

**Penyutradaraan Film Televisi "WANDU"
dengan Gaya Neorealisme**

**SKRIPSI KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



**disusun oleh:
Ghalif Putra Sadewa
NIM: 1210645032**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**Penyutradaraan Film Televisi "WANDU"
dengan Gaya Neorealisme**

**SKRIPSI KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



**disusun oleh:
Ghalif Putra Sadewa
NIM: 1210645032**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Prodi Televisi dan Film, Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 27 Juni 2016

Dosen Pembimbing I/ Anggota Penguji

Retno Mustikawati, M.F.A.

NIP: 19771011 200212 2 001

Dosen Pembimbing II/ Anggota Penguji

Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIP: 19750529 200003 1 002

Cognate/ Penguji Ahli

Dyah Arum Retnowati, M.Sn

NIP: 19710430 199802 2 001

Ketua Jurusan Televisi/Ketua Program Studi

Fakultas Seni Media Rekam

Dyah Arum Retnowati, M.Sn

NIP: 19710430 199802 2 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum

NIP: 19610710 198703 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188
 Telepon (0274) 384107
 www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Bhalif Putis Sədewa
 No. Mahasiswa : 1210645032
 Angkatan Tahun : Televisi angkatan 2012
 Judul Penelitian/ : Penyutradaraan Film Televisi "Wanda" dengan
 Perancangan karya Gaya Neorealisme

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 20 - 6 - 2016

Yang menyatakan



[Handwritten signature]

Bhalif P Sədewa



Karya ini dipersembahkan untuk orang-orang yang aku sayangi, kemarin, saat ini,
dan yang akan datang. Terimakasih untuk kasih dan sayangnya. Dan seluruh
kawan-kawan yang selalu membantu setiap saat.

*“Karena kami mempunyai pengharapan yang demikian, maka kami bertindak
dengan penuh keberanian”*

(2 Korintus 3:12)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan bimbinganNya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini berupa karya "*Penyutradaraan Film Televisi Wandu dengan Gaya Neorealisme*". Proses produksi film televisi ini dapat berhasil karena adanya campur tangan berbagai pihak. Oleh karenanya, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala cinta kasihNya.
2. Orangtua tercinta, ibu Sayekti Rachel Rahayu yang selalu menjadi semangat dalam hidup.
3. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Dosen Wali sekaligus Ketua Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Retno Mustikawati, M.F.A, selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn atas motivasi selama masa proses belajar mengajar.
8. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn atas masukan, kritik, dan saran selama ini.
9. Semua staf pengajar dan karyawan Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Pius Rino Pungkiawan, selaku kakak dan teman selama masa kuliah.
11. Mas Janu, Mas Ade, Mas Hery, Bung Morsed, Panji Prawira.
12. Semua *crew* dan pemain yang terlibat dalam proses pembuatan karya film televisi "Wandu".

13. Teman-teman seperjuangan Televisi 2012 dan seluruh angkatan Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Keluarga besar bapak Beny Saridjan dan penghuni kos “Bregos”.
15. Keluarga besar Lautan Animasi, PT. Saka Tirta Pranata.
16. Keluarga besar Trinugroho Budi Wibowo dan ibu Sri Widowati atas dorongan motivasinya.
17. Gilang Nugraheni Sayekti
18. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai.

Akhir kata semoga karya film televisi “Wandu” dapat memberi manfaat sebagai bahan diskusi dan perkembangan dunia pertelevisian. Apabila pada prosesnya masih terdapat kekurangan dan kesalahan oleh karena itu penulis membutuhkan saran dan kritik yang membantu sempurnanya pembuatan karya beserta analisisnya dikemudian hari, terimakasih.

Yogyakarta, 19 Juni 2016

Penulis

Ghalif P Sadewa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR FOTO.....	xi
DAFTAR <i>CAPTURE SCREEN</i>	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan.....	12
1. Identitas.....	12
2. Waria.....	13
B. Analisis.....	14
1. Skenario “Wandu”.....	14
a. Penulisan Skenario “Wandu”.....	14
b. Premis.....	14
c. Tema Cerita.....	14
d. Sinopsis film televisi “Wandu”.....	15

e. Alur/plot.....	16
f. Konflik.....	16
2. Analisa 3 Dimensi Tokoh.....	17
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Penyutradaraan.....	20
B. Neorealisme.....	21
C. Sinematografi.....	24
1. <i>Setting</i> atau latar.....	25
2. Kostum dan rias.....	25
3. Pencahayaan.....	26
4. Pemain dan pergerakannya.....	26
D. <i>Casting</i>	27
E. Tata Suara.....	27
F. <i>Editing</i>	28
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Estetik.....	29
1. Penyutradaraan.....	30
2. Naskah/Skenario.....	30
3. Sinematografi.....	31
4. Tata Artistik.....	34
5. Tata Suara.....	34
6. <i>Editing</i>	34
B. Desain Program.....	34
C. Desain Produksi.....	35
D. Konsep Teknis.....	35
1. Penyutradaraan.....	35
2. Sinematografi.....	36
3. Tata Cahaya.....	36
4. Tata Artistik.....	37
5. Tata Suara.....	38

6. <i>Editing</i>	38
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Proses Perwujudan.....	39
1. PraProduksi.....	39
a. Analisis Naskah.....	39
b. Rapat Produksi.....	39
c. <i>Hunting</i> Lokasi.....	40
d. <i>Casting</i> Pemain.....	42
e. <i>Rehearsal</i>	49
f. <i>Recce</i>	49
g. Jadwal <i>Shooting</i>	50
2. Produksi.....	51
3. PascaProduksi.....	54
a. <i>Loading File</i>	54
b. <i>Screening rushes</i> atau <i>preview</i> materi.....	55
c. Pemilihan <i>Shot</i>	55
d. Sinkronisasi.....	55
e. <i>Assembly</i>	55
f. <i>Rough Cut</i>	55
g. <i>Fine Cut</i>	55
h. <i>Offline Editing</i>	56
i. <i>Mixing Audio</i>	56
j. <i>Editing Online</i>	56
B. Pembahasan Karya.....	56
1. Penyutradaraan.....	56
2. Pemain dan Pergerakannya.....	61
3. Sinematografi.....	65
4. Tata Cahaya.....	67
5. Tata Suara.....	68
6. <i>Setting</i> dan <i>Property</i>	68

7. <i>Editing</i>	70
BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	73
LAMPIRAN	



DAFTAR FOTO

Foto 4.1 Adegan Sani belanja tas <i>branded</i> di salah satu gerai Hartono Mall.....	32
Foto 4.2 Kostum dan rias yang dipakai Ayu ketika adegan di kelurahan....	33
Foto 4.3 <i>Crew lighting</i> sedang meng <i>cutter</i> pancaran cahaya dari gerai toko.. ..	37
Foto 4.4 Penataan <i>property</i> salah satu sudut kamar Ayu.....	37
Foto 4.5 Operator <i>boom mic</i> dan <i>crew</i> lainnya mengikuti pergerakan Sani memasuki Mall.....	38
Foto 5.1 Sutradara mengamati <i>frame</i> kamera bersama DoP dan Penata Cahaya.....	50
Foto 5.2 Proses <i>recce</i> di lokasi toilet untuk mengatur tempo gerakan dan penghayatan naskah.....	50
Foto 5.3 Assisten Sutradara 1 memberi pengarahannya pada ekstras saat <i>Recce</i> di rumah Kemmy.....	50
Foto 5.4 Sutradara mengkoreksi pengambilan gambar dan artistik.....	51
Foto 5.5 Proses pengambilan adegan petugas TPU datang di rumah Lastri.....	51
Foto 5.6 Proses pengambilan adegan di kelurahan Sorosutan. Adegan Ayu mengurus surat.....	52
Foto 5.7 Penggunaan papan clap bertujuan memudahkan sinkronisasi audio video.....	53
Foto 5.8 Proses pengambilan Sani, Rina, dan Satpam berdebat. Lokasi Hartono mall.....	53
Foto 5.9 <i>Crew lighting</i> mengatur intensitas cahaya. Tampak DoP memperhatikan arah cahaya.....	53
Foto 5.10 Pengambilan adegan Sarijan memandikan ayam jago.....	54
Foto 5.11 Penggunaan kain putih sebagai <i>diffuse</i> membuat cahaya matahari rata lebih <i>soft</i>	67
Foto 5.12 Ruang depan kamar Kemmy.....	69

Foto 5.13 Kamar Kemmy.....	69
Foto 5.14 Pengambilan adegan di salah satu gerai Hartono mall.....	70



