

Perancangan Film Pendek Mengenai Realitas Sosial Budaya Internet

Andika Indrayana, Nilnarohmah

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: andikaindrayana@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang film pendek bertemakan realitas sosial di masyarakat relasinya dengan budaya internet dan teknologi digital. Metode yang digunakan adalah SWOT sebagai landasan penciptaan ide narasi film, dan observasi untuk ide sinematik. Hasil penelitian menghasilkan temuan: (1) Tiap variabel pada analisis SWOT dapat menjadi landasan untuk pengembangan ide cerita utama, cerita tambahan, dan plot, dan (2) observasi di lapangan dapat menjadi landasan dalam penciptaan konsep warna, lokasi, kostum, hingga pemain.

Kata-kata kunci: internet, realitas sosial, internet culture, SWOT, film pendek

ABSTRACT

This research aims to create short film about social reality in case of internet culture and digital technology, using SWOT analysis to get the ideas for the story and observation to get the ideas for cinematic. This research found that: (1) each variabel in SWOT analysis can be use for idea development of the main story, sub story, and plot, and (2) field observation can be use for color concept, location, costumes, and talent.

Keywords: internet, social reality, internet culture, SWOT, short film

Pendahuluan

Internet merupakan salah satu teknologi yang dikembangkan oleh manusia untuk berbagai aktivitas, salah satunya adalah informasi. Saat ini, internet semakin mampu menyediakan berbagai informasi maupun mengakomodasi produksi informasi bagi siapapun dengan cepat dan bebas tanpa mengenal ruang, waktu, hingga identitas. Sebagai teknologi yang menyediakan dan mengakomodasi produksi informasi, internet tentu saja menawarkan pengaruh, yaitu positif dan negatif. Internet dapat berisi informasi yang (berdampak) positif; benar, baik, menambah pengetahuan dan ketrampilan, meningkatkan kualitas manusia baik mental, psikologis, hingga spiritual, dan berbagai manfaat lainnya, maupun informasi yang sebaliknya, yang (berdampak) negatif antara lain: (1) membahayakan informasi pribadi, (2) penipuan, (3) pelecehan seksual atau *cyber bullying*, (4) konten kekerasan, (5) anti sosial, (6)

informasi palsu, (7) plagiasi, (8) tindak kejahatan, (9) konten pornografi, (10) kecanduan internet, (11) tidak peka keadaan sekitar, dan (12) masalah kesehatan (https://www.gramedia.com/literasi/dampak-positif-dan-negatif-internet/#Dampak_Negatif_Internet. Diakses 25 Maret 2022).

Informasi palsu atau dikenal dengan “hoax” merupakan fenomena yang saat ini semakin merebak dan mengkhawatirkan. Hoax merupakan informasi yang direkayasa untuk menutupi informasi sebenarnya atau juga bisa diartikan sebagai upaya pemutarbalikan fakta menggunakan informasi yang meyakinkan tetapi tidak dapat diverifikasi kebenarannya (https://kominfo.go.id/content/detail/8790/melawan-hoax/0/sorotan_media. Diakses 26 Maret 2022). Di laman yang sama, disebutkan bahwa penyebaran “hoax” mulai marak sejak media sosial populer digunakan oleh masyarakat Indonesia karena sifatnya yang memungkinkan akun anonim untuk berkontribusi, juga setiap orang tidak peduli latar belakang yang sama untuk menulis. Sebagian besar generasi yang mudah terpengaruh adalah generasi transisi, yaitu generasi yang lahir belum bersinggungan dengan teknologi, dan ketika dewasa mulai kenal dengan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Alifia Hidayatun mengenai informasi hoax seputar Covid-19 juga menunjukkan bahwa informasi hoax dapat mempengaruhi tingkat kecemasan masyarakat. Semakin banyak informasi hoax tentang Covid-19, maka semakin tinggi pula tingkat kecemasan masyarakat (<http://eprints.ums.ac.id/91494/1/Naskah%20Publikasi.pdf>. Diakses 24 Maret 2022).

Berbagai fenomena negatif mengenai informasi di internet merupakan cerminan dari rendahnya literasi informasi dan media di masyarakat. Informasi seringkali hanya dipahami dari sisi permukaannya tanpa memperhatikan aspek kebenaran dan kelayakan. Dampak yang lebih buruk lagi, informasi palsu banyak disebar di berbagai platform di internet, mulai dari website hingga media sosial, baik yang bersifat publik maupun privat. Fenomena tersebut tentu saja dapat menciptakan kekhawatiran tersendiri, khususnya bagi anak-anak dan remaja karena mereka saat ini semakin membutuhkan internet untuk menunjang berbagai aktivitas. Selain itu, anak-anak dan remaja juga berada dalam fase pencarian jati diri, berada dalam kondisi yang saat ini terlalu banyak informasi, hingga perasaan cemas atau takut apabila ketinggalan berita (*fear of missing out/FOMO*). Karena itu, apabila kualitas literasi mereka tidak baik, maka berbagai informasi yang bersifat negatif tidak hanya akan berpengaruh buruk terhadap aspek mental, psikologis, dan spiritual, tetapi juga dapat membahayakan diri karena dapat mengarah pada tindak kriminal, penyebar isu, komentar negatif, hingga penipuan.

Perancangan ini menjadi penting untuk dilakukan karena kehidupan anak-anak dan remaja saat ini dan masa mendatang akan banyak berhubungan dengan internet, karena itu mereka membutuhkan media edukatif sebagai pengawal ke fase kehidupan dewasa nantinya. Selain itu, film pendek juga dapat menjadi media yang efektif karena selain dekat dengan budaya anak-anak dan remaja saat ini yaitu budaya visual, juga dapat menyampaikan pesan secara simpel dan menghibur, tanpa melupakan aspek edukatif, tentunya.

Perancangan ini menggunakan dua metode utama yaitu SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity* dan *Threat*) dan observasi untuk mengidentifikasi berbagai fenomena budaya internet yang terdapat pada literatur, berita, maupun yang terjadi di masyarakat. Selanjutnya, kedua metode digunakan sebagai landasan dalam penciptaan ide narasi dan sinematik.

Film Pendek

Film pendek merupakan salah satu jenis film yang memiliki durasi waktu yang cukup singkat, dibandingkan dengan film fitur (*feature film*). Film pendek secara umum berdurasi 15 menit atau kurang, dan seringkali digunakan untuk tujuan festival film daripada distribusi massal (Edgar-Hunt, dkk., 2010: 21). Terdapat empat jenis film pendek yaitu: (1) film pendek eksperimental atau film indie, yang cenderung digunakan untuk pencapaian seni, (2) film pendek komersial yang banyak digunakan untuk kebutuhan iklan, (3) film pendek layanan masyarakat, yang secara umum digunakan oleh institusi/lembaga untuk tujuan sosial, edukasi, hingga agama, dan (4) film pendek hiburan yang bertujuan komersial (https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3872-Full_Text.pdf. Diakses 26 Maret 2022). Proses pembuatan film pendek mencakup lima tahap: (1) pengembangan naskah (*script development*), (2) persiapan (*pre production*), (3) produksi, (4) paska produksi (*post production*), dan (5) publikasi/pendistribusian (*distribution*) (Rea & Irving, 2010: xviii)

Sebuah film memiliki dua unsur utama yaitu unsur naratif dan sinematik (Pratista, 2018: 24). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film, sedangkan unsur sinematik berhubungan dengan aspek teknik dalam produksi film. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Pola ini secara umum dibagi menjadi tiga tahap, yakni pendahuluan, pertengahan, dan penutupan (Pratista, 2018: 63-64). Unsur sinematik memiliki empat bagian yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. *Mise-en-scene* merupakan segala hal yang berada di depan kamera dengan empat elemen pokok yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*) serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. Editing adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh (Pratista, 2018: 24). Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) mengolahnya.

