



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sutradara Film

Film adalah kumpulan gambar yang ibarat rangkaian kata lalu melahirkan bahasa. Setiap gambar dapat menjadi bahasa yang utuh apabila memiliki kalimat lengkap yang terdiri dari satu subjek dan satu kata kerja. Bahasa dalam film dapat terbentuk sangat sederhana atau bahkan dapat menjadi kalimat yang kompleks (Proferes, 1999, hlm. 3). Bahasa film terbentuk oleh cerita, sudut pandang kamera, karakter, dan berbagai elemen lainnya. Sutradara perlu membentuk bahasa film untuk dapat mewujudkan gagasan yang hendak disampaikan dalam film (Rabiger, 2013, hlm. 147-149).

Sutradara memiliki peran besar dalam mewujudkan sebuah film. Sutradara harus memperhatikan kualitas dan makna yang hendak dibangun dari film, dari masih bentuk terkasar berupa ide dasar, hingga akhirnya berbentuk gambar. Sutradara bertanggung jawab dalam pengembangan ide film secara kreatif, baik dari segi naratif maupun keseluruhan film. (Rabiger, 2008, hlm. 4-5).

Dancyger (2006) berpendapat, seorang sutradara bertanggung jawab atas segala aspek kreatif dalam proses pembuatan film, dari tahap pengembangan konsep, pra produksi, eksekusi pada proses produksi, hingga paska produksi. Diperlukan kemampuan sutradara dalam menyatukan berbagai departemen dan mengarahkannya sesuai ide dan gagasan yang hendak dicapai (hlm. 4).

Beliau kembali menambahkan, bahwa seorang sutradara perlu mengartikulasikan nilai-nilai yang terdapat dalam dirinya. Sebab ide dan gagasan seorang sutradara mendorong berbagai keputusan atas dimensi cerita yang tercerminkan melalui gaya penyutradaraan. Gaya penyutradaraan dapat ditinjau dari bagaimana proses sutradara menginterpretasi skenario, mengarahkan aktor dan memutuskan pemilihan bentuk maupun sudut pandang gambar (hlm. 13-14).

2.2. Penyutradaraan

Weston (1999) mengemukakan, bahwa penyutradaraan adalah wujud interpretasi dari sebuah skenario. Sutradara harus mampu melakukan interpretasi skenario sekalipun sutradara tersebut pula yang menulisnya. Sutradara perlu melepas perannya sebagai penulis skenario dan mempercayakan bahwa karakter memiliki kehidupan sendiri dan tidak terancam oleh kontribusi aktor. Sehingga sutradara dapat berkolaborasi dengan aktor untuk membawa karakter keluar dari halaman, diwujudkan ke dalam kehidupan (hlm. 195).

Menurut Proferes (2008) *director's notebook* adalah cetak biru atas interpretasi skenario, bagaimana pandangan sutradara terhadap karakter, suasana, dan kesan penggambaran yang diinginkan dalam film. *Director's notebook* terdiri dari pembedahan naratif secara *beat*, bloking dan peletakan kamera. *Director's notebook* menjadi acuan yang relevan untuk dikomunikasikan kepada aktor dan kru setiap departemen dalam mengeksekusi keinginan sutradara.

Beliau menambahkan, sutradara yang dapat mengidentifikasi elemen *beat* akting, akan dengan jelas mendapatkan bayangan adegan untuk dapat memberikan

arahan kepada aktor, membuat bloking dan menentukan sudut pandang kamera. *Beat* akting adalah serangkaian aksi yang dilakukan oleh seorang karakter yang terjadi setiap kali terdapat perubahan aksi pada karakter. Setiap *beat* akting dapat dijelaskan dengan sebuah kata kerja (hlm. 19-20).

Menurut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013), bloking disebut jika terdapat perubahan atau pergerakan aktor dan kamera yang memiliki hubungan dengan elemen yang lainnya. Eksperimentasi bloking akan menghasilkan pola tertentu mengenai emosi, persepsi, pemikiran serta perasaan pada karakter. Selain itu bloking akan mengidentifikasi adanya politik ruang, mengenai karakter yang dominan dan terdominasi, atau yang mengekang dan dikekang.

2.3. *Film Style (Gaya)*

Menurut Bordwell & Thompson (2016), *film style* atau gaya film adalah penggunaan teknik tertentu sehingga menimbulkan sebuah konsistensi pola. Gaya pada film dapat menghasilkan sebuah tampilan (*look*) dan rasa (*feel*) (hlm. 111). Guynn (2011) menambahkan, gaya merupakan bentuk kebebasan berekspresi dalam proses membuat film berdasarkan personal dari seorang sutradara (hlm 248-249).

Suatu kebiasaan dapat membentuk sebuah gaya melalui cara bertutur dan bertingkah laku. Gaya tersebut dapat terlihat dari kecenderungan personal sutradara untuk mengulangi teknik yang sama pada sebuah film. Gaya yang dihasilkan berdasarkan pemikiran khusus atau bahkan tidak disadari sama sekali. Sutradara

pada umumnya memiliki gaya tertentu, didasari perasaan nyaman dalam menyampaikan sebuah cerita (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 303-304).

Bordwell & Thompson (2016) menambahkan, salah satu gaya yang memiliki pendekatan yang berbeda dengan gaya film lainnya adalah *neorealisme*. Film-film *neorealis* menghasilkan *mise-en-scené* yang memanfaatkan kenyataan di kehidupan dan gambar yang dihasilkan terlihat kasar seperti film dokumenter (hlm. 478). *Style* pada film *neorealis* memiliki karakteristik alami, realistis, dan merupakan hasil improvisasi. Seperti yang dikutip pada Bazin, bahwa *style* yang ingin dicapai film *neorealis* adalah berusaha totalitas dalam menyajikan realitas dengan sederhana (Giovacchini, 200, hlm. 103-106).

2.4. *Neorealisme*

Periode Perang Dunia II tahun 1940-an memberi dampak akan lahirnya sinema Italia yang dikenal dengan istilah *neorealisme*. Istilah *neorealisme* diberikan oleh para kritikus film untuk pembuat film yang melakukan perlawanan atas film-film rezim fasisme Mussolini yang akhirnya runtuh setelah berkuasa sejak tahun 1923 di Italia. Industri film di Italia turut mengalami kehancuran dari segi infrastruktur maupun peralatan produksi, sehingga membuat para pembuat film bangkit turun ke jalanan untuk membuat film (Cardullo, 2012, hlm. 21).

Selama masa fasisme Mussolini, produksi film mainstream *hollywood* klasik mendominasi Italia. Salah satu pengaruh yang besar terlihat pada genre film kontemporer Italia yaitu melodrama *White Telephone*. Secara gamblang *White Telephone* mendikte ideologi fasis dengan menceritakan kehidupan kaum kaya

melalui gambaran hidup yang ideal, *glamour* dan memiliki otoritas. Pergerakan *neorealisme* merepresentasikan terjadinya perpecahan dramatik akan kaidah-kaidah naratif sinema klasik. Alih-alih dibuat layaknya akhir cerita *hollywood* yang begitu lazim, film-film *neorealis* memiliki akhir cerita realistik yang tidak menghadirkan solusi mudah untuk masalah-masalah yang mendalam. Cerita berlatar pada kaum miskin, kelas pekerja, bukan pada kaum kaya, seperti yang terjadi dalam film *White Telephone* (Wagstaff, 2007, hlm. 24-25).

Neo dalam istilah *neorealisme* dapat diartikan sebagai bentuk pembaharuan dalam upaya melawan kaidah-kaidah film konvensional *Hollywood*. *Neorealisme* mengelaborasi fiksi dalam komponen moral dan sosial melalui *realisme* tradisional dan *verismo* Italia, sehingga membuat kemungkinan untuk memperluas dan merumuskan kembali batas-batas diantaranya. Diskursus antara hal lama dan baru tersebut memungkinkan *realisme* dapat berkembang menghasilkan bentuk-bentuk baru seperti *neorealisme* (Halaand, 2012, hlm. 35).

Menurut Wagstaff (2007), *neorealis* adalah sebutan gaya untuk film-film produk gerakan *neorealisme* di Italia. Film *neorealis* berfokus pada masalah sosial kontemporer, seperti kemiskinan, pengangguran dan kesulitan eksistensial dalam kehidupan. Film pertama yang mempengaruhi perkembangan *neorealis* sering dikatakan adalah *Ossessione* (1943) karya Luchino Visconti. Film *neorealis* yang cukup mendapat perhatian internasional adalah *Roma, città aperta* (1945) karya Roberto Rossellini dan *Ladri di biciclette* (1948) karya Vittorio De Sica (hlm. 25).

2.5. Karakteristik *neorealis*

Neorealisme tidak selalu didefinisikan sebagai sebuah pergerakan, namun berupa pencapaian historis dan kultural dari estetika *realisme* yang memiliki karakterisasi terhadap kenyataan dan kehidupan. *Realisme* dalam *neorealisme* merupakan manifestasi gaya visual yang memiliki karakteristik khas. (Shiel, 2006, hlm. 2)

Cardullo (2012) mengemukakan, karakteristik *neorealis* diyakini mendapatkan pengaruh dari karya-karya sastra dan film *poetic-realism* oleh gerakan *realisme*. Diantaranya adalah film berjudul *Toni* (1935) oleh Jean Renoir dan film berjudul *1860* (1934) oleh Alessandro Blasetti. Karakteristik *neorealis* dapat dibedakan dengan gerakan film yang lainnya, namun yang menjadi karakteristik khas yaitu sebagian besar menyimpang dari aturan film studio *Hollywood* (hlm. 13).

Film *neorealis* tidak menyiratkan pengabdian mutlak untuk mereplikasi dunia nyata. Film *neorealis* berusaha mewakili esensi kehidupan, tanpa terlalu menekankan duniawi. *Realisme* yang lengkap dikorbankan, sehingga detail-detail penting dapat difokuskan. Tujuannya menghasilkan sebuah film yang memiliki nilai kedekatan yang lebih di mana menyampaikan perasaan yang kuat tentang nasib individu biasa yang tertindas oleh keadaan politik diluar kendali mereka. (Wagstaff, 2007, hlm. 28).

Strategi produksi yang mempengaruhi pencapaian artistik dari film-film *neorealis* memberikan peluang kreatifitas dalam pendekatan penyutradaraan. Karakteristik *neorealis* yang menolak nilai-nilai produksi film berbasis studio

Hollywood yang terlalu dipoles, memberikan pengaruh kepada para pembuat film di Amerika Latin, Timur Tengah dan Asia. Membuka wawasan bahwa aktualitas dapat dimanfaatkan sebagai medium penceritaan film dan karakteristik *neorealis* dapat dirancang sesuai kebutuhan masing-masing pembuat film (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 479).

Karakteristik *neorealis* adalah pendekatan penyutradaraan yang *non-interventionist*, dengan memanfaatkan lokasi langsung, *non-professional actor*, *lighting* alami, sinematografi yang berkiblat pada dokumenter, menghindari perancangan *mise en scène* berlebihan, dan menghindari pengeditan yang rumit pada paska produksi. (Shiel, 2006, hlm. 2)

2.5.1 *Mise en scène*

Menurut Bordwell & Thompson (2016) untuk mencapai *realisme* pembuat film membutuhkan *mise en scène*, sehingga dapat menyajikan latar yang autentik atau membiarkan aktor tampil sealami mungkin. *Mise en scène* adalah perancangan adegan dengan memanfaatkan elemen-elemen yang terdapat dalam film. Keempat elemen yang dapat digunakan pembuat film dalam merancang *mise en scène*, yaitu *setting*, *costume*, *lighting* dan *staging* (hlm. 115).

Mise en scène pada film *neorealis* secara mengadaptasi karakteristik pembuatan film dokumenter. Secara umum, film dokumenter memanfaatkan gerakan kamera berupa *panning* sebagai satu-satunya "pengaturan adegan" dalam menyajikan *mise en scène* film. Berbeda dengan pemahaman umum tentang *mise*

en scène pada film *Hollywood* yang dengan "apa yang harus dimunculkan atau tidak dimunculkan" untuk mengatur adegan (Wagstaff, 2007, hlm. 108).

Wagstaff (2007) mengutip De Sica yang mengatakan, tidak akan ada masa depan pada *neorealisme*, jika sutradara tidak dapat melampaui penghalang yang memisahkan film dokumenter dari unsur drama dan puisi (hlm. 300). Elemen *mise en scène* perlu dirancang sutradara untuk memenuhi kebutuhan dramatik dan puitis sebuah film. Hubungan antar elemen harus memiliki kesan alami dan memiliki keterkaitan satu sama lain, bukan terkesan sengaja dibuat-buat (Gibbs, 2002, hlm. 40-41).

2.5.1.1 *Real Location*

Setting dalam *mise en scène* memberikan karakteristik tertentu melalui gambar, selain itu *setting* dapat memberikan informasi mengenai karakter dan hal-hal lainnya yang ditampilkan (Gibbs, 2002, hlm. 69-70). Menurut Wagstaff (2007) *setting* film-film *neorealis* pada umumnya menggunakan dengan *real location* atau lokasi yang nyata (hlm. 34).

Bordwell & Thompson (2016) menambahkan, pengambilan gambar yang dilakukan langsung di jalanan dan gedung-gedung mempengaruhi teknik sinematografi film *neorealis* yang bergerak bebas dan menghindari sistem *three-point lighting* Hollywood. Selain itu, kemampuan tradisi *dubbing* sinema Italia, membuat suara pada film *neorealis* tidak diharuskan direkam pada lokasi. Kedua hal tersebut memungkinkan pergerakan yang fleksibel untuk syuting dengan kru yang sedikit di lokasi langsung (hlm. 478).

Lokasi mempengaruhi bagaimana improvisasi penyutradaraan terhadap pengambilan gambar dan akting aktor. Keleluasaan akting terhadap lokasi yang nyata mempengaruhi fleksibilitas pengambilan gambar ditampilkan ketika adegan berlangsung. Salah satu contoh pada adegan karakter Pina tertembak pada film *Roma, città aperta* (1945) yang merupakan sebuah drama menegangkan tentang keseharian masyarakat sipil Italia dalam perjuangannya melakukan perlawanan terhadap pendudukan Nazi. (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 478).



Gambar 2.1 Adegan *setting real location* film *Roma, città aperta*
(sumber: neorealismo.com)

Namun, tidak semua lokasi *Roma, città aperta* (1945) menggunakan lokasi langsung. Sebagian besar latar adegan interior memanfaatkan gedung kosong yang dikonstruksikan menjadi *setting* seperti produksi studio film konvensional (Fabe,

2004, hlm. 102). Wagstaff (2007) menambahkan, beberapa adegan *interior* sengaja ditampilkan berlangsung pada malam hari untuk mengakali studio yang tidak memiliki jendela. Meskipun begitu, dikarenakan keterbatasan listrik dan dana produksi, membuat *look* interior pada film *Roma, città aperta* dipengaruhi oleh *lighting* (hlm. 100).



Gambar 2.2 Adegan *seting* interior film *Roma, città aperta*
(sumber: neorealismo.com)

Pada film *Ladri di biciclette* (1948) hampir sebagian besar keseluruhan latar adegan menggunakan lokasi eksterior nyata di Roma. Film *Ladri di biciclette* menceritakan tentang Antonio Ricci, yang membutuhkan sepeda untuk pekerjaannya namun sepedanya dicuri. Antonio menghabiskan hari dengan putranya Bruno mencari pencuri sepeda di Roma, yang berakhir sia-sia dan

menjadikan Antonio pencuri sepeda. Salah satu tujuan dan pencapaian menempatkan karakter Antonio pada lanskap sosial perkotaan adalah untuk mengukur pengalamannya, dan melihat bagaimana sebuah lanskap dirangkai dan ditunjang dengan status yang ekspresif (Wagstaff, 2007, hlm. 35).



Gambar 2.3Adean *seting real location* film *Ladri di biciclette*
(sumber: neorealismo.com)

Beliau menambahkan, pada film *Ladri di biciclette*, De Sica ingin "menemukan unsur drama dalam situasi sehari-hari". Segala adegan pada film *Ladri di biciclette* ditunjukkan secara waktu dan tempat yang spesifik yaitu tahun 1947. Selain itu tidak hanya menampilkan latar Roma, namun dengan gamblang memperlihatkan zona dan kelas sosial di Roma. Latar tempat dan waktu ditentukan

dan dikonotasikan berdasarkan lokasi syuting, dan secara faktual setiap elemen dialog pada film menyajikan dialek roman (hlm. 307).

2.5.1.1.1 Long Take

Menurut Bazin dalam Gray (2012), secara estetika *realisme* yang menjadi elemen dasar adalah *long take*. *Long take* memungkinkan penggunaan teknik sinematografi berupa *deep-focus*. Penggambaran aksi yang tidak mengalami pemotongan secara objektif digambarkan melalui durasi yang lama. Segala aspek yang dihadirkan pada gambar dapat terlihat menyeluruh, sehingga membuat kenyataan dapat dihadirkan lebih dekat, dan memberikan keleluasaan melihat mana aspek yang berdampak atau menarik kepada yang menontonnya (hlm. 9).

Long take atau pengambilan gambar dengan durasi yang lama pada salah satu contoh film *neorealis* adalah *Roma città aperta*. Pada *Roma città aperta*, Rossellini menggunakan *long take* dalam adegan berdialog, sehingga tidak banyak melakukan perpindahan sudut kamera. Sebagai gantinya, Rossellini menyajikan lebih dari dua karakter berdialog dalam *single shot*. Karakteristik film ini adalah beralih dari adegan aksi dan gerakan dengan ritme cepat, menjadi ritme yang kontemplatif ketika terdapat adegan berdialog (Wagstaff, 2007, hlm. 108-109). *Long take* melalui *tracking shot* pada adegan pembuka film *Ladri di biciclette* (1948) juga menggambarkan kemungkinan yang ditemukan pada sutradara film *neorealis* di lokasi syuting (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 478).

Long take mempengaruhi panjangnya durasi *shot* pada sebuah film. Panjangnya durasi dari *shot* dapat menentukan ritme atau kecepatan film. *Shot*

dengan durasi pendek umumnya digunakan dalam adegan kekerasan, dan *shot* berdurasi panjang atau *long take* dihubungkan dengan adegan yang puitis. *Shot* berdurasi pendek hanya menampilkan cuplikan cepat sehingga dapat membangun suasana kegugupan atau kegelisahan. *Shot* dengan *long take* dapat menampilkan adegan yang utuh, sehingga dapat membangun kesan menenangkan, kontemplatif, atau dalam beberapa kasus, menjadi membosankan (Fabe, 2004, hlm. 262).

Wagstaff (2007) menambahkan, *mastershot* mendominasi film *neorealis*. *Mastershot* menuntut untuk merekam adegan hingga selesai sehingga dapat dikatakan sebagai *long take*. Penyuntingan yang akan memotong durasi *long take* pada *mastershot*. Karakteristik *long take* dapat diidentifikasi jika melampaui ASL atau *average shot length*. ASL adalah sebuah kalkulasi rata-rata dari lamanya durasi sebuah *shot* dalam hitungan detik. Total durasi film keseluruhan dibagi dengan jumlah *shot* pada film. Adapun kalkulasi ASL dari film-film *neorealis* yang dijabarkan sebagai berikut (hlm. 99) :

1. Roberto Rossellini: *Roma città aperta* 9.1 detik, *Paisà* 9.7 detik, dan *Germania Anno Zero* 17.4 detik.
2. Vittorio De Sica: *Sciuscià* 7.8 detik, *Ladri di biciclette* 6.9 detik, dan *Miracoloa Milano* 6.3 detik.
3. Luchino Visconti: *Ossessione* 17.5 detik, *La terra trema* 18.2 detik, dan *Bellissima* 21.1 detik.
4. Michelangelo Antonioni: *Cronaca di un amore* 33 detik, *I vinti* 45 detik, dan *La signora senza camelia* 61 detik.

2.5.1.1.2 *Lighting*

Menurut Bordwell dan Thompson (2016), *lighting* dalam film bukan hanya memiliki fungsi sebagai terang dan gelap. *Lighting* berfungsi menciptakan komposisi pada setiap *shot* yang menempatkan objek di dalam gambar untuk mewujudkan tekstur, membentuk lekukan wajah, ataupun menghasilkan kilau dari berlian. Selain itu, *lighting* memiliki kualitas dan arah, di mana dapat diidentifikasi melalui sumbernya. Pada film dokumenter, bergantung pada sumber *lighting* yang tersedia secara alami. Sedangkan, pada film fiksi, menggunakan sumber *lighting* buatan untuk memberikan kesan tertentu pada gambar (hlm. 125).

Wagstaff (2007) memaparkan, secara umum karakteristik penggunaan *lighting* pada film-film *neorealis* terbagi atas eksterior dan interior. *Lighting* pada adegan eksterior memanfaatkan cahaya *ambient*, sedangkan pada adegan interior menggunakan satu atau dua sumber cahaya. Seringkali yang menjadi permasalahan adalah menampilkan *lighting* untuk cakupan yang meluas. Lebih mudah untuk memfokuskan cahaya pada satu titik fokus atau *spotlight*.

Beliau menambahkan, *lighting hard* menghasilkan bayangan tajam dan mempengaruhi pergerakan subjek yang membingungkan. Sebaliknya, *lighting soft* penyebarannya luas, digunakan untuk menghasilkan gambar yang datar atau *flat*. Gambar *flat* pada dokumenter dirancang untuk memprioritaskan informasi cerita pada subjek (dialog dan aksi) dibandingkan memoles keindahan gambar, meskipun akan membuat kekurangan pada unsur tiga dimensi yang seharusnya dapat diciptakan melalui *three point of lighting*. (hlm. 100)

Meskipun begitu, tidak semua *lighting* pada film *neorealis* secara menyeluruh menggunakan pendekatan dokumenter untuk menghasilkan gambar *flat*. Pada beberapa kasus, seperti adegan interior *Roma, città aperta* (1945) menggunakan standar *tree point of lighting*, salah satu standar *lighting* konvensional *Hollywood*. Rosellini menggunakan teknik *lighting* ekspresionis buatan untuk menekankan kesan dramatis pada adegan. Salah satu adegan tersebut adalah ketika karakter pastor Don Pietro menyaksikan karakter Manfredi yang sekarat karena disiksa oleh aparat Nazi (Fabe, 2004, hlm. 102).



Gambar 2.4 *Lighting* adegan interior film *Roma, città aperta*
(sumber: neorealismo.com)

2.5.1.2 *Non-professional actor*

Film *neorealis* menghindari kaidah konvensional *star system* dalam pencarian aktor sebagai karakter. Tujuannya menggunakan *non-professional actor* adalah menampilkan karakter sebagai manusia yang memiliki pengalaman autentik. (Shiel, 2006, hlm. 13). Menurut Bertellini (2004), *non-professional actor* untuk film *neorealis* paling baik digambarkan dalam karakter *Ladri di biciclette* (1948) karya Vittorio De Sica. De Sica memanfaatkan *non-professional actor* secara ekstensif. Karakter utama Antonio Ricci diperankan oleh Lamberto Maggiorani, seorang pekerja pabrik baja yang ditemukan De Sica ketika putra lelakinya sedang mengikuti *casting* untuk peran Bruno. Istri Antonio, yaitu Maria, diperankan oleh seorang jurnalis, Lianella Carell. Sedangkan, peran untuk Bruno justru ditemukan pada saat proses syuting telah berlangsung (hlm. 43).

Wagstaff (2007) menambahkan, De Sica melakukan identifikasi atas aktor yang dicarinya dengan *immediate visual appearance* yaitu melihat penampilan fisik seseorang pertama kali tanpa mengenal terlebih dahulu orang tersebut secara personal, atau bagaimana orang itu berperilaku maupun berbicara secara langsung. Bagaimanapun caranya, De Sica percaya, bahwa wajah-wajah karakter film seharusnya dapat dicari di luar lingkaran *professional actor*. Penggunaan *non-professional actor* lebih efektif, sebab menghasilkan perpaduan sempurna antara tampilan aktor yang diinginkan dan karakter yang diciptakan (hlm. 315).

Beliau kembali memaparkan, bagi De Sica hal terpenting adalah keaslian yang tercipta atas personalitas para aktor itu sendiri yang terjadi secara spontan. Sehingga ketika menyutradarai ia tidak selalu menunjukkan bagaimana adegan yang

diinginkanya, atau menunjukkan aktor bagaimana akting yang seharusnya. Namun, disatu sisi terkadang ia merasa hal ini akan berdampak buruk dan justru membuat depersonalisasi pada aktor. Sehingga yang ia lakukan sebagai sutradara adalah hanya menunjukkan apa yang ia inginkan secara secukupnya (hlm. 316).

Keaslian yang ditampilkan *non-professional actor* akan membuat kesan yang nyata seolah-olah menyatu dengan karakter. Kekurangan yang sering dijumpai pada *non-professional actor* adalah kurangnya pengalaman dalam berakting, sehingga akting yang dihasilkan terkadang hanya mengacu pada pengalaman yang mereka alami atau ketahui. Sinergi yang diciptakan antara aktor dan peran yang dimainkan menjadi tolak ukur keberhasilan (Weston, 1999, hlm. 294).

Aksi yang ditampilkan oleh aktor menjadi krusial ketika elemen *mise en scène* telah terancang. Gerak tubuh dan ekspresi wajah aktor yang merepresentasikan karakter pada *staging*. Pada elemen *mise en scène*, melalui *staging* sutradara memiliki kendali atas elemen yang hendak dimunculkan pada karakter, yaitu *costume* dan *performances* (Gibbs, 2002, hlm 12).

2.5.1.2.1 Costume

Costume memiliki beragam fungsi dalam film, selain menjadi penguat dan motif karakter secara naratif, *costume* memberikan penguatan gambar yang menyesuaikan *setting* pada adegan (Bordwell and Thompson, 2013, hlm. 119). Pada film *neorealis*, *costume* yang digunakan aktor adalah sama seperti *costume* pada masyarakat biasa pada umumnya. (Shiel, 2006, hlm. 10)

Wagstaff (2007) mengemukakan, penentuan *costume* dipengaruhi oleh motivasi cerita, dan rujukan secara historis. Misalnya, pada film *neorealis* dengan latar historis perang, membuat *costume* seragam memiliki fungsi naratif yang penting. *Costume* yang ditampilkan pada naratif berfungsi untuk membuat penonton secara empati atau retorik merespon bagaimana karakter ditampilkan. Selain itu, *costume* dapat digunakan untuk memberikan otoritas tertentu terhadap karakter yang tampil nyata melalui seragam (hlm. 128-129).

Beliau menambahkan, pada *Roma, città aperta* (1945) penggunaan seragam sebagai *costume* secara visual menegaskan mengenai kepentingan politik dan moral. Pada *Ladri di biciclette* (1948) konotasi seragam sebagai *costume* tidak hanya ditampilkan sebagai penanda pangkat, kelas sosial, tetapi juga sebagai kondisi eksistensial pada lanskap sosial yang dikonstruksikan melalui film. Sebagai contohnya karakter yang menggunakan *costume* seragam menandakan bahwa mereka adalah bagian lembaga sosial seperti polisi dan pegawai (hlm. 320).

2.5.1.2.2 Performance

Film *neorealis* menolak kaidah konvensional yang menggunakan pendekatan *star system* terhadap akting dan *performance* aktor. Akting karakter utama justru dititikberatkan kepada *non-professional actor*, dan penggunaan *professional actor* hanya menjadi karakter sampingan (Shiel, 2006, hlm. 13). Sebelum mengasumsikan gaya akting yang digunakan, sutradara perlu memahami gaya akting seperti apa yang ingin dicapai dalam film (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 131).

Sutradara memiliki kontrol penuh atas *performance* akting pada aktor. Semakin sedikit *professional actor* yang digunakan, membuat sutradara lebih leluasa untuk menyutradarai akting *non-professional actor* yang dirasa tepat untuk memerankan karakter. Sutradara tidak perlu mengkhawatirkan konflik atau nasib karir pada *non-professional actor*, yang biasanya terjadi pada *professional actor*. Di mana nasib karir *professional actor* bergantung pada instruksi sutradara untuk mencapai keberhasilan akting (Wagstaff, 2007, hlm. 32).

Menurut Weston (1999) proses pendalaman karakter oleh *professional actor* tidak perlu diragukan oleh sutradara. Performa akting *professional actor* memiliki beberapa keistimewaan yaitu, mengerti akting, dapat berganti kepribadian, serta memahami dengan mudah *blocking*, *hitting mark*, *lighting*, dan *camera*. Namun, penyutradaraan terhadap *professional actor* terkesan lebih sulit, jika sutradara belum memiliki pengalaman menyutradarai banyak film. Sebab, *professional actor* dapat berpotensi mengambil alih penyutradaraan dan mengintimidasi sutradara. (hlm. 294)

Weston (1999) menambahkan, *non-professional actor* dapat menghasilkan akting yang terkesan bebas, jujur, dan tidak memiliki ketakutan atas pemikiran orang terhadap mereka. Sutradara harus mampu melakukan kolaborasi dengan *non-professional actor*, untuk menciptakan keterbukaan pada *non-professional actor*, seolah berada di tingkat yang sama dengan sutradara. Membutuhkan pendekatan yang lebih untuk dapat mengeksplorasi potensi diri *non-professional actor* secara luar dan dalam. Keistimewaan yang dimiliki *non-professional actor* adalah

"kejujuran emosi" jika terdapat kesamaan pengalaman dengan yang dialami dengan karakter yang diperankan (hlm. 294-295).

Menurut Comey (2013) performa akting yang baik dapat diwujudkan melalui aktor yang dapat mentransformasi pengalaman dengan perasaan yang sungguh-sungguh sehingga penonton dapat melihat dan merasakan dengan jelas dan nyata. Akting adalah sebuah proses “menjadi karakter” dan “memiliki kesadaran”. Aktor yang baik seharusnya memahami bahwa dengan “menjadi karakter” sehingga akting dapat dipercaya sebagai sesuatu yang nyata. Dengan “menjadi karakter” seorang aktor akan menerima secara keseluruhan kejadian yang diberikan dan memiliki kesadaran akan kejadian-kejadian tersebut (hlm. 28).

Comey (2013) berpendapat dengan “menjadi karakter” ketika berada di depan kamera akan membantu aktor untuk mendalami dan menyadari kenyataan pada setiap adegan. Aktor akan hidup dalam kenyataan adegan tersebut, bukan hanya berpura-pura, tidak menunggu petunjuk sutradara berikutnya, tidak akan memikirkan bagaimana cara berakting, tidak mempertimbangkan banyak hal, dan tidak berspekulasi tentang seberapa bagus akting yang dilakukan. Aktor akan memiliki kesadaran bahwa dengan “menjadi karakter” merupakan pondasi utama untuk dapat meleburkan diri secara penglihatan, pendengaran, serta pemikiran dalam setiap adegan. (hlm. 29).