DAFTAR *CAPTURE SCREEN*

<i>Capture screen 5.1</i> Lastri hanya duduk pasrah. Suryo mengajak Sarijan melihat jenazah Kemmy.....	57
<i>Capture screen 5.2</i> Penolakan jenazah Kemmy oleh warga karena Dianggap menyimpang.....	58
<i>Capture screen 5.3</i> Ayu menyuap petugas kelurahan, berharap berkasnya bisa diproses.....	59
<i>Capture screen 5.4</i> Ayu diperhatikan oleh anak kecil dan ibu-ibu yang sedang hamil.....	59
<i>Capture screen 5.5</i> Awal Rina salah paham terhadap Sani.....	60
<i>Capture screen 5.6</i> Satpam mall ikut menarik-narik Sani.....	60
<i>Capture screen 5.7</i> Satpam memeriksa tas Sani dengan paksa.....	60
<i>Capture screen 5.8</i> Lastri meminta Suryo agar Kemmy dimandikan di rumah.....	62
<i>Capture screen 5.9</i> Lastri menjelaskan kalau anaknya bukan mati karena HIV.....	62
<i>Capture screen 5.10</i> Lastri terpukul hatinya saat utusan warga menolak jenazah Kemmy.....	62
<i>Capture screen 5.11</i> Suryo menegaskan adiknya (Kemmy) bukan mati karena HIV.....	63
<i>Capture screen 5.12</i> Ayu merias dengan latar belakang poster gambar dewasa.....	64
<i>Capture screen 5.13</i> Ayu menjadi pusat perhatian di kelurahan (genit kepada anak kecil).....	64
<i>Capture screen 5.14</i> Tukang ojek menggoda Sani dan merendahkan Sani.....	65
<i>Capture screen 5.15</i> Sani menjelaskan kepada Rina dan Satpam atas tuduhan mereka.....	65
<i>Capture screen 5.16</i> Adegan <i>long take</i> saat Rina membawa Sani ke Satpam.....	66

Capture screen 5.17 Adegan long take saat Lastri mengetahui Kemmy meninggal..... 66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film Umberto D. (1952) karya Vittorio de Sica.....	7
Gambar 1.2 Poster film Daun Diatas Bantal (1998) karya Garin Nugroho.....	9
Gambar 1.3 Poster film Lovely Man (2011) karya Teddy Soeriaatmadja.	11

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Lokasi <i>shooting</i>	40
Tabel 5.2 <i>Casting</i> pemain film “Wandu”.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 2. Desain Produksi Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 3. *Storyboard* Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 4. *Fotoboard* Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 5. *Breakdown* Artistik Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 6. *Breakdown Make-up* Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 7. *Breakdown Wardrobe* Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 8. Jadwal Produksi/*Call Shet*
- Lampiran 9. Poster Karya Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 10. Poster *Screening* Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 11. Foto Dokumentasi Produksi Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 12. Foto Dokumentasi *Screening* Film Televisi “Wandu”
- Lampiran 13. Desain Undangan *Screening*
- Lampiran 14. Surat Keterangan Melaksanakan *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 15. *Form* Tugas Akhir I-VIII

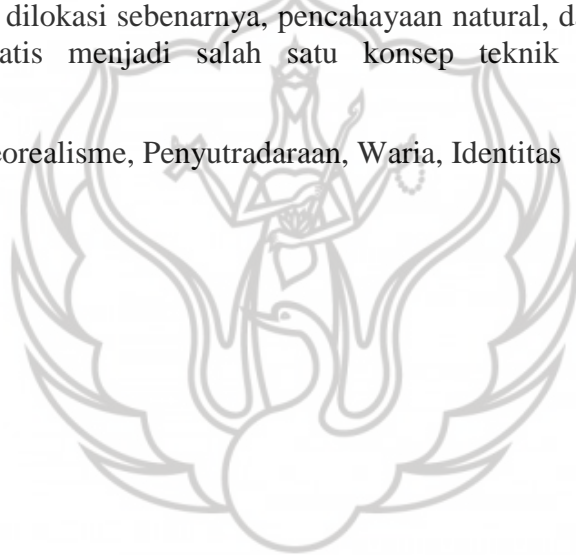
ABSTRAK

Karya seni “Penyutradaraan Film Televisi Wandu dengan Gaya Neorealisme” ini bertujuan untuk menyajikan sebuah program film televisi yang memberi hiburan sekaligus edukasi bagi masyarakat umum tentang refleksi diri untuk menghargai orang lain dan pilihan hidupnya. Pembuatan karya film televisi ini menggunakan gaya neorealisme untuk menghadirkan realita sesungguhnya yang terjadi di masyarakat tentang kehidupan dan problematika waria.

Objek penciptaan karya seni ini adalah film televisi berjudul “Wandu” yang bercerita tentang problematika tiga orang waria yang berjuang untuk diakui identitas dan haknya dalam masyarakat tetapi masyarakat menolak. Identitas menjadi sesuatu yang penting bagi setiap individu tak terkecuali waria.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada penyutradaraan dengan gaya neorealisme. Gaya neorealisme adalah gerakan yang menampilkan realitas, politik, sosial, kemiskinan dan ketidakadilan pada masyarakat. Penggunaan *non-aktor*, *shooting* dilokasi sebenarnya, pencahayaan natural, dan pergerakan kamera yang tidak statis menjadi salah satu konsep teknik penyutradaraan film noerealisme.

Kata Kunci: Neorealisme, Penyutradaraan, Waria, Identitas



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi merupakan salah satu media elektronik yang cukup populer di Indonesia, hampir disetiap rumah pasti memiliki televisi. Televisi juga mempercepat penyampaian informasi kepada khalayak seperti penyampaian berita yang sedang terjadi saat itu juga (Effendy, 2002 : 60). Televisi merupakan sebuah media komunikasi audio visual untuk menyampaikan sebuah pesan yang dikemas dalam bentuk program informasi maupun program hiburan. Namun disadari atau tidak, ada banyak tindak-tanduk kekerasan, kriminalitas, pornografi dan perilaku konsumtif yang secara tersurat dalam adegan-adegan di televisi, terutama pada program film televisi. Sebut saja bersifat budaya populer yakni hasil budaya yang dibuat secara masif demi kepentingan pasar (Setyowati, 2010 : 23).

Tema cerita yang mengangkat kehidupan sosial, kaum marjinal, kemiskinan, dan perjuangan hak dasar manusia masih jarang ada di konsumsi sebagai tayangan oleh penonton. Kehidupan kaum marjinal seperti waria justru ditampilkan tidak seperti realitas yang ada. Perjuangan waria dalam mendapatkan hak hidup sebagai manusia pada umumnya tidak banyak di ketahui oleh khalayak. Stigma negatif yang ada dan menyebar dalam masyarakat tentang waria dan segala persoalan yang melekat pada dirinya menjadi batas-batas yang tidak terlihat secara langsung namun berperan aktif dalam kehidupan bersosial antara masyarakat umum dan waria.

Kegelisahan waria dalam memperjuangkan identitas sebagai manusia dan mendapatkan hak yang sama sebagai makhluk sosial belum tercapai hingga saat ini. Penggambaran-penggambaran tokoh waria yang ada di film televisi justru membuat citra waria lebih buruk dibandingkan realitas yang ada. Penciptaan karya seni tugas akhir dengan judul “Wandu” ini kemudian menjadi bentuk tayangan yang baru bagi penonton. Selain tetap mengusung muatan hiburan, karya ini akan didominasi oleh muatan-muatan moral sebagai bentuk refleksi diri dalam melihat kondisi di sekeliling.

Adegan dan dialog yang mengarah terhadap edukasi menjadi nilai penting dalam film televisi “Wandu”. Dengan sudut pandang waria sebagai tokoh kunci maka melalui dia konflik dibangun dan pesan moral serta edukasi disampaikan. Semua hal itu dirangkai menjadi satu-kesatuan penuturan dalam film televisi “Wandu” dengan konsep visual sederhana namun memiliki pesan mendalam bagi penonton. Yaitu, mereka bukanlah obyek semata dan waria membutuhkan hak sosial dalam masyarakat. Dua pesan sederhana dengan sasaran utama kalangan usia 18 tahun keatas sebagai bentuk refleksi diri sendiri dalam melihat dan menilai waria dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah karya produksi audio visual seperti film televisi dapat diproduksi melalui berbagai referensi gaya yang sudah muncul sebelumnya. Penggunaan gaya neorealisme pada akhirnya dipilih sebagai referensi karya tugas akhir film televisi ”Wandu”.

Neorealisme Italia merupakan gerakan sinema seperti *dogme 95*, *new wave*, *independent*, dan lainnya. Gaya neorealisme sendiri baru lahir pasca pemerintahan Mussolini ketika sineas-sineas Italia melakukan gerakan perlawanan dengan mengangkat realita bangsa dimana terdapat kemiskinan, pengangguran, kemelaratan, penderitaan rakyat, kesenjangan ekonomi dan kepedihan sosial. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu membuat film televisi dengan gaya neorealisme. Semua film-film neorealis menekankan pada aspek emosional ketimbang ide-ide yang bersifat abstrak, tragedi nyata yang ada dalam masyarakat menjadi menu utama dalam setiap gagasan film neorealisme Italia. Keyakinan yang penuh terhadap kehidupan sehari-hari dihidupkan dalam skenario, dan kebenaran itu yang berusaha dihidupkan atau dihadirkan sebagai aktor, hal dasar ini menjadi estetika dalam film Italia (Jurnal Footage » Estetika Realitas_Neorealisme. Di Akses pukul 10.00 WIB tanggal 3 Maret 2016).

Filosofi mendasar dari gerakan neorealisme adalah sebuah gaya mengangkat realita yang terlupakan dan tidak lagi terpikirkan oleh seluruh masyarakat dalam sebuah negara. Tidak dipungkiri bahwa penyutradaraan gaya neorealisme akan sangat efektif digunakan untuk propaganda yang bertujuan mengingatkan kembali realitas dan posisi sebuah bangsa.

B. Ide Penciptaan Karya

Kaum *transgender* memiliki suatu ketidakpuasan terhadap dirinya sendiri karena merasa tidak adanya kecocokan antara bentuk fisik dan kelamin dengan kejiwaan. *Transgender* adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan orang yang melakukan, merasa, berpikir atau terlihat berbeda dari jenis kelamin yang ditetapkan saat mereka lahir (<http://psikologi4u.blogspot.com/2008/08/transeksual> dan *transgender*. Diakses tanggal 12 April 2016 pukul 23.10 WIB).

Kaum *transgender* yang berganti kelamin sangat ditentang oleh berbagai kalangan. Keadaan seperti ini membuat kasus *transgender* atau upaya pergantian kelamin menjadi kebingungan dan ketidakjelasan yang menimbulkan ketidakadilan. Sebutan untuk kaum *transgender* di Indonesia adalah priawan bagi *transgender* pria, dan waria (wanita pria) bagi *transgender* wanita.

Menjalani hidup sebagai waria dan melakukan aktivitas ditengah-tengah masyarakat yang majemuk tentu banyak persoalan hidup yang dilalui. Sebagaimana diketahui oleh masyarakat, waria tidak mendapatkan tempat yang layak, status sosial yang tidak jelas dan barang tentu berdampak dalam segala hal termasuk masalah identitas diri. Mereka cenderung dikucilkan dan dianggap sebelah mata. Setiap permasalahan yang dihadapi oleh waria pasti tidak jauh-jauh dari masalah identitas dan kesetaraan sosial hingga pada tempat tinggal (rumah maupun tempat pemakaman). Berdasarkan uraian tersebut, maka karya seni film televisi berjudul “Wandu” ini diciptakan untuk menggambarkan bahwa waria juga manusia yang membutuhkan identitas dan status sosial yang sama.

Walaupun hidup sebagai golongan yang terkucilkan, namun waria tetap membutuhkan kesetaraan sosial dan pengakuan identitas. Identitas yang dianggap amat sederhana menjadi hal penting bagi waria karena tanpa kejelasan identitas bagi mereka akan berdampak kepada status sosial di masyarakat dan hak-hak waria sebagai manusia.

Pendekatan atau gerak sinema yang akan dihadirkan dalam film ini adalah gaya neorealisme. Yaitu gaya film yang mengangkat kondisi serta realitas yang sesungguhnya terjadi. Neorealisme juga menampilkan refleksi nyata dari kondisi masyarakat kelas pekerja di mana orang menderita karena krisis serta kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Gambaran kehidupan pada

dasarnya ini timbul sebagai kritik atas kondisi sinema saat itu yang hanya menampilkan kehidupan kaum elit. Beberapa penggerak neorealisme seperti De Sica, Rossellini, Visconti, Zavattini, hingga Fellini berkeinginan untuk menyadarkan masyarakat melalui film mereka. Tujuan ini pun terangkum dalam perkataan Zavattini mengenai neorealisme di mana peran seniman tidak hanya sekadar mengarahkan emosi penonton untuk marah atau bahagia, tapi juga untuk membuat penonton peka dan berpikir tentang relasinya dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan neorealisme pada keseluruhan film televisi “Wandu” bertujuan menghadirkan realitas kehidupan waria. Untuk mengungkapkan realitas baik melalui humor, satire ataupun puisi. Tujuannya hanya satu, menyampaikan kegelisahan melalui media elektronik yaitu film televisi sebagai sarannya. Ungkapan ini ditampilkan baik dari tempat tinggal, dialog, cara pandang masyarakat, dan segala kebiasaan mereka. Secara teknik pengambilan gambar dan *mise en scene* pun dibuat serealis mungkin. Tak hanya itu, guna memperoleh kedekatan yang sangat nyata dengan objek yaitu waria, maka dalam cerita diangkat kisah nyata beberapa waria dengan masalah mereka yang dirangkai dalam satu kesatuan alur cerita dengan satu benang merah, identitas diri.