Isi/Pembahasan

Hasil Analisis SWOT mengenai budaya internet dan teknologi digital dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Strength* (kekuatan): (1) memudahkan untuk berbagai kebutuhan, mulai dari aktivitas sosial, belanja, pendidikan, hiburan hingga aktualisasi diri, (2) dapat diakses di manapun dan kapanpun.
2. *Weakness* (kelemahan/kekurangan): (1) informasi mudah dibuat oleh siapapun dan mengenai apapun meski tidak memiliki latar belakang apapun, seperti jurnalistik, estetika, norma, dll., (2) identitas pembuat informasi dapat bersifat anonim, (3) anak-anak dapat mengakses konten dewasa.
3. *Opportunity* (kesempatan): (1) dapat muncul dan menghilang dalam waktu singkat, baik karena adanya informasi baru yang lebih viral atau telah adanya klarifikasi, (2) mulai dapat dideteksi oknum penyebarannya, (3) telah ada undang-undang yang mengatur informasi di internet.
4. *Threat* (ancaman): (1) benar-salah menjadi relatif, (2) dapat menciptakan kecemasan, kemarahan, sinisme, komentar negatif, hingga perilaku negatif, (3) atensi berlebih pada gawai dan tidak memperhatikan sekitarnya, (4) menjadi kebutuhan yang ‘harus’ dipenuhi oleh masyarakat dari kelas sosial apapun, (5) menjadi media untuk eksibionis.

Berdasarkan hasil observasi di perkampungan urban di daerah Yogyakarta, dapat diidentifikasi beberapa fenomena terkait budaya internet dan teknologi digital sebagai berikut: (1) cenderung berkumpul namun sibuk dengan gawai masing-masing, (2) menyukai manipulasi visual agar tampil lebih menawan di internet, (3) tidak merasa malu untuk membuat berbagai konten demi tampil dan menginformasikan berbagai aktivitas kesehariannya di media sosial, (4) perangkat gawai menciptakan semacam ‘kecemburuan sosial’, di mana memiliki gawai menjadi ‘keharusan’ walaupun harus dibeli dengan berbagai cara seperti berhutang pada rentenir.

Pesan film

Budaya internet dan perangkat digital dapat menciptakan perubahan sosial yang bersifat negatif di masyarakat.

PRODUKSI

Perancangan ini melibatkan kelompok seni media rekam di kampung Brontokusuman Yogyakarta bernama Prasmawanda Pictures, di mana peneliti, anggota peneliti, dan kelompok masyarakat bersama-sama memproduksi film pendek mulai dari pencarian ide cerita, pemain, perencanaan lokasi, *shooting*, hingga proses editing.

KONSEP SINEMATIK

Format video : MP4
Resolusi : 2400 x 1021 piksel (2,5K) untuk master dan 1920x821 piksel untuk online
Warna : Full color
Publikasi : YouTube di channel Prasmawanda Pictures

Mise en Scene

- a. Setting : pemukiman kelas menengah bawah di kampung Brontokusuman Yogyakarta
- b. Tata cahaya: cahaya alami dan buatan (lampu)
- c. Pemain : anak-anak, remaja dan orang tua warga kampung Brontokusuman
- d. Kostum : pakaian kasual yang sering digunakan oleh pemain sehari-hari

Sinematografi

- a. Kamera : Blackmagic Cinema Camera 2,5K.
- b. Lensa : memadukan lensa 25mm, 35mm, dan zoom 18-70mm untuk mendapatkan beberapa jenis tampilan gambar yaitu *close up*, *medium close up*, dan *wide*. Pengambilan gambar dengan teknik *close up* digunakan untuk mendapatkan detail ekspresi dialog, *medium close up* untuk dialog.

Suara

- a. Bahasa : bahasa Jawa (menggunakan *subtitle* pada film agar memudahkan memahami bahasa Jawa)
- b. Format : rekaman langsung saat pengambilan gambar dan *dubbing* di studio.


Editing


- Teknik alur film bersifat linear.

- Konsep warna film adalah nuansa warna dengan eksposur dan saturasi rendah untuk merepresentasikan kondisi masyarakat kelas bawah yang cenderung identik dengan suasana temaram, seperti karena minim fasilitas seperti lampu yang terang, berpenampilan apa adanya, dll.


Scene film

Tabel 1. Scene film


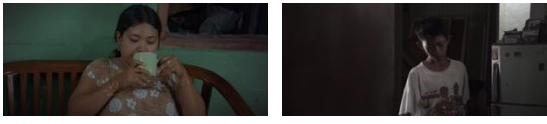
Scene	Gambar dan Sinopsis	Keterangan
1	 <p data-bbox="400 1883 1010 1977">Di sebuah kampung urban, seorang perempuan bernama Entin tampak sedang bersiap untuk membuat konten berjoget untuk diunggah di media sosial. Ia mulai</p>	<p data-bbox="1042 824 1318 943">Judul scene: Tik tok Lokasi: rumah Entin dan perkampungan SFX: Suara musik</p> <p data-bbox="1042 987 1342 1933">VO: <i>Alik:</i> Tut, wes jam e iki! Ayo koyo biasane Gek cepet Tut! Neng kono kae lho, lewat seko jendela mburi! Kene aku sek, aku sek! Ojo ono suoro Alon-alon! Alon-alon! Cepetan-cepetan! Tak tiliki sek Nah kae lho, kae lho! <i>Alik:</i> Geser kowe! <i>Putut:</i> Aku sik! <i>Alik:</i> Mlayu, mlayu, mlayu! Hahahahaha <i>Entin:</i> Ra nginjeni! Nek ameh ndelok ki mengko ngono lho, nek wes ta upload. Ben aku ketok glowing</p>



