

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PRODUSER DALAM FILM PENDEK

“20 HZ“

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan



Oleh :

SRI WAHYUNI

2015/BC – F/4073

PROGRAM STUDI PENYIARAN (BROADCASTING) FILM

JENJANG PROGRAM DIPLOMA 3

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI INDONESIA

YOGYAKARTA

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF


PERAN PRODUSER DALAM FILM PENDEK 20 HZ

Laporan ini disusun untuk memenuhi gelar Ahli Madya (A.Md) dalam bidang komunikasi dengan spesifik broadcasting

Disusun Oleh:

Sri Wahyuni

2015/BC-F/4073


Disetujui Oleh :

Hanif Zuhana Rahmawati M.Sn

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI PENYIARAN (BROADCASTING) FILM
STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
Y O G Y A K A R T A

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kegiatan Karya Kreatif ini telah di terima sebagai laporan tugas akhir dan telah diajukan serta dipresentasikan dihadapan dosen penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, pada :

Hari/Tanggal : Senin, 20 Agustus 2018
Waktu : 14.00 s/d 17.00 WIB
Tempat : Ruang Persentasi STIKOM Yogyakarta

1. Hanif Zuhana Rahmawati, M. Sn
(Sebagai dosen pembimbing dan penguji 1)



2. Dra. Sudaru Murti, M. Si
(Sebagai penguji II)



STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA



3. Pius Rino Pungkiawan, M. Sn
(Sebagai penguji III)



Mengesahkan

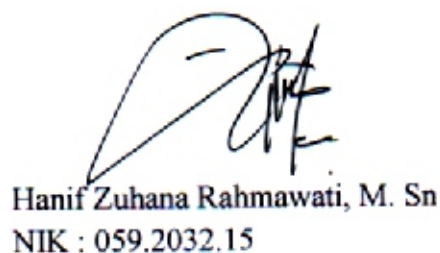
Mengetahui

Ketua STIKOM Yogyakarta

Kepala Program Studi Penyiaran



R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M. Si
NIK : 028.2031.02



Hanif Zuhana Rahmawati, M. Sn
NIK : 059.2032.15

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 2015 / BC-F / 4073
Judul Laporan : Peran produser film dalam “ 20 Hz “

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja professional selama saya menempuh Praktek Kerja Lapangan / membuat Karya Kreatif di lembaga/ industri/ industri kreatif dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy past*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam Daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan kaki (*footno*) pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi (*plagiarism*) ,dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM , maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 20 Agustus 2018



Sri Wahyuni

MOTTO

“ Jadikan kesulitan sebagai tantangan bukan kendala, karena sesungguhnya semakin sulit yang dihadapi tandanya kamu itu kuat dan bisa “

“ A Producer is a man with a dream. I say, “ I don't write, I don't direct, I don't act, I don't compose, I don't design costumes. What do I do? I make things happen. “A producer is like a chef. You get all the right ingredients together and make a tasty stew. You put the wrong ingredients together, it'll taste bad.

- David Wolper

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat & Hidayah-Nya untuk kelancaran segala urusan serta memberikan saya segala rezeki dan kesehatan.
2. Kedua orang tua saya yang menyayangi saya, merawat saya, mendukung saya, membiayain pendidikan saya dari saya kecil hingga dewasa saat ini.
3. Keluarga besar saya di Lampung dan Yogyakarta yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya dari sekolah sampai sekarang.
4. Ibu Rully Okta Pratiwi, S.Pd yang selalu mengajarkan saya untuk menjadi orang yang kreatif serta memberikan dorongan untuk terus melanjutkan studi film.
5. Ibu Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan motivasi untuk terus semangat berkarya serta menjadi orang yang tegas.
6. Sahabat seperjuangan saya Rachmad Nurgiyanto, Putri Dwi, Lailatul Huda, Devi Rachman.
7. Teman saya Angga Prayoga, Eka Priadin, 8D Squad, Galih, Septi Astari, Fransiska Intan, Aminah Fitria, Kak Widi, Yogta, Septian, Ragil, Vikar serta masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan.
8. All Crew dan Talent Film 20 Hz yang telah memberikan kontribusi dalam membantu pembuatan karya film.
9. Temen-temen F X V Grup yang selalu bisa menghibur dan *support* selama berkuliah.
10. Teman – teman Broadcasting angkatan 2015 STIKOM Yogyakarta.
11. Para dosen kampus STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bimbingannya selama masa perkuliahan dan memberikan ilmunya yang akan menjadi bekal dikehidupan saya kelak nanti.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga saya (penulis) dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan Karya Kreatif dengan judul “20 HZ” yang digunakan sebagai tugas akhir.

Karya Kreatif ini disusun berdasarkan pelaksanaan TA yang diawali pada bulan Maret 2018 sampai Agustus 2018. Saya selaku penulis merasa beruntung diberikan kesempatan yang sangat berharga ini. Pada kesempatan kali ini, saya selaku penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih secara khusus kepada:

1. R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta
2. Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn selaku dosen pembimbing dalam penulisan laporan Praktek Karya Kreatif tugas akhir.
3. Kedua orang tua saya yang senantiasa menyayangi, mendoakan serta *mensupport* saya dari kecil hingga dewasa.
4. Keluarga besar saya di Lampung & Yogyakarta yang senantiasa *mensupport* saya, baik bentuk dukungan dan materi saya ucapkan terimakasih.
5. Teman-teman saya yang telah memberikan semangat dan inspirasi untuk selalu bertahan dan berjuang selama menjalankan pendidikan.

Dan semua ini sangat masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga laporan Karya Kreatif ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Sri Wahyuni

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media yang berperan sebagai hiburan bahkan sekarang, film tidak hanya sebagai hiburan namun menjadi sebuah pembelajaran serta memberikan informasi kepada penontonnya. Dibalik pencapaian film tidak lepas dari banyak pekerja mampu disatukan pikiran kreatifnya untuk menghasilkan sebuah film. Maka, penulis melaksanakan tugas karya kreatif film pendek ini berperan sebagai produser. Produser adalah orang yang bertanggung jawab serta memimpin proses pembuatan film, dari tahap pra produksi, tahap produksi hingga pasca produksi. Pada pelaksanaannya, produser memiliki peran penting untuk mengatur waktu, keuangan serta anggota produksi. Sehingga, produser harus mengawasi jalannya proses produksi, bisa mengambil keputusan ketika permasalahan diluar rencana bahkan membangkitkan semangat kerja tim ketika muncul perubahan “*mood*” pada tim.

Kata kunci: film pendek, proses produksi, produser

ABSTRACT

Film is one of the media that acts as entertainment even now, films are not only as entertainment but also as a learning and providing information to audience. Behind the achievement of the film can not be separated from many workers able to unite their creative minds to produce a film. So, the writer carries out the task of the creative short film role as the producer. The producer is the person who is responsible and leads the film making process, from the pre-production stage, the production stage, to the post-production stage. In it's implematation, producer have an important role to regulated time, finance and production members. Thurs, the producer must supervise the course of the production process, can make decisions when problems outside the plan even evoke the spirit of teamwork when the “mood” changes appear on the team.

