berambut panjang sebahu.

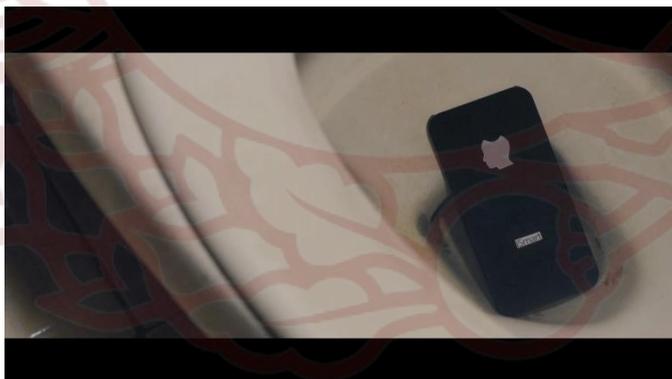
Film *SMART?* menyuguhkan komedi *satire* yang dihadirkan oleh tokoh Shabrina melalui adegan lucu dan dialog menyindir. Adegan lucu menggambarkan Shabrina yang asik bermain dengan *smartphone*-nya setiap saat. Mulai dari bangun tidur hingga saat makan Shabrina terus memainkan *smartphone*. Selain dari adegan Shabrina yang lucu, komedi *satire* juga terdapat pada dialog tokoh protagonis yang menyindir. Dialog Shabrina menggambarkan seorang remaja yang berbahasa gaul dan sedikit norak.

Shabrina menggunakan *make up* natural untuk memperlihatkan kehidupan sehari-hari seorang remaja SMA pada umumnya. Sedangkan, *wardrobe* Shabrina juga menggambarkan kehidupan sehari-hari tanpa ada ciri khas khusus.



Gambar 28. Tokoh Protagonis  
(Sumber : Film SMART?, *Time Code*, 00:05:43)

Selain *make up* dan *wardrobe*, *property* juga merupakan bagian dari unsur *mise-en-scene* yang menggambarkan unsur artistik pada film *SMART?*. *Property* pada Film *SMART?* ditampilkan dengan menghadirkan logo *smartphone* yang unik. Logo tersebut adalah kepala yang diadaptasi dari merk *apple*. Logo kepala dihadirkan agar bisa menampilkan sidiran dari logo tersebut. *natural* yang menggambarkan kehidupan masyarakat saat ini.



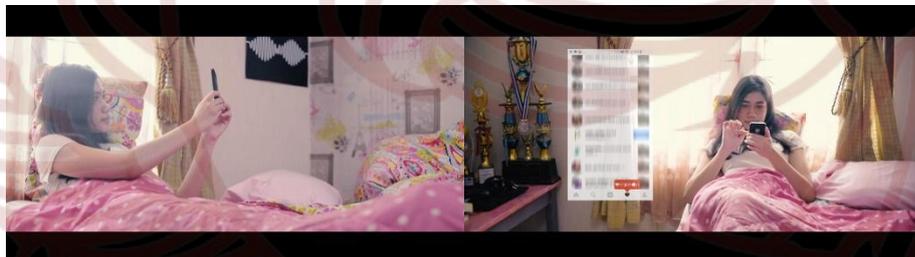
Gambar 29. *Property Smartphone*  
(Sumber : Film SMART?, *Time Code*, 00:02:02)

#### 4. Adegan Komedi *satire*

Adegan komedi *satire* merupakan visualisasi rekaan yang berbentuk dialog dan penokohan. Komedi *satire* pada Film *SMART?* menampilkan unsur dialog yang menyindir dihadirkan oleh tokoh Shabrina terdapat pada beberapa *scene*. Berikut adalah potongan dialog dan visual adegan komedi *satire* yang terdapat pada beberapa *scene* Film *SMART?*, antara lain.:

##### a. *Scene 5*

Pada *scene 5* komedi *satire* yang ditampilkan ialah Saat Shabrina baru tidur hal yang dicari pertama adalah *smartphone*-nya.



Gambar 30. Adegan *scene 5*  
(Sumber : Film *SMART?*, *Scene 5*, *Time Code*, 00:00:28 – 00:01:43)

Pada *scene 5* unsur naratif ini dapat terlihat atau disampaikan melalui adegan Shabrina ketika bangun tidur namun langsung sibuk mencari keberadaan *smartphone*-nya. Dan unsur *mise-en-scene* pada *scene 5* ini untuk *setting* atau latar terlihat ketika Shabrina berada di kamar dan baru bangun tidur saat pagi hari. Sedangkan kostum dan tata rias terlihat saat Shabrina mengenakan pakaian tidur dan dengan keadaan wajah natural tanpa riasan. Sedangkan yang dihadirkan pada *scene 5* ini para pemain atau

pergerakannya adalah pada tokoh utama Shabrina. Dan pengaturan posisi pengambilan gambar pada *scene 5* ini, serta terlihat pada motion grafis yang ditampilkan pada *scene 5* untuk menunjukkan bahwa Shabrina sedang sibuk memainkan *smartphone* nya.

b. *Scene 8*

Pada *scene 8*, adegan satire yang ditampilkan ialah Shabrina saat dikamar mandi masih asik dengan *smartphone*-nya. Dan akhirnya keasyikan main didalam kamar mandi *smartphone* shabrina terjatuh ke kloset. Dan Shabrina rela untuk mengambil *smartphone*-nya padahal *smartphonenya* sudah terjatuh ke kloset.



Gambar 31. Adegan. *scene 8*  
(Sumber : Film SMART?, *Scene 8*, *Time Code*, 00:01:44 – 00:02:07)

Unsur naratif pada *scene 8* ini adalah ketika Shabrina sibuk memainkan *smartphone*-nya padahal berada di dalam toilet lalu *smartphone* Shabrina pun terjatuh ke dalam kloset dan Shabrina mengambilnya tanpa rasa jijik. Sedangkan unsur *mise-en-scene* pada *scene 8* ini adalah toilet dimana Shabrina sedang di kloset namun tetap memainkan *smartphone*-nya.

Pada *scene 8* ini kostum dan tata rias Shabrina adalah mengenakan

pakaian tidur dan *natural* tanpa riasan wajah. Sedangkan untuk para pemain dan pergerakannya terlihat pada *scene* 8 yang menunjukkan Shabrina asik memainkan *smartphone*-nya, lalu terjatuh ke dalam kloset dan Shabrina mengambilnya tanpa rasa takut dan jijik.

c. *Scene* 23

Pada *scene* 23 ini komedi *satire* yang ditampilkan ialah saat shabrina meminta *smartphone* baru kepada ibunya, padahal shabrina sudah memiliki *smartphone* yang masih bagus. Shabrina meminta *smartphone* baru dengan alasan sebagai hadiah kelulusannya.



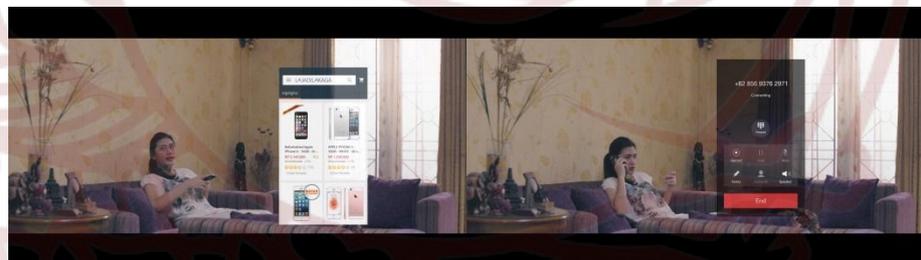
Gambar 32. Adegan *scene* 23  
(Sumber : Film SMART?, *Scene* 23, *Time Code*, 00:06:02 – 00:07:12)

Pada *scene* 23 unsur naratif terlihat dari Shabrina bersama sang Ibu yang akan membuka surat kelulusan Shabrina, dan Shabrina meminta untuk syaratnya adalah dibelikan *smartphone* terbaru padahal Shabrina masih memiliki *smartphone* yang bagus. Sedangkan unsur *Mise-En-Scene* pada *scene* 23 ini untuk *setting* atau latar adalah di ruang tamu ketika Shabrina sedang membuka surat kelulusannya bersama ibu di sofa.

Selanjutnya untuk kostum dan tata rias ibu dan Shabrina mengenakan baju tidur karena di pagi hari dan baru bangun tidur serta tanpa riasan wajah. Selanjutnya untuk para pemain dan pergerakannya adalah ketika Shabrina sutradara harus mengarahkan ibu agar terlihat penasaran dalam melihat surat kelulusan Shabrina tersebut. Sedangkan untuk Shabrina sendiri harus terlihat antusias dalam meminta *smartphone* terbaru kepada Ibu sebagai syarat setelah kelulusannya.

d. *Scene 37*

Pada *scene 37* komedi *satire* yang ditampilkan ialah Shabrina asik bermain dengan *smartphone*-nya untuk mencari *smartphone* baru. Padahal Shabrina sedang berbicara dengan ibunya tetapi tidak mendengarkannya.



Gambar 33. Adegan *scene 37*  
(Sumber : Film SMART?, *Scene 37*, *Time Code*, 00:15:49 – 00:16:40)

Pada *scene 37* untuk unsur naratif terlihat saat Shabrina sedang asik bermain *smartphone*-nya untuk mencari info yang menjual *smartphone* yang diidamkannya. Dan tanpa mendengarkan sang ibu yang sedang bicara menyuruhnya untuk menyapu halaman depan. Sedangkan unsur *Mise-En-Scene* pada *scene 37* ini adalah untuk latar yaitu Shabrina yang berada di

ruang tamu dan asik memegang *smartphone*-nya untuk mencari info tentang *smartphone* yang ia idamkan.

Kostum dan tata rias Shabrina pada *scene* 37 adalah masih mengenakan baju tidur tanpa riasan wajah. Sedangkan untuk para pemain dan pergerakannya adalah sutradara mengarahkan saat Shabrina sibuk mencari informasi tentang *smartphone* yang ia idamkan ia harus terlihat kurang mendengarkan apa yang ibu nya bilang yaitu untuk menyapu halaman, dan Shabrina terlihat tetap asik tanpa mendengarkan perintah sang ibu.

e. *Scene* 45

Pada *scene* 45, satire dihadirkan dengan tingkah Shabrina yang asik bermain dengan *smartphones* saat sedang makan. Shabrina tidak mendengarkan apa yang ibu nya katakan.



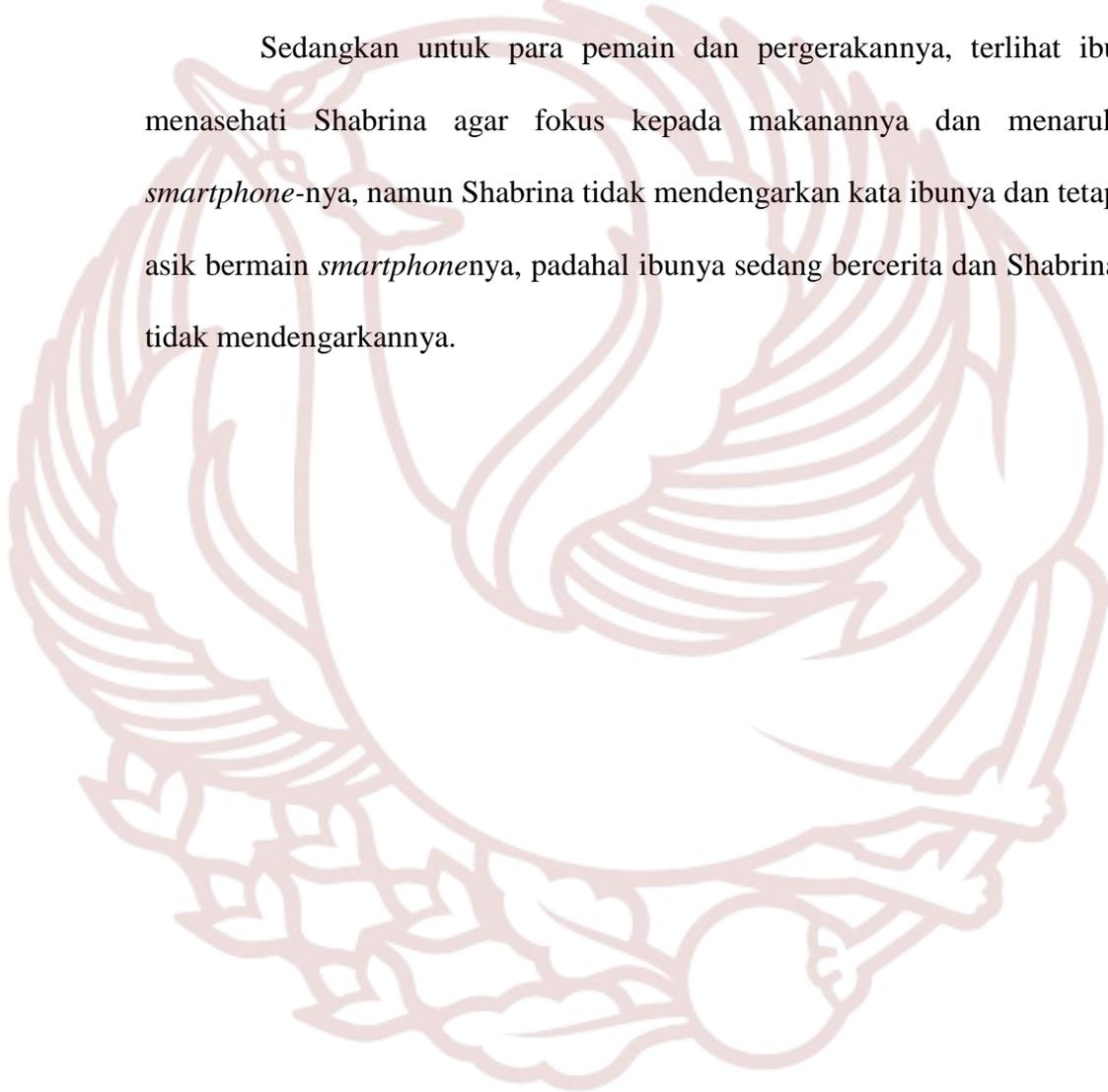
Gambar 34. Adegan *scene* 45

(Sumber : Film SMART?, *Scene* 45, *Time Code*, 00:20:52 – 00:21:02)

Pada *scene* 45 unsur naratif ini terlihat bahwa Shabrina sedang diruang makan bersama ibunya namun tetap asik bermain *smartphone* tanpa mendengarkan sang ibu yang sedang bercerita. Untuk unsur *Mise-En-*

*Scenedisini* untuk *setting* adalah diruang makan Shabrina yang tetap asik memainkan *smartphonenya*. Sedangkan untuk kostum dan juga tata rias terlihat Shabrina dan Ibu dipagi hari masih mengenakan pakaian tidur dengan wajah *natural* tanpa riasan.

Sedangkan untuk para pemain dan pergerakannya, terlihat ibu menasehati Shabrina agar fokus kepada makanannya dan menaruh *smartphone*-nya, namun Shabrina tidak mendengarkan kata ibunya dan tetap asik bermain *smartphonenya*, padahal ibunya sedang bercerita dan Shabrina tidak mendengarkannya.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Film *SMART?* dikemas dengan jenis komedi *satire* yang mampu menampilkan sindiran melalui tokoh protagonis.

Sindirani dilakukan oleh tokoh melalui tingkah-tingkah lucunya. Film

*SMART?* menggunakan unsur naratif dan *mise-en-scene* sebagai penyampaian pesan dan penguat pesan dalam menyajikan secara visual agar pesannya tersampaikan dan mudah dipahami oleh penonton.

Film *SMART?* menyampaikan pesan kepada para pengguna *smartphone* melalui tampilan visual yang disajikan di dalam Film *SMART?*.

Dijelaskan bahwa penggunaan *smartphone* menimbulkan berbagai macam dampak yaitu dampak negatif dan dampak positif. Salah satu dampak negatifnya adalah timbulnya sikap acuh terhadap lingkungan dan jugaseperti yang dialami tokoh Shabrina yang akhirnya bertengkar dengan ibunya.

Selanjutnya salah satu dampak positifnya adalah ketika Shabrina sang anak sudah berbaik dengan sang ibu dan menyadari manfaat dari penggunaan *smartphone* yang dapat meringankan pekerjaan rumahnya melalui belanja *online*.

Film *SMART?* merupakan hasil dari pemikiran pencipta yang diwujudkan secara *audiovisual* berdasarkan pengalamannya yang dialami oleh teman pencipta sendiri. Pada film

inisutradaramenghadirkanunsurkomedisatire yang  
ditampilkanmelaluitokohprotagonisuntukmenggambarkanpenggunasmartphone  
dikalanganremaja.Komedisatiredantokohprotagonismempunyaiperanpentingyaitu  
menciptakanunsurkomedidengantujuanmenuntunpenonton agar  
lebihmudahmenerima pesanfilm ini.

### **B. Saran**

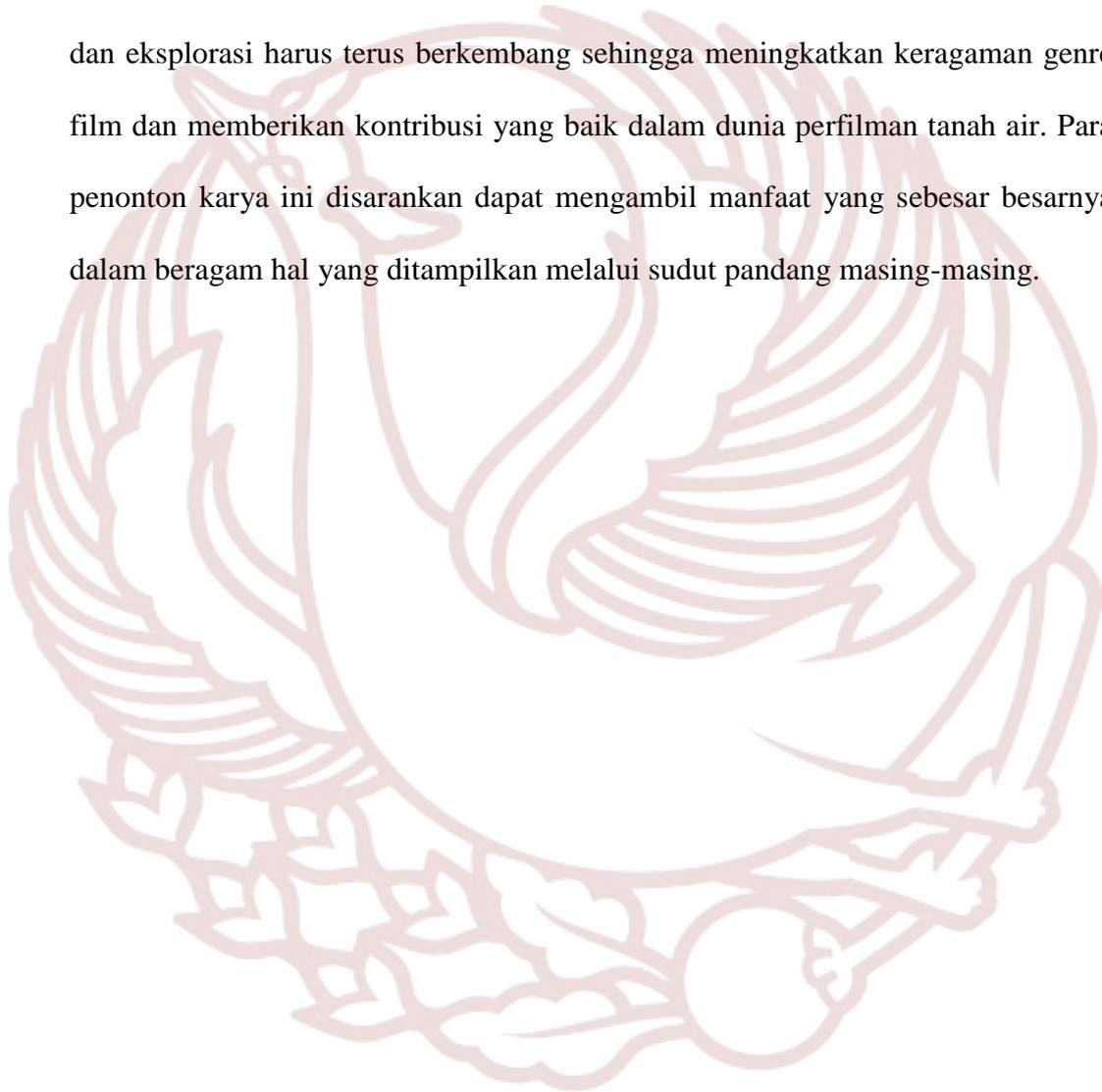
Dalam proses produksi banyak sekali ide dan gagasan tentang bagaimana mewujudkan sebuah karya film yang bagus. Ide-ide seorang pencipta berkembang tidak hanya berdasarkan sebuah penalaran atau kebetulan. Seorang pencipta harus mempunyai banyak referensi tentang memahami dan menerjemahkan sebuah naskah ke dalam bentuk *audiovisual*. Pemahaman serta cara eksekusi yang berbeda menjadi ciri khas tersendiri seorang sutradara dalam mewujudkan sebuah karya film.

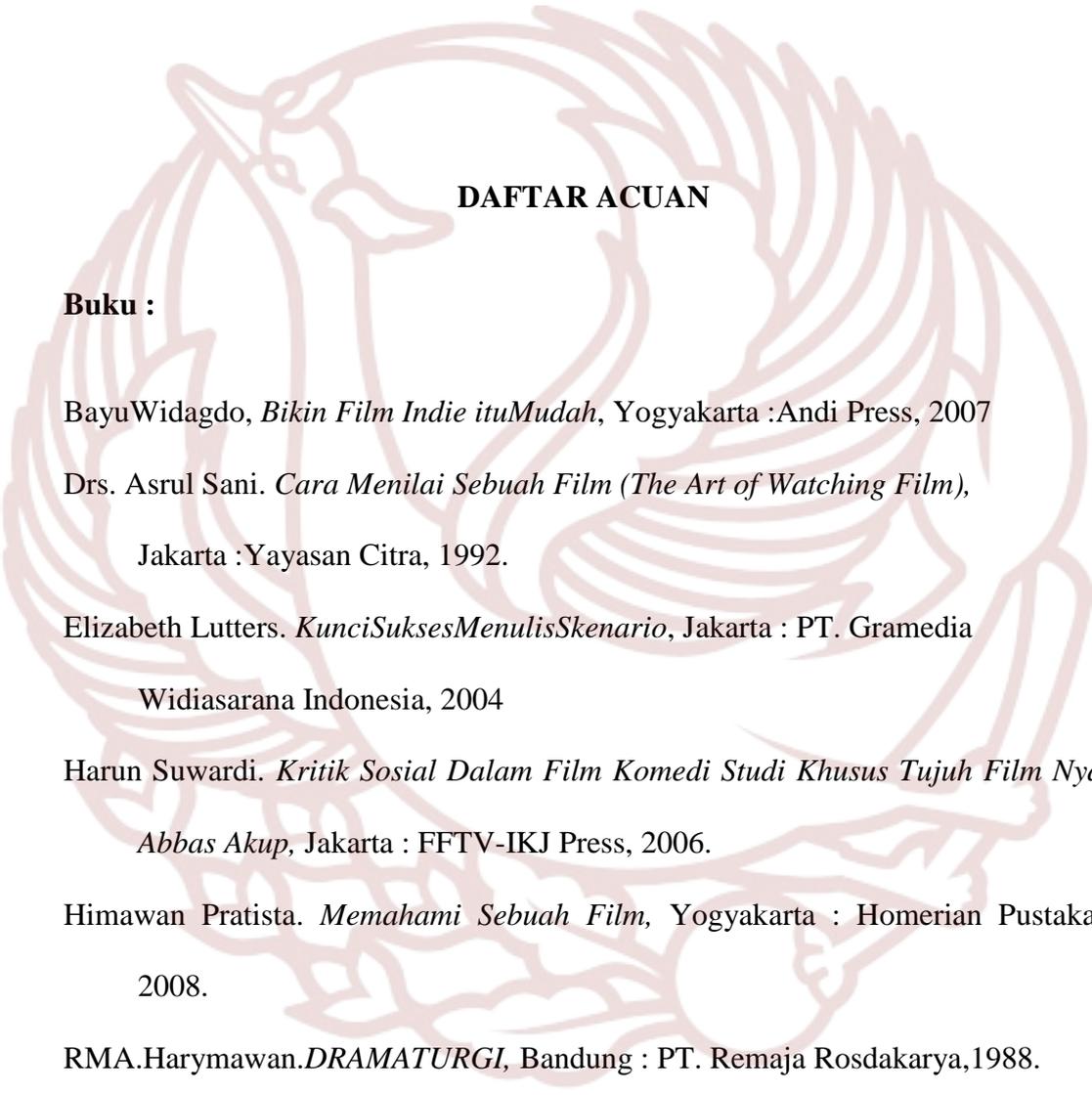
Karya Film *SMART?* masih belum sempurna dan masih membutuhkan acuan referensi yang harus dikuasai oleh seorang pencipta. Pencipta harus benar benar menguasai pemahaman tentang konsep komedisatire dan bagaimana menerapkankomedisatiretersebut.

Menciptakankomedisatiredanmenampilkankelucuanpada Film  
*SMART?*merupakancara yang  
mudahuntukdilakukanpenciptaberharapanmunculsineas yang lebih kreatif  
dalam mengemas dan merealisasikan film komedi dengan cara yang berbeda.

Oleh karena itu perlu adanya saran pencipta kepada pencipta lainnya agar mengembangkan lebih jauh tema-tema film yang bergenrekomedi.

Bagi para pekerja senidisarankan dapat menjadikan karya ini sebagai sebuah pendorong kreatifitas pada penciptaan karya lainnya. Pengembangan tema dan eksplorasi harus terus berkembang sehingga meningkatkan keragaman genre film dan memberikan kontribusi yang baik dalam dunia perfilman tanah air. Para penonton karya ini disarankan dapat mengambil manfaat yang sebesar besarnya dalam beragam hal yang ditampilkan melalui sudut pandang masing-masing.





## DAFTAR ACUAN

### **Buku :**

BayuWidagdo, *Bikin Film Indie ituMudah*, Yogyakarta :Andi Press, 2007

Drs. Asrul Sani. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*,  
Jakarta :Yayasan Citra, 1992.

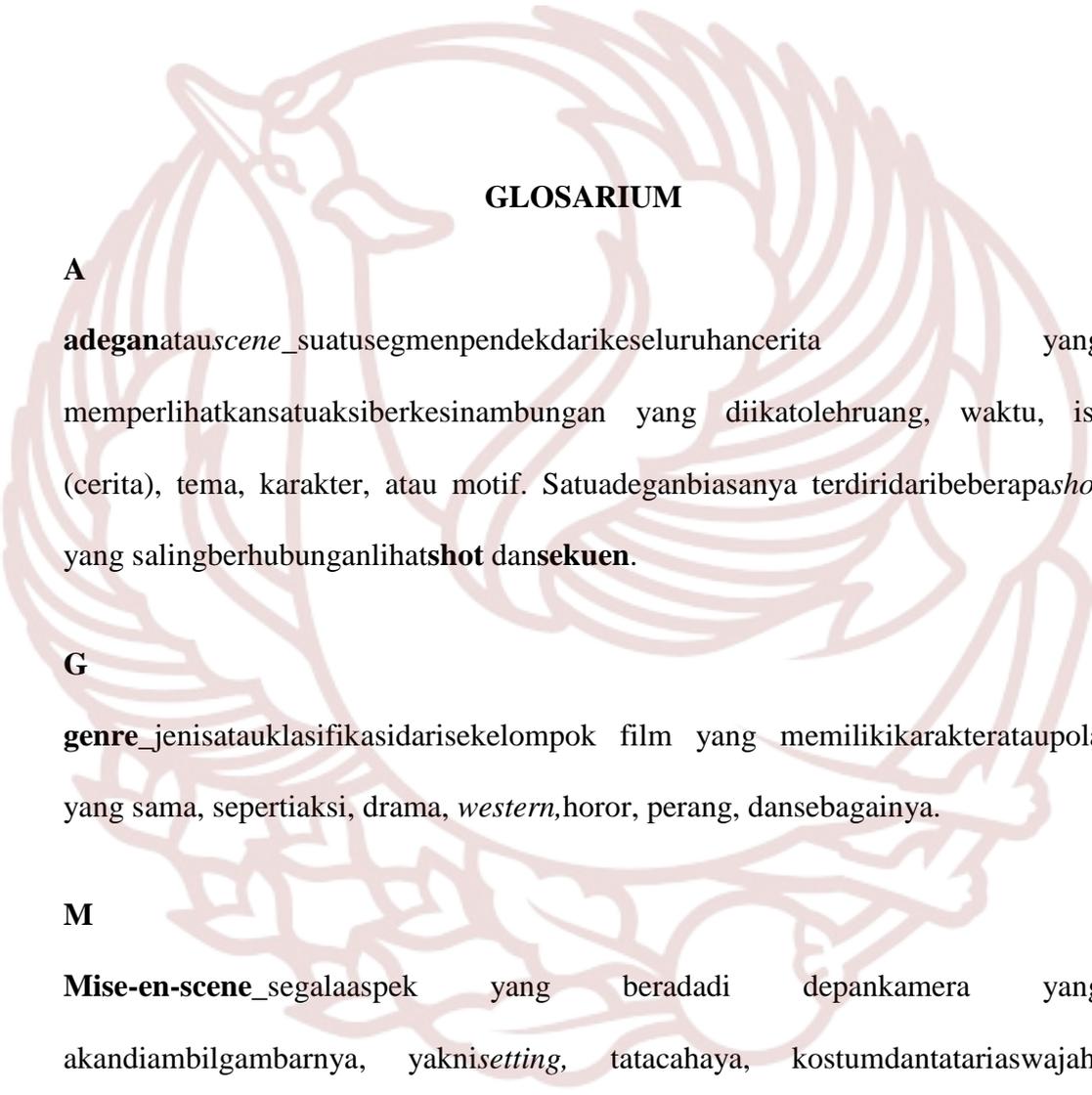
Elizabeth Lutters. *KunciSuksesMenulisSkenario*, Jakarta : PT. Gramedia  
Widiasarana Indonesia, 2004

Harun Suwardi. *Kritik Sosial Dalam Film Komedi Studi Khusus Tujuh Film Nya  
Abbas Akup*, Jakarta : FFTV-IKJ Press, 2006.

Himawan Pratista. *Memahami Sebuah Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka,  
2008.

RMA.Harymawan.*DRAMATURGI*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,1988.

RB Armantono, *SkenarioTeknikPenulisanStrukturCerita Film*,Jakarta : FFTV-  
IKJPress, 2013.



## GLOSARIUM

### A

**adegan** atau *scene* \_suatu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan biasanya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan dilihat *shot* dan *sekuen*.

### G

**genre** \_jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama, seperti aksi, drama, *western*, horor, perang, dan sebagainya.

### M

**Mise-en-scene** \_segala aspek yang beradadi depan kamera yang akan diambil gambarnya, yakni *setting*, tatacahaya, kostum dan tata rias wajah, serta pergerakan pemain.

### N

**Naratif** \_rangkaiannya peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) dalam suatu ruang dan waktu.