	<p>mempersiapkan gawai, lampu hingga tripod agar kontennya dapat tampil secara maksimal.</p> <p>Alik dan Putut adalah dua anak kecil yang mengetahui kebiasaan Entin membuat konten berjoget di depan gawai dan sering mengintip karena kebiasaan Entin membuka jendela saat membuat konten. Pada suatu sore, mereka berdua seperti biasa hendak mengintip Entin dari jendela dan berjalan pelan menyusuri gang kampung menuju rumah Entin. Dari jendela luar, keduanya melihat Entin sedang mempersiapkan diri untuk berjoget. Entin mulai beraksi.</p> <p>Selama beberapa saat, kedua anak tampak berebut untuk melihat jogetan dan secara tidak sadar membuat jendela tempat mengintip menjadi berbunyi. Karena terlalu berisik saat mengintip, keduanya ketahuan. Entin yang merasa kaget, menghentikan jogetannya dan menuju jendela. Entin melihat kedua anak kecil berlari kabur dan meneriaki mereka. Adit dan Putut berlari sambil tertawa menuju ke markas geng mereka.</p> <p>Entin menutup kembali jendela dan kesal dengan tindakan kedua anak kecil tersebut, namun ketidaksukaannya bukan karena faktor ketidaksopanan anak kecil yang mengintip, namun karena perempuan tersebut merasa malu karena masih tampil apa adanya, dan berharap orang lain melihat versi yang ‘sudah dipoles’ secara digital di media sosial.</p>	
2	 <p>Alik dan Putut berjalan menuju markas sambil terengah-engah karena capek berlari. Di markas, mereka</p>	<p>Judul scene: Markas Lokasi: ruang publik kampung SFX: suara jalan raya</p> <p>VO:</p> <p><i>Alik:</i> Ngko awak dewe ndelok seko hapene Adit wae, upload an tiktok e deweke</p> <p><i>Alik:</i> Njaluk ya, Dit?</p> <p><i>Adit:</i> Yo</p> <p><i>Putut:</i> Deloken iki, Dit! Senenganmu to? Deloken to Dit, Dit!</p> <p><i>Adit:</i> Sek to, Tut! Lagi fokus nyerang ki lho!</p>


	<p>melihat Adit yang sedang bermain game di gawainya. Alik langsung mendatangi Adit dan meminta es teh, sedangkan Putut duduk di sebelah Adit.</p> <p>Putut yang suka menonton konten joget di media sosial ingin menunjukkan sebuah video kepada Adit namun Adit sedang sibuk bermain. Adit kesal karena terus dirayu untuk menonton dan meminta Putut menjauh karena merasa terganggu.</p> <p>Karena tampak sedang berselisih, Alik mendatangi keduanya dan meminta agar tidak bertengkar karena akan membuat geng mereka bubar. Adit dan Putut patuh pada Alik sebagai ketua geng dan tidak lagi berselisih.</p> <p>Setelah reda, Alik bertanya kepada Adit mengenai Gendon yang tidak pernah terlihat lagi di markas. Putut mengatakan bahwa Gendon lebih sering bermain dengan anak-anak yang bermain permainan tradisional. Alik pun meminta Adit untuk menelpon Gendon dan langsung meminjam paksa gawai Putut karena hanya Alik yang tidak memiliki gawai.</p>	<p><i>Putut:</i> Bahenol tenan iki! megal megol</p> <p><i>Adit:</i> Lha lak kalah to? Asem og! Ngganggu wae koe ki!</p> <p><i>Putut:</i> Hahaha</p> <p><i>Adit:</i> Ngadoh kono lho!</p> <p><i>Putut:</i> Nesu to kowe? Ki lho, ki lho! Koe ra pengen nonton tenan po?</p> <p><i>Adit:</i> Rak!</p> <p><i>Alik:</i> Wes wes to, ra dha krengan! Yen dha padha kerengan tak sampluki siji-siji lho!</p> <p>Geng-e dewe mung kari iki, yen dha padha kerengan mesti ono sing metu salah siji! Selamatke bubar-e geng-e awak dewe! Dong ra?</p> <p><i>Putut:</i> Dong!</p> <p><i>Alik:</i> Kowe?</p> <p><i>Adit:</i> Dong, bos!</p> <p><i>Alik:</i> Ha gene dong, saiki tak takon, ngopo sebab-e Gendon suwe ra neng markas?</p> <p><i>Adit:</i> Ra ngerti je Lik</p> <p><i>Putut:</i> Sak ngertiku goro-goro umsum dolanan kae lho, deweke ra tau kumpul meneh</p> <p><i>Alik:</i> Saiki telponen Dit, jak ndene! Ojo nganti deweke metu seko geng!</p>
--	--	---

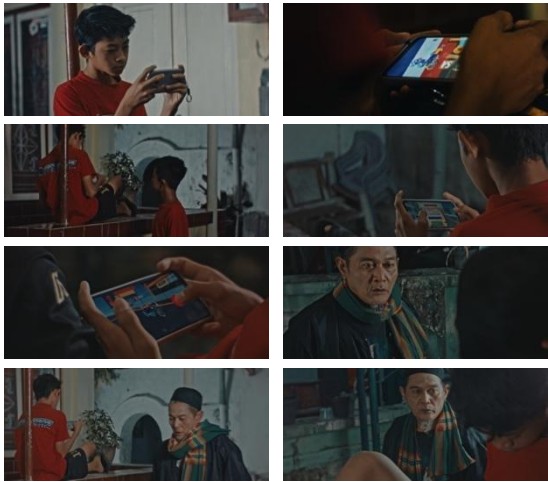
		<p><i>Adit:</i> Siap, sendiko dawuh</p> <p><i>Alik:</i> Nyilih hapemu!</p>
3	 <p>Gendon sedang bermain dengan burung dara peliharaannya di luar rumah. Di dekatnya, ibunya dan tetangga sedang mencuci piring sembari ngobrol.</p> <p>Saat sedang memberi makan burung, Gendon mendengar gawainya berbunyi. Ia pun masuk rumah untuk mengecek gawai. Dari layar gawai tampak bahwa Adit yang menelponnya dan ia mengacuhkannya karena ia tahu bahwa teman-teman geng-nya pasti sedang mencarinya.</p> <p>Gendon berjalan ke ruang depan dan mengambil radio lawas kesayangannya. Ia memutar kenop radio untuk mencari sinyal siaran radio dan setelah berbunyi, ia berdiri keluar dan bersiap untuk menerbangkan burung dara. Gendon mengambil sepeda dan kemudian pamit kepada ibunya.</p> <p>Di sebuah halaman rumah, anak-anak kampung sedang bermain. Gendon hendak melewati namun salah satunya melihat Gendon. Ia berteriak memanggil Gendon dan memintanya untuk ikut bermain. Gendon mengiyakan</p>	<p>Judul scene: Burung Dara Lokasi: Rumah Gendon SFX: suara radio</p> <p>VO:</p> <p><i>Ibu Gendon:</i> Piye mbak? Wes mateng masakanmu mau?</p> <p><i>Tetangga:</i> Uwes</p> <p><i>Ibu Gendon:</i> Nge sop wae aku, karo tempe garit, enak to?</p> <p><i>Tetangga:</i> Ho oh, sek murah</p> <p><i>Tetangga:</i> Wingi sek putus sopo, Wik?</p> <p><i>Ibu Gendon:</i> Sopo yo? Mas Ardian po yo mbak?</p> <p><i>Tetangga:</i> Wes entuk ping piro yo arisan e?</p> <p><i>Ibu Gendon:</i> Wes arep entek mbak</p> <p><i>Gendon:</i> Bu, tak nggabur dara sek ya bu</p> <p><i>Ibu Gendon:</i> Ya, ati-ati</p> <p><i>Barka:</i> Weh Ndon! Ndon! Ayo Ndon dolan Ndon!</p> <p><i>Gendon:</i> Tak nggabur sek!</p> <p><i>Barka:</i> Ya!</p>


