

## *WifeLive* Screenlife dengan Dekonstruksi Alur Zigzag

Fajar Indayani<sup>1</sup>, Rustim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Histori Artikel:</b></p> <p>Diterima 12 Agustus 2023 Direvisi 30 Agustus 2023 Diunggah 9 Oktober 2023</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b></p> <p><i>Wifelive</i> <i>Hyperhonest</i> <i>Screenlife</i> Dekonstruksi Alur Zigzag</p>	<p>WifeLive film's talks about hyperhonest, the phenomenon of sharing too honestly on social media that is experienced by a pregnant wife. This phenomenon is then packaged in the form of Screenlife, which is a visual storytelling with events displayed on a computer screen, gadget, or smartphone. Narratively, the hyperhonest issue is developed through a zigzag plot deconstruction process that tells the story in an uncoordinated way to build new meanings. This film will show the phenomenon of virtual world propaganda that is used to lies that are often done just for the sake of momentary pleasure.</p> <p style="text-align: right;"><i>This is an open access article under the <a href="#">CC BY-SA</a> license.</i></p> 

**Corresponding Author:**

Fajar Indayani

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jalan Bahder Johan, Guguk Malintang, Padang Panjang, Sumatera Barat

Email: fajar.indayaniyani@gmail.com

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan media baru seperti media sosial membentuk tranformasi baru terhadap karakter manusia. Perubahan ini dapat kita lihat dalam berbagai aktivitas masyarakat yang mengunggah status dan memberi tanggapan atas peristiwa yang terjadi disekelilingnya, kemudian membagikan dengan cepat melalui media sosial. Setiap detik kita bisa melihat dan membaca status baru berisi informasi, baik personal maupun *public* yang diunggah oleh masyarakat. Kebiasaan tersebut kemudian memunculkan beragam masalah dan memicu pergeseran fungsi media sosial dari sekedar pengganti interaksi langsung menjadi panggung pengungkapan diri atau *self-discloser*. Pengungkapan diri adalah komunikasi yang disengaja melalui perilaku verbal yang menjelaskan tentang pengalaman atau perasaan seseorang (Bazarova, 2014: 2)

Cara masyarakat dalam mengungkapkan dirinya sangat beragam, dimulai dari fenomena berbagi privasi diri hingga curhat terlalu jujur di media sosial. Fenomena curahan hati yang berlebihan di media sosial dikenal dengan istilah *Hyperhonest*. Istilah ini hadir ditengah maraknya bahasa gaul oleh generasi muda yang ikut mengiringi perkembangan digital saat ini. *Hyperhonest* merupakan kondisi dimana banyak orang yang dengan mudah mengutarakan isi hatinya melalui status di media sosial. Padahal ketika isi hati yang bersifat privasi itu dicurahkan ke dalam media sosial, maka akan hilang sisi privasinya, artinya masalah pribadi tersebut menjadi konsumsi publik. Selanjutnya, ada tiga faktor pendorong seseorang untuk curhat di media sosial. Pertama, curhat di media sosial dapat memberikan rasa gembira dan senang. Kedua, kebutuhan untuk didengarkan. Ketiga, kebutuhan untuk dikenal, dikagumi sekaligus dipuji dan mendapatkan pengakuan atas status sosial dari banyak orang (Hamza & Putri, 2020: 224-225).

Selain dari unggahan status, cara lain *hyperhonest* adalah *live streaming* yaitu fitur yang tersedia diberberapa jenis media sosial seperti instagram, twitter hingga youtube. Fitur *live* digunakan untuk menyiarkan secara langsung kegiatan atau aktifitas dari penggunaanya dan memungkinkan para pengguna lainnya untuk berkomentar secara langsung. Contoh *hyperhonest* secara *live* ini datang dari seorang publik figur bernama Denise yang sengaja mengungkapkan dirinya sebagai perebut laki orang atau pelakor selama empat tahun secara *live*, baik diakun media sosialnya sendiri hingga diberbagai stasiun televisi.

Perempuan sebagai makhluk yang memiliki sensitifitas tinggi, cenderung menggunakan perasaan dan lebih mudah mengutarakan isi hatinya dibanding laki-laki, sering memanfaatkan situasi tersebut untuk mendramatisir keadaan. Walau sebagian perempuan dan para ibu rumah tangga juga memanfaatkan media sosial sebagai sumber penghasilan baik penghasilan tambahan maupun utama. Seperti aktifitas bersih-bersih, memasak, mengurus anak, mendekorasi ruangan, hingga tutorial menggosok pakaian bisa dijadikan konten demi mendapat keuntungan. Namun terkadang, kegiatan yang seharusnya positif itu juga diselingi dengan narasi-narasi curahan hati kehidupan pribadi.

Melihat fenomena, faktor *hyperhonest* disebabkan oleh kondisi psikologi seseorang, baik itu pengaruh dari luar maupun dari dalam dirinya. Pada perempuan, hal ini menjadi lebih dekat karena dipicu dari kodrat psikologis perempuan itu sendiri yaitu menstruasi, hamil, melahirkan dan menyusui. Diantara empat fase biologis tersebut, fase kehamilan merupakan fase terpenting bagi perempuan, suami, keluarga bahkan kehidupan. Kehidupan yang dimaksud tidak hanya pada dunia nyata tetapi juga di dunia maya. Dimulai dari rahim perempuan kehidupan dilahirkan, kehidupan diperjuangkan, dan kehidupan mendapatkan hakekat dan martabat. Namun dimasa digitalisasi yang penuh *hyperhonest* ini, perempuan hamil memiliki tantangan psikologis yang lebih berat.