Key word: short film, production process, producer

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	IV
MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAKSI.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Kegiatan.....	5
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	6
1.5 Metode Penelitian Data.....	6
BAB II KERANGKA KONSEP	9
2.1 Penegasan Judul.....	9
2.2 Kajian Pustaka	10
2.3 Ekstrasi	32
BAB III DESKRIPSI OBJEK KARYA KREATIF	33
3.1 Desain Produksi	33
3.2 Deskripsi Film	34
3.3 Ide Dasar.....	36
3.4 Sinopsis.....	36

3.5	Premis	37
3.6	<i>Treatment</i>	37
3.7	Naskah	41
3.8	Penokohan.....	63
3.9	Pemeran atau Tokoh	65
3.10	Kerabat Kerja.....	69
3.11	<i>Shot List</i>	70
3.12	<i>Floor Plan</i>	80
3.13	Peralatan / <i>Equipment</i>	93
3.14	Rencana Biaya Produksi	96
BAB IV PEMBAHASAN.....		101
4.1	Peran Produser Dalam Menentukan Kontem	101
4.2	Produser Sebagai Pemimpin Produksi.....	101
4.3	Target Film dan Strategi	101
4.4	Produser atau Pimpro.....	102
4.5	Tahapan Pembuatan Film	103
4.6	Peran Produser Dalam Kepemimpinan dan Manajemen	128
BAB V PENUTUP		137
5.1	Kesimpulan	137
5.2	Saran	138
5.3	Saran Untuk Instasi.....	138
DAFTAR PUSTAKA		139
DAFTAR REFRENSI.....		140
LAMPIRAN.....		141

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 01 Tim Produksi.....	33
2.	Gambar 02 Foto Pemeran Robi	65
3.	Gambar 03 Foto Pemeran Seto	66
4.	Gambar 04 Foto Pemeran Shinta.....	67
5.	Gambar 05 Foto Pemeran Lia.....	68
6.	Gambar 06 <i>Floor Plan Blocking</i> Kamera.....	80
7.	Gambar 07 Riset Konsep Film	104
8.	Gambar 08 Riset Tuna Rungu	105
9.	Gambar 09 Riset SLB 1 Bantul	105
10.	Gambar 10 Wawancara Pihak SLB	106
11.	Gambar 11 Menyusun Tim Kerja.....	106
12.	Gambar 12 <i>Breakdown</i> Naskah	107
13.	Gambar 13 Diskusi Konsep Penyutradaraan	108
14.	Gambar 14 Diskusi Konsep Pencahayaan	108
15.	Gambar 15 Pencarian Rumah 1	110
16.	Gambar 16 Pencarian Rumah 2	111
17.	Gambar 17 Melihat Keadaan Rumah 2	111
18.	Gambar 18 Pencarian Rumah 3	111
19.	Gambar 19 Mencari Talent.....	113
20.	Gambar 20 Survey Lokasi	114
21.	Gambar 21 Diskusi Penataan.....	115
22.	Gambar 22 Diskusi Peralatan	115
23.	Gambar 23 Kondisi Lokasi Dalam Rumah.....	116
24.	Gambar 24 Diskusi Persiapan Produksi	119
25.	Gambar 25 <i>Reading</i> Fio Hari-1	120
26.	Gambar 26 <i>Reading</i> Pak Brisman Hari-1	120
27.	Gambar 27 <i>Reading</i> Pak Brisman.....	120
28.	Gambar 28 <i>Reading</i>	121
29.	Gambar 29 <i>Reading All Talent</i>	121
30.	Gambar 30 Pengarahan Menjelang Produksi	122
31.	Gambar 31 Pengarahan Tiap Divisi.....	122

32.	Gambar 32 Proses <i>Take-1</i>	123
33.	Gambar 33 Proses <i>Take-2</i>	124
34.	Gambar 34 Situasi <i>Shooting</i> Lokasi 2	124
35.	Gambar 35 Diskusi Penyuntingan	125
36.	Gambar 36 <i>Review</i> dan Revisi <i>Editing</i>	126
37.	Gambar 37 Proses Perekaman Suara	126
38.	Gambar 38 <i>Scoring Music</i>	127
39.	Gambar 39 <i>Review Scoring</i> Musik	127

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 01 <i>Treatment</i> Film 20 HZ	37
2.	Tabel 02 Tokoh dan Penokohan	63
3.	Tabel 03 <i>Shot List</i> Film 20 Hz.....	70
4.	Tabel 04 Peralatan dan Kebutuhan Properti	93
5.	Tabel 05 Rencana Biaya Produksi	96
6.	Tabel 06 Laporan Biaya Produksi	131

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya film merupakan lakon sebuah (cerita) gambar hidup dimana film diartikan sebagai lakon sebab film tersebut memrepresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur. (Mabruri, 2010:2). Kini, film tidak hanya berperan sebagai media hiburan, namun perpaduan antara berbagai seni (seni sastra, seni peran, seni rekam dan seni musik) lalu dikemas sedemikian rupa yang memiliki gagasan yang mampu menjadi sebuah pembelajaran untuk penontonnya. Film juga tidak akan muncul jika belum adanya perkembangan teknologi. Film pun semakin berkembang hingga menjadi ladang bisnis yang menjanjikan.

Film sendiri secara umum dapat dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya terdiri sendiri. Pada film unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan menjadi cerita film untuk diolahnya, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya yang terdiri dari *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Sebuah film yang memiliki cerita atau tema yang kuat bisa menjadi tidak berarti tanpa pencapaian sinematik yang memadai. (Pratista, 2008: 1)

Bahasa visual (gambar) dan audio (suara) dimaksudkan sebagai cara untuk menyampaikan pikiran dan perasaan sineas dimana pemikiran itu akan menawarkan nilai norma-norma dan makna yang diharapkan bisa diterima dengan baik oleh penonton. Nilai norma yang terkandung dalam film sangat berperan penting karena pada umumnya isi dalam film secara tidak langsung adalah cerminan yang manusia lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai macam jenis film dari film panjang maupun film *independent* yang tayang di bioskop-bioskop,

ajang festival film bahkan televisi yang diproduksi oleh kalangan rumah-rumah produksi maupun kalangan sineas muda.

Pada perkembangannya, di Indonesia film *independent* disebut juga film pendek. Film yang pada dasarnya berdurasi pendek, cerita yang pendek namun memiliki arti yang besar yang terkandung di filmnya. Pembuatan film pendek memiliki tingkat kesulitan dimana pembuat film akan lebih selektif dalam menyampaikan konsep atau pemikirannya agar mampu diterima penonton dalam durasi yang singkat. Idola P Putri mengatakan, masih banyak sineas yang membuat film pendek justru melebihi durasi karena terjebak dalam menyampaikan isi ceritanya saja. (Putri, 2013:122). Pada umumnya, film pendek biasanya mengusung gaya pengambilan gambar yang baru dan segar. Gambar yang dikonsep merupakan simbol - simbol yang memiliki makna besar untuk dipahami penonton. Idola P Putri, juga mengatakan bahwa, film pendek juga tidak selalu berdurasi pendek. Terdapat perbedaan mendasar antara film pendek dan film *independent*. Kondisi inilah yang membuat terminologi film *independent* di Indonesia berbeda dari Amerika Serikat. Meskipun begitu, studi sinema Amerika tetap berguna untuk menganalisis film *independent* di Indonesia. Hasil studi menyebutkan bahwa, film *independent* adalah film yang dibuat dengan biaya rendah, cenderung tidak bersifat *komersil*, membawa gaya dan pendekatan teknis maupun teknologi yang baru. (Putri, 2013:122)

Pada pembuatan film tentu akan melibatkan banyak sumber daya manusia yang biasanya berbeda-beda latar belakang namun memiliki kegemaran atau ketertarikan dalam bidang film. Pada manajemen produksi film, sumber daya manusia atau yang biasa disebut pekerja film akan diberi tanggung jawab sesuai dengan bidang pekerjaan atau keahliannya masing-masing untuk menerjemahkan gagasan sutradara yang tertuang dalam skenario. Tino Saroengallo mengatakan, pekerja film adalah semua orang yang dipekerjakan dalam pembuatan sebuah film selama hari *shooting* selain para pemain atau aktor atau aktris. (Saroengallo, 2008:91) Para pekerja film itu terdiri dari produser, penulis naskah, sutradara, penata kamera, penata lampu, penata suara, penata artistik dan sebagainya. Pekerja

film dituntut untuk mampu berfikir kreatif juga bisa bekerja sama yang baik dengan tim untuk keberhasilan pembuatan karya film. Kerja sama yang baik merupakan kunci keberhasilan dari pembuatan film, sebab dari tahap pra produksi (persiapan) hingga pasca produksi (penyelesaian) adalah proses menyatukan pemikiran kreatif dan keahlian pekerja film untuk menghasilkan satu karya yang bisa diterima oleh penonton dibawah pimpinan sutradara dan produser.