	namun hendak menerbangkan burung terlebih dahulu. Gendon melanjutkan perjalanannya.	
4	 <p>Di dalam sebuah rumah, seorang ibu sedang menonton drama korea (drakor) di gawainya sambil mengasuh anak perempuannya. Anak lelakinya tiba-tiba datang dan meminta uang untuk membeli paket internet. Ibunya merasa terganggu dan tidak mau memberinya uang. Anaknya juga merasa kesal karena ibunya tidak mau membelikan padahal ibunya bisa membeli paket untuk menonton drakor. Ibunya marah dan anaknya lari karena takut dimarahi. Gendon mengayuh sepedanya dan kaget karena ada benda yang dilempar di jalan. Saat perjalanan, Gendon berpapasan dengan preman kampung yang sedang nongkrong.</p>	<p>Judul scene: Drakor Lokasi: Rumah Cahyo dan perkampungan SFX: -</p> <p>VO:</p> <p><i>Cahyo:</i> Mak mbok njaluk duit mak, nggo tuku paketan</p> <p><i>Ibu Cahyo:</i> Duit meneh, duit meneh, cah cilik kok senengane ngabul-abul duit to yo? Dolan wae kono!</p> <p><i>Cahyo:</i> Lha paketane entek je mak</p> <p><i>Ibu Cahyo:</i> Dolan ki rasah nganggo paketan nak yo iso to yo?</p> <p><i>Cahyo:</i> Wah jan! Nek paketan nggo drakor ono, nek paketan nggo anake pelit!</p> <p><i>Ibu Cahyo:</i> Woo tak jewer lho kowe!</p> <p><i>Cahyo:</i> Ampun maaak!</p> <p><i>Ibu Cahyo:</i> Wooo ra ngenak-enaki wong nonton drakor! Tak bandhem panci tenan koe!</p> <p><i>Preman kampung 1:</i> Ndon, isuk-isuk wes nggabur dara ki wes adus po?</p> <p><i>Preman kampung 2:</i> Ra tonjo! Mulih bali kono! Adus-adus sek! Dara wae!</p>
5		<p>Judul scene: Tabung Gas Lokasi: Rumah Alik dan Emon SFX: -</p> <p>VO:</p>

		<p><i>Ibu Alik:</i> Kae glodhak-glodhek suoro opo yo kae? Koe ngopo kowe? Meh maling opo meneh kowe?</p> <p><i>Emon:</i> Kene njaluk dit e satus!</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Aku ki ora ndedit, njaluk o pakmu wae kono!</p> <p><i>Emon:</i> Pak e nengdi?</p>
	<p>Di rumah Alik, kakaknya bernama Emon masuk ke rumah dan langsung menuju kamar ibunya. Emon membuka lemari ibunya dan mengambil uang di dompet. Ibunya memergoki dan marah kepada Emon karena dianggap sering mencuri uang. Emon tidak memedulikan kemarahan ibunya dan meminta uang. Ibunya bertambah marah dan menampar Emon.</p> <p>Emon tetap tidak peduli karena butuh uang untuk membeli narkoba. Ia pun mengambil tabung gas milik ibunya yang rencananya untuk dijual. Ibunya memohon sambil meminta tabung gas. Di depan rumah, terjadi tarik menarik tabung gas antara Emon dan ibunya.</p> <p>Dua orang tetangga yang sedang bermain catur melihat kejadian itu dan mengomentarnya.</p>	<p><i>Ibu Alik:</i> Pak e ki wes seminggu ra mulih! Minggat! ra tanggung jawab og!</p> <p><i>Emon:</i> Wes ra betah ro koe kayake! Kene njaluk dit e! Krungu ra?!</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Cangkemmu! Culke kowe ki ameh nengdi? Kuwi ki gas mung siji. Kowe mbangane nggawa gas mbok patenono aku wae to le. Culke! Bocah kok diandhani ngeyel!</p> <p><i>Tetangga 1:</i> Waaa kae! Mung arep nggo mendhem we ngentek-ngentekke isi omah kae!</p> <p><i>Tetangga 2:</i> Skak! Modhar!</p> <p><i>Tetangga 1:</i> Waaduh diindhik to iki aku mau</p> <p><i>Tetangga 2:</i> Makane ra kepo karo urusane wong liyo!</p>
<p>6</p>		<p>Judul scene: Minta Hape Lokasi: Rumah Alik dan Emon SFX: - VO:</p>

	 <p>Ibu Alik tampak sedang lelah di ruang tamu. Alik datang dan menanyakan kepada ibunya kapan akan dibelikan gawai dan kesal karena ibunya selalu berjanji. Alik juga membandingkan ibunya dengan tetangganya yang sudah membelikan anaknya gawai. Ibu Alik kesal karena ia sendiri juga masih memiliki hutang pada rentenir.</p>	<p><i>Alik:</i> Buk, aku sidane kapan tukokke hape?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Taun ngarep to, Le!</p> <p><i>Alik:</i> Halah ngapusi, wingi yo ngomonge taun ngarep! Koe ra isin po ro bu Sastro ki wes nukokke hape anake?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Bu Sastro ki wes nukokke hape anake? Apik opo ora?</p> <p><i>Alik:</i> Apik banget</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Larang ora le hapene ki le?</p> <p><i>Alik:</i> Yo mesti larang to?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Halah kae ki yo ming kendhel le utang kok!</p> <p><i>Alik:</i> Ha mbok koe yo kendhel le utang!</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Wah lambemu le, le! Utangku sasi wingi we rung kebayar kok! Koe ki ra isin po? Nek mbokmu ki diporan-parani bank plecit ki?</p>
<p>8</p>		<p>Judul scene: Rentenir Lokasi: Perkampungan urban SFX: musik</p> <p>VO:</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Bos! Bos! Bos! Bos!</p> <p><i>Rentenir:</i> Ha iki wonge opo, tak goleki, jebul njedhul neng kene! Ono opo?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Yo sori lo bos. Aku ki ket wingi sibuk tenan. Pakdheku ki mantu.</p>

		<p><i>Rentenir:</i> Terus?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Ha nek aku ra rewang-rewang yo ra penak to bos? Nek ra percoyo, lho, tak duduhi fotone po?</p> <p><i>Rentenir:</i> Wes ora sah, wes aku percoyo wae karo omonganmu. Piye-piye ono opo?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Aku ki pirang angsuran to bos?</p> <p><i>Rentenir:</i> Ki yo, sak tenane kowe kurang piro, ki catetane ki yo. Ji, ro, lu pat. Patang angsuran</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Ha ngene wae bos. Aku dunono telung yuto. Mengko sik papat iki, tak tutup.</p> <p><i>Rentenir:</i> Tapi ono syarate</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Piye bos?</p> <p><i>Rentenir:</i> Syarate, kowe kudu mbayare tertib, lunas, lancar</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Walah gampang kuwi bos!</p> <p><i>Rentenir:</i> Yo wes, tenan lo iki?</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Iyo!</p> <p><i>Rentenir:</i> Ki, tak dunke neh telung yuto</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Yo!</p> <p><i>Rentenir:</i> Diitung neh mbok menowo kleru</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Ora bos, aku ki wes percoyo</p>
	<p>Seorang <i>debt collector</i> memasuki perkampungan untuk menagih utang. Ibu Alik adalah nasabahnya yang sering telat membayar dan menghindar apabila ditagih. Tak disangka, ibu Alik malah menunggu <i>debt collector</i> di dekat rumah warga. Ia menyetop <i>debt collector</i> saat hendak ke rumahnya dan memberi banyak alasan mengenai penundaan pembayaran. Ibu Alik merayu <i>debt collector</i> agar diberi pinjaman baru untuk melunasi hutang lamanya. <i>Debt collector</i> setuju.</p> <p>Saat sedang berbincang, Vina, seorang anak kecil yang gemar ingin tahu urusan orang tampak sedang berjalan di dekat ibu Alik dan <i>debt collector</i>. Ia bersembunyi dan mengintip kejadian tersebut. Ibu Alik memergokinya dan memberinya uang suap agar tidak menceritakan perihal hutang kepada <i>rentenir</i>.</p>	

