

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**PROSES MANAJEMEN PRODUSER DALAM PRODUKSI MUSIK
VIDEO “TAK KURANG TAK LEBIH”**

**Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya
(A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**



Oleh :

Nova Rosliana Safitri

20045432

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**PROSES MANAJEMEN PRODUSER DALAM PRODUKSI MUSIK
VIDEO “TAK KURANG TAK LEBIH”**

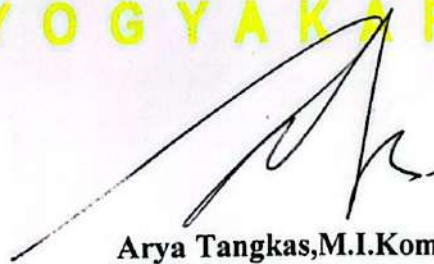
Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya
(A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi

Broadcasting Film

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta



STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA



Disetujui oleh :

Arya Tangkas, M.I.Kom
Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan tugas akhir karya kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi "STIKOM" Yogyakarta.

Hari : Selasa
Tanggal : 29 Agustus 2023
Jam : 10.00 WIB
Tempat : Ruang B.1 - 1

1. Risa Karmida, M.A
NIK.081.2032.19
(Penguji I)

2. Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP.19601218198702001
(Penguji II)

3. Arya Tangkas, M.I.Kom
NIK.071.202332.19
(Pembimbing dan Penguji III)

Mengetahui :

(Ketua STIKOM Yogyakarta)



Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP.19601218198702001

Mengesahkan :

(Ketua Program Studi D-Broadcasting)

Arya Tangkas, M.I.Kom
NIK. 071.202332.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Nova Rosliana Safitri
NIM : 20045432
Judul Laporan : PROSES MANAJEMEN PRODUSER DALAM
PRODUKSI MUSIK VIDEO “TAK KURANG
TAK LEBIH”

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, merupakan deksripsi atas latihan kerja Profesional selama saya melakukan karya kreatif.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) 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 perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasi secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 29 Agustus 2023



Nova Rosliana Safitri

NIM.20045432

MOTTO

“Lakukan apa yang kau mau sekarang, saat hatimu bergerak dan jangan kau larang, hidup ini tak ada artinya, maka kau bebas mengarang maknanya”

(Hindia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, berupa kekuatan serta membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, serta menjadi alasan saya untuk kuat agar bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.

1. Alm. Satim, seseorang yang biasa saya sebut bapak dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Terimakasih sudah menghantarkan saya untuk berada ditempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani.
2. Amirudin dan Wiwik Sutarsih S.P.d, kedua orang tua yang selalu menjadi penyemangat. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan selalu berjuang kerja keras, mendukung baik secara moril ataupun materil untuk kehidupan saya yang hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan berada di posisi saat ini.
3. Arya Tangkas, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan.
4. Tim produksi Tugas Akhir Karya Kreatif yang telah bekerja keras dengan baik dalam proses produksi.
5. Imam Hafidh Rizki, seseorang yang selalu menemani dan mendengarkan keluh kesah saya, terimakasih dan mari berproses bersama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah AWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif yang telah dilaksanakan pada 27 juni 2023. Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program Studi *Broadcasting* Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini banyak mendapatkan dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala rasa hormat, mengucapkan terimakasih kepada pihak yang senantiasa telah terlibat dalam tersusunya laporan ini :

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat dalam segala situasi dan kondisi
2. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi STIKOM Yogyakarta
3. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom selaku pembimbing dalam penyusunan laporan, yang selalu memberi masukan dan saran untuk menyelesaikan laporan ini
4. Seluruh Dosen dan Staf Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi STIKOM Yogyakarta, khususnya Dosen *Broadcasting* Film
5. Seluruh tim produksi dan teman-teman yang terlibat dalam proses pembuatan musik video “Tak Kurang Tak Lebih”
6. Seluruh teman-teman Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi STIKOM Yogyakarta angkatan 2020 yang sudah banyak memberi *support* dan doa.