Proses pembuatan film tidak lepas dari peran penting seorang produser. Produser juga menjadi penentu keberhasilan produksi film. Seorang produser adalah seorang yang bertanggung jawab sekaligus memimpin proses membuat film dari persiapan produksi hingga penyelesaian produksi bahkan pendistribusian film. Rusman Latief dan Yustiatie Utud mengatakan, di Indonesia produser film umum dikenal hanya selaku penyandang dana dan terlibat pada proses kreatif. Fokus mengurus *management, finance* dan *marketing*. Pada pemilihan pemain atau *actor* atau *actris* dan pemeran lainnya produser juga sering terlibat meskipun sudah ada profesional yang ditunjuk untuk tugas tersebut. (Latief & Utud, 2017: 19). Pada saat persiapan, produser yang mengatur segala perencanaan dari menentukan jadwal, pengorganisasian tim, keuangan, mengatur waktu dan sebagai sumber informasi. Saat produksi, produser mengawasi jalannya *shooting* agar produksi sesuai dengan perencanaan juga sebagai pengambil keputusan ketika ada permasalahan di luar perencanaan. Saat pasca produksi, produser akan mengawasi proses *editing* bersama sutradara.

Rusman Latief dan Yustiatie Utud menyebutkan, untuk menjadi seorang produser tidak hanya orang yang memiliki uang untuk pendanaan produksi film, karena jika begitu siapapun orang yang memiliki uang bisa menjadi produser. Jika menjadi produser profesional harus memiliki keahlian manajemen, teknis produksi dan penguasaan teori. Penguasaan teori dimaksudkan adalah ajaran sesuatu berdasarkan kekuatan akal. (Latief dan Utud, 2017:21) Jadi, produser harus memiliki pemikiran alternatif saat pelaksanaan produksi karena produser yang akan menyimpulkan keputusan sekaligus pemberi persetujuan apapun selama untuk keberlangsungan

pembuatan film. Seorang produser adalah pemimpin dari banyak orang terlibat. Maka, produser harus memiliki sifat yang bijaksana. Bijaksana dalam mengambil keputusan juga mengayomi tim pekerjaannya. Seorang produser harus bisa mengkondisikan tim pekerja film maupun pemeran film dalam keadaan sehat. Keakraban antar pekerja film maupun pemeran juga sangat penting selama pembuatan film sehingga produser harus bisa menjaga “*mood*” agar produksi berjalan dengan nyaman meskipun berada dibawah tekanan. Maka dengan itu, produksi akan berjalan dengan menyenangkan dan menghasilkan karya yang maksimal sesuai visi bersama.

Pada film “*20 Hz*” ini mengangkat cerita yang bergenre fiksi-drama. Film ini menceritakan tentang seorang anak yang ingin menjadi seperti teman-temannya namun ia tidak percaya diri karena ia adalah anak yang berkebutuhan khusus (tuli) . Latar belakang tuli itu merupakan penyebab dari ia takut tidak diterima oleh teman-temannya sehingga membuatnya berkelahi dengan perasaannya sendiri. Kata “*20 Hz*” memaknai latar belakang dari tokoh yang mempunyai keterbatasan fisik (tuna rungu atau tuli). “*20 Hz*” ini diartikan sebagai batas minimum kemampuan telinga menangkap suara sehingga suara akan terdengar, namun tidak begitu jelas atau samar-samar.

Pada produksi karya kreatif pembuatan film pendek ini, penulis diberi kepercayaan memegang tanggung jawab sebagai produser. Dimana saat pra produksi penulis yang mengurus segala bentuk perencanaan jadwal hingga keuangan, persiapan segala kebutuhan dan fasilitas, pengorganisasian dari mulai merekrut tim pekerja film hingga mencari pemeran (*actor* atau *actris*), segala perizinan dan sebagai pengumpul sumber informasi. Saat produksi penulis mengawasi proses *shooting* guna mengkondisikan produksi film berjalan lancar sesuai dengan perencanaan. Saat pasca produksi penulis mengawasi proses penyuntingan. Produksi dilakukan di Loepa Lelah Cafe dan Villa Bella Plaza Kaliurang, Yogyakarta. Rata-rata waktu dalam produksi sekitar 12 jam perhari. Pada proses produksi biasanya akan muncul berbagai masalah di luar perencanaan, bisa dari teknis, waktu, budget dan lain-lain.

Namun semua itu dapat diatasi dengan koordinasi yang baik dari seluruh divisi.

Hal ini melatarbelakangi penulis untuk mampu memahami proses pembuatan film yang tidak hanya bersangkutan dengan hal kreatifitas saja, akan tetapi ingin bisa menjadi seorang yang mampu mengelola tim kerja berikut mekanisme kerja yang harus dilakukan. Penulis juga ingin lebih memahami untuk menjadi seorang produser mampu menciptakan suasana nyaman saat pembuatan film, sehingga penulis berusaha menjalin kerjasama yang baik, menjaga “*mood*” tim, mengkondisikan semua tim dalam keadaan sehat, mencoba memaksimalkan fasilitas yang dibutuhkan tim pekerja film maupun pemeran. Mengelola produksi film pendek ini merupakan tantangan bagi saya untuk bisa menyatukan berbagai pikiran-pikiran yang berbeda secara profesional guna mewujudkan karya bersama, sebab menyatukan pikiran banyak orang atau kalangan merupakan hal yang tidak mudah. Maka, dengan karya ini saya mencoba untuk bisa menjawab tantangan pada diri saya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana peran produser dalam pembuatan film pendek “20 Hz“ ?

1.3 Tujuan Kegiatan

Adanya Karya Kreatif ini mahasiswa diharapkan untuk dapat mengembangkan segala ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, juga menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa baik dalam segi teori maupun praktek. Adapun tujuan umum dari karya kreatif ini adalah :

1. Mengembangkan ide kreatifitas yang diaplikasikan dalam film *20 Hz*.
2. Sebagai tolak ukur sekaligus bukti bahwa penulis telah memiliki pengalaman dalam bidang produksi.
3. Menjadi sebuah media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam film *20 Hz*.

4. Menerapkan manajemen sumber daya manusia dan pengelolaan waktu dalam produksi film.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Karya Kreatif

Tempat

- a. Cafe Loepa Lelah, Perumnas, Sleman, Yogyakarta
- b. Villa Bella Plaza, Kaliurang, Sleman, Yogyakarta

Waktu

- a. Pra Produksi : 15 Februari 2018 – 10 April 2018
- b. Produksi : 11 April 2018 – 13 April 2018
- c. Pasca Produksi : 15 April 2018 – Agustus 2018

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pembuatan karya film pendek “20 Hz” ini adalah :

a. Riset

Riset dilakukan untuk menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan. Menemukan berarti berusaha mendapatkan sesuatu. Jika mengembangkan berarti memperluas dan menggali lebih dalam apa yang ada. Sedangkan menguji kebenaran dilakukan jika apa yang sudah ada tapi masih diragukan kebenarannya. (Sutrisno Hadi, 2015:5). Penulis melakukan riset studi lapangan yaitu riset yang langsung datang ke tempat untuk mencari dan menggali lebih dalam mengenai tuli sesuai latar belakang dari skenario. Penulis melakukan riset secara langsung di dua lokasi, yaitu Rumah anak tuli dan SLB Negeri 1 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Observasi

Menurut penelitian ilmiah, observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan sistematis atas fenomena-fenomena yang diselidiki. (Sutrisno Hadi, 2015:186). Ada beberapa jenis teknis

observasi, namun disini penulis menggunakan teknis observasi partisipan. Teknis observasi ini umumnya digunakan orang untuk riset yang sifatnya *eksploratif* untuk menyelediki satuan-satuan sosial. Observasi partisipan dilakukan jika orang yang mengadakan observasi (observer) turut mengambil bagian dalam perkehidupan orang yang diobservasi (observer). Observasi partisipan ini mula-mula dan terutama digunakan dalam penyelidikan-penyelidikan antropologi sosial. Teknik ini kemudian meluas untuk mengadakan penyelidikan dalam situasi sosial seperti cara hidup, hubungan sosial dan sebagainya. (Sutrisno Hadi, 2015:195). Penulis melakukan observasi ini dengan cara mendatangi salah satu rumah *observer* (penyandang tuli) untuk mencari tau bagaimana saja kegiatannya juga berbincang-bincang secara langsung dengannya serta mengikuti untuk belajar menggunakan bahasa isyarat dengannya. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan observasi ini ke beberapa Sekolah Luar Biasa di Jogja, dimana ketika melakukan observasi ini, penulis melihat secara langsung bagaimana sikap *observer* mengikuti kegiatan disekolahnya juga bagaimana pola sosialnya terhadap lingkungannya disekolah.

c. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan jalan tanya-jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada penyelidikan. Pada umumnya dua orang atau lebih yang hadir secara fasis dalam proses tanya jawab dengan masing-masing pihak dapat menggunakan saluran komunikasi secara wajar dan lancar. Pada wawancara selalu ada dua pihak, satu pihak sebagai pencari informasi (pewawancara) sedangkan pihak lainnya sebagai pemberi informasi (narasumber) kepada pewawancara. Pewawancara akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, menilai jawaban-jawaban, meminta penjelasan, mencatat atau mengingat jawaban menggali keterangan yang lebih mendalam. (Sutrisno Hadi, 2015:264). Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa pihak yang belajar dan cenderung ikut kegiatan dari salah satu komunitas Tuli. Wawancara tersebut dilakukan

dengan 3 orang mahasiswa yang aktif mengikuti kegiatan anak-anak tuli dan mempelajari bahasa isyarat, wawancara anak Tuli beserta orangtuanya secara langsung. Wawancara ini dilakukan untuk penulis bisa mengimplementasikan yang sudah pada karya film untuk memberi tau kepada khalayak mengenai penyandang tuli serta bagaimana ia menjalani aktivitasnya sehari-hari.

d. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, laporan-laporan hingga artikel yang dapat menjadi bahan referensi. Guna untuk menguasai materi lebih mendalam dan memperluas cakrawala pandangan atas materi yang diambil. Penulis menggunakan beberapa buku-buku mengenai pemahaman film, panduan menjadi seorang produser, majamen produksi, tentang anak berkebutuhan khusus, serta buku metodologi riset serta manajemen.

e. Refrensi Internet

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis selain studi pustaka adalah mencari pengetahuan atau referensi dari media internet seperti jurnal, artikel bahkan *youtube*.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami laporan yang berjudul “Peran Produser dalam Film 20 Hz“. Penulis akan memberikan penegasan dari pengertian istilah judul laporan tersebut, sebagai berikut :

2.1.1 Peran

Peran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat, dengan demikian juga dapat diartikan sebagai tindakan dilakukan seseorang dalam suatu peristiwa. Maksud disini adalah seberapa penting tanggung jawab yang dilakukan penulis dalam pembuatan film pendek ini.

2.1.2 Produser

Produser adalah orang yang bertanggung jawab atas proses pembuatan film sejak awal hingga akhir. Seseorang yang akan memimpin dan membantu sutradara dalam mengelola proses pembuatan film demi mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio-visual sehingga bisa dinikmati oleh para penonton.(Saroengallo, 2008 : 7).

2.1.3 Film

Film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk tempat gambar negatif (yang dibuat potret) atau untuk ketempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Pada masa kini film tidak hanya sekedar gambar bergerak yang bersuara untuk menghibur para penikmatnya, namun sebagai cara berkomunikasi pembuat film untuk menyampaikan gagasan atau pesan kepada para penontonya.

2.1.7 20 Hz

20 Hz ini merupakan judul dalam karya yang dibuat. Kata 20 Hz sendiri mengandung arti latar belakang dari tokoh yang mempunyai keterbatasan fisik (Tuna Rungu atau Tuli). Judul film 20 Hz diartikan sebagai batas minimum kemampuan telinga manusia menangkap suara sehingga suara akan terdengar namun samar-samar.

Maka dapat disimpulkan bahwa, penulis ingin memberikan pengetahuan mengenai peranan seorang produser dalam produksi film pendek 20 Hz. Pada nyatanya, seorang produser bukan hanya mengatur berbagai persiapan sebelum memulai pengambilan gambar hingga selesainya sebuah karya, namun juga harus memiliki jiwa yang menyenangkan dan bijaksana. Sebab, produser yang harus bisa mengkondisikan tim kerjanya bahkan pemain sekaligus kerja timnya dalam keadaan “*mood*” yang baik meskipun berada dibawah tekanan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Definisi Film

Film adalah media komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum jelas dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman di mana disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik lainnya. (Mabruri, 2010 : 2).

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bila kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. (Pratista, 2017 : 23). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Unsur naratif terdiri dari tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Unsur naratif muncul akibat aksi dari pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa selanjutnya dan terus peristiwa berikutnya lagi. Perubahan ini akan membentuk pola pengembangan naratif. Pola ini secara umum dibagi menjadi tiga tahap, yakni pendahuluan, pertengahan dan penutupan. (Pratista, 2017 : 63). Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terdiri atas *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman orang tersebut terhadap aspek naratif dan sinematik sebuah film. Kedua unsur tersebut, apa pun bentuknya pasti memiliki norma serta batasan yang bisa diukur. Penjelasan mengenai unsur-unsur sinematik yaitu sebagai berikut :

a. *Mise-en-scene*

Adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Bisa dikatakan bahwa separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* terdiri dari empat unsur utama, yakni *setting* (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting. Unsur-unsur *mise-*

en-scene secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. (Pratista, 2017 : 97).

b. Sinematografi

Adalah segala yang mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya (data mentah). Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya. Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni : kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan dan sebagainya. (Pratista, 2017 : 129).

c. Editing

Adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sejak awal perkembangan sinema, para pembuat film telah menyadari betapa kuatnya pengaruh teknik *editing* untuk memanipulasi ruang dan waktu. Berdasarkan aspek temporal *editing* dibagi menjadi dua jenis yakni, *editing kontinu* dan *editing diskontinu*. *Editing kontinu* adalah perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi lompatan waktu. *Editing diskontinu* adalah perpindahan *shot* dengan terjadinya lompatan waktu. (Pratista, 2017 : 169).

d. Suara

Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yakni, dialog, musik dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film. Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang di dalam maupun di luar cerita film (musik

latar). Sementara efek suara adalah suara yang dihasilkan oleh semua obyek yang ada di dalam maupun di luar cerita film. (Pratista, 2017 : 197).

2.2.2 Perkembangan Film

Pada tanggal 28 Desember 1895 di Grand Cafe di kota Paris, merupakan hari bersejarah karena dianggap sebagai pertunjukan publik pertama bagi medium film. Setelah ini, kamera temuan Lumiere Bersaudara menjadi sangat populer dan menyebar ke seluruh penjuru dunia untuk tidak hanya merekam momen namun juga dipakai sebagai media hiburan. Peluang ini ditangkap oleh seorang pesulap asal Prancis, George Melies. Otak jeniusnya, ia mampu membawa medium film berkembang jauh dan lebih kompleks untuk menuturkan cerita serta pencapaian sinematiknya. (Pratista, 2017 : 267). Film semakin banyak diproduksi dan permintaan pasar terus meningkat sehingga perusahaan produksi film mulai bermunculan. Manajemen produksi film menjadi semakin kompleks dengan membagi dalam berbagai divisi yang lebih rinci. Durasi film yang awalnya hanya belasan atau puluhan menit semakin lama semakin panjang. (Pratista, 2017 : 267).

Pada era 1920-an, Hollywood telah menjadi salah satu raksasa industri perfilman di Amerika yang memproduksi lebih dari 800 film setiap tahunnya. Studio-studio raksasa seperti Paramount, Columbia, RKO, MGM (Metro Golden Mayer), serta Warner Bros telah memiliki studio-studio produksi besar di Hollywood. Keuntungan berlipat-lipat yang dihasilkan membuat mereka semakin berani mengeluarkan biaya besar dengan membangun set raksasa untuk produksi film. Studio-studio ini juga mulai menerapkan sebuah sistem yaitu, *studio system* yang bertujuan untuk memaksimalkan profit dengan menggabungkan produksi, distribusi, dan ekshibisi (bioskop) dalam satu kontrol. Film dokumenter juga mulai

diproduksi. Struktur penceritaan tiga babak yang diadopsi dari seni panggung juga mulai populer digunakan. Pengembangan bahasa sinematik juga semakin jauh lagi sejalan dengan eksplorasi para sineasnya. Selama era film bisu, terdapat beberapa gerakan sinema yang muncul dengan keunikan yang lain seperti, pada 1920-an di Jerman sinema ekspresionisme yang dimana filmnya dipengaruhi gaya seni lukis maupun arsitektur. (Pratista, 2017 : 268).

Pada tahun 1927 muncullah teknologi suara dan warna. Kedatangan era film bicara membawa banyak masalah baru bagi industri film. Kamera film yang bersuara bising menjadikan masalah bagi faktor perekam suara selama produksi, walau lambat laun masalah ini teratasi. Aspek suara membuat munculnya genre baru seperti musikal yang tentunya menggunakan dialog, musik serta efek suara. Seperti halnya teknologi suara, teknologi warna juga menimbulkan masalah, karena produksi film berwarna membutuhkan biaya produksi yang jauh lebih besar ketimbang produksi film hitam putih. Akibatnya, tidak semua produksi film diproduksi berwarna, namun hanya diprioritaskan untuk film-film unggulan yang dianggap memiliki potensi komersial saja. (Pratista, 2017 : 270).

2.2.3 Jenis Film

a. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah suatu karya film atau video berdasarkan realita serta fakta peristiwa. Film yang penyajiannya untuk menyebarkan informasi, pendidikan dan propaganda. (Mabruri, 2010:4). Pada umumnya, teknis pembuatan film dokumenter itu sederhana, hanya membutuhkan kamera video, beberapa tim kecil dan biasanya disertakan wawancara dengan narasumber atau menggunakan seorang narator untuk menjelaskan informasi pada penonton.

b. Film Cerita Pendek

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, biasanya dibawah 60 menit. (Mabruri, 2010:6). Film fiksi pada umumnya lebih sulit daripada film dokumenter karena tidak hanya menyajikan sebuah informasi tetapi harus menyinambungkan antara konsep cerita, penadeganan hingga tata artistik yang telah dirancang. Teknis pembuatan film fiksi biasanya memerlukan waktu yang cukup lama. Manajemen produksinya juga lebih kompleks dan persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set hingga peralatan yang jumlahnya relatif lebih banyak variasi dan dipersiapkan secara matang. (Pratista, 2008:7).

c. Film Cerita Panjang

Film cerita panjang merupakan sebuah film yang banyak diproduksi oleh perusahaan besar atau rumah produksi yang memiliki dana besar. Film yang berdurasi lebih dari 60 menit yang diproduksi untuk kebutuhan hiburan dan akan menghasilkan profit yang besar namun tetap mengusung akan pesan-pesan moral yang bernilai edukatif, informasi dan *entertainment*. (Mabruri, 2010:6).

d. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Sineas film ini akan menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri. (Pratista, 2008 : 8). Sehingga orang yang akan menonton jenis film ini akan berfikir bahkan menafsirkan dengan caranya sendiri. (Mabruri, 2010:8).

2.2.4 Genre Film

Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai

jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas), seperti, *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta tokoh. (Pratista, 2008 : 13).

1. Aksi atau *Action*

Adalah genre film yang berhubungan dengan adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop, berpacu dengan waktu, dengan tempo cerita cepat. Film aksi umumnya berisi dengan adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-tembakan hingga ledakan. (Pratista, 2017 : 43).

2. Drama

Film drama bisa jadi merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film drama umumnya berhubungan dengan tema, karakter serta suasana kehidupan nyata. Konflik dipicu oleh lingkungan, diri sendiri maupun alam. (Pratista, 2008: 14).

3. Bencana atau *Disaster*

Adalah film yang berhubungan dengan tragedi atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam banyak jiwa manusia. Secara umum film bencana dibagi menjadi dua yaitu bencana alam dan bencana buatan manusia. Adanya CGI atau efek visual semakin canggih membuat semakin mudah untuk menampilkan segala sesuatu yang belum bisa dilakukan sebelumnya. (Pratista, 2017: 44).

4. Biografi atau Dokudrama

Film yang menceritakan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun masa kini. Pada perkembangannya, film biografi bersilangan dengan genre film lain yang lebih spesifik sesuai dengan latar-belakang sang tokoh seperti pahlawan, spritualis, penulis, presiden, peneliti dan sebagainya. Jika dokudrama lebih menekankan pada moment

peristiwa penting bukan pada latar belakang sosok tokohnya. (Pratista, 2017: 45).

5. Fantasi

Adalah film yang berhubungan dengan tempat, peristiwa, karakter rekaan yang tidak nyata. Berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi serta mimpi. Film fantasi dengan elemen-elemen diatas tentunya memiliki *setting* serta properti yang megah dan mewah serta sarat dengan efek visual (CGI). Film fantasi umumnya ditunjukan untuk penonton remaja dan anak-anak, namun sering kali mampu memikat kalangan dewasa. (Pratista, 2017: 46).

6. Fiksi Ilmiah

Adalah film yang berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi atau kehancuran bumi. Film yang berhubungan dengan teknologi canggih yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini. Fiksi ilmiah biasanya menggambarkan karakter nonmanusia atau makhluk asing, menggambarkan dunia utopia bahkan sebuah dunia yang jauh dari ideal. (Pratista, 2017: 47).

7. Horor

Adalah film yang memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot dalam film biasanya usaha tokoh yang melawan kekuatan jahat yang biasanya berhubungan dengan supernatural. (Pratista, 2017: 48).

8. Komedi

Adalah film yang tujuan utamanya memancing tawa penonton. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa hingga karakternya. Film komedi juga biasanya selalu berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penonton atau *happy ending*. (Pratista, 2017: 50).

9. Musikal

Adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu serta gerak tari. Lagu-lagu dan tari biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Film musikal umumnya berkisah ringan, seperti tema percintaan, mimpi dan harapan, kesuksesan serta popularitas. (Pratista, 2017: 51).

10. Olahraga

Adalah film yang mengambil kisah seputar aktivitas olahraga, baik atlet, pelatih maupun ajang kompetisinya sendiri. Film ini biasanya penuh dengan momen emosional yang menggambarkan perjuangan, tekad, dan semangat sang atlet atau tim untuk meraih kejayaannya. (Pratista, 2017: 52).

11. Perang

Adalah genre yang mengangkat tema kengerian serta teror yang ditimbulkan oleh aksi perang, biasanya menampilkan adegan pertempuran seru baik di darat, laut maupun udara. Film ini biasanya memperlihatkan kegigihan, perjuangan dan pengorbanan para pejuang dalam melawan musuh. Film genre perang sering digunakan untuk menyampaikan pesan anti perang, melalui isu seputar moral, sisi manusiawi, absruditas perang serta nilai-nilai kepahlawanan. (Pratista, 2017: 53).

12. Roman

Adalah genre yang pengembangan dari genre drama. Film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah cinta percintaannya sendiri maupun pencarian cinta. Plot film roman biasanya bagaimana usaha seseorang untuk mendapatkan pasangan impiannya, pasangan yang mencintai satu sama lain, namun menghadapi banyak ujian serta masalah yang menghalangi hubungan mereka. (Pratista, 2017: 53).

13. Superhero

Adalah film berisi tentang kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat yakni kisah kepahlawanan. Karakter

superhero memiliki kekuatan fisik yang jauh diatas manusia rata-rata, sebaliknya jika musuhnya *superhero* juga sama memiliki kekuatan yang sepadan yang sering diistilahkan *supervillain*. Biasanya diawali dengan latar belakang bagaimana sang *superhero* mendapatkan kekuatannya dan selalu diakhiri dengan melawan musuhnya.(Pratista, 2017: 54).

14. Spionase atau Agen Rahasia

Adalah film yang sering berlatar belakang cerita periode perang dingin atau intrik internasional antar negara. Biasanya berurusan dengan senjata pemusnah masal seperti nuklir, senjata biologi, teknologi atau informasi rahasia yang dapat mengganggu keamanan nasional dengan lingkup regional bahkan global. Tokohnya adalah seorang laki-laki dewasa berpenampilan menarik, cerdas, cekatan, menguasai senjata serta transportasi, dan mahir berkelahi. Film ini biasanya berisi adegan aksi seru menegangkan dan berpacu dengan waktu lalu mengandalkan efek visual (CGI). (Pratista, 2017: 56)

15. Thriller

Adalah film yang biasanya mengisahkan tentang orang yang terjebak dalam situasi luar biasa atau genting yang tidak dikehendaki. Alur cerita dalam genre ini berbentuk aksi nonstop, penuh misteri dan teka-teki, penuh unsur kejutan dan mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Tokoh utama biasanya seorang pembunuh, kriminal, pelarian, psikopat, teroris, agen pemerintah, politikus, wartawan, polisi serta detektif. (Pratista, 2017 : 57).

2.2.5 Film Independen atau Film Pendek

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, biasanya dibawah 60 menit. Pada kenyataannya film pendek jauh lebih rumit dibanding membuat film berdurasi panjang, karena pesan dalam film pendek itu harus disampaikan kepada

penonton dengan durasi yang cukup pendek. Banyak para pemula *film maker* pendek gagal hanya karena pesan yang disampaikan menjadi bias atau bahkan tak sampai. Diberbagai negara seperti Jerman, Amerika Serikat, Australia, Kanada, dan hampir seluruh dunia film ini dijadikan semacam eksperimen dan batu loncatan bagi seorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. (Mabruri, 2010 : 6).

2.2.6 Kepemimpinan

Kemimpinan menurut Robins 1991 yaitu kemampuan untuk mempengaruhi sekelompok anggota agar bekerja mencapai tujuan dan sasaran yang ditetapkan. (Endin,64:)

Konsep dasar kepemimpinan yaitu membangkitkan motivasi dan semangat orang lain dengan jalan memberikan inspirasi atau mengilhami. Karakter untuk pemimpin yaitu :

1. Tanggung jawab yang seimbang
2. Model dan peranan yang positif
3. Memiliki keterampilan komunikasi yang baik
4. Memiliki pengaruh positif,yaitu memiliki kemampuan untuk meyakinkan orang. (Endin, 2010: 64)

Gaya pemimpin adalah sebagai berikut

1. Otoriter yaitu memusatkan segala keputusan dan kebijakan yang diambil dari dirinya secara penuh.
2. *Laissez-faire* yaitu pemimpin tidak memberikan kontrol dan lokasi terhadap pekerja bawahannya.
3. Demokratis yaitu memberikan wewenang secara luas dengan bawahannya, berbaur ditengah-tengah anggota kelompoknya.
4. PSEUDO demokratis yaitu seolah-olah bersikap demokratis tapi sebenarnya ototiter. (Endin, 2010: 61)

Manajer melaksanakan fungsi-fungsi perencanaan, pengorganisasian, penkoordinasi, pelaksanaan, komunikasi dan pengawasan. (Endin, 2010: 65).

Fungsi manajemen

1. *Staffing* yaitu menentukan keperluan-keperluan sumber daya manusia, pengarahan, penyaringan dan pengembangan tenaga kerja.
2. Perencanaan yaitu memikirkan apa yang akan dikerjakan dengan sumber yang dimiliki.
3. Pengarahan yaitu suatu tindakan untuk mengusahakan agar semua anggota kelompok berusaha untuk mencapai sejajar dengan perencanaan manajerial dan usaha-usaha organisasi.
4. Pengorganisasian yaitu dilakukan dengan tujuan membagi satu kegiatan besar menjadi kegiatan-kegiatan yang lebih kecil.
5. Pengevaluasi yaitu proses pengawasan dan pengendalian performa perusahaan untuk memastikan bahwa jalannya perusahaan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

(Endin, 2010: 32)

2.2.7 Tahapan Pembuatan Film

Pada pembuatan film akan membutuhkan waktu yang tidak cepat, karena harus melalui serangkaian proses dari pra produksi hingga pasca produksi. Serangkaian proses dilakukan agar persiapan yang matang untuk mencegah kesalahan-kesalahan sebelum produksi. Berikut hal – hal pembuatan film akan dijelaskan dibawah ini :

a. Pra Produksi

Ketika membicarakan tentang pembuatan film maka ada dua hal yang menjadi kunci pembuatan film dan keduanya saling terkait satu sama lain, yaitu Waktu dan Uang. Kunci pertama yaitu waktu, seorang pembuat film harus sadar bahwa waktu sangat

penting, maka jadwal perlu disusun sedini mungkin karena akan menjadi tahap awal untuk mencari jawaban terhadap kunci kedua yaitu uang. Pembuatan jadwal diartikan lebih kearah berapa lama sebenarnya waktu yang akan diperlukan untuk keseluruhan proses pembuatan film. Kunci kedua yaitu uang, dalam produksi film hingga film dapat dipublikasikan perlu dibuatnya anggaran. Anggaran untuk tahap pengembangan atau pra produksi (persiapan), tahap produksi (*shooting*) dan tahap paska produksi. Bila tidak ada prakiraan jadwal pembuatan film, maka tidak mungkin dibuat anggaran yang akurat. Sebaliknya, meski sudah ada anggaran, tetapi bila dalam pelaksanaannya ternyata jadwal meleset jauh maka anggaran yang pernah dibuat tidak bisa dianggap sah lagi dan perlu segera dibuat penjadwalan baru yang lalu diikuti dengan pembuatan prakiraan anggaran baru. Pembuatan jadwal pun hanya bisa dilakukan kalau skenario sudah dianggap selesai karena skenario akan dijadikan sebagai patokan dalam pelaksanaan produksi atau perhitungan hari *shooting*. (Saroengallo, 2008: 12).

b. Produksi

Hari *shooting* merupakan hari dimana keseluruhan tim kreatif, baik para pemain maupun kru bisa berkarya sepuas-puasnya mengembangkan skenario semaksimal mungkin.(Saroengallo, 2008: 175). Pematangan konsep produksi pada tahap pra produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membicarakan dari mana kamera merekam gambar, apa saja yang dilakukan *talent* atau bahkan terlupakannya properti produksi yang harusnya ada. Dengan kata lain, *shooting* adalah melakukan apa yang telah direncanakan secara matang pada tahap pra produksi. (Mabruri, 2010:85).

c. Pasca Produksi

Tahap berikutnya adalah tahap terakhir atau *editing*. Hal yang akan dilakukan bukanlah sekedar memilih gambar dan menggabungkan saja, tetapi memberikan sentuhan *visual effect*, *music* bahkan *sound effect* yang mendukung jalannya cerita. (Mabruri, 2010:85).

Disimpulkan, bahwa pada pembuatan film semua kebutuhan benar-benar dipersiapkan dan diperhitungkan dengan matang sesuai pada naskah dan prakiraan anggaran biaya maupun waktu sebelum eksekusi dilapangan. Hal ini dikarenakan, saat produksi hanya saja melakukan apa yang telah direncanakan sehingga sudah tidak ada lagi kompromi mengenai persiapan yang belum tersedia yang bisa membuat kinerja tim produksi pun menjadi tidak maksimal yang pada akhirnya, hasil tidak sesuai yang diinginkan.

2.2.8 Struktur Organisasi Produksi

Struktur organisasi dibentuk karena dalam pembuatan film merupakan kerja kolektif atau kerja yang dibutuhkan banyak sumber daya manusia kreatif yang biasa disebut sebagai kru atau pekerja film. Kru atau pekerja film adalah semua orang yang dipekerjakan dalam pembuatan sebuah film atau video selama hari *shooting*, selain para pemain atau aktor atau aktris. (Saroengallo, 2008: 91). Umumnya kru akan dipanggil beberapa waktu sebelum *shooting* dimulai, untuk persiapan, kemudian masa kerjanya berlaku hingga masa *shooting* dan beberapa hari setelah hari *shooting* selesai untuk rahap pembenahan. (Saroengallo, 2008: 95).

Berikut struktur organisasi dalam pembuatan film :

1. Produser

Adalah orang yang bertanggung jawab keseluruhan pada produksi film. Orang yang memimpin jalannya pembuatan film dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi bahkan berlanjut pada tahap pendistribusian film. Pengertian produser

sangat meluas mulai dari mengkoordinir dari awal, dari ide sampai skript jadi, lalu masuk ke fase persiapan produksi (memilih dan merekrut kru maupun penunjang), produksi (pengambilan gambar), pasca produksi (penyuntingan sampai publikasi). (Mabruri, 2010: 28).

2. Penulis

Adalah orang yang yang bertanggung jawab menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan sesuai dengan pakem-pakem penulisan naskah film. (Saroengallo, 2008: 7).

3. Sutradara

Sutradara atau *Director* adalah orang yang memegang tanggung jawab tertinggi terhadap aspek kreatif, baik bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan film. Tidak hanya mengatur dalam *acting* berdialog, sutradara juga menetapkan segala aspek sinematik, segala “bumbu” yang mempunyai efek dalam penciptaan dan pencitraan film secara utuh. (Mabruri, 2010: 31).

4. *Direct of Photography* (DOP)

Direct of Photography atau penata kamera adalah seorang pengarah fotografi yang memvisualkan penafsiran atau visi sutradara akan skenario. Ia harus bisa menampilkan *mood* visual yang diinginkan sutradara. Seorang pengarah fotografi biasanya memiliki ciri khas sudut pengambilan gambar dan penataan cahaya serta memiliki kecepatan dalam mengatur kamera dan lampu. Seorang pengarah fotografi yang baik harus tau posisi keputusan akhir atas sebuah frame ada di tangan Sutradara. (Saroengallo, 2008: 105).

5. *Art Director*

Adalah orang yang bertanggung jawab untuk membendakan visi dari pengarah fotografi agar bisa terekam oleh pengarah fotografi. Dialah yang bertanggung jawab atas keseluruhan “*look*” dari film yang akan diproduksi. Pada menjalankan tugasnya pengarah artistik menciptakan dunia pemain yang

mementingkan pada apa yang terlihat dalam kamera, menyediakan segala sesuatu yang untuk dipakai oleh pemain. Pengarah artistik, *Property Master*, Penata Kostum dan Penata Rias merupakan satu tim yang harus bekerja sama untuk mampu menerjemahkan visi Sutradara dan Pengarah Fotografi. (Saroengallo, 2008: 139).

6. *Audioman* atau Penata Suara

Audioman atau Perekam Suara adalah orang yang bertanggung jawab merekam suara semaksimal mungkin pada saat pengambilan gambar yang idealnya tidak hanya faktor penjiwaan peran dan ekspresi fisik tetapi juga tercermin dalam ekspresi suara atau dialog. Seorang perekam suara yang baik harus mampu mengenal alat yang baik, tidak hanya alat rekam tetapi juga *microfone* yang dipakai harus bisa menjamin kualitas suara yang jernih. Jika perekam suara mendapatkan kemungkinan gangguan terhadap kejernihan suara, maka mau tidak mau seluruh dialog harus direkam ulang di Studio rekaman, yang dimana akan hilangnya suara atmosfer langsung dan hilangnya emosi yang biasanya terjadi dilokasi saat berakting. (Saroengallo, 2008: 108).

7. *Editor* atau Penyunting

Adalah orang bertanggung jawab untuk keseluruhan proses penggabungan atau penyuntingan hasil *shooting* hingga menjadi sebuah film yang utuh, gambar maupun suara. Penyunting tidak selalu tampak berada di tengah produksi namun ia akan datang sesekali untuk mengikuti perkembangan yang terjadi dan menyampaikan usulan-usulan pada saat produksi yang diperkirakan ia butuhkan pada saat pasca produksi. (Saroengallo, 2008: 112).

2.2.9 Produser Film

Pada sebuah produksi film tidak lepas dari pentingnya peran seorang produser. Secara singkat bisa disebutkan bahwa produser merupakan orang yang bertanggung jawab dalam mengelola jalannya produksi film, mulai dari persiapan hingga film selesai disunting. (Saroengallo, 2008: 5).

Seorang produser tidak hanya orang yang memiliki uang untuk pendanaan film, namun harus memiliki keahlian manajemen, teknis produksi dan penguasaan teori. (Latief dan Utud, 2017: 21). Pada pembuatan film, terdapat berbagai sebutan produser lainnya yang memiliki tugas berbeda-beda namun pada prinsipnya masing-masing jabatan produser tersebut berkaitan dengan tanggung jawab untuk mengelola salah satu atau keseluruhan unit dalam departemen produksi. (Saroengallo, 2008:179). Mempelajari dengan baik seluruh tahapan produksi sebuah film, belajar mencari jalan keluar atas masalah-masalah yang mungkin muncul, mempelajari peran masing-masing departemen dan cara berinteraksi lalu berkomunikasi dengan semua kepala departemen dan catat apa yang mereka dapat dan ingin perbuat untuk memaksimalkan produksi film. (Effendi, 2009: 41). Berikut penjabaran singkat mengenai orang-orang yang menyandang predikat setara produser dalam produksi film :

a. Produser Eksekutif (*Executive Producer*)

Produser Eksekutif bertanggung jawab sejak sebuah film masih berupa gagasan. Biasanya ia terlibat dalam pengembangan gagasan tersebut hingga menjadi sebuah naskah dan mencari Sutradara yang tepat untuk mewujudkan skenario menjadi sebuah film. (Saroengallo, 2008: 180). Produser Eksekutif juga bertanggung jawab atas pembuatan proposal serta penggalangan dana produksi.

b. Produser (*Producer*)

Produser merupakan perpanjangan tangan Produser Eksekutif dalam menggerakkan roda departemen produksi. (Saroengallo,

2008: 80). Orang yang akan memimpin seluruh tim kreatifnya selama proses pembuatan film sampai selesai agar berjalan dengan lancar sesuai dengan anggaran yang telah disetujui.

c. Produser Pendamping (*Associate Producer*)

Produser Pendamping atau *Associate Producer* merupakan orang yang memiliki suara penentu dalam proses pembuatan film namun sering tidak terlibat secara langsung. Sebutan ini seringkali diberikan pemodal yang tidak hanya memasukan uangnya untuk pembuatan film tetapi juga aktif selama proses pembuatan meski tidak terlibat langsung dalam sehari-hari produksi. (Saroengallo, 2008: 181). Demikian, *associate producer* tak punya hak untuk mencampuri segala keputusan yang diambil dalam produksi. (Effendy, 2009: 41).

d. Produser Pelaksana (*Line Producer*)

Line Producer sebagai produser yang akan bertanggung jawab untuk menjaga supaya produksi berjalan dalam “batas” anggaran. (Saroengallo, 2008: 181). *Line producer* akan membantu memberikan masukan dan alternatif atas masalah yang dihadapi oleh seluruh departemen dalam lingkup manajerial dalam batasan anggaran yang sudah disepakati. (Effendi, 2009: 42).

Berikut pedoman profesi Produser berdasarkan Hak Produser dalam produksi film. (Mabruri, 2010: 30).

1. Memilih dan menetapkan penulis skenario dan sutradara
2. Menetapkan pemain dan kru produksi utama berdasarkan calon yang telah ditetapkan dalam rancangan produksi dan juga berdasarkan usulan sutradara dan manajer produksi.
3. Mengarahkan dan memberikan pandangan (*guide*) kepada manajer produksi serta meletakkan dasar-dasar strategi bagi pelaksanaan produksi dan pengelolaan produksi (*administrative*).

4. Mendapatkan laporan dari semua departemen berupa *progress report*.
5. Berhak memberikan keputusan bila terjadi konflik dilapangan, terutama bila produksi terganggu.
6. Memberhentikan atau mengganti pemain atau kru produksi apabila terjadi penyimpangan dalam pelaksanaan produksi tersebut yang merugikan jalannya produksi.
7. Memberikan keputusan atas sebuah konsep kreatif sutradara yang menyimpang dari rencana produksi.
8. Menghentikan produksi bila dalam pelaksanaan produksi terjadi penyimpangan dari rencana produksi yang telah disepakati.

2.2.10 Tahapan Kerja Seorang Produser Film

a. Pra Produksi

Berikut langkah-langkah yang dilakukan sebelum melangkah produksi atau *shooting* :

1. Mengembangkan naskah skenario

Yaitu mengolah serta mengembangkan skenario juga akan dari *draft* awal untuk mendapatkan *draft final*. Tujuan pembicaraan *draft final* adalah untuk menyesuaikan konsep produksi dengan budget yang tersedia, serta pertimbangan durasi dan kemungkinan-kemungkinan yang menyangkut kebutuhan pada tahap produksi yang dihadiri oleh masing-masing kepala departemen. (Mabruri, 2010 : 47).

2. Menyusun Jadwal

Jadwal hanya bisa dibuat sudah ada skenario yang telah disepakati sebagai skenario akhir untuk pegangan jalannya produksi agar sesuai jadwal dan anggaran. Beberapa catatan yang harus diperhatikan dalam menyusun jadwal yaitu selalu mengutamakan efisien waktu yang berkaitan dengan nilai produksi seperti mendahulukan adegan eksterior semaksimal mungkin, menghabiskan daftar *shot* di masing-masing lokasi

terlebih dahulu, hindari pemilihan lokasi yang saling berjauhan agar tidak memakan waktu, padatkan jadwal pemain untuk menghindari masalah benturan jadwal dan sebagainya. (Saroengallo, 2008 : 59).

3. Merinci Biaya Produksi / *Breakdown Budget*

Breakdown badget adalah rincian keseluruhan dana yang digunakan untuk produksi yang dituangkan pada budget produksi. Masing-masing departemen produksi akan membuat rancangan anggaran biaya kebutuhan dari awal produksi hingga akhir, dari *scene* demi *scene*. (Mabruri, 2010 : 61). Skenario akan dijadikan patokan pada saat penyusunan anggaran. Oleh sebab itu, skenario sebaiknya tidak mengalami perubahan drastis ketika *shooting* karena ada juga perubahan terhadap anggaran. Dalam penyusunan prakiraan anggaran harus berangkat dari prinsip bahwa tidak ada sesuatu pun yang bisa diperoleh secara gratis, jasa maupun barang. (Saroengallo, 2008 : 61).

4. Merencanakan Kebutuhan Transportasi, Tempat Tinggal dan Komunikasi

Yaitu menyiapkan kru dalam segala kondisi termasuk operator sarana transportasi. Memilih kendaraan untuk penggarapan film biasanya akan dipilih satu atau dua unit mobil yang digunakan untuk membawa ataupun menyimpan alat dan segala perlengkapan logistik, *make-up*, tempat konsumsi, tempat rehat, sarana transportasi yang cepat bahkan digunakan sebagai sekretariat produksi saat berada di lapangan. Komunikasi tidak hanya dilakukan antar kru saja, tetapi juga meliputi keseluruhan yang terangkai dalam satu kerangka produksi film. Daftar nomor HP adalah salah satu cara untuk membantu akses komunikasi untuk memperlancar jalannya produksi agar setiap kesalahan pahamannya dapat terlewati dengan baik. (Mabruri, 2010 : 70).

5. Menyusun Tim Produksi

Pembuatan sebuah film adalah sebuah kerja kolektif sehingga membutuhkan sebuah tim kerja yang mampu bekerja sama dengan baik untuk menggapai visi terhadap skenario. Beberapa literatur tentang manajemen produksi menjelaskan terdapat berbagai departemen dimana tiap departemen ini akan dipimpin oleh satu kepala departemen yang akan bertanggung jawab atas semua hasil kerja yang dilakukan oleh anak buah yang tergabung dalam departemennya. Setiap kepala departemen harus paham akan apa yang harus dilakukan dalam departemen yang mereka pimpin. Segala informasi yang perlu harus mereka sebar dengan baik kepada masing-masing anggotanya. Demikian, seluruh kru akan bisa memberikan kontribusi terbaik agar *shooting* dapat terselesaikan dengan baik sesuai rencana, serta mendapatkan hasil yang baik. (Effendi, 2009: 40).

6. Memastikan Peralatan Produksi Sudah Tersedia

Memastikan peralatan produksi akan dilakukan setelah selesai menyiapkan peralatan produksi yang meliputi kebutuhan perangkat produksi dan bagaimana perangkat tersebut terpenuhi. Penyiapan ini biasanya dilakukan oleh masing-masing tim yang dipantau oleh masing-masing kepala departemen dengan *hunting* ke beberapa rental perangkat *shooting* dengan beberapa pertimbangan serta mencari bahkan membuat perlengkapan kebutuhan artistik pun dilakukan. Pada saat penyiapan perangkat produksi harus selalu mengecek segala peralatan produksi serta kelayakan pemakaian dan kapasitas kerja supaya proses produksi berjalan dengan lancar dan tidak terhambat.

(Mabruri, 2010: 82).

7. *Briefing* Produksi

Briefing produksi atau rapat produksi dilakukan sebagai langkah kesiapan seluruh tim produksi. Sebuah langkah bagi setiap kru yang tergabung dalam pelaksana produksi untuk beradaptasi sesuai mekanisme dan prosedur kerja yang diinginkan. (Mabruri, 2010 : 84).

b. Produksi

Pada saat produksi yang dilakukan hanya melaksanakan segala sesuatu yang telah disepakati saat pra produksi. Hari *shooting* merupakan hari yang paling menarik untuk dikaji produser karena dimana kru dan pemain berkumpul untuk pertama kalinya, harus bekerja sama mencari formula kerja yang mengenakan bagi semua orang. Produser juga dengan cepat harus bisa mengenali pekerja film ataupun pemain film yang bermasalah agar produser mampu segera mengambil keputusan untuk memberikannya kesempatan untuk memperbaiki atau langsung mencari pengganti. Sebab, Kru atau pemain yang bermasalah dapat menyebabkan menurunnya kualitas dan kesatuan kerja. Selama masa persiapan produksi, produser harus selalu berkomunikasi dengan semua departemen. Hanya dengan cara itu, produser bisa mengantisipasi tingkat-tingkat kompromi yang akan terjadi selama pelaksanaan produksi. Hal yang perlu dicatat, bila selama masa persiapan segala sesuatu berjalan lancar, maka produser harus lebih waspada. Kekacauan justru akan bisa terjadi pada waktu produksi maka seorang produser harus makin menerapkan pakem “cek,cek dan cek” apabila persiapan berjalan mulus. Produser pun harus memastikan dan memberitahukan kepada seluruh kru bahwa barang berharga tidak boleh diletakkan sembarangan dan apapun dalam posisi yang aman agar tidak mencelakai keselamatan kru dan alat. Setelah *shooting* telah usai, produser harus memastikan lokasi

yang digunakan kembali rapi seperti sebelum *shooting*. (Saroengallo, 2008 : 168).

d. Pasca Produksi

Pada masa pasca produksi, seorang produser akan menjadi Produser Pascaproduksi dan dalam kesehariannya lebih berperan sebagai pengayom Sutradara. Produser harus memantau proses penyuntingan serta mengingatkan tim penyuntingan untuk membatasi diri agar bisa menyelesaikan pekerjaan tepat waktu. (Saroengallo, 2008 : 171).

e. Menayangkan Film / *Publishing*

Beberapa produser biasanya menjalin kerjasama dengan beberapa insan media, kritikus film masyarakat film dengan cara mengundang mereka untuk menonton dengan maksud agar mereka mempublikasikannya. Adapun mempublikasikannya melalui festival film. Dimana produser harus bisa menemukan ratusan festival film diseluruh dunia sekaligus menjalin jaringan kerja ke pasar Internasional. (Mabruri, 2010 : 86).

2.3 Ekstrasi

Pada laporan tugas ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir Antonius Doddy Prasetyo, sebab dalam penulisan kajian pustaka mengimplementasikan bahwa seorang produser eksekutif merupakan orang yang akan bertanggung jawab atas pembuatan proposal hingga penggalangan dana produksi. Penulis juga menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir Argian Perdana Putra, sebab dalam pembahasannya di tahap produksi ia membahas kendala yang dirasakan tim kerjanya yaitu divisi *lighting* dan *visual* yang harus membuat dimensi waktu pagi, siang dan malam hari, yang dimana proses produksinya dilakukan pada saat sore hari. Sehingga penulis mendapati pengalamannya yang bisa diambil untuk mengantisipasi kendala seperti itu ketika dilapangan.