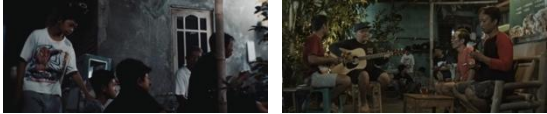

		<p>karo situ. Nuwun banget lo iki bos!</p> <p><i>Rentenir:</i> Ya ho oh wes podho-podho</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Walah kowe ki ngopo to neng kono?</p> <p><i>Vina:</i> Ora ngopo-ngopo kok!</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Nyoh, nyoh, nyoh, nggo tuku kuota!</p> <p><i>Vina:</i> Kurang iki!</p> <p><i>Ibu Alik:</i> Uwes to onone mung kui! Tapi meneng lo rasah omong sopo-sopo! Kono gek lungo!</p> <p><i>Vina:</i> Iyo-iyo!</p>
<p>9</p>	 <p>Alik telah dibelikan gawai oleh ibunya. Di malam hari, ia tampak sedang bermain game di depan rumah warga. Putut yang kebetulan lewat ingin tahu gawai baru Alik. Karena merasa terganggu, Alik kesal dan memarahi Putut.</p> <p>Saking asyiknya bermain game dan kalah bermain, Alik mengucapkan kata yang tidak sopan. Tak jauh dari tempat Alik bermain, seorang tetangga yang sudah tua dan sakit-sakitan bernama Pakdhe sedang berjalan sambil terbatuk. Pakdhe mengira kata-kata Alik</p>	<p>Judul scene: Hape baru Lokasi: Rumah warga SFX: suara game</p> <p>VO:</p> <p><i>Putut:</i> Weh weh weh, hapene anyar ki bos! Ndelok!</p> <p><i>Alik:</i> Wah cerewet koe ki Tut! Koe sakjamen sak yo seneng to lak an nek aku nduwe hape anyar! Aku ra bakal ngrusuhi hapemu meneh</p> <p><i>Putut:</i> Yo, yo, yo bos</p> <p><i>Alik:</i> Anyiiiiing!</p> <p><i>Pakdhe:</i> Muni opo kowe?</p> <p><i>Alik:</i> Lambe-lambeku dewe kok!</p> <p><i>Pakdhe:</i> Bocah cilik ngomong ro wong tuwo dleweran! Yungalah!</p>


	<p>ditujukan padanya. Ia pun memarahi Alik karena tidak sopan kepada orang tua. Alik kesal karena ia tidak merasa seperti itu.</p>	<p><i>Alik:</i> Aku ngomong ro hape kok!</p> <p><i>Pakdhe:</i> Kandhani ora nggugu? Bocah kok ra nduwe toto kromo! HUUU!</p>
10		<p>Judul scene: Angkringan Lokasi: Rumah warga SFX: suara game</p> <p>VO:</p> <p><i>Pembeli:</i> Niki nggih</p> <p><i>Kakok:</i> Yak makasih ya. Piye kemripik?</p> <p><i>Iyut:</i> Ho oh. Iki ono sik bedo ki</p> <p><i>Kakok:</i> Apane?</p> <p><i>Iyut:</i> Kok ketoke bengi iki sepi</p> <p><i>Kakok:</i> ooo, ngko dilit ngkas nak dha teko</p> <p><i>Didik:</i> Sego sambel e sek ndi lik?</p> <p><i>Kakok:</i> Lha iki ono tulisane ki. Sambal teri karo oseng tempe. Gari milih ki.</p> <p><i>Didik:</i> Enake karo pare</p> <p><i>Kakok:</i> Lha iki njuk ngombene opo ki?</p> <p><i>Didik:</i> Teh panas wae</p>
	<p>Di sebuah angkringan milik Kakok dekat Alik bermain game, dua orang warga bernama Iyut dan Didik sedang nongkrong dan makan. Pakdhe datang dan ikut bergabung ngobrol. Pakdhe bertanya kepada Iyut perihal Alik dan Iyut mengatakan bahwa Alik memang anak yang bandel dan susah untuk dinasehati. Terjadi percakapan hingga bu Mitro istri Pakdhe tiba-tiba datang dan memarahi Pakdhe karena masih sakit tapi pergi keluar rumah.</p>	


		<p><i>Kakok:</i> Oh, ya</p> <p><i>Iyut:</i> Koyo wong gering, Dik, Dik, cah enom ngombene panas</p> <p><i>Didik:</i> Ki lo bar kerokan</p> <p><i>Pakdhe:</i> Walah</p> <p><i>Kakok:</i> Monggo Pakdhe</p> <p><i>Pakdhe:</i> Wes tak wedhangan kene wae</p> <p><i>Iyut:</i> wes sehat po Dhe kok ketuk kene?</p> <p><i>Pakdhe:</i> Yooo lumayan iki wes ora koyo wingi</p> <p><i>Didik:</i> Rung tilik kok malah wes bali Dhe?</p> <p><i>Pakdhe:</i> Karang yo jarene anakku ki, kudu kontrol je iki, bola bali</p> <p><i>Kakok:</i> Ngunjuk nopo Pakdhe?</p> <p><i>Pakdhe:</i> ooo anu wae, teh jahe wae, teh jahe yo?</p> <p><i>Kakok:</i> Ooo nggih</p> <p><i>Pakdhe:</i> Ben kemringet awakku. walah adhem banget iki</p> <p><i>Didik:</i> Lah, lorone ki opo to Dhe?</p>
--	--	--

		<p><i>Pakdhe:</i> Yo ming, jarene yo ming panas. Panas kuwi lo, masuk angin kasep</p> <p><i>Didik:</i> Oooo, masuk angin kok nganti opname?</p> <p><i>Kakok:</i> Yo karang wes sepuh yo Dhe yo? Dadi servis e yo ning rumah sakit</p> <p><i>Pakdhe:</i> Lha wong, aku mbien ki ora ngeneki je. Jaman enom-enomanku ki, walah, loro sithik ki kerokan wes mari. Seger meneh ngono lo. Waton ra loro ati</p> <p><i>Iyut:</i> Iyo po Dik?</p> <p><i>Kakok:</i> Kuwi Dik, rungkokke kuwi Dik! Ming loro ati dikeroki</p> <p><i>Iyut:</i> Iyo po Dik?</p> <p><i>Didik:</i> Ash, embuh ah, luweh!</p> <p><i>Kakok:</i> Niki jahene Pakdhe</p> <p><i>Pakdhe:</i> Yoh kene Iyut, kae anake sopo to Nyut? Nek ngomong kok saru</p> <p><i>Iyut:</i> Sopo to Dhe? Woo la Alik kae Dhe, cen ngono kuwi bocahe Dhe, angel kandhanane ki</p> <p><i>Didik:</i> Ojo kaget Dhe, cah saiki ki, wes biasa muni ngono</p>
--	--	---

