

Jurnal Tugas Akhir

**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

Jurnal Tugas Akhir

**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

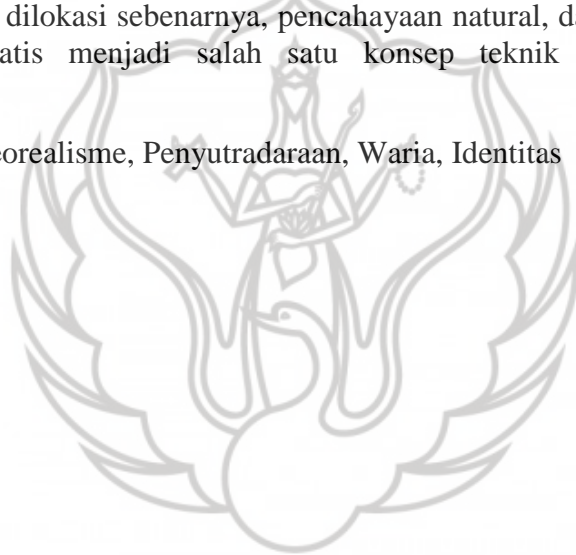
ABSTRAK

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 neorealisme.

Kata Kunci: Neorealisme, Penyutradaraan, Waria, Identitas



A. Latar Belakang Penciptaan

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).

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. 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.

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

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). 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. 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.

Pendekatan atau gerak sinema yang akan dihadirkan dalam film ini adalah gaya neorealisme. Yaitu gaya film yang mengangkat kondisi serta realitas yang sesungguhnya terjadi. 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.

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. Pemilihan pemain pada film “Wandu” pun 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. 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. Setiap pukulan emosi demi emosi tervisualkan melalui ikatan dengan anjing peliharaannya, Flike. 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.

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”. Film ini bercerita tentang krisis ekonomi Indonesia dan status politik yang terjadi pada tahun 1998. 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. 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. 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.

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. Cerita Lovely Man adalah lanskap suram kehidupan waria dan strata sosialnya. Dialog-dialog intim yang terkesan ekstrem serta menggelitik. 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).

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. 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.

E. Objek Penciptaan

1. Identitas

Identitas adalah sebuah fenomena psikologi yang kompleks. Sebuah cara pemikiran seseorang dalam kepribadiannya sendiri dan orang lain disekitarnya. Termasuk didalamnya identifikasi dengan individu yang dianggap penting dalam kehidupan mulai dari awal masa kanak-kanak. Dan termasuk identifikasi peranan seks, ideologi individu, penerimaan norma kelompok, dan banyak lagi. Identitas sangat dipengaruhi oleh pribadi sebagai pelaku. Dengan kata lain, untuk dapat menjadi sesuatu seringkali seseorang harus melakukan sesuatu dan menjadi sesuatu. Identitas bisa berbentuk kebangsaan, ras, etnik, kelas pekerjaan, agama, umur, gender, suku, keturunan, dan lain-lain. Pendekatan dalam identitas diri maupun sosial erat kaitannya dengan hubungan *inter relationship*, serta kehidupan alamiah masyarakat dan lingkungan sosialnya.

Film televisi “Wandu” ketiga tokoh waria bercerita pengalaman mereka mencari dan menemukan identitas yang ada didalam masyarakat. Melalui konflik buang air kecil di kamar mandi umum, proses pengurusan surat untuk BPJS, hingga proses pemandian dan pemakaman jenazah adalah sederet persoalan identitas yang diperjuangkan oleh waria. Bagaimana identitas menjadi hal penting dalam segala hal dan hak sebagai manusia pada umumnya.

2. Waria

Dunia waria, wadham atau banci bagi banyak orang merupakan bentuk kehidupan anak manusia yang cukup aneh. Secara fisik mereka adalah laki-laki normal, memiliki kelamin yang normal, namun secara psikis mereka merasa dirinya perempuan, tidak ubahnya seperti kaum perempuan lainnya (Koeswinarno, 2004 : 1).

Jumlah kaum waria memang tidak terlalu besar jika dibandingkan dengan populasi masyarakat pada umumnya, namun dalam beberapa hal dunia mereka telah mendatangkan atau menjadi tolak ukur problematika yang tidak sederhana. Waria merupakan kelompok marjinal yang menjadi sasaran kesejahteraan sosial. Persoalan pelayanan sosial, hak dasar untuk merasa aman, dan memperoleh hak sebagai manusia pada umumnya tidak dirasakan oleh ketiga waria pada film televisi “Wandu”. Jaminan rasa aman dan nyaman justru berbanding terbalik bagi Sani saat buang air kecil di salah satu pusat perbelanjaan karena Sani adalah waria. Pelayanan sosial yang harusnya menyeluruh tanpa tebang pilih tidak dirasakan Ayu ketika mengurus surat identitas diri untuk proses BPJS karena Ayu waria yang memiliki label negatif. Stigma masyarakat akan manusia yang aneh dan tidak wajar juga dialami Kemmy, meskipun Kemmy sudah meninggal namun proses pemandian hingga pemakaman tak semudah masyarakat umum lainnya karena Kemmy waria.

F. Analisis Objek

1. Skenario “Wandu”

a. Penulisan Skenario “Wandu”

Ide cerita film televisi “Wandu” berawal dari kegelisahan tentang keberadaan waria yang sampai saat ini masih berjuang mencari keadilan identitas. Dalam prosesnya sutradara turut membantu dalam pembuatan naskah “Wandu”. Melakukan riset, wawancara dengan narasumber untuk memasukan konflik yang terjadi kedalam alur cerita. Tiga ide cerita yang ditulis dan dikembangkan menjadi cerita selanjutnya berdasarkan kisah nyata yang sutradara dan penulis naskah temukan selama riset dilapangan, paguyuban waria, dan komunitas waria.

b. Premis

Premis penciptaan karya seni film televisi “Wandu” adalah problematika tiga waria yang ingin diakui identitas dan hak dalam masyarakat tetapi mendapatkan penolakan. Melalui premis ini, maka pengembangan kedalam bentuk visual juga disesuaikan. Pemilihan waria

sebagai tokoh cerita berpacu pada kehidupan realita dan konflik yang dialami dalam kehidupan sosial masyarakat.

c. Tema Cerita

Tema yang diambil dalam film televisi “Wandu” adalah waria juga butuh identitas, kesetaraan sosial dan hak. Ketika seseorang tidak memiliki identitas yang jelas maka berdampak pada berbagai hak yang harusnya dimiliki setiap individu seperti pelayanan publik, kehilangan hak suara, hingga proses pemakaman.

d. Sinopsis film televisi “Wandu”

Kaum waria mendapat stigma negatif nyaris di semua lingkungan masyarakat. Anggapan sebagai patologi sosial, perusak moral, pencemar kesehatan, dan menyalahi kodrat Tuhan membuat kaum waria terpinggirkan dan terisolasi. Walhasil, kehidupan mereka pun tak banyak diketahui khalayak.

Wandu menggambarkan tiga waria yang berjuang memperoleh pengakuan identitas dalam sosial masyarakat. Sani (35 tahun), Kemmy (28 tahun), dan Ayu (29 tahun) adalah waria yang tidak mendapatkan keadilan dalam hak sebagai manusia pada umumnya. Sani mendapatkan perlakuan kurang menyenangkan saat di toilet pusat perbelanjaan. Keinginan buang air kecilnya harus berurusan panjang. Seorang ibu (Rina) yang juga pengguna toilet mencurigai kehadiran Sani di toilet wanita. Perdebatan dan stigma negatif mengucur deras dari mulut Rina, tentang keburukan dan perilaku tak wajar seorang waria. Sani yang memiliki latar belakang pendidikan dan wawasan tak mau kalah beradu argument hingga membuat perhatian pengunjung. Satpam yang harusnya menjadi pihak netral justru ikut memojokan Sani. Persoalan identitas juga dialami Ayu saat mengurus surat bantuan guna proses BPJS dan perihal ganti kelamin di KTPnya. Ketidakcocokan surat keterangan AKTE dan kondisi Ayu membuat petugas menolak permintaan Ayu. Disisi lain, Ayu juga dikejar waktu untuk mengurus pekerjaannya. Keterangan identitas dan jenis kelamin sangat diperlukan Ayu untuk mendapatkan pekerjaan yang telah lama ia harapkan.

Peraturan dan sistematis pemerintahan menjejalkan keinginan Ayu untuk mendapatkan identitas dan bangkit dari pekerjaan lamanya, PSK. Sisi kepedihan juga menimpa jenazah Kemmy. Kemmy meninggal di rumah orang tuanya. Ibu Kemmy (Lastri) dan kakaknya (Suryo) tidak mau memandikan jenazah Kemmy karena ia waria. Kakak Kemmy mencari bantuan warga namun tak ada yang sudi datang dan memandikan. Beberapa warga yang datang di rumah Kemmy hanya membicarakan pandangan mereka akan waria dan tetap menolak untuk memandikan jenazah. Ibu Kemmy kasian, hari semakin gelap namun ia juga tidak bisa memandikan Kemmy.

Pengakuan identitas pun dianggap penting untuk kalangan waria, bagaimanapun juga waria membutuhkan pengakuan dalam lingkungan sosial, namun mereka selalu mendapatkan penolakan ataupun pandangan sinis dalam kehidupan sosial mereka.

e. Alur/plot

Pola struktur yang digunakan dalam film televisi “Wandu” adalah struktur multi-plot. Penggunaan multi-plot sering dihubungkan dengan satu tema atau tujuan yang kuat untuk menjaga hubungan kausalitasnya (Pratista, 2008 : 48). Dalam film televisi “Wandu” keterkaitan tokoh satu dengan yang lain ditunjukkan dengan tema persoalan yang mereka hadapi yaitu krisisnya pengakuan masyarakat akan waria dan hak dasar yang tidak diperoleh waria sebagai manusia.

f. Konflik

Pertentangan dalam sebuah keadaan dapat terbentuk salah satunya melalui pencarian jati diri atau identitas dikarenakan identitas erat hubungannya dengan diri sendiri dan orang lain di sekitarnya. Sebuah cerita tak bisa lepas dari konflik yang membentuknya. Konflik memberikan efek emosional kepada khalayak dalam menikmati sebuah cerita, dalam hal ini film. Konflik besar dalam film televisi “Wandu” adalah pertanyaan tentang identitas dan hak yang harusnya diperoleh manusia pada umumnya, termasuk waria didalamnya. Pemecahan konflik besar selalu membawa perubahan

penting, baik dalam diri tokoh maupun tokoh-tokoh lain yang terlibat dalam cerita. Konflik besar dan penyelesaiannya dapat memberikan sumbangan besar pada pengalaman penonton.

G. Desain Program

1. Kategori Program : Cerita
2. Jenis Televisi : Televisi Kabel dan Televisi Swasta Nasional
3. Nama Program : Film Televisi (FTV)
4. Judul : “Wandu”
5. Pesan : Pesan yang disampaikan melalui film televisi ini adalah waria juga butuh identitas, kesetaraan sosial, dan hak sebagai manusia.
6. Format program : Cerita lepas
7. Durasi : 24 menit
8. Kategori Produksi : Non studio
9. Sasaran : Dewasa usia 18 tahun keatas

H. Tahapan Perwujudan

1. PraProduksi

a. Analisis Naskah

Analisis ini bertujuan untuk membangun suatu kerangka kegiatan produksi dari awal hingga akhir. Produser yang bertindak sebagai kepala manajerial memimpin koordinasi untuk membahas kecocokan naskah dengan kondisi keuangan. Sutradara menganalisa struktur naskah dan sisi kreatif untuk mengembangkan menjadi visual. Proses analisis yang dilakukan sutradara mencakup tema, premis, sinopsis, alur cerita, dan *treatment*. Analisis naskah film televisi “Wandu” melalui beberapa perubahan baik emosional, latar cerita, hingga alur. Penyesuaian dengan kisah nyata dari beberapa pengalaman waria yang diangkat dan pengembangan konflik internal dalam setiap tokoh menjadi hal yang

menguras energi. Hingga pada *draft* kedelapan naskah film televisi “Wandu” siap untuk di produksi.

b. Rapat Produksi

Rapat produksi dilakukan untuk mempresentasikan konsep global yang telah direncanakan kepada masing-masing divisi agar terkoordinir. Dalam rapat produksi ini sutradara menyampaikan skenario dan konsep penyutradaraan yang ingin dicapai, antara lain unsur naratif dan sinematik. Konsep naratif mencakup premis, plot, serta pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan konsep mengenai unsur sinematik mencakup sinematografi, *mise en scene*, *editing*, dan suara.

c. *Hunting* Lokasi

Hunting lokasi dilakukan bersama manajer lokasi, penata artistik, penata kamera, dan penata suara berdasarkan kebutuhan skenario dan kesesuaian dengan konsep penyutradaraan neorealisme. Setelah lokasi-lokasi tersebut final ditetapkan baik secara estetis maupun mengacu pada elemen-elemen sekitarnya, produser dan unit lokasi segera membuat surat izin dan berkoordinasi dengan pihak terkait untuk proses perizinan dan penjadwalan.

d. *Casting* Pemain

Casting pemain dilakukan sesuai kebutuhan skenario berdasarkan kecocokan fisiologis (*casting to type*) dan pengalaman atau profesi (*casting to emotional temperament*) karena konsep penyutradaraan dalam film televisi “Wandu” menggunakan neorealisme, maka pemilihan pemain lebih diutamakan kepada pengalaman baik secara emosional maupun bidang pekerjaan yang ditekuni.

e. *Rehearsal*

Para pemain yang diperoleh setelah casting kemudian dilatih oleh sutradara beserta assistennya untuk menguasai naskah dan dialog agar terlihat natural dan seperti keseharian para pemain. Proses *rehearsal* berlangsung selama dua minggu lebih. Melatih pengadeganan difokuskan pada ekspresi dan dialog. Para pemain yang non-aktor dan terdiri dari

profesi sesuai karakter yang ada di skenario memudahkan pada proses adegan atau rutinitas. Namun gerak, ekprsei, dan dialog yang singkat dan kaku menjadi tugas dari departemen penyutradaraan untuk membuat lebih natural seakan-akan tidak ada kamera di depannya.

f. *Recce*

Setelah semua izin lokasi didapatkan dan proses *reading* serta *rehearsal* selesai, maka sutradara, penata kamera, penata artistik, dan penata suara menentukan sudut-sudut pengambilan gambar dan *blocking* pemain.

Selama proses *recce* para pemain film televisi “Wandu” juga melakukan latihan di lokasi. Hal ini bertujuan agar pemain mengerti *blocking* dan memahami suasana lokasi yang dipakai nantinya.

2. Produksi

Poses produksi merupakan tahap eksekusi dari sekian proses yang dilalui di tahap praproduksi. Produksi film televisi “Wandu” berlangsung selama tiga hari dimulai pada tanggal 27 – 29 Mei 2016 di Yogyakarta. Seluruh tim produksi menjalankan jadwal yang telah disusun assiten sutradara bersama produser. Kegiatan *shooting* selama tiga hari ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Hari 1

Produksi hari pertama pada tanggal 27 Mei 2016, lokasi di Trirenggo, Bantul mengerjakan adegan Kemmy meninggal yaitu scene 2, 5, 7, 10, 14, 17, 21, dan 24. Pengambilan scene 1 dan scene 4 juga dilakukan pada hari pertama karena lokasi kamar Ayu dekat dengan lokasi rumah Kemmy. Scene 1 dan scene 4 adalah scene pengenalan tokoh Ayu melalui *setting* tempat dan property yang ada di dalam kamar Ayu.

b. Hari 2

Produksi hari kedua dibagi menjadi 3 lokasi pengambilan yaitu kelurahan Sorosutan, salon di daerah Tugu, dan Hartono mall. Di awali di kelurahan Sorosutan pengambilan adegan Ayu mengurus surat identitas yaitu scene 6, 9, 12, 15, 19, dan 22.

Shooting pada adegan Ayu *setting* artistik lebih cepat karena lokasi kelurahan sudah sesuai *mise en scene* dan sudah sesuai naskah. Penata

artitik pada bagian ini merespon dan memperbaiki elemen visual yang sudah ada dilokasi menjadi lebih sesuai dengan elemen lainnya (*handprop* atau *property*). Justru pada pengaturan pemain yang cukup lama karena menghidupkan suasana kelurahan seperti biasanya dengan *blocking* dan pergerakan semua pemain yang harus konsisten. Untuk pengambilan adegan Sani berdebat dengan Rina dan Satpam mall menggunakan beberapa *long take* karena emosi dan percakapan tokoh lebih natural dan tidak terganggu emosinya saat terjadi tarik-menarik antara Sani dan Rina.

c. Hari 3

Produksi hari ke tiga mengambil scene 11, dimana warga mendengar berita kematian Kemmy. Pengambilan dilakukan di warung pak Heru, di rumah pak Sarijan, dan beberapa sudut desa. Penata artistik dibagian ini bertugas merespon tata letak yang sudah jadi, baik warung dan kandang ayam. Termasuk juga penata cahaya, hanya membutuhkan reflektor untuk memantulkan cahaya matahari ke bagian gelap objek.

3. PascaProduksi

Tahapan selanjutnya setelah pengambilan gambar selesai adalah tahapan pasca produksi. Di dalam tahapan ini adalah proses *editing*. Sebenarnya pada proses produksi film televisi “Wandu”, proses *editing* sudah dilakukan dilokasi untuk mengetahui alur dan ritme adegan. Serta menghindari kekurangan *shot*. Namun proses tahapan *editing* memiliki suatu proses tersendiri yang akan disebutkan sebagai berikut:

a. *Loading File*

Hasil pengambilan gambar yang tersimpan di dalam *memory card*, pada hari berlangsungnya produksi langsung di-*copy* ke dalam memori komputer oleh seorang *loader*. *Loader* juga menyusun *stock shot file* per-*scene*-nya menjadi satu folder, pada tiap *file* telah ditandai dengan catatan pengambilan gambar dan suara yang baik, gagal, maupun pilihan berdasarkan catatan yang dilakukan oleh *script continuity*.

b. *Screening rushes* atau *preview* materi

Pada proses produksi film televisi “Wandu” *preview* langsung dilakukan di lokasi *shooting* oleh editor, karena proses sinkronisasi yang langsung dilakukan di lokasi setelah *loading file*.

c. Pemilihan *Shot*

Proses ini juga dilakukan langsung pada saat proses produksi dilapangan, agar proses *editing* langsung dapat dikerjakan di lokasi. Dari seluruh *script* atau catatan (*log*) yang ada, editor sudah bisa menentukan gambar yang akan masuk dalam susunan *editing*.

d. Sinkronisasi

Setelah proses pemilihan *shot* selesai kemudian dilanjutkan proses sinkronisasi gambar dan suara berdasarkan *script continuity*, proses ini digunakan karena perekaman gambar dan suara dilakukan terpisah.

e. *Assembly*

Tahapan ini merupakan proses pengurutan gambar dan suara setelah proses sinkronisasi berdasarkan isi naskah dan berfungsi untuk mengetahui struktur global yang diharapkan. Pada proses ini editor melakukan pengurutan gambar tanpa memperhitungkan durasi atau detail kerapian sambungan setiap gambar, bahkan *clapper* yang menginformasikan urutan *scene* atau *shot* pun kadang belum terpotong.

f. *Rough Cut*

Tahapan ini adalah dimana editor melakukan pemotongan gambar secara kasar dan tidak presisi. Penyambungan gambar masih memungkinkan untuk berubah baik *cutting*, struktur maupun plotnya.

g. *Fine Cut*

Pada tahapan ini sudah tidak ada lagi perubahan mengenai struktur. *Fine cut* lebih bersifat merapikan, menajamkan dan menyambung secara presisi gambar-gambar yang telah disusun, dan juga menentukan durasi film.

h. *Offline Editing*

Pada proses *offline* ini editor menyusun gambar berdasarkan *shooting script* dari sutradara. Sutradara juga ikut mengawasi dan ikut menyeleksi kembali *stock shot* gambar yang ada bila dibutuhkan tambahan *shot* atau pilihan adegan yang kurang sesuai. Hal ini untuk meneliti kontinuitas baik gerakan, artistik, maupun elemen visual lainnya.

i. *Mixing Audio*

Proses *mixing audio* merupakan proses untuk penyempurnaan *audio* yang meliputi pengolahan dialog, *atmosfir*, dan ilustrasi musik agar sesuai dengan kebutuhan naratif. Selain itu juga melakukan pemasangan *soundtrack* film, baik berupa lagu maupun musik ilustrasi.

j. *Editing Online*

Setelah editor menyusun adegan berdasarkan *continuity* naskah, selanjutnya mulai mengerjakan proses warna, efek-efek yang digunakan, teknik *cutting* dan menambahkan *bumper in* serta *credit title*.

I. **Pembahasan Karya**

Semua proses produksi yang panjang berdasarkan konsep yang telah disusun diawal dapat dilaksanakan dengan semaksimal mungkin dan akhirnya dapat diselesaikan karya film televisi “Wandu”. Cerita tentang pencarian identitas oleh tiga waria dalam masyarakat yang disampaikan melalui audio visual diupayakan agar mampu bercerita dan dapat dipahami oleh penonton.

Konsep penyutradaraan film televisi “Wandu” dengan gaya neorealisme dibedah dalam pembahasan dibawah ini, antara lain:

1. Penyutradaraan

Seorang sutradara dalam pembuatan film mempunyai tugas utama salah satunya yaitu menginterpretasikan naskah kedalam bentuk bahasa visual. Proses interpretasi naskah Wandu ialah menjalankan sebuah struktur cerita agar pesan tersampaikan kepada penonton dengan gaya neorealisme. Mengambil realita yang terjadi, menyusun dari rutinitas setiap tokoh, membangkitkan kenangan emosi dari setiap pemeran, hingga mengangkat sebuah hal yang benar-benar terjadi

menjadi sebuah film televisi. Konflik yang terjadi dalam serangkain cerita tentang pencarian identitas diri disusun menggunakan alur multiplot agar menggambarkan satu-kesatuan cerita yang berjalan bersama dalam ruang yang berbeda namun dalam satu waktu.

Penggambaran ketiga tokoh Ayu, Sani, dan Kemmy dengan problematika yang mereka hadapi merupakan interpretasi dari ciri film neorealisme. Realitas dan kenyataan yang terjadi menjadi medium bercerita bagi film televisi “Wandu”. Kisah penolakan jenazah Kemmy di lingkungan masyarakat seperti kejadian jenazah Mayang waria asal Sumatera dan juga jenazah waria di kampung Badran, Yogyakarta pada tahun 2010. Problematika Ayu dalam proses mengurus surat-surat di kantor kelurahan atau pun dinas terkait juga masih dialami waria hingga saat ini. Perlakuan dan sikap yang diterima Sani di fasilitas publik juga kerap dirasakan waria ketika mereka berada di mall, kendaraan umum, dan masih banyak lainnya.

2. Pemain dan Pergerakannya

Pemain-pemain yang telah dipilih dari *casting* kini telah berperan menjadi tokoh dalam cerita. Meskipun pemain dipilih melalui *casting* dan di bantu oleh sutradara dalam mengekspresikan tokoh dalam cerita, sejatinya para pemain memainkan peran dirinya sendiri dengan membangkitkan memori dan pengalaman yang pernah ada. Seluruh pemeran dalam film televisi “Wandu” merupakan pemain nonprofesional, pekerja sesuai profesi dalam cerita, kalangan bawah, tidak ada akting yang ekspresif dan dibuat-buat bahkan cenderung berjalan sesuai dengan realita yang terjadi saat itu.

a. Lastri

Dyah Ruliyati yang memerankan dengan baik tokoh Lastri bukanlah pemain profesional. Dyah yang berprofesi sebagai guru dan seorang ibu merasakan betul bagaimana jika anak kandungnya meninggal dengan keadaan yang tidak wajar. Dimanapun tempatnya, seorang ibu tidak akan pernah rela dan tetap menyayangi anaknya apapun keadaan yang terjadi.

Lastri merupakan sosok ibu yang sangat menyayangi anaknya. Apapun keadaan seorang anak, ibu akan tetap menyayangi begitu pula Lastri. Prinsip

seorang ibu yang teguh, sabar, dan sangat sayang ditunjukkan kepada Suryo, kakak Kemmy dan juga kepada tetangga yang menjelekkkan keadaan Kemmy. Bahkan saat Kemmy meninggal pun, Lastri tetap bersikukuh untuk memandikan dirumah meskipun tahu keadaannya tak mungkin mudah.

b. Suryo

Kurniawan Hasnajaya pemeran Suryo adalah warga biasa dan juga nonprofesional aktor. Secara garis muka memiliki kesaman dengan Lastri, sedangkan emosional yang dibawakan dalam tokoh Suryo merupakan refleksi seorang kakak kepada adiknya dan seorang anak yang patuh kepada ibunya. Suryo adalah sosok anak sekaligus kakak yang berbakti kepada Lastri. Meskipun berat hati ia menuruti keinginan ibunya untuk meminta tolong warga. Disisi lain Suryo sangat sedih dengan kematian adiknya. Ia juga begitu sayang kepada Kemmy dan juga keluarganya. Terlebih saat tetangga mengira Kemmy terkena HIV dan saat petugas TPU menolak jenazah Kemmy. Disini terlihat bagaimana Suryo begitu keras membela adiknya dan menjaga perasaan ibunya, Lastri.

c. Ayu

Nanda Pragina Gong yang berperan sebagai Ayu adalah representasi dirinya dan kehidupan sehari-hari yang ia alami dan lakukan. Nanda adalah bagian kecil manusia yang memilih hidup berdandan layaknya wanita. Problematika yang terjadi pada tokoh Ayu juga pernah dialami Nanda dan teman-temannya, apalagi di tempat asalnya Pontianak. Stigma negatif dan kesenjangan sosial terlihat jelas.

Ayu adalah potret kecil dari waria yang sering dipandang masyarakat dengan stigma negatif. Pembentukan karakter Ayu yang kelas bawah, tak mengenal sopan santun dan acak-acakan menjadi potret stigma bahwa semua waria sama, yaitu PSK. Kesenjangan sosial dan menjadi objek yang selalu diperhatikan serta menjadi barang olokan membuat waria seperti Ayu bertingkah menggoda dan selalu ingin menjadi fokus di segala tempat ia berada.

d. Sani

Pemeran Sani, Jona Tanama juga bukan pemain profesional. Pemilihan Jona sebagai pemeran Sani karena kecocokan fisik dan kepribadiannya yang lebih feminim bahkan kenyamanan Jona dalam berdandan layaknya wanita. Sani adalah sosok pria yang menjiwa hidupnya menjadi seorang wanita. Sama halnya dengan Ayu, masyarakat memandang Sani layaknya waria jalanan dan tentu prasangka buruk telah terlabel pada dirinya. Adegan saat tukang ojek menghina Sani, Rina yang menuduh, hingga Satpam yang mewakili aparat sebagai pihak penengah nyatanya tidak dilapangan. Arogansi dan sikap selalu benar karena jabatan membuat aparat seperti Satpam mall lupa bahwa Sani memiliki hak dasar sebagai manusia yaitu, merasa aman. Stigma prasangka salah terhadap Sani sengaja dihadirkan agar masyarakat tahu bahwa tidak semua waria itu PSK.

Pemilihan seluruh pemain dalam film “Wandu” berdasarkan kecocokan fisik setiap pemeran dikolaborasikan dengan kepribadian dan profesi yang dilakoni. Baik itu pemain utama hingga ekstras. Petugas kelurahan pada scene Ayu adalah petugas kelurahan yang bekerja di kelurahan Sorosutan. Warga yang ada merupakan warga sekitar kelurahan Sorosutan. Pemeran satpam mall juga petugas keamanan Hartono mall bahkan Suradi adalah kepala keamanan Hartono mall. Warga yang datang membantu jenazah Kemmy juga warga asli kampung Trirenggo, Bantul, Yogyakarta.

Pergerakan dari tiap tokoh berjalan sebagaimana mereka melakukan aktifitas sehari-hari, persoalan yang ada, hingga aksi reaksi yang terjadi adalah realitas yang terekam. Sutradara membantu letak *blocking* baik pemain maupun kamera serta mengingatkan gerakan-gerakan yang terasa berlebihan dalam *frame* kamera.

3. Sinematografi

Penerapan *long take* yang dikombinasikan dengan pergerakan kamera pada beberapa adegan ingin menunjukkan perdebatan atau konflik yang terjadi pada film televisi “Wandu”. Teknik *long take* pada film ini lebih menyesuaikan tuntutan

naratif maupun estetik yang ingin disampaikan. Saat Sani ditarik Rina dari lorong toilet kamera bergerak mengikuti adegan tarik-menarik dan *long take* digunakan untuk menunjukkan betapa Rina memandang rendah Sani. Tanpa rasa kasian dan malu, Rina menarik serta menuduh Sani.

Di beberapa adegan Kemmy penerapan *long take* juga digunakan untuk menunjukkan perubahan emosi baik Suryo maupun Lastri. Begitu pula adegan Ayu saat di kelurahan. Saat Ayu mengambil formulir *long take* diterapkan untuk memperlihatkan kondisi sosial yang berbeda serta cara pandang masyarakat kepada Ayu.

Perpaduan *handheld camera* untuk menimbulkan efek tidak statis pada film “Wandu” sebagai penggambaran konflik identitas diri yang tak kunjung selesai pada kaum waria dan juga menonjolkan kesedihan seorang ibu yang ditinggal mati anaknya sekalipun ia menyimpang.

Penggunaan teknis, seluruh pembuatan film televisi “Wandu” memakai satu lensa dengan *focal length* 35 mm. Tujuan penggunaan lensa 35 mm untuk mewakili mata manusia melihat objek. Ketika dibutuhkan adegan dengan *shot size Close Up maupun Full Shot* maka penata kamera akan mendekat atau menjauhi tokoh. Hal yang dirasakan dengan penggunaan lensa 35 mm adalah penonton merasakan emosi yang terjadi seperti merekam realitas sebenarnya.

4. Tata Cahaya

Konsep pencahayaan dalam film televisi “Wandu” menggunakan konsep cahaya natural dan pemanfaatan cahaya yang ada dilokasi *shooting (available light)*. Terlihat dari sumber-sumber lampu di sekitar gerai mall, cahaya matahari yang di *diffuse* agar rata dengan kain yang dibentangkan di teras rumah Kemmy ataupun penggunaan reflector untuk dipantulkan sebagian-bagian minim cahaya. Walaupun kualitas dan intensitas cahaya yang dihasilkan terkadang tidak sesuai bayangan sutradara dan penata kamera namun justru beberapa efek cahaya natural justru membantu meningkatkan efek neorealisme itu sendiri. *Mood and look* ikut terbangun dengan tata cahaya. Seperti adegan Sani di dalam mall, semua cahaya berasal dari penerangan gerai mall. Warna-warna yang berbeda tiap gerai yang

dilewati Sani menjadi simbol tersendiri bagaimana kehidupan yang beraneka ragam.

5. Tata Suara

Penataan suara pada film televisi “Wandu” bukan hanya sekedar mengatur kuat lemahnya *gain control* namun juga mengatur dimensi dialog yang ada. Mengatur dimensi suara untuk menunjukkan realita sumber bunyi. Dalam menguatkan suasana setiap adegan penataan suara juga menerapkan atmosfer ruangan agar terlihat dan terasa dimana lokasi terjadi. Suasana mall yang direkam sebagai atmosfer adegan selain bertujuan menunjukkan lokasi kejadian juga menguatkan emosional cerita. Suasana kamar Ayu hingga suara pengamen dengan lagu “Prosesif” karya Naif sebagai penunjuk kepribadiannya dan latar belakang sosok Ayu adalah waria, sedangkan *room tone* yang ada pada adegan Kemmy menjadi berbeda dibanding dua tokoh lainnya. Ketenangan, sunyi, dan terasa sepi menjadi keadaan yang terjadi pada persoalan Kemmy.

Penggunaan musik ilustrasi yang bernada sedih, terasa kosong, dan nada-nada mayor dari satu atau dua alat musik bertujuan menguatkan karakter dan konflik yang sedang terjadi. *Scoring music* pada cerita film “Wandu” disesuaikan dengan perasaan pasrah seorang ibu dengan keadaan Kemmy yang ditolak oleh warga.

6. *Setting* dan *Property*

Setting lokasi yang merupakan bagian dari *mise en scene* juga dijadikan sebagai perwujudan cerita. Penerapan gaya neorealisme pada film televisi “Wandu” membuat beberapa lokasi menggunakan lokasi sebenarnya sesuai skenario yang berdasarkan kisah dari beberapa waria yang diangkat. Lokasi kelurahan adalah simbol lembaga pemerintah yang legal dan segala keperluan warga negara dimulai disini setelah mendapatkan surat rujukan RT atau RW. Ditempat semacam kelurahanlah berbagai jenis karakter manusia ada, beragam sosial, latar belakang, serta usia. Penempatan *property* yang ada di lokasi kelurahan juga *property* yang setiap harinya kita jumpai saat berkunjung ke kelurahan.

Property dengan nuansa islam yang kuat juga dihadirkan pada keluarga Lastri. Pakaian Lastri yang mengenakan jilbab, aksesoris rumah dengan kaligrafi dan berbagai elemen islam ada di ruang tamu. Menggambarkan bagaimana Lastri dengan sungguh-sungguh mendidik kedua anaknya. Namun tidak ketika memasuki kamar Kemmy, foto pentas dengan pakaian wanita, wig, celana dalam, bahkan BH menjadi sisi perbandingan yang kuat. Penolakan yang dilakukan Lastri melalui pemilihan foto yang boleh di ruang tamu dan tetap mengizinkan anaknya memasang foto-foto saat jadi wanita dan *property* wanita di kamarnya menunjukkan ia tetap menyayangi Kemmy.

Penggunaan lokasi mall dengan latar cerita dimana konflik Sani terjadi juga bukan karena alasan. Mall tempat semua orang berkumpul. Dari segala bentuk latar belakang yang berbeda, pendidikan, kepentingan, hingga gaya hidup yang tak sama. Adegan Sani berbelanja di berbagai gerai menunjukkan status sosial yang berbeda. Pemilihan introgasi di ruang jaga *security* menunjukkan ada kuasa dan hak dari aparat untuk menjalankan tugas mereka. Namun justru inilah yang membuat arogansi dan pelayanan masyarakat terkadang hilang.