## 2. METODE

Film *WifeLive* merupakan film bergenre fiksi. Film fiksi merupakan film dengan cerita yang terikat dengan plot dan menggunakan cerita rekaan. Rekaan yang akan penulis hadirkan pada film ini yaitu dengan salah satu jenis penceritaan non-linear yaitu alur zigzag. Alur zigzag merupakan alur dengan peristiwa dari suatu periode disisipkan dengan peristiwa dari periode lain sebagaimana dinarasikan secara berurutan, misalnya narasi bergantian antara masa lalu dan masa kini (Kim & Bach, 2018:3).

Alur zigzag pada naratif kemudian didekonstruksi menjadi bentuk *screenlife*. *Screenlife* atau film layar komputer adalah genre penceritaan visual dimana semua peristiwa ditampilkan di layar komputer, tablet, atau smartphone. Namun, ada juga film yang berganti layar dan masih dikategorikan sebagai *screenlife*. Pratista (2008: 4) mengatakan unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah sementara unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya. Dalam karya ini, dekonstruksi berupaya untuk membangun makna baru dari pecahan-pecahan peristiwa yang disusun secara zigzag dan dikemas melalui penceritaan visual *screenlife*. Film *WifeLive* berusaha untuk mencari makna baru dari dua dimensi berbeda dunia nyata dan dunia maya. Seperti pemrograman media sosial yang disusun secara sistematis dan berulang, namun para penggunaanya melihat seperti kita bisa melihat kehidupan atau konten seseorang tanpa batas ruang dan waktu secara acak. Segala yang terlihat di dunia maya juga tidak bisa diterima begitu saja karena sifatnya yang semu.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Struktur Film

Struktur adalah blueprint; kerangka desain yang menyatukan berbagai unsur film dan merepresentasikan jalan pikiran dari pembuat film. Struktur mengikat aksi (*action*) dan ide menjadi kesatuan yang utuh. Esensi dari struktur film terletak pada pengaturan berbagai unit cerita atau ide sedemikian rupa sehingga bisa dipahami (Prasetyo, 2007). Plot merupakan penjabaran dari cerita sebuah film yang terdiri dari rentetan-rentetan kejadian bermotivasi dan berhubungan secara sebab akibat. Struktur merujuk kepada cara untuk menyusun dan mengintegrasikan kejadian-kejadian dari plot tersebut (Manogian, 1966: 30).

Pada film *WifeLive*, penulis menggunakan struktur film yang terdiri dari struktur ekstrinsik dan struktur instrinsik. Dalam struktur ekstrinsik, terdapat unsur-unsur atau unit-unit yang membangun yaitu: **shot**; dapat dirumuskan sebagai peristiwa yang direkam oleh film tanpa interupsi. Unsur berikutnya adalah **scene** atau adegan; scene terbentuk apabila beberapa **shot** disusun secara berarti dan menimbulkan suatu pengertian yang lebih luas tapi utuh. Banyaknya **shot**, panjang pendeknya **shot** dalam sebuah adegan akan menentukan ritme dari adegan itu. Selain **shot** dan **scene**, adapula **sequence** atau babak; babak terbentuk apabila beberapa adegan disusun secara berarti dan logis. Babak memiliki ritme permulaan, pengembangan dan akhir. Struktur instrinsik ditentukan oleh sejumlah unsur: 1) eksposisi, 2) *point of attack*, 3) komplikasi, 4) *discovery*, 5) *reversal*, 6) konflik, 7) *rising action*, 8) krisis, 9) klimaks, 10) *falling action*. Melalui penjelasan struktur ini, berikut penulis akan menguraikan penerapan struktur ekstrinsik dan instrinsik film *WifeLive* yang menggunakan alur zigzag.

### Struktur Ekstrinsik Film *WifeLive*

Film *WifeLive* memiliki peristiwa dengan *story duration* selama 2 malam 1 hari. Kurun waktu ini kemudian dipersingkat ke dalam *plot duration* 3 waktu, yaitu:

**Tabel 1.** Story Duration dan Plot Duration

Story Duration	2 malam 1 hari	13 Februari 2023 s/d 14 Februari 2023
Plot Duration	Pukul:	
	9 PM	9 PM: 13 Februari 2023
	9 AM	9 AM: 14 Februari 2023
	9 PM	9 PM: 14 Februari 2023

Plot Duration kemudian terbagi menjadi beberapa peristiwa dan waktu. Masing-masing peristiwa tersebut lalu dikemas dan dipecah ke dalam bentuk rangkaian adegan dan menjadi kesatuan *scene* sebanyak 23 *scene* yang kemudian membentuk sequene dan babak.

**Tabel 2.** Plot Duration Film *WifeLive*

Plot Duration	Peristiwa
<b>9 PM (SCENE 7)</b>	
9. 10	Maya menelpon Suaminya berkali-kali namun tidak diangkat.
	
9. 15	Maya kesal namun ia lalu berusaha menenangkan dirinya dengan merias wajahnya. Setelah merasa cantik dan rasa kesal berkurang. Maya lalu berfoto dan mengirimkan foto tersebut kepada suaminya.
	
<b>Dimulai dari 9 AM, 12 PM, 1 PM, 4PM, 6 PM (SCENE: 2, 6, 8, 10, 11, 12, 16A, 16B, 16C)</b>	
9 AM	Maya terbangun dari tidurnya. Maya melihat Hp dan terlihat beberapa notifikasi dari akun Tok Tok <i>WifeLive</i> -nya. Maya lalu membuka tirai jendela dan mencari botol minum.
9. 10 AM	
	
9. 15	Maya meminum air tersebut dan berniat menelpon suaminya kembali namun tetap tidak ada jawaban.