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Nova Rosliana Safitri
NIM.20045432

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Etika Akademik.....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Abstrak	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	01
1.1 Latar Belakang Masalah	01
1.2 Rumusan Masalah	03
1.3 Tujuan.....	03
1.4 Waktu dan Tempat	03
1.5 Teknik Pengumpulan Data	04
BAB II KERANGKA KONSEP	06
2.1 Penegasan Judul	06
2.1.1 Proses.....	06
2.1.2 Manajemen Produksi	07
2.1.3 Produser	15
2.1.4 Musik Video	16
2.1.5 Tak Kurang Tak Lebih.....	18
2.1.6 Ekstraksi Penelitian Terdahulu.....	18
BAB III DESAIN PRODUKSI.....	20
3.1 Profil Production House	20
3.2 Tim Produksi Tugas Akhir	20
3.3 Profil Kukuh Prasetya Kudamai.....	22
3.4 Deksripsi Musik Video “Tak Kurang Tak Lebih”	23

3.5 Klasifikasi Karya.....	24
3.6 Pemeran di Musik Video.....	33
3.7 Struktur Organisasi.....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	35
4.1 Pembuatan karya musik video “Tak Kurang Tak Lebih”	35
4.1.1 Tahap Pra Produksi	35
4.1.2 Tahapan Produksi.....	56
4.1.3 Post Produksi.....	62
BAB V KESIMPULAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 Logo Kereaktif Films	20
Gambar 02 Produser.....	20
Gambar 03 Sutradara.....	21
Gambar 04 Gaffer	21
Gambar 05 Art Director	21
Gambar 06 Sound Man	21
Gambar 07 Wardrobe.....	22
Gambar 08 Kukuh Prsaetya Kudamai.....	22
Gambar 09 Musisi saat proses shooting.....	23
Gambar 10 Pemeran pembantu saat proses shooting.....	23
Gambar 11 Cinematography reference	24
Gambar 12 Cinematography reference	25
Gambar 13 Cinematography reference	25
Gambar 14 Cinematography tonal	25
Gambar 15 Cinematography tonal	26
Gambar 16 Aspek rasio.....	26
Gambar 17 Visual reference.....	26
Gambar 18 Visual reference.....	27
Gambar 19 Visual reference.....	27
Gambar 20 Storyline	28
Gambar 21 Storyline	29
Gambar 22 Storyline	30
Gambar 23 Storyline	31
Gambar 24 Peran utama	33
Gambar 25 Peran pembantu	33
Gambar 26 Peran pembantu	33
Gambar 27 Diskusi pemilihan tim produksi	37
Gambar 28 Survey lokasi rumah mawar.....	38

Gambar 29 Survey lokasi sindu kusuma edupark.....	39
Gambar 30 Survey lokasi parkir abu bakar malioboro.....	40
Gambar 31 Jembatan juminahan.....	40
Gambar 32 Proses perizinan lokasi kepada pihak kepolisian	41
Gambar 33 Working schedule.....	42
Gambar 34 Callset	43
Gambar 35 Pencipta lagu dan peran utama.....	44
Gambar 36 Peran pembantu	45
Gambar 37 Peran pembantu	45
Gambar 38 Logo rental shutterent.....	46
Gambar 39 Logo rental elang perkasa film.....	47
Gambar 40 Logo rental pingky support equipment	47
Gambar 41 Logo rental suting yuk	48
Gambar 42 Logo rental audio good	49
Gambar 43 Rincian anggaran department kamera dan lighting.....	51
Gambar 44 Rincian anggaran department lighting dan audio.....	52
Gambar 45 Rincian anggaran artistik dan mobil talent.....	53
Gambar 46 Rincian anggaran produserial.....	54
Gambar 47 Rincian anggaran keseluruhan	55
Gambar 48 Briefing sebelum proses shooting	58
Gambar 49 Preview hasil pengambilan gambar.....	59
Gambar 50 Assistant produser	60
Gambar 51 Pengarahan dop	60
Gambar 52 Set artistik.....	61
Gambar 53 Pengarahan kepada tim wardrobe dan make up.....	61
Gambar 54 Proses cotrolling.....	62
Gambar 55 Proses color grading.....	63
Gambar 56 Proses editing online	64

DAFTAR TABEL

Tabel 01 Waktu dan tempat	03
Tabel 02 Analisis Efisiensi Anggaran.....	50

ABSTRAK

Musik video merupakan sebuah hiburan yang bisa dinikmati para penikmat musik, oleh karena itu penulis membuat musik video “Tak Kurang Tak Lebih” yang bercerita tentang tentang kisah percintaan anak muda yang banyak dialami pada masa sekarang. Dalam pembuatan musik video tentu adanya peran seorang produser dalam mengelola serta bertanggung jawab atas produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih”. Penulis telah melaksanakan produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih” selama satu hari, dