

PENYUTRADARAAN KOMEDI SATIRE MELALUI TOKOH PROTAGONIS PADA FILM SMART?

Muhammad Bilal¹ dan Cito Yasuki Rahmad²

¹Mahasiswa Prodi S1-Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

²Dosen Prodi S1-Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: bilalautofocus@gmail.com

ABSTRACT

The film entitled SMART? is a fictional film with the genre of comedy satire delivered through the protagonist. SMART film? tells the story of Shabrina, a teenager who is overused in using a smartphone and has an impact on everyday life. Through the Comedy satire genre approach on film SMART? expected to be easily accepted by the audience. film SMART? conveyed messages to the audience will have a negative and positive impact on using smartphones excessively among teenagers. Through narrative and mise en scene elements, the director tells the story by dividing it into three rounds, the comedy satire scene, setting, make up, wardrobe, and player movements. Through the message conveyed by the director invites the audience to reflect on themselves in addressing smartphone use.

Keywords: Directing, Comedy Satire, Protagonist Figure, Smartphone.

ABSTRAK

Film berjudul SMART? merupakan film fiksi dengan genre komedi satire yang disampaikan melalui tokoh protagonis. Film SMART? bercerita tentang Shabrina, seorang remaja yang berlebihan dalam menggunakan smartphone dan menimbulkan dampak pada kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan genre Komedi satire pada film SMART? diharapkan mudah diterima oleh penontonnya. 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. Melalui pesan yang disampaikan sutradara mengajak penonton untuk merefleksikan diri dalam menyikapi penggunaan smartphone.

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

1. PENDAHULUAN

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 dan gaya hidup pada jaman sekarang. Mulai dari anak-anak hingga orang tua sudah menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan dampak negatif terhadap penggunaannya, 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. Dalam mengakses informasi melalui internet, mayoritas pengguna internet di Indonesia golongan pengguna muda usia berada dalam rentang usia 18-25 tahun ini bahkan hampir setengah (49%) dari total jumlah pengguna internet di Indonesia di tahun 2014 kemarin (Adhi Maulana. *tekno.liputan6.com*, 2015). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet semakin berkembang dengan jumlah terbanyak pada golongan usia muda.

Perkembangan ini dapat membuktikan bahwa kebebasan menggunakan *smartphone* dalam mengakses internet semakin mudah dan leluasa bagi penggunaannya. 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 (Armantono, 2013:51). 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 perhatian 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, induk primer dan induk sekunder. Induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1930an hingga 1990an. Dalam induk primer ada beberapa genre film antara lain: aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horror, kriminal dan gangster, musical, petualang, perang, western, dan komedi (Himawan Pratisata, 2008:13).

Pada penciptaan karya film *Smart?* ini pemilihan genre mencoba dengan pendekatan komedi. 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.” (Harun Suwardi, 2006:62).

Pembuatan sebuah film selain genre dibutuhkan juga unsur-unsur pembentuk film, salah satunya adalah unsur naratif. Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Himawan Pratista, 2008:33). 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.

Selain unsur naratif hal penting lainnya dalam sebuah film yaitu mise-en-scene. Definisi Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Himawan Pratista, 2008:61). Pada pembuatan sebuah film, mise-en-scene yang dihadirkan terdiri dari elemen setting atau latar, kostum dan make up, akting dan pergerakan pemain. Setting merupakan 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 (Himawan Pratista, 2008:80).

Berbagai hal yang telah disampaikan di atas, menginspirasi pencipta dalam membuat sebuah karya film yang menceritakan kehidupan remaja SMA yang asik dengan smartphonenya. 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 (Harun Suwardi, 2006:66). Penggunaan genre komedi satire dalam film SMART? 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 (Armantono, 2013:97). Pemilihan tokoh protagonis didalam film SMART? karena dirasa mampu melibatkan emosional penonton melalui cerita dan peran tokoh protagonis yang membuat penonton bersimpati. Di film SMART? ada dua dimensi yang akan digunakan sebagai batasan tokoh protagonis yaitu dimensi fisiologis 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 (Haryawan, 1988:25). 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.

2. METODE

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 :

2.1. 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. Pencipta mengeksplorasi dengan membuat script, jadwal mulai pembuatan karya dari praproduksi sampai pasca

produksi, 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.

2.2. Produksi



Gambar 1. Proses pengambilan gambar *smartphone* terjatuh

(Sumber: Katanya Production, 2017)

Produksi adalah tahapan kedua setelah rangkaian proses dari pra produksi 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 (Sam Sarumpat, 2008:66).

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 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 :

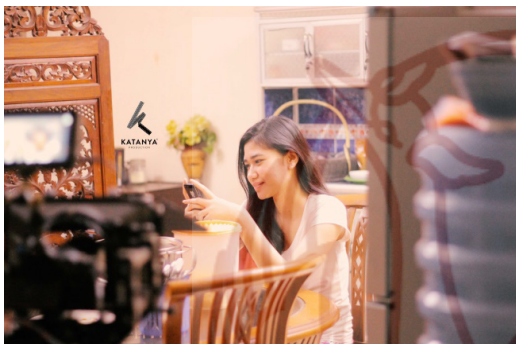
2.2.1. Proses pengambilan gambar hari Kamis, 5 Oktober 2017

Dalam proses produksi pencipta bertugas untuk mengatur akting para pemainnya agar sesuai dengan yang telah dikonsepskan sejak awal pada saat sebelum proses pra produksi. 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 pertama semua kru berkumpul melakukan *breafing* di *basecamp* sebelum proses pengambilan gambar dilakukan oleh pencipta dan 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 2. Proses pengambilan gambar di ruang makan.

(Sumber: Katanya Production, 2017)

2.2.2. Proses pengambilan gambar pada hari Jumat, 6 Oktober 2017

Proses produksi pencipta bertugas untuk mengatur akting para pemainnya agar sesuai dengan yang telah dikonsepkan sejak awal pada saat sebelum proses pra produksi. 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. Semua kru berkumpul melakukan *briefing* di lokasi syuting sebelum proses pengambilan gambar dimulai. *Briefing* dilakukan oleh pencipta (sutradara) 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 3. Sutradara sedang mengarahkan *DoP*

(Sumber: Katanya Production, 2017)

2.2.3. Proses pengambilan gambar pada hari 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 asisten sutradara untuk mengingatkan melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum memulai produksi. Hari ketiga terdapat 14 *scene*, untuk *scene* 2, 12, 14, 16, 18, 23, 25, 28, 30, 33, 37, 38, 46, dan *scene* 52. ada 2 *scene* adegan komedi satire, yaitu pada *scene* 23 dan *scene* 37.

2.2.4. Proses pengambilan gambar pada hari 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 4. Sutradara sedang melihat ke monitor review.

(Sumber: Katanya Production, 2017)

2.2.5. Proses pengambilan gambar pada hari 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 5. Sutradara sedang mengarahkan kameramen

(Sumber : Katanya Production, 2017)

2.3. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan 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 dikonsepkan 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?* ini proses editing menggunakan motion graphic untuk menyampaikan unsur komedi satire berupa media sosial.

3. PEMBAHASAN

3.1. Identitas Karya

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.

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 6. Poster film SMART?

(Sumber : Katanya Production, 2017)

3.2. 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.

3.2.1. 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.

3.2.2. 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 meminta *smartphone* 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 di luar kota.

Setelah Shabrina mendapatkan *smartphone* barunya. Shabrina malah asik dengan *smartphon*enya, dan tidak mendengarkan perintah Ibunya. Akhirnya ibu mulai merasa kesal melihat tingkah Shabrina yang selalu bermain dengan *smartphone*. Shabrina merasa risih selalu dimarahi oleh ibunya akibat selalu asik bermain dengan *smartphone*-nya. Akhirnya Shabrina bertengkar dengan Ibunya, lalu Shabrina pergi ke kafe. 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.

3.2.3. 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 dikonsepskan 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. Akhirnya Shabrina kembali ke rumah lalu Shabrina mencari ibu nya untuk meminta maaf menyesal atas perbuatannya dimana Shabrina tidak mendengarkan perkataan orangtuanya. Akhir cerita Shabrina meminta maaf kepada orang tuanya, khususnya kepada ibu nya karena tidak mendengarkan nasehat ibunya.

3.3. Aspek *Mise-En-Scene*

Aspek *mise-en-scene* merupakan segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Di dalam sebuah film unsur *mise-en-scene* tentu tidak berdiri sendiri dan terkait erat dengan unsur sinematik lainnya. 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.



Gambar 7. Tokoh Protagonis dalam film *SMART?*

(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 50kg serta 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 8. Wardrobe Shabrina

(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 9. Property Smartphone

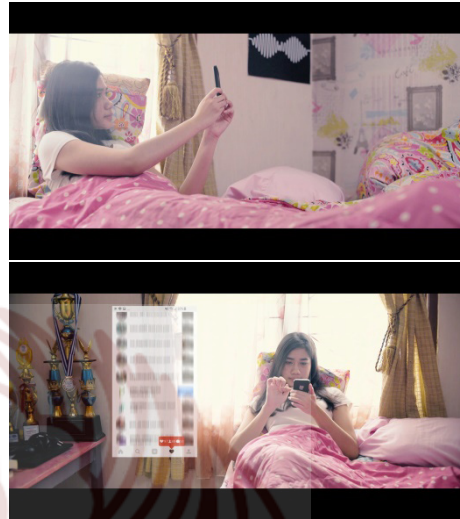
(Sumber: Film SMART?, Time Code, 00:02:02)

3.4. 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:

3.4.1. Scene 5

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



Gambar 10. Scene 5 Shabrina di ruang tidur

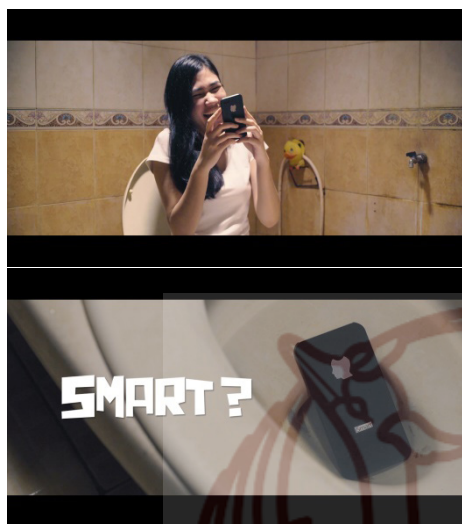
(Sumber: Film SMART?, Time Code, 00:00:28 – 00:01:43)

Pada *scene 5* unsur naratif ini dapat terlihat atau disampaikan melalui adegan Shabrina ketika bangun tidur namun langsung sibuk mencari keberadaan *smartphone*-nya. Unsur *mise-en-scene* pada *scene 5* ini, *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. Pengaturan posisi pengambilan gambar terlihat pada motion grafis yang ditampilkan pada *scene 5* untuk menunjukkan bahwa Shabrina sedang sibuk memainkan *smartphon*nya.

3.4.2. Scene 8

Pada *scene 8*, adegan satire yang ditampilkan ialah Shabrina saat dikamar mandi masih asik dengan *smartphone*-nya.

Akhir dari keasyikan main didalam kamar mandi *smartphone* shabrina terjatuh ke kloset. Shabrina rela untuk mengambil *smartphone*-nya padahal *smartphon*enya sudah terjatuh ke kloset.



Gambar 11. Scene 8 *smartphone* Shabrina terjatuh ke kloset.

(Sumber: Film *SMART?*, Time Code, 00:01:44 – 00:02:07)

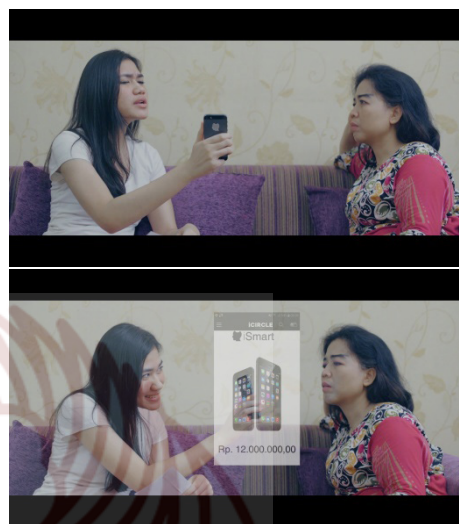
Unsur naratif pada *scene* 8, ketika Shabrina sibuk memainkan *smartphone*-nya padahal berada di dalam toilet lalu *smartphone* Shabrina pun terjatuh ke dalam kloset dan Shabrina mengambilnya tanpa rasa jijik. Sedangkan unsur *mise-en-scene* pada *scene* 8 ini adalah toilet dimana Shabrina sedang di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

3.4.3. Scene 23

Pada *scene* 23 ini komedi *satire* yang

ditampilkan 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 12. Scene 23 Shabrina meminta *smartphone* baru.

(Sumber: Film *SMART?*, Time Code, 00:06:02 – 00:07:12)

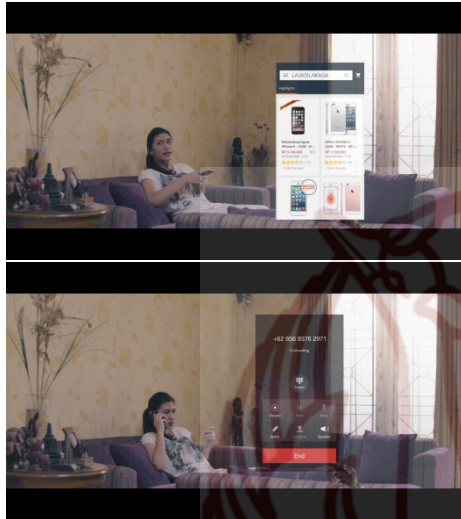
Pada *scene* 23 unsur naratif terlihat dari Shabrina bersama sang Ibu yang akan membuka surat kelulusan Shabrina, dan Shabrina meminta untuk syaratnya adalah dibelikan *smartphone* terbaru padahal Shabrina masih memiliki *smartphone* yang bagus. Sedangkan unsur *Mise-En-Scene* pada *scene* 23 ini untuk *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.

3.4.4. Scene 37

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



Gambar 13. Scene 37 Shabrina asik bermain dengan *smartphone*.

(Sumber: Film *SMART?*, 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. Tanpa mendengarkan sang ibu yang sedang bicara menyuruhnya untuk menyapu halaman depan. Sedangkan unsur *mise-en-scene* di *scene 37* ini pada 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* 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.

3.4.5. Scene 45

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



Gambar 14. Scene 45 Shabrina yang asik bermain *smartphone* diruang makan.

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

Pada *scene 45* unsur naratif terlihat bahwa Shabrina sedang diruang makan bersama ibunya namun tetap asik bermain *smartphone* tanpa mendengarkan sang ibu yang sedang bercerita. Unsur *mise-en-scene* disini untuk *setting* diruang makan. Sedangkan untuk kostum dan juga tata rias terlihat Shabrina dan Ibu di pagi 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.

4. SIMPULAN

Film *SMART?* dikemas dengan jenis komedi *satire* yang mampu menampilkan sindiran melalui tokoh protagonis. Sindiran dilakukan oleh tokoh melalui tingkah-tingkah lucunya. Film *SMART?* menggunakan unsur naratif dan *mise-en-scene* sebagai penyampai pesan dan penguat pesan dalam menyajikan secara visual agar pesan 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 juga seperti yang dialami tokoh Shabrina yang akhirnya bertengkar dengan ibunya. Selanjutnya salah satu dampak positifnya adalah ketika Shabrina sudah berbaikan 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 pengalaman nyata yang dialami oleh teman pencipta sendiri. Pada film ini sutradara menghadirkan unsur komedi *satire* yang ditampilkan melalui tokoh protagonis untuk menggambarkan pengguna *smartphone* di kalangan remaja. Komedi *satire* dan tokoh protagonis mempunyai peran penting yaitu menciptakan unsur komedi dengan tujuan menuntun penonton agar lebih mudah menerima pesan film ini.

5. DAFTAR ACUAN

Buku:

- Fred Bayu Widagdo. 2007. *Bikin Film Indie itu Mudah*, Yogyakarta: Andi Press.
- Elizabeth Lutters. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Harun Suwardi. 2006. *Kritik Sosial Dalam Film Komedi Studi Khusus Tujuh Filmnya Abbas Akup*, Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Sebuah Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- RB Armantono, 2013. *Skenario Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*, Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- RMA.Harymawan. 1988. *DRAMATURGI*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sam Sarumpat. 2008. *Job Description pekerja Film*, Jakarta: FFTV-IKJ.

Internet:

- Adhi Maulana, 26 Mar 2015, "Pengguna Internet Indonesia Didominasi Remaja & Wanita". <http://tekno.liputan6.com/read/2197439/pengguna-internet-indonesia-didominasi-remaja-amp-wanita>. diakses tanggal 3 april 2017.