



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Periode paska perang dunia II tahun 1943 di Italia melumpuhkan total industri film studio mainstream, dan memerdekakan para filmmaker yang menginisiasi gerakan *neorealisme*. *Neorealisme* disebut sebagai gerakan pembaharuan yang menganut filosofi mendasar *realisme*, yakni penggambaran aktualitas. Menurut Wagstaff (2007), karakteristik film *neorealis* menggunakan cerita berdasarkan realitas, dengan pengambilan gambar langsung di lokasi, memanfaatkan cahaya seadanya, dan menggunakan *non-professional actor* (hlm. 29).

Film *neorealis* diyakini sebagai upaya merekonstruksi realitas, namun jika tanpa melibatkan unsur dramatik dan puitis, maka hanya akan menghasilkan tayangan informatif belaka. Kepiawaian sutradara diperlukan dalam mengelaborasi realitas secara estetis tanpa berlebihan untuk mewujudkan gaya *neorealis*. Sutradara memiliki ekspresi tertentu dalam membuat film, apabila dilakukan secara konsisten dapat dikatakan sebagai gaya (*film style*). Menurut Guyn (2011) gaya pada film merefleksikan identitas seorang sutradara dalam mengekspresikan kebebasannya dalam bercerita (hlm. 248-249).

Film pendek “Boncengan” mengangkat kisah remaja bernama Nadia yang ingin bebas, namun akan segera dikirim ke pesantren oleh Abah yang mengekang. Berlatar di kota Palu tujuh bulan pasca bencana gempa dan tsunami, tanpa disadari

masih menyisakan rasa trauma kehilangan akan sosok ibu. Konflik yang terjadi diantara Nadia dan Abah tak lain dan tak bukan adalah wujud ketidakmampuan keduanya dalam menerjemahkan rasa sayang dan mengekspresikan rasa takut kehilangan.

Penulis secara etis menyadari bahwa untuk menuangkan realitas kehidupan menjadi sebuah film diperlukan rekonstruksi secara estetis. Terkait lokasi, karakter, dan cerita berdasarkan kenyataan, penulis berharap melalui pendekatan *neorealis* dapat menyajikan realitas dengan autentitas karakter yang menunjang. Oleh karena itu, penulis sebagai sutradara mengangkat topik pendekatan penyutradaraan dengan gaya neorealis pada film pendek "Boncengan".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana karakteristik *neorealis* digunakan sebagai pendekatan dan gaya penyutradaraan pada film pendek "Boncengan"?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang melebar, sehingga yang akan menjadi fokus pembahasan adalah:

1. Pendekatan penyutradaraan yang dibatasi oleh karakteristik *neorealis* berupa penggunaan *real location*, dan *non-professional actor*.
2. Karakteristik *neorealis* dalam *mise en scène* pada adegan bukit dan ruang makan melalui penyutradaraan *beat* dan *bloking*.

1.4. Tujuan Skripsi

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penulisan yaitu mengeksplorasi gaya penceritaan melalui pendekatan penyutradaraan yang memanfaatkan karakteristik film *neorealis*.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, dapat menjadi tolak ukur kemampuan penyutradaraan dengan mengeksplorasi pendekatan bergaya *neorealis*, khususnya dalam menunjang karir usai menempuh pendidikan film Strata Satu di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi orang lain, dapat menjadi referensi pembelajaran kemampuan penyutradaraan dengan pendekatan bergaya *neorealis*.
3. Bagi universitas, dapat menjadi literatur ilmiah yang dapat diarsipkan untuk kebutuhan akademis, khususnya dalam penyutradaraan dengan pendekatan bergaya *neorealis*.