Media televisi sesuai fungsinya adalah media yang memberikan informasi dan hiburan melalui audio visual sehingga penonton merasa tertarik dan memudahkan dalam memahami pesan yang disampaikan oleh televisi. Pesan-pesan moral tersebut dianggap penting sebagai dasar pembelajaran memahami aspirasi-aspirasi waria. Problematika ini dikemas berbeda dengan susunan visual yang memiliki makna dan naratif guna membangun *mise en scene* dalam bertuturnya. Tentu berdasarkan keberadaan dan kenyataan waria dalam menyikapi persoalan demi persoalan dalam hidupnya. Sesuai dengan gaya neorealisme.

The nonprofessionals are naturally chosen for their suitability for the part, either because they fit it physically or because there is some parallel between the role and their lives. When the amalgamation comes off-but experience shows that it will not unless some "moral" requirements are met in the script-the result is precisely that extraordinary feeling of truth that one gets from the current Italian films (Bazin, 1972 : 24).

Penggunaan gaya neorealisme pada film “Wandu” maka pemilihan pemain berdasarkan kehidupan nyata mereka. Baik sesuai secara fisik maupun persoalan kehidupan yang dialami. Hal ini justru membawa kebenaran dan kejujuran dari suatu persoalan yang ada pada film dan ingin disampaikan pada penonton. Tak hanya pemilihan aktor, tuntutan *shot on location* menjadi salah satu hal yang harus ada dalam film bergaya neorealisme. Di sisi inilah yang memberikan nilai tambah tersendiri, membuat pemain merasakan atmosfer sebenarnya dari setiap lokasi yang digunakan dalam *scene per scene*.

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan karya Film Televisi (FTV) dengan gaya Neorealisme.
2. Menyajikan sebuah program film televisi fiksi untuk memberi hiburan sekaligus edukasi bagi masyarakat umum tentang sebuah refleksi diri untuk menghargai orang lain dan pilihan hidupnya.

b. Manfaat Penciptaan

1. Menjadikan film sebagai media hiburan yang tetap mengandung nilai edukasi.
2. Dapat menjadi perhatian bagi masyarakat, bahwa sebagai seorang manusia hendaknya saling menghormati sekalipun ia hidup sebagai waria.

D. Tinjauan Karya

Pembuatan film televisi “Wandu” dengan gaya sinema neorealisme merupakan bagian refleksi dan inspirasi dari beberapa karya film yang sudah ada sebelumnya. Beberapa film tersebut yaitu :

1. *Umberto D.* (1952, Italia)

Film *Umberto D.* karya Vittorio de Sica adalah film dengan cerita yang sederhana. Umberto Domenico Ferrari adalah pensiunan pegawai negeri yang tinggal di sebuah kamar sewaan di Roma. Tanpa keluarga, hanya anjing kecil yang setia menemani. Keadaan ekonomi membuat Umberto harus memiliki hutang pembayaran sewa kamar. Bahkan setelah menjual jam tangan dan buku-

bukunya, Umberto belum mampu untuk membayar sewa kamar yang selama dua puluh tahun terakhir menjadi tempat tinggalnya. Anjing kecilnya, Flike. Menjadi beban baginya. Umberto berusaha mendapatkan rumah baru untuk anjingnya dan memutuskan bahwa itu mungkin jalan terbaik bagi mereka berdua.