7. *Editing*

Penggunaan teknik *editing cut to cut* diterapkan hampir pada keseluruhan adegan film untuk menunjukkan aksi reaksi yang terjadi antara tokoh dalam satu ruang cerita, sedangkan teknik *L cutting* diterapkan pada beberapa scene untuk memasukan suasana adegan sebelumnya. Aspek *editing* kontinuitas gerak juga diterapkan pada seluruh adegan film televisi “Wandu”. Pencampuran adegan satu dengan adegan lainnya atau yang dikenal dengan istilah *pararel editing* diterapkan untuk menginformasikan secara bersamaan dan bergantian terus menerus tentang persoalan masing-masing tokoh waria dan berjalan menjadi kesinambungan antar cerita tanpa merusak sebab akibat dan merusak realitas fakta yang terjadi.

J. **Kesimpulan**

Neorealisme merupakan gerakan dalam sinema Italia yang memiliki pengaruh besar. Kehadirnya dengan membawa realita terkait kehidupan dan problematika yang terjadi mampu menjadi propaganda dan mengangkat kembali

isu-isu yang ada di masyarakat. Ciri pokoknya terlihat pada penggambaran yang langsung, sederhana, dan alamiah mengenai kehidupan sehari-hari masyarakat. Secara teknis antara lain ditandai gaya pergerakan kamera yang tidak statis, penggunaan lokasi aktual, lebih banyak memakai pemain amatir yang memerankan diri sendiri, dan dialog dengan bahasa percakapan sehari-hari. Konsep ini sangat tepat diaplikasikan dalam penggambaran tentang potret masyarakat dengan problem yang dihadapi, terlebih kaum waria dan identitas. Lebih dari itu, film televisi “Wandu” yang berangkat dari kisah nyata dan dikemas dengan gaya neorealisme ingin memberikan tempat kepada penonton. Memproyeksikan refleksi kehidupan nyata dan mengemasnya kembali dalam bentuk audio visual yang bercerita dan memiliki pesan di dalamnya. Hal ini sengaja di terapkan agar penonton tidak memiliki jarak dengan film yang dibuat. Baik secara konflik, latar cerita, dan realita nyata. Meskipun disadari atau tidak, bahwa penolakan dan cara penerimaan serta stigma masyarakat terhadap kaum waria memiliki sudut pandang yang berbeda satu sama lain.

K. Saran

Film televisi “Wandu” diproduksi dengan menekankan pada problematika waria dalam menjalani hidup ditengah masyarakat yang majemuk. Tentang hak dasar manusia yaitu memperoleh rasa aman, strata sosial, dan fasilitas publik yang seharusnya didapatkan oleh waria namun masih terjadi kesenjangan pada prakteknya. Dalam karya ini penulis sadar masih banyak kekurangan. Oleh karenanya, karya selanjutnya diharapkan mampu mengurai dan menganalisis lebih dalam berbagai unsur lain yang terkait dengan problematika waria dan segala konsepsi yang terjadi dalam kehidupan mereka. Saran yang kedua adalah tentang proses produksi. Proses produksi hendaknya diperhitungkan dengan sangat matang sehingga segala hambatan dapat diantisipasi sebelumnya. Namun dengan perencanaan yang matang dan detail semua permasalahan dapat diminimalisir. Hal ini mengingat proses produksi film televisi merupakan kerja kreatif dan kerja tim yang memerlukan persiapan, komunikasi, dan kesadaran penuh untuk setiap divisi masing-masing.

Daftar Sumber Rujukan

Daftar Pustaka

- Atmojo, K. *Kami bukan laki-laki : sebuah Sketsa Kehidupan Waria*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti, 1987.
- Bazin, André. *What is Cinema ? Volume II*. California: University of California Press, 1972.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama : Sejarah, Teori, Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- Don Livingstone. *Film and Director*. Newyork : Capricorn Book, 1969.
- Effendy, Onong, Uchjana, M.A. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2002.
- George, Rodman. *Mass Media In a Changing World*. New York: Mc Graw Hill, 2009.
- Hidayat, Rahayu S, terj. *Sinema, Apakah Itu?*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1996.
- Koeswinarno. *Hidup Sebagai Waria*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara, 2004.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- McQuail. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga, 1987.
- Morisson. *Manajemen Media Penyiaran; Strategi Mengelola dan Televisi*. Media Grafika, 2008.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan single dan multi camera*. Grasindo, 2004.
- Nugroho, Dr. Riant. *Gender Dan Administrasi Publik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008.
- Setyowati, Anis. *Membedah Tubuh Komunikasi Kontemporer*. Surakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi UMS, 2010.
- Zavattini, Cesare. *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies. Volume IV*. London : Routledge, 2004.

Sumber Online

FilmIndonesia.or.id

Film-televisi.dg.web.id

<http://psikologi4u.blogspot.com/2008/08/transeksual-dantransgender>.

Indoprogress.com

Jurnal Footage » Estetika Realitas_Neorealisme.html

[montase_Sinema Neorealisme Italia.html](#)

www.indonesiafilmcenter.com/film/daun-diatas-bantal

www.pravdakino.multiply.com/journey/item/25/25