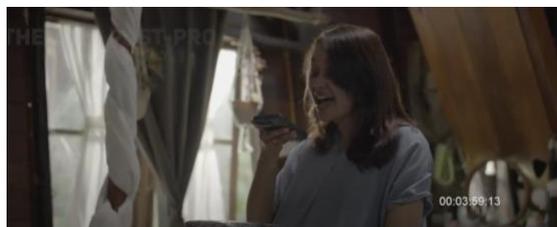
9.30



Maya kesal dan berniat menghilangkan kekesalannya dengan ingin membuat konten.

Saat membuat konten, tiba-tiba perut Maya sakit. Saat Maya mencoba menenangkan perutnya tiba-tiba paket datang.

12.00



Maya membuka pintu dan menerima paket. Setelah itu Maya kembali membuat konten dari paket yang diterimanya.

2.00



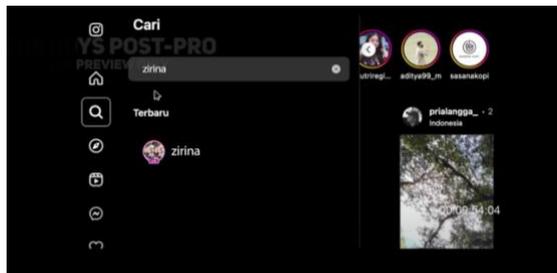
Maya mengirimkan foto-foto kepada suaminya sambil memegang lingerie yang baru saja di unboxingnya.

4.00



Maya kembali merasakan sakit diperutnya. Maya lalu berusaha menghubungi suaminya lagi. Namun tak kunjung diangkat. Ia lalu mencoba menelpon bidan, namun bidan tersebut juga tidak bisa datang. Perut Maya kembali sakit, Maya pun kesal dengan suaminya. Maya mengirim VN kepada suaminya.

5.00



Maya memutuskan untuk melihat akun yang sering ia kuntit yaitu Zirina. Ternyata ia melihat bahwa suaminya sedang bersama Zirina. Maya kesal, maya marah dan Perut Maya kembali sakit.

6.00

Ditengah kesakitan itu, Maya teringat akan pernyataan Bidan yang akan mengirim link untuk mengatasi kontraksi palsu.



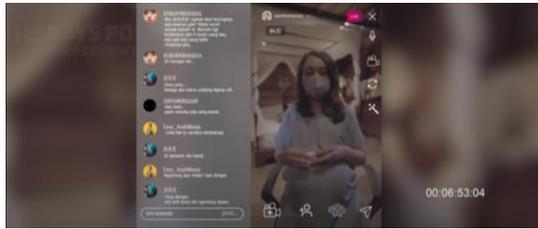
7.00

Maya lalu memutuskan untuk kembali membuka obrolan chat terdahulu dengan suaminya dan berniat untuk membongkar perilaku suaminya.



9.00

Maya memutuskan untuk live streaming dan mengungkapkan semuanya. Namun dipertengahan live, Perut Maya tiba-tiba sakit. Saat hendak ingin meminta bantuan ternyata listriknya mati.



9.40

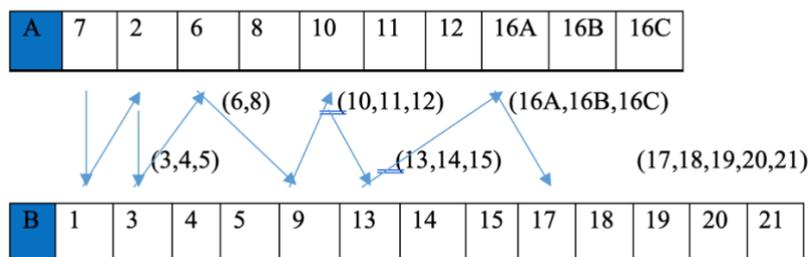
Maya keluar dari rumahnya dan ingin meminta bantuan namun perutnya semakin sakit.



Potongan-potongan adegan di atas merupakan penjabaran cerita secara linear. Pada penceritaan dengan alur zigzag, perpindahan waktu untuk membentuk pola zigzag, peristiwa masa kini dan masa lalu akan muncul secara bergantian atau bolak balik. Masa lalu pada film *WifeLive* merupakan peristiwa ditanggal 13 Februari 2023 pukul 9 PM dan 14 Februari 2023 pukul 9 AM hingga 7 PM. Sedangkan peristiwa masa kini terjadi ketika Maya sedang Live Streaming ditanggal 14 Februari 2023 pukul 9 PM.

A= Masa Lalu, terjadi pada scene 7, 2, 6, 8, 10, 11, 12, 16A, 16B, 16C

B= Masa Kini, terjadi pada scene 1, 3, 4, 5, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21



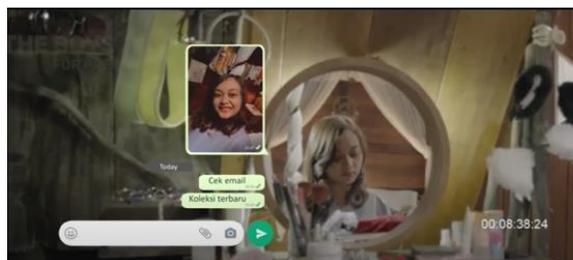
**Bagan 1.** Penerapan Alur Zigzag pada Film *WifeLive*

### Struktur Instrinsik Film *WifeLive*

Berdasarkan kurva pada perancangan karya, struktur batiniyah dapat dijelaskan melalui babak awal, tengah dan akhir. Babak awal atau babak 0 pada film *WifeLive* dimulai dari potongan beberapa peristiwa yang dicampur yaitu, potongan peristiwa pada *scene 7*, *scene 1* dan *scene 18*. Ketiga *scene* tersebut merupakan potongan *scene* yang bertujuan untuk menampilkan sebab dan akibat dari peristiwa penting tokoh Maya. *Scene 7* menceritakan tentang peristiwa ketika Maya pertama kali menghubungi suaminya namun tidak mendapat respon. Dari peristiwa ini kita akan mengetahui jika selain menenangkan pikirannya, berfoto adalah salah satu cara untuk mendapat perhatian dari suaminya. Informasi berlanjut hingga suasana ini akan terulang pada *scene 16A* dan menjadi *point of attack*.