Film *Umberto D.* , melengkapi siklus karya neorealisme pergerakan sinema Italia. Melukiskan gambaran suram dari masyarakat pasca perang dunia II. Kesulitan ekonomi tampaknya membuat individu menjadi bagian-bagian terkotak. *Umberto D.* , menunjukkan sifat kontras antara penguasa (induk semang) dengan kebaikan rakyat jelata (pembantu). Permasalahan tempat tinggal yang nyaman menjadi persoalan yang ditawarkan dalam film *Umberto D.* Tempat tinggal menjadi identitas bagi setiap individu akan keberadaannya. Menjadi tempat pelepas penat dan sebuah tempat privasi. Tentu masih relevan jika ditinjau dengan keadaan saat ini. Berapa jumlah individu yang terus berjuang dan mendapatkan tempat tinggal di zaman yang sudah melewati masa krisis ekonomi saat ini. Sementara hubungan emosional dibangun melalui karakter *Umberto D.* yang memiliki mata sedih kesepian, penderitaan tenang dan putus asa yang tenang. Setiap pukulan emosi demi emosi tervisualkan melalui ikatan dengan anjing peliharaannya, Flike. Meminta-minta di pinggiran kota, tempat penitipan anjing yang menilai dari banyak uang untuk jaminan namun tidak sesuai dengan yang dilihat Umberto, mencari tuan baru untuk memiliki Flike secara cuma-cuma hingga memutuskan bunuh diri bersama adalah sisi penderitaan memilukan sepanjang film *Umberto D.* dibalik sisi sukacita yang terekam dalam *mise en scene*. Flike si anjing adalah pusat aksi-reaksi karena si anjing pula Umberto tidak jadi mengakhiri hidupnya. Ini adalah kenyataan cinta anjing kepada tuannya begitu pula sebaliknya. Manusia memiliki ikatan kuat baik antara individu maupun dengan lingkungannya. Mungkin peruntungan terbaiknya adalah bahwa setiap individu seperti Umberto memiliki kekuatan dari dalam untuk mampu melewati kemalangan hidupnya tanpa kehilangan harga diri.



Gambar 1.1 Poster Film *Umberto D.* (1952) karya Vittorio de Sica

- Persamaan : Bergaya neorealisme, sebuah gerakan demonstrasi akan tuntutan hak yang dimiliki. Dibenturkan dengan keadaan ekonomi Itali saat itu. Penggambaran emosional yang dikemas tenang namun penuh dengan sisi kesedihan.
- Perbedaan : Di film “WANDU” bercerita tentang problematika waria. Menggunakan alur cerita Multi-plot dengan benang merah krisisnya pengakuan identitas bagi kaum waria

2. Daun Di Atas Bantal (1998, Indonesia)

Film garapan Garin Nugroho ini berkisah tentang kehidupan tiga anak Jalanan di pinggiran kota Yogyakarta bernama Heru, Kancil, dan Sugeng yang berharap keluar dari kemiskinan melalui kerasnya kehidupan di jalanan. Sebelum diangkat menjadi sebuah film fiksi cerita, kehidupan mereka lebih dulu diangkat menjadi sebuah film dokumenter berjudul “Dongeng Kancil untuk Kemerdekaan”. Berbagai cara mereka tempuh untuk memenuhi harapannya, mulai dari menjual ganja, mencuri, mengamen hingga membuat graviti. Sayangnya, nasib baik tak berpihak pada ketiga bocah malang itu. Harapan mereka pupus setelah akhir yang tragis menimpa mereka satu persatu. Pesan

mengambang juga terdapat dalam tokoh Asih yang diperankan baik oleh Christine Hakim. Penonton seolah diajak untuk menebak siapa Asih sebenarnya. Entah dia seorang pelacur atau hanya seorang wanita kesepian akibat kekejaman suaminya?.

Film ini bercerita tentang krisis ekonomi Indonesia dan status politik yang terjadi pada tahun 1998. Bahasa simbol pada film Daun diatas Bantal merupakan bagian-bagian luka yang di gabungkan dalam serangkaian cerita. Gambaran kemiskinan, ketidakberdayaan serta ancaman rezim pun terlihat. Penggunaan pemeran penting (Heru, Kancil, Sugeng) sebagai jalan cerita pada film ini benar-benar diambil dari anak jalanan yang setiap hari memahami betul kerasnya hidup sebagai gelandangan. Emosi, dialog, serta rasa nekat yang muncul begitu natural tanpa ada bloking yang terkesan memaksa. Permasalahan utama pada film ini adalah krisis kepercayaan yang menjadi penyebab utama permasalahan. Kepercayaan antara ibu asuh dan anak asuh, kepercayaan istri dan suami serta kepentingan identitas bagi masyarakat.

Film ini, masalah identitas yang tak dimiliki Heru saat ia ditemukan mati menjadi konflik baru di masyarakat guna proses identifikasi dan pemakaman jenazah Heru. Begitu pula dengan Sugeng yang mati karena salah sasaran dari para preman. Sugeng mati karena jaket berwarna merah yang tak sengaja ia kenakan sama dengan incaran para pelaku pembunuhan dan Sugeng pun juga tidak memiliki identitas yang jelas. Sebatas anak jalanan hanya itu yang diketahui orang-orang.