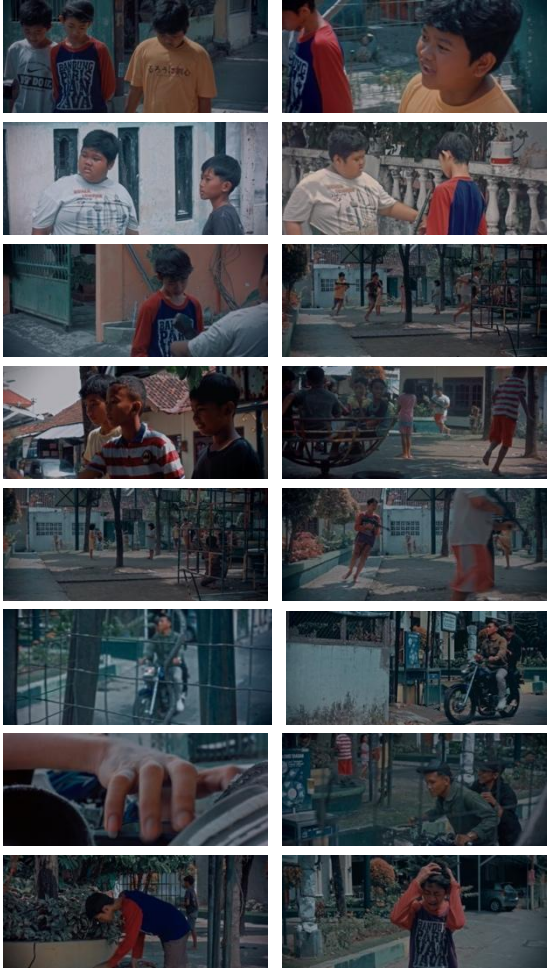
		<p>kuwi. Mergo terpengaruh tontonan hape</p> <p><i>Pakdhe:</i> Lha ning yo diandhani lo. Mengko ndak dadi bocah nakal. Dadi bocah ngglidhik ngono lo. Lha iyo to?</p> <p><i>Iyut:</i> Nek ngglidhik positif we rapopo Dhe, lha nek ngglidhik e negatif rak yo marai ciloko to?</p> <p><i>Pakdhe:</i> Woo ha laiyo</p> <p><i>Kakok:</i> koyo kakang ne</p> <p><i>Iyut:</i> yo isih parah kakangne mas, kakange ki mendheman tur ngepilan barang e</p> <p><i>Didik:</i> Tambah siji maneh. Seneng medhokan karo gonta-ganti pacar</p> <p><i>Kakok:</i> Hehe sainganmu to?</p> <p><i>Didik:</i> Aaah yo sori no! ra level! Ha yo bagus aku to?</p> <p><i>Iyut:</i> Hahahaha bagus kowe? Waah hoax kuwi! Ngerti ora hoax? Nyebarke berita palsu, kuwi iso keno hukuman lo, ngerti ora? Nek nyebarke berita palsu kuwi, wong ra bagus kok ngaku bagus, lak yo ngono to?</p> <p><i>Ibu Mitro:</i> Ngilo pak! Bali!</p> <p><i>Pakdhe:</i> Walah, aku ki disusul to yo.</p>
--	--	---

		<p>Kowe kok yo tekan-tekaneng kene ki lo</p> <p><i>Ibu Mitro:</i> Loro durung mari we andhang dolan tekan kene! Kandhani kon leren kok malah mlaku-mlaku! Seneng po yen opname meneh?!</p> <p><i>Iyut:</i> Pakdhe ki lorone rak ming digethaki bojone terus, mbok yakin aku mas</p> <p><i>Alik:</i> Sukur!</p>
11		<p>Judul scene: Keroncong Lokasi: Warung SFX: musik keroncong</p> <p>VO: -</p>
	<p>Beberapa warga sedang nongkrong dan bermain keroncong di warung di dalam kampung. Adit dan Putut melihat sambil wedangan. Tak lama kemudian, Alik datang dan mengajak keduanya untuk pergi.</p>	
12		<p>Judul scene: Prank Lokasi: Perkampungan SFX: -</p> <p>VO:</p> <p><i>Alik:</i> Dit, kowe mengko sing ngrekam yo?</p> <p><i>Adit:</i> Oya siap bos</p> <p><i>Alik:</i> Kowe ngko sek ngandani nek ono wong lewat seko kono kae lo Tut</p> <p><i>Putut:</i> Ooo siap bos siap bos</p> <p><i>Alik:</i> Kowe ndeliko neng kono. Yowes cepetan neng posisi</p>
	<p>Alik, Adit dan Putut berencana untuk membuat <i>prank</i> di gang kampung. <i>Prank</i> yang dilakukan adalah memakai kostum pocong dan menakuti warga yang lewat gang. Alik berperan sebagai pocong, Putut bertugas untuk mengawasi dan Adit merekam adegannya di gawai.</p>	

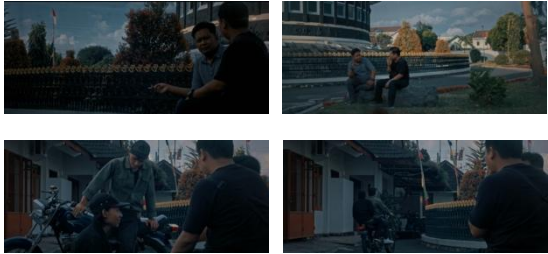
	<p>Setelah memberikan instruksi, Alik meminta Adit dan Putut untuk bersiap</p> <p>Setelah beberapa saat menunggu, terdengar seorang warga yang akan melewati mereka. Putut memberi aba-aba kepada Alik agar bersiap. Setelah makin mendekat, Alik mulai beraksi memperlihatkan dirinya kepada warga yang lewat. Warga yang kaget akhirnya pingsan dan terkapar di jalan gang kampung, sedangkan Alik, Adit dan Putut berlari untuk kabur sambil tertawa.</p> <p>Sembari berlari untuk kabur, Alik meminta Putut untuk membuang kain mori di pinggir jalan untuk meninggalkan jejak, dan ketiganya mampir di warung angkringan pinggir jalan sambil melihat hasil rekaman.</p> <p>Ketiganya kaget karena korban <i>prank</i> mereka adalah Pakdhe, yaitu tetangga mereka sendiri. Namun Alik tidak mempermasalahkannya karena Pakdhe adalah tetangga yang suka memarahinya.</p>	<p>masing-masing. Kandhani lo Tut!</p> <p><i>Putut:</i> Ono uwong bos! Ono uwong bos! Siap-siap</p> <p><i>Pakdhe:</i> Lir ilir lir ilir tandhure wong sumilir</p> <p><i>Putut:</i> Saiki bos! Saiki bos!</p> <p>Weh Lik, Lik wes ngglethak! Ayo mlayu!</p> <p><i>Alik:</i> Cepetan woi! Guwang kono guwang kono! Cepetan! Nah, ayo ayo ayo</p> <p>Dit! Ndelok vidione sek mau Dit. Haduh kesel</p> <p>Wolah jebul Pakdhe to?</p> <p><i>Putut:</i> Sakjane kowe mau meh tak kandhani lo Lik</p> <p><i>Alik:</i> Wes lah, ben! Rapopo! De e yo kerep nyeneni aku we!</p> <p><i>Adit:</i> Umpomone ngko seneni, kowe lo Lik</p> <p><i>Alik:</i> Wes to! Slow to! Kupingku ki wes kebal! Rapopo tenang wae!</p> <p>Haduh kesel mau, mangan sek!</p>
<p>13</p>		<p>Judul scene: Info Layatan Lokasi: Perkampungan SFX: suara pengumuman masjid</p> <p>VO:</p> <p><i>Alik:</i> Awale kesuwen kae Dit. Potong wae</p> <p><i>Adit:</i> Nggon kene ki ya?</p>