Gambar 1. Potongan Scene 7

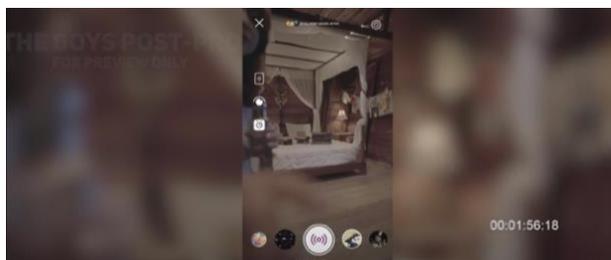


Gambar 2. Potongan Scene 16A

Pada peristiwa ini juga akan terlihat eksposisi dimana akan diperkenalkan tokoh Maya dan beberapa akun media sosialnya. Konfrontasi bertentangan yang terjadi pada *scene 16A* sebagai *point of attack* adalah Maya berharap dengan sudah mengirimkan foto yang ia sebut “Koleksi Terbaru” dan tangan yang memegang lingerie berwarna merah dan hitam bisa mendapat respon dari suaminya, namun saat ia mencoba kembali menghubungi ternyata tetap tidak ada jawaban dari suaminya. Maya lalu kembali merasakan emosinya, namun disaat itu perut Maya kembali sakit. Maya terus mencoba memohon dengan mengirim *Voice Note* namun tiba-tiba nomor suaminya justru tidak aktif. Dari sini Maya berpikir bahwa ia sepertinya tahu kemana suaminya pergi. Maya lalu membuka laptop dan *Log in* akun Instagramnya. Maya mencari nama Zirina yang ternyata sedang melakukan siaran langsung bersama suaminya. Melihat ini Maya mengamuk dan kejadian live streaming itu menjadi sebab kedua dari peristiwa yang akan terjadi pada *scene 1*.



Gambar 3. Potongan Scene 2



Gambar 4. Potongan Scene 5

Pada babak ini struktur komplikasi, *discovery*, *reversal*, konflik, *rising action*, krisis dan klimaks terjadi. Babak ini merupakan interaksi antara Maya dan Netizen yang tidak lain adalah teman-teman kuliahnya yang kemudian memberikan informasi serta *clue* di dalamnya. Komplikasi muncul ketika beberapa akun yang bergabung mengenali background kamar yang terlihat di kamera. Mereka juga mulai mengenali Maya dari konten-konten yang pernah ia buat karena menggunakan latar kamarnya. Beberapa akun yang sudah mengenali Maya menyuruh Maya untuk menunjukkan wajahnya. Sebagian lagi menyangka ada sesuatu yang janggal dari konten yang pernah dibuat dengan pernyataan Maya. **Discovery** terlihat saat adegan berulang untuk menjelaskan peristiwa secara lebih detail yaitu ketika Maya memasukkan *username* akun Instagramnya yang bernama “ASTUTI” dengan *password* 22222 yang kemudian disusul dengan komentar Maya yang berkata “MATI AJA ANJING” pada *Live* Zirina.

Bagian *reversal* lalu muncul diselingi dengan pernyataan Maya dengan dialog: “Mungkin aku aja yang terlalu bodoh, mau sama suami orang yang terlalu cinta istri pertamanya”. Para netizen kemudian heboh dan selanjutnya informasi baru kembali terbongkar ketika ia mengatakan jika peristiwa yang dialami Maya disebabkan oleh tindakan pembulian dari teman-temannya. Selanjutnya, dengan pengakuan-pengakuan Maya, netizen pun saling menghujat, meremehkan hingga pura-pura peduli dengan Maya. Pada bagian Konflik seharusnya sudah disebar dari awal yang kemudian berujung ketika Perut Maya semakin sakit namun listrik padam dan ia belum sempat meminta bantuan seperti share maps kepada netizen. Peristiwa ini kemudian merujuk pada *Rising Action* dan Krisis hingga berujung Klimaks, Maya lalu mencoba membuat status di akun

seperti *Whatsapp* namun ternyata ia baru teringat jika kontak yang ada digawainya hanya ada suami dan bidan. Setelah itu ia berusaha menghubungi ibunya, namun kita juga akan mengetahui jika kontak ibunya terblokir. Saat Maya membuka blokir, ternyata nomor tersebut sudah tidak dapat dihubungi. Maya lalu berusaha keluar rumah untuk meminta pertolongan.



Gambar 5. Potongan Scene 18

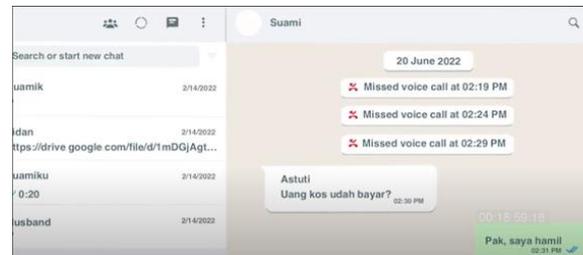


Gambar 6. Potongan Scene 19

Saat Maya keluar dengan kesakitan, *Falling Action* kemudian muncul namun kembali diselengi dengan pengungkapan dan kilas balik. Saat Maya menangis, gambar akan bergantian dengan bukti chat antara Maya dan suaminya yang ternyata Maya adalah korban dari jeratan seorang pejabat kampus yang memanfaatkan situasi terdesak dari mahasiswanya.



Gambar 7. Potongan Scene 16C



Gambar 8. Potongan Scene 16C

### Struktur Dekonstruksi Alur Zigzag

Setelah melewati struktur alur zigzag, film *WifeLive* memasuki proses dekonstruksi yang bertujuan untuk membangun makna baru dengan cara menunda makna. Informasi yang disampaikan secara utuh akan dibongkar dan dipotong sehingga terjadi penundaan makna. Alur yang zigzag meninggalkan beberapa potongan untuk diungkapkan dilain babak sehingga terjadi kilas balik untuk menemukan makna yang sesungguhnya. Pembongkaran tersebut juga bertujuan untuk memaknai *hyperhonest* sebagai salah satu fenomena media sosial dengan kebenaran atau informasi yang bersifat semu.

### B. Tekstur Film

Tekstur memiliki dimensi sensorik yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan akan sesuatu dengan membangkitkan respon. Tekstur juga mencakup ekspresi kualitas dan alam yang lebih luas, berkaitan dengan tenunan kain, jaring, atau narasi. Tekstur film membentuk pemahaman tentang dunia film dan membawa pertimbangan suasana hati dan perasaan yang lebih luas, (Lucy Fife & Donaldson, 2014:14). Tekstur memengaruhi aspek visual pada film yang dapat memengaruhi perasaan dan membawa makna naratif jauh lebih dalam dimana hal tersebut bisa terbentuk dari aspek sinematografi, editing dan suara. Pada film *WifeLive* penggerak mood atau suasana dibentuk melalui tekstur yang dihasilkan dari pencahayaan, kedalaman lensa kamera, variasi shot, tata potongan gambar, suara dan *mood*.

### Pencahayaan

Unsur cahaya dalam film atau pencahayaan berfungsi untuk menyinari objek baik itu artis, ruang dan benda-benda artistik sehingga teksturnya dapat divisualkan. Selain itu, fungsi cahaya juga untuk menentukan perbedaan waktu seperti pagi, siang, sore, malam dan eksterior atau interior. Pencahayaan juga terbagi dua yaitu pencahayaan alami dan buatan. Film *WifeLive* menggunakan satu lokasi kshalejadian utama yaitu rumah. Didalam skenario, rumah yang dimaksud adalah rumah yang berada jauh dari pemukiman warga, dari pemukiman warga. Setelah proses mencari lokasi, penggarap dan tim menemukan sebuah rumah yang sesuai dengan cerita. Berikut adalah gambar rumah yang menjadi *setting* film *WifeLive*.

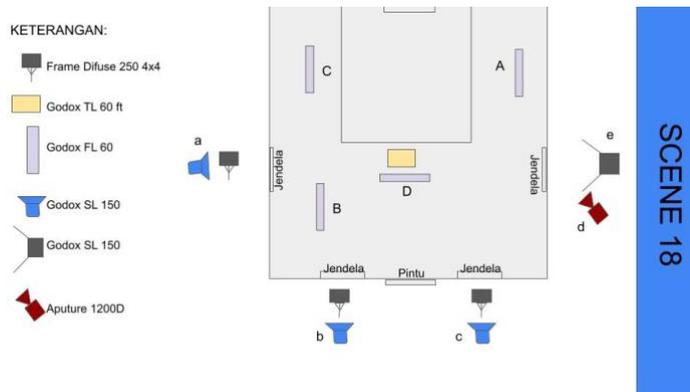


**Gambar 9.** Rumah Tampak Depan



**Gambar 10.** Rumah Tampak Samping

Berdasarkan gambar diatas, rumah tersebut mempunyai desain bangunan yang menggunakan unsur kayu, sehingga tekstur dan warna yang akan divisualkan adalah tekstur rumah dengan konsep kayu. Untuk itu, pencahayaan pada set menggunakan lampu Godox TL 60 FT, lampu Godox FL 60, Lampu Godok SL 150 dan lampu Aputure 1200D. Penggunaan lampu-lampu tersebut, terutama lampuAputure 1200D memberikan cahaya yang dapat memperlihatkan dimensi ruang hingga artistik pada set. Lampu-lampu tersebut kemudian disetting sesuai dengan suasana dan waktu, seperti ketika pagi, sore dan malam hari. Penataan cahaya pada film *WifeLive* untuk membentuk tekstur semu dapat dijelaskan pada *floorplan* dibawah ini:



**Gambar 11.** Floor Plan Lighting

Penataan lampu tersebut digunakan untuk semua scene yang kemudian diatur intensitas cahayanya. Untuk mewakili pencahayaan pada film, penggarap memilih beberapa scene dibawah ini:

**Tabel 3.** Konsep Tata Cahaya dalam Film *WifeLive*

Nama Lampu	Intensitas Cahaya pada			
	Scene 2 (Morning)	Scene 16C (Afternoon)	Scene 18 (Night)	Scene 18 (mati lampu)
Godox TL 60 Ft	A, B, C (INT) Dim 50% 5500K	A, B, C (INT) Dim 50% 5500K	A, B, C (INT) Dim 50% 5500K	A, B, C (INT) Dime 30 Hue 180 Saturation 30%
Godox FL 60	Dim 70% 5500K	Dim 70% 5500K	Dim 70% 5500K	-
Godox SL 150	a, b, c (EXT) Dim 30% 5600K+CTB Full+Frame Difuse 250	a, b, c (EXT) Dim 30% 5500K+CTB Full+Frame Difuse 250	a, b, c (EXT) Dim 30% 5500K+CTB Full+Frame Difuse 250	a, b, c (EXT) Dim 30% 5500K+CTB Full+Frame Difuse 250
Aputure 1200D	Dim 30% 5500 K	Dim 50% Ligthning Effects	Dim 50% Ligthning Effects	Dim 50% Ligthning Effects

Penerapan tata cahaya pada tabel diatas dapat dilihat dari potongan adegan pada scene 2 yaitu ketika Maya terbangun dari tempat tidurnya dan membuka tirai-tirai jendela. Untuk pencahayaan sore akan terlihat

pada Scene 16c dengan potongan adegan yang memperlihatkan Maya sedang melihat Live Streaming Zirina hingga ia mengamuk. Pada Scene 18 yaitu potongan adegan ketika Maya Live Streaming dan ditengah aksi itu berlangsung tiba-tiba lampu mati dan seluruh ruangan menjadi gelap hanya disinari oleh cahaya dari handphone. Berikut penerapan tata cahaya pada film *WifeLive* sebagai berikut:



**Gambar 12.** Cahaya pada Potongan Scene 2

Gambar 17 merupakan potongan dari *scene 2*, adegan ketika Maya terbangun dari tidurnya. Adegan pada *scene* ini memberikan informasi keterangan waktu dengan terlihatnya pencahayaan alami cahaya dipagi hari yang masuk melewati celah jendela.



**Gambar 13.** Cahaya pada Potongan Scene 16C

Gambar 18 merupakan potongan dari *scene 16C*, adegan ketika Maya menangis melihat *live streaming* suaminya bersama istri pertamanya. Adegan dengan tangisan ini merupakan peristiwa disore hari. Suasana sore dengan cahaya yang mulai turun membuat peristiwa pada *scene* ini lebih dramatik.



**Gambar 14.** Cahaya *Exterior* pada Potongan Scene 11

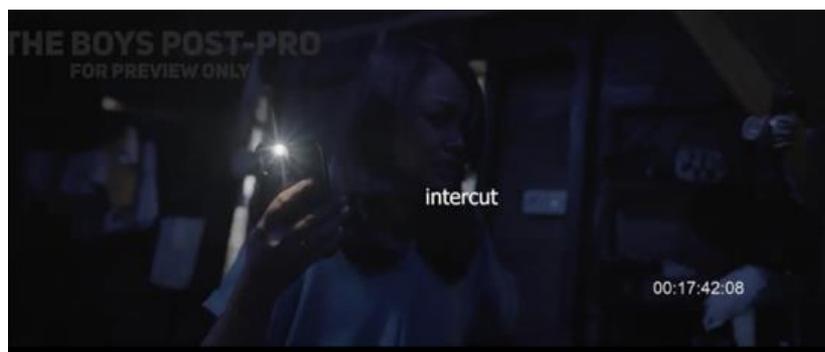
Gambar 19 merupakan adegan Maya membuka pintu saat seorang kurir paket berteriak paket. Adegan ini merupakan satu diantara dua *scene* yang menggunakan set eksterior. Pencahayaan alami yang digunakan

merupakan cahaya disiang hari degnan informasi waktu yang akan dijelaskan melalui *motion graphic* pada adegan sebelumnya.



**Gambar 15.** Cahaya pada Potongan Scene 18

Gambar 20 merupakan adegan Maya saat Live Streaming yang dilakukan pada saat malam hari. Adegan utama ini memang dipilih disaat malam hari untuk menambah dramatik cerita. PEncahayaan interior didukung dengan cahaya blue moon dari luar jendela membuat suasana pada adegan ini menjadi lebih menarik dan menyita perhatian penonton.



**Gambar 16.** Cahaya pada Potongan Scene 18 Mati Lampu

Gambar 21 diatas memperlihatkan potongan adegan Maya di scene 18 ketika mati lampu dan Maya menghidupkan senter *handphonenya*. Adegan lampu mati ini selain untuk kebutuhan cerita namun juga pendukung efek dramatik film. Beberapa gambar diatas menunjukkan bahwa pencahayaan tidak hanya membentuk tekstur, namun juga suasana. Dari pencahayaan tersebut, kita dapat melihat jelas setiap objek, baik itu manusia atau tokoh maupun benda-benda artistik seperti kasur, laptop, meja dan yang lainnya yang ada di dalam setiap adegan.

### **Editing**

Tahap editing adalah proses paling penting pada penceritaan visual Screenlife yang menjadi konsep dari film *WifeLive*. Penceritaan visual tersebut tersusun dari *motion graphic* dan *pop up*. *Motion graphic* berasal dari kata motion atau gerakan dan graphic yang berarti gambar. Umumnya, motion graphic atau grafik gerak adalah ilustrasi atau gambar yang bergerak. Desain dan ilustrasi berjalan beriringan, sehingga seorang ilustrator juga dapat berperan sebagai seorang desainer. Motion graphic biasanya menggabungkan elemen-elemen seperti teks, suara, ilustrasi, foto, dan video yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi. Perpaduan antara media audio dan visual dalam motion graphic membuat motion graphics menjadi unik dan membedakannya dengan jenis grafis lainnya.

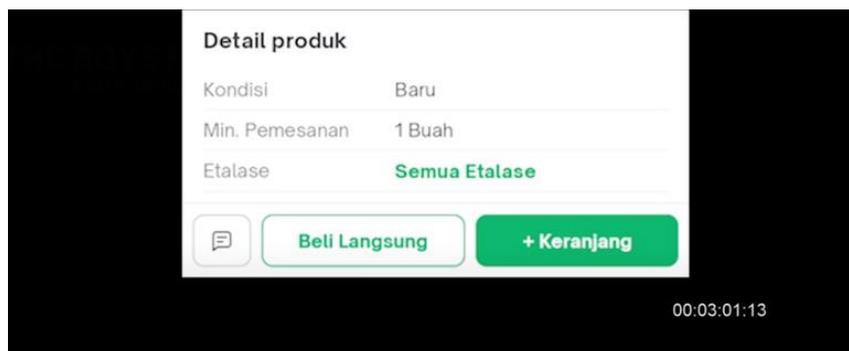
Gallagher & Paldy menyatakan bahwa semua desain memiliki penempatan visual yang memandu audiens ke dalam pesan dan membantu mereka memahami informasi utama yang coba disampaikan oleh desain. Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya menunjukkan susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi menentukan elemen mana yang ditekankan dan bagaimana informasi ditulis ke dalam desain. Beberapa potongan motion graphic yang telah disusun merupakan teknik penceritaan visual dari bentuk *screen life*. Pada proses ini membutuhkan waktu yang panjang karena pembuatan motion diawali dengan perancangan dengan per kerangka, bentuk, warna, hingga berakhir pada pergerakannya yang salah satunya disebut pop up.

*Pop Up Animation effects* adalah salah satu effects keren yang digunakan di Motion graphics. Biasanya digunakan untuk awal munculnya 16 suatu object kedalam scene yang sedang di buat. Dalam Tutorial After Effects ini kita akan mencoba membuat pop up animation effects dengan kualitas smooth yang baik (Yaseer Bakhtiar, 2016). Berikut adalah potongan-potongan adegan yang menggunakan *Motion Graphic* dan *Pop Up*.



**Gambar 17.** Motion Layar Handphone

Gambar diatas merupakan potongan adegan pada *scene 2*. *Scene* ini menjelaskan tentang beberapa hal yaitu pengenalan kehidupan virtualnya dan keterangan waktu. Penjelasan waktu dijelaskan oleh motion graphic, terlihat disana pukul 9.10 AM tanggal 14 Februari 2023 untuk menandai pergantian hari. Selanjutnya, dibawah keterangan waktu terdapat pop up notifikasi yang memperlihatkan tentang akun *WifeLive* nya yang mendapat beberapa like dan pengikut baru.

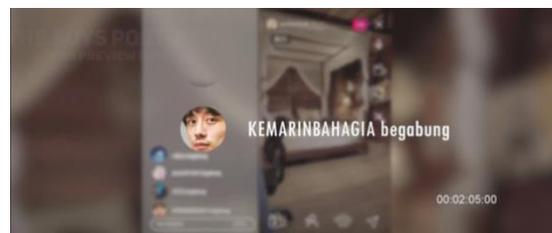


**Gambar 18.** Motion Graphic Aplikasi Belanja Online

Gambar 23 merupakan potongan *scene 12*. *Scene* ini merupakan adegan yang menjelaskan tentang kehidupan virtual Maya yang sering menggunakan aplikasi belanja online untuk memenuhi kebutuhannya. *Scene* ini juga menjadi penanda ketika *flashback* karena komentar salah satu akun pada saat ia *Live Streaming* yang mengenali tokoh lewat kontennya dan mengatakan “ini kan mbak-mbak *checkout* itu kan?”.

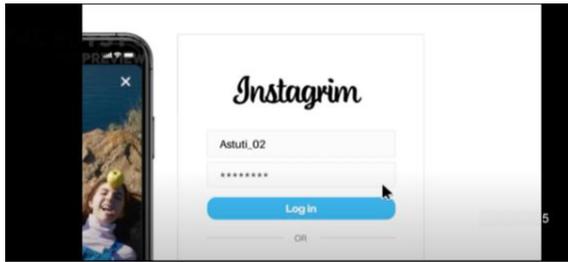


**Gambar 19.** Fitur Live Streaming

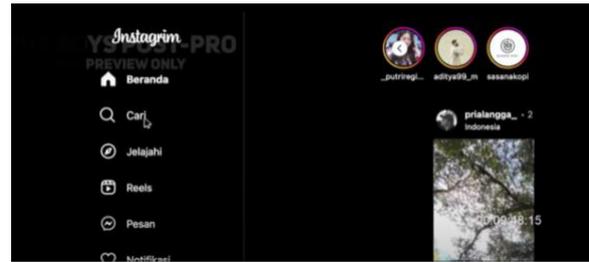


**Gambar 20.** Komentar Live Streaming

Kedua gambar di atas menjelaskan tentang adegan tokoh Maya sedang melakukan Live Streaming dan terlihat beberapa fitur didalamnya. Selanjutnya tampak salah satu akun bernama Kemarin Bahagia muncul dilayar, hal ini menandakan dialog antara tokoh Maya dan Netizen.

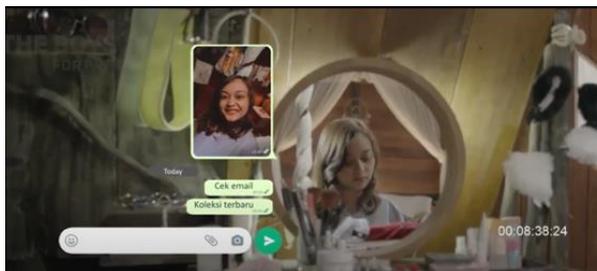


**Gambar 21.** Motion Login Instagram

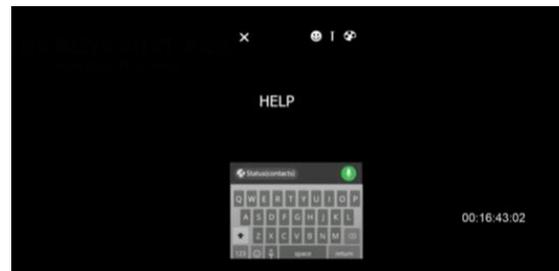


**Gambar 22.** Kolom Pencarian Instagram

Kedua gambar diatas menjelaskan tentang aplikasi instagrim atau sama halnya dengan aplikasi instagram yang terdapat fitur Live Streaming. Selain itu, gambar ini juga menandakan jika akun yang kita punya tidak hanya dipergunakan untuk ekspresi diri sendiri, tetapi kita bisa menjadi penguntit atau stalker sebutannya untuk mengetahui aktifitas orang lain baik itu dengan tujuan yang baik bahkan buruk.

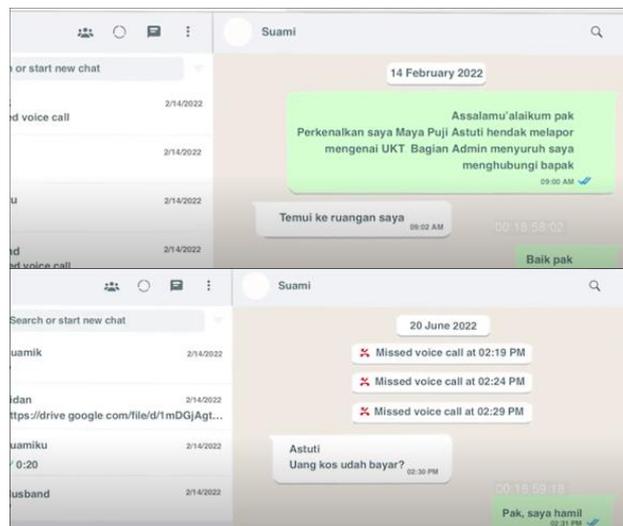


**Gambar 23.** Motion Graphic Chat Handphone



**Gambar 24.** Motion Graphic Status

Kedua gambar diatas menunjukkan tentang aktifitas Maya yang sering mengirimkan foto untuk suaminya. Ini juga terlihat pop up dari obrolan Maya yang dapat menerangkan pergantian waktu dan kebiasaannya. Gambar 29 menunjukkan Maya yang mengetik help di sebuah fitur yang disebut status. Fitur status ini memungkinkan kita membegikan kabaar atau aktifitas pendek yang bisa dilihat orang lain dalam kontak whatsapp. Hal ini juga menunjukkan jika Maya berusaha meminta tolong tapi ternyata kontaknya hanya berisi suami dan bidan, sehingga permintaan bantuannya tetap saja tidak berfungsi.



**Gambar 25.** Motion Graphic Chat Web

Kedua gambar diatas menunjukkan tentang aplikasi chat atau obrolan yang bisa melalui web. Sehingga bentuk dan desainnya sedikit berbeda dari handphone. Gambar tersebut juga menjelaskan tentang keterangan waktu, dan bukti obrolan Maya dengan suaminya sehingga nanti akan terbukti jika Maya hanyalah mahasiswa simpanan pejabat kampus.

#### 4. KESIMPULAN

Fenomena *hyperhonest* disebabkan oleh psikologis seseorang, dimana penyebab terjadinya aksi tersebut adalah curhat memberi rasa gembira dan senang, kebutuhan untuk didengarkan, dan kebutuhan mendapat pengakuan, kebutuhan untuk dikenal, dikagumi dan mendapat pengakuan atas sosial dari banyak orang. Faktor-faktor tersebut berhasil mengalihkan kerugian yang menimpa atas dirinya yaitu kebocoran atas kehidupan pribadinya. Sehingga fenomena itu terus terjadi hingga menjadi budaya baru saat ini di media sosial.

Fenomena tersebut kemudian dituangkan ke dalam naratif dengan penceritaan alur zigzag yang kemudian didekonstruksi membentuk penceritaan visual *Screenlife*. *Screenlife* disusun menggunakan *motion graphic* dan pop up editing. Hampir keseluruhan scene dengan total scene sebanyak 23 yang tidak menggunakan *motion graphic* dan pop up editing hanya scene 4, 14 dan 20. Film *WifeLive* hadir untuk memperlihatkan fenomena *hyperhonest* yang terjadi saat ini yang kemudian dapat membawa dampak negatif dapat pula berdampak positif. Selain privasi tersebar dan sifat-sifat palsu manusia di media sosial, ternyata *hyperhonest* ini juga bisa dijadikan solusi untuk membongkar perilaku menyimpang masyarakat terutama yang dilakukan para pendidik atau pejabat publik.

#### REFERENSI

- Ajidarma, Seno Gumira. (2000). *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Indonesia Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973-1992*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Anhika, Y. L., Rahman, A., & Krishn, A. (2017). TEKNIK EDITING DISKONTINUITI PADA DRAMA TELEVISI 44V. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 9(1), 80-92.
- Armantono, RB, Surya Paramita. (2013). *Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta.
- Bazarova, N. N., & Choi, Y. H. (2014). Self-disclosure in social media: Extending the functional approach to disclosure motivations and characteristics on social network sites. *Journal of communication*, 64(4), 635-657.
- Chatman, S.B. (1980). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Dancyger, K. (2014). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. CRC Press.
- Elvina, L., ZA, R. N., & Rosdiana, E. (2018). Faktor Yang Berhubungan dengan Kesiapan Psikologis Ibu Hamil Trimester III dalam Menghadapi Persalinan. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 4(2), 176-184.
- Hamzah, R. E., & Putri, C. E. (2020). Analisis Self-Disclosure Pada Fenomena *Hyperhonest* Di Media Sosial. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 3(2), 221-229.
- Genette, G. (1983). *Narrative discourse: An essay in method*. Cornell University Press.
- Harris, Charles. (2011). *Complete Screenwriting Course: An End-to-End Guide to Writing, Developing and Marketing a Script for TV or Film*. London: The McGraw-Hill Companies.
- Hasanah, M., & Adawiyah, R. (2021). Diferensiasi Konsep Perempuan Tiga Zaman: Kajian Dekonstruksi Jacques Derrida. *Litera*, 20(1), 1-28.
- Himawan, Pratista. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka Istiyono.
- Kozloff, Z. (1998). *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film*. University Of California.
- Norris, C. (2003). *Membongkar teori dekonstruksi jacques derrida*. Ar-Ruzz.
- Yusabiran, Misbach. (2010). *Teknik menulis film cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta Press.
-