Gambar 1.2 Poster film Daun Diatas Bantal (1998) karya Garin Nugroho

- Persamaan : Bergaya neorealisme. Dari sebuah kisah nyata, pemain utama diambil dari gelandangan langsung yang tentu sangat dekat dengan cerita. *Setting* tempat dan kostum yang natural.
- Perbedaan : Tanpa adanya pemain terkenal atau artis dalam film ini. Mendatangkan tokoh yang benar-benar baru serta pengambilan gambar *handheld* guna kedekatan tokoh secara emosional didukung dengan pencahayaan natural (*available light*).

3. Lovely Man (2011, Indonesia)

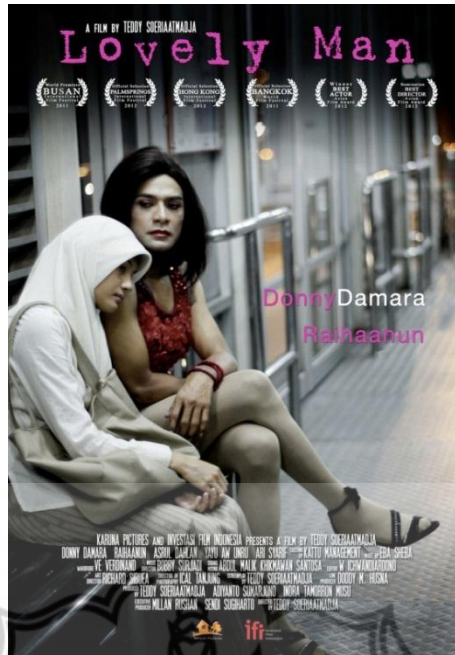
Lovely Man karya Teddy Soeriaatmadja adalah potret hiruk pikuk Jakarta kota sejuta harapan yang dikemas gelap, suram, dan tersendak moralitas. Lovely Man bercerita tentang Cahaya (Raihaanun) yang baru sampai di ibu kota Jakarta untuk bertemu dengan ayahnya. Orang yang ia ingin cari adalah Syaiful (Donny Damara), yang ternyata setiap malamnya bekerja sebagai waria dengan nama Ipu. Cahaya terkejut. Peralnya, ia masih berusia empat tahun ketika terakhir bertemu bapaknya. Kenangan yang sudah lama pudar tersebut kini harus diisi oleh

figur orang asing, yang harus ia kenali lagi dalam tempo semalam, waktu yang diberikan Syaiful pada anaknya. Syaiful tak ingin lama-lama menghadapi masa lalunya.

Cerita *Lovely Man* adalah lanskap suram kehidupan waria dan strata sosialnya. Dialog-dialog intim yang terkesan ekstrem serta menggelitik. Isu satire tentang bagaimana waria diperlakukan dan dipandang oleh masyarakat umum. Penggunaan simbol-simbol yang dibenturkan oleh kehidupan sehari-hari mulai dari pakaian Cahaya yang bertolak belakang dengan Syaiful. Kehamilan Cahaya diluar nikah, kebiasaan hidup Syaiful, pola pikir Syaiful yang sudah kenyang dengan sejuta problem baik masa lalu maupun saat ini (persoalan Syaiful dengan kekasihnya serta uang curiannya).

Bingkai pemikiran di atas, *Lovely Man* memperoleh muatan universalnya. Film tersebut mampu bicara banyak tanpa harus mengumbar slogan. Berkat penuturan yang minimalis, terutama sepanjang dua-per-tiga film, penonton tak lagi melihat Cahaya dan Syaiful sebagai bapak dan anak semata, tapi sebagai dua individu yang berbeda. Mereka berdua menjadi penumbuhan atas kata “kita”, yang sejatinya bisa terpisah oleh perbedaan apapun, baik ras, agama, maupun ideologi.

Film *Lovely Man* memang menawarkan cerita yang sangat unik. Meskipun pemeran utama di film ini adalah sosok waria, namun bukan berarti *Lovely Man* menceritakan tentang perilaku komunitas *transgender* di Jakarta. Film garapan sutradara Teddy Soeriaatmadja ini justru lebih fokus mengisahkan antara hubungan seorang ayah dan anak yang didalamnya penuh pesan mendalam.



Gambar 1.3 Poster film *Lovely Man* (2011) karya Teddy Soeriaatmadja

- Persamaan : Bercerita tentang waria sebagai tokoh utama dan sudut pandang cerita. Mengangkat masalah personal dari masing-masing tokoh, cangkupan persoalan berputar sekitar mereka dengan identitas masing-masing.
- Perbedaan : Berangkat dari kisah nyata. Bercerita tentang tiga waria yang menanyakan hak sosial dalam masyarakat.