	<p>Keesokannya, di depan rumah warga, Alik, Adit dan Putut sedang menyunting video rekaman <i>prank</i>. Saat yang bersamaan, Putut mendengar pengumuman dari <i>loudspeaker</i> masjid bahwa ada warga yang meninggal. Putut meminta Alik dan Adit untuk mendengarkan.</p> <p>Ketiganya kaget karena warga yang meninggal adalah Pakdhe, dan merasa cemas karena kejadian <i>prank</i> malam sebelumnya, membuat Pakdhe pingsan. Mereka mulai khawatir dan berasumsi kematian Pakdhe karena kelakuan mereka.</p> <p>Alik mengajak Adit dan Putut ke rumah Pakdhe untuk memastikan.</p>	<p><i>Alik:</i> sedurunge Pakdhe ngetok wae</p> <p><i>Adit:</i> Oya</p> <p><i>Takmir masjid:</i> Innalillahi wainnailaihi rajiun. Sampun katimbalan wonten ngarsanipun Gusti ingkang Moho ing Dumadhi. Bapak Sumitro, yuswo 60 tahun.</p> <p><i>Putut:</i> Krungu ra kowe dhoan?</p> <p><i>Takmir masjid:</i> alamat, Brontokusuman RT 16 RW 05 Kelurahan Brontokusuman Kecamatan Mergangsan</p> <p><i>Alik:</i> Ojo-ojo mergo wingi bengi kae! Wes Dit hapusen wae Dit videone wedi aku</p> <p><i>Adit:</i> Wes Lik aku wegah sembrono ngono kuwi meneh</p> <p><i>Alik:</i> Yowes wes wes yo. Awakdewe saiki mastekke wae rono, piye?</p> <p><i>Adit & Putut:</i> Yo</p>
14		<p>Judul scene: Layatan Lokasi: Rumah warga SFX: -</p> <p>VO:</p> <p><i>Pak RT:</i> Nyuwun sewu bapak-bapak, ajeng masang bendera seripah teng mergi riyin</p> <p><i>Bapak Pelayat:</i> Monggo sekecakaken</p> <p><i>Putut:</i> Bul Pakdhe tenan e</p>

	<p>Di rumah Pakdhe, beberapa warga mulai datang untuk melayat. Sambil membawa bendera putih, Pak RT menyapa pelayat yang sedang duduk. Dua anak muda bernama Wisono dan Toto tampak mengikuti pak RT sambil membawa kursi untuk ditata di depan rumah Pakdhe.</p> <p>Setelah Pak RT pergi, seorang pelayat bertanya kepada Toto yang sedang menata kursi mengenai penyebab kematian Pakdhe. Anak muda tidak mengetahui karena ia juga baru datang.</p> <p>Di jalan kampung, Alik, Adit dan Putut tampak mengamati rumah Pakdhe, dan mereka mulai yakin bahwa Pakdhe meninggal. Ketiganya menuju rumah Pakdhe.</p> <p>Alik meminta Adit untuk bertanya kepada Toto, dan Toto menjawab bahwa kematian Pakdhe karena kondisinya yang sudah tua dan sering sakit-sakitan. Adit kembali kepada Alik dan Putut dan ketiganya pergi dari rumah Pakdhe. Ketiganya tampak galau karena tidak mendapatkan jawaban yang jelas. Sambil berjalan, Alik meminta Adit untuk menghapus videonya.</p> <p>Ibu pelayat datang dan berbarengan dengan pihak keluarga yang datang dari rumah sakit. Dewa, keponakan Pakdhe memberi kabar pada bapak ibu pelayat bahwa Pakdhe meninggal mendadak malam sebelumnya.</p>	<p><i>Alik:</i> Pastekkono Dit! Kowe wae sing takon</p> <p><i>Bapak Pelayat:</i> Mas, pripun to ceritane nggih mas?</p> <p><i>Toto:</i> Waduh, kirangan pak kulo nggih nembe dugi e</p> <p><i>Adit:</i> Mas, mas, lha sedane ki mergo ngopo to?</p> <p><i>Toto:</i> Wah yo wes sepuh ngono kae, komplikasi</p> <p><i>Alik:</i> Heh, Dit, Dit, Dit, ngko hapusen wae videone! Aku wedi e</p> <p><i>Adit:</i> Aku yo wedi e</p> <p><i>Bapak Pelayat:</i> Kulo nggih kaget</p> <p><i>Ibu Pelayat:</i> Kulo nuwun pak. Lha ingkang wonten lebet sinten nggih?</p> <p><i>Bapak Pelayat:</i> Bu Mitro wonten lebet</p> <p><i>Ibu Pelayat:</i> Oooo, kulo tak mlebet nggih</p> <p><i>Bapak Pelayat:</i> Nggih monggo, monggo</p> <p><i>Toto:</i> Nyuwun sewu pak, meniko ingkang saking rumah sakit</p> <p><i>Dewa:</i> Jenasah e sek dibetha saking rumah sakit pak</p> <p><i>Bapak pelayat:</i> Wah kulo kiro sedanipun wonten griyo</p> <p><i>Dewa:</i> Ha nggih, dados wau ndalu niku Pakdhe semrepet, terus dibetho rumah sakit</p>
--	--	---

		<p><i>Bapak Pelayat:</i> Woo ndadak ngoten?</p> <p><i>Dewa:</i> Nggih, ndadak</p> <p><i>Bapak Pelayat:</i> Oooo nggih matur nuwun kabare njih</p> <p>Pak Mitro ki, tiyang sae ngih pak?</p>
<p>15</p>	 <p>Alik, Adit dan Putut berjalan pelan sambil menyesali perbuatan mereka, dan berjanji tidak mengulanginya lagi. Saat berjalan, Adit melihat Gendon sedang berjalan bersama Barka yang hendak bermain di lapangan. Adit</p>	<p>Judul scene: Hilang Lokasi: perkampungan dan ruang publik SFX: musik</p> <p>VO:</p> <p><i>Alik:</i> Wah Pakdhe meninggal tenan ki, merasa bersalah tenan aku. Piye yo? Suk meneh ra mbaleni meneh aku</p> <p><i>Adit:</i> Weh weh kae Gendon! Aku melu main Ndon!</p> <p><i>Putut:</i> Aku melu nDon, melu nDon!</p> <p><i>Barka:</i> Nyoh, ayo dolanan</p> <p><i>Gendon:</i> Ayo! Ayo main!</p> <p><i>Emon:</i> Sek sek sek! Ono hape hape!</p> <p><i>Alik:</i> weh! Hapeku nengdi? Wah hapeku ilang! Maaak hapeku ilaaaang!</p>

	<p>langsung memanggil Gendon dan ingin bergabung. Putut berlari menyusul.</p> <p>Alik masih berjalan pelan sambil tertunduk. Gendon menghampiri dan memberi mainannya dan mengajaknya untuk bergabung. Dengan agak ragu, Alik mengambil mainan dan mengikuti Gendon.</p> <p>Di lapangan, anak-anak sedang bermain bersama. Terdapat anak perempuan yang bermain lompat karet, anak laki-laki yang bermain permainan tradisional, dan ada pula yang bermain Gendon, Barka, Alik, Adit dan Putut datang dan ikut bermain.</p> <p>Di saat anak-anak sedang bermain, Emon dan Kawer akan pergi mengendarai motor. Saat melewati lapangan, Emon melihat gawai yang tergeletak di tempat duduk lapangan dan meminta Kawer untuk menghentikan kendaraan. Emon turun dari motor, berlari mengambil gawai dan duduk kembali di motor dan langsung meminta Kawer untuk kabur.</p> <p>Anak-anak telah selesai bermain. Alik berencana untuk pulang dan mencari gawainya di tempat duduk lapangan. Ia kaget karena gawainya tidak ada. Ia pun bingung sembari mencari di sekitar lapangan. Merasa kehilangan, ia pun berlari ke jalan dan berteriak.</p>	
<p>16</p>	<div data-bbox="405 1245 954 1357" data-label="Image"> </div> <p>Director: Ajib Dhaniarto Script Writer: Ajib Dhaniarto DOP: Andika Indrayana Cameraman: Andika Indrayana, Adhi Pratama, Ibiyet, Nilnarohmah Cameraman BTS: Wisono, Cakra Drone Pilot: Ajib Dhaniarto Audio Manager: Tony Kurniawan, Ardi Sibe Boomer: Benjo, Okta, Rio Editor: Ibiyet Lighting: Tony, Fahmi, Kiki, Bagas, Rio Property: Vandi Bendol, Benjo, TE, Reza Talent Coordinator: Adi Meot Finance: Dela Damayanti MUA: Intan Caca, Vania Putri Crew: Leni, Dea, Nanda, Rifka, Kaldea, Koko, Anggit, Yudha, Dika Pemeran Pembantu: Anak-anak dan warga Brontokusuman</p>	<p>Judul scene: <i>credit title</i> Lokasi: - SFX: musik VO: -</p>

	<p>Pemain: Reyhan as Alik, Andra as Adit, Bilal as Putut, Gatvan as Gendon, Kristin as Ibu Alik dan Emon, Fahmi as Emon, Jatmiko as Pakdhe Sumitro, Samanah as Budhe Sumitro, Didik as Iyut, Kakok as Narko, Eko as Didik, Entin as TikToker, Brian as Pemain Skak, Pamungkas as Pemain Skak, Febri as Ibu Drakor, Julian as Anak Ibu Drakor, Nito as Bandar 1, Dedi as Bandar 2, Toto as Pemain Keroncong 1, Erik as Pemain Keroncong 2, Wawan as Pemain Keroncong 3, Septi as Pemain Keroncong 3</p>	
17	 <p>Di sebuah halaman, dua orang bandar narkoba bernama Dodi dan Wardo sedang membicarakan bisnis di wilayah penjualannya. Tak lama kemudian, Emon dan Kawer datang. Emon mendatangi Dodi dan Wardo dan akan membayar hutang pembelian narkoba. Namun karena Emon tidak memiliki uang, ia akan membayarnya dengan gawai yang dicurinya di taman.</p> <p>Wardo menerima dan mengecek gawai yang diberikan, namun ia malah memarahi Emon karena gawai tersebut adalah milik adiknya. Emon tidak peduli dan memohon agar gawai tersebut bisa untuk melunasi. Wardo setuju. Setelah transaksi selesai, Emon memohon hutang narkoba lagi kepada Wardo.</p>	<p>Judul scene: <i>Ending</i> Lokasi: ruang publik SFX: -</p> <p>VO: -</p> <p><i>Warto:</i> Dab! Sing kidul piye dab?</p> <p><i>Dodi:</i> La sing kidul ki yo wes aman. Mbasan aku ketemu komandane, di acc, arep piro-piro oleh</p> <p><i>Warto:</i> Sik lor ki wes ra masalah, wes oke. Garek awak dewe ngirim barange. Cuman ki masalahe wetan ro kulon.</p> <p><i>Dodi:</i> Ha sik wetan kali sesuk tak tembusane meneh</p> <p><i>Warto:</i> Sing wetan kali ki, sek angel ono siji bandare sik kudu ditabrak. Soale nek mung nyekel rong wilayah ki awak dewe ra etuk opo-opo e</p>

Sumber: (Andika Indrayana, 2022)

Kesimpulan

Metode SWOT dapat digunakan untuk mendapatkan ide atau gagasan konsep narasi dan sinematik pada film. Hasil penelitian menghasilkan temuan bahwa tiap variabel pada analisis SWOT dapat menjadi landasan untuk pengembangan ide cerita utama, cerita tambahan, dan

plot, sedangkan observasi di lapangan dapat menjadi landasan dalam penciptaan konsep warna, lokasi, kostum, hingga pemain.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Seni Indonesia yang telah mendanai penelitian ini dan Prasmawanda Pictures sebagai mitra dalam pembuatan film. Tak lupa, ucapan terima kasih juga diucapkan kepada warga kampung Brontokusuman Yogyakarta yang telah turut serta terlibat dalam pembuatan film.

Daftar Pustaka

- David K. Irving & Peter W. Rea. 2010. *Producing and Directing the Short Film and Video, Fourth Edition*, UK: Focal Press.
- Himawan Pratista. 2018. *Memahami Film. Edisi kedua*, Yogyakarta: Montase Press.
- Pat Cooper, Ken Dancyger. 2005. *Writing the Short Film. Third Edition*, UK: Elsevier Focal Press.
- Rune Pettesson. 2002. *Information Design. An Introduction*, PA: John Benjamins B.V.
- K.M. Weiland. 2017. *Creating Character Arcs Workbook*, PenForASWord Publishing.
- Charlotte Worthington. 2009. *Basics Film-Making 01: Producing*, Switzerland: An AVA Book.
- Robert Edgar-Hunt, dkk. 2009. *Basics Film-Making 02: Screenwriting*, Switzerland: An AVA Book.
- Robert Edgar-Hunt. 2010. *Basics Film-Making 03: Directing Fiction*, Switzerland: An AVA Book.
- Robert Edgar-Hunt, dkk., 2010, *Basics Film-Making 04: The Language of Film*, Switzerland: An AVA Book.
- David K. Irving, Peter W. Rea. 2006. *Producing and directing the short film and video*, UK: Elsevier, Inc.
- Pat Cooper, Ken Dancyger. 2005. *Writing the Short Film. 3rd Edition*, UK: Elsevier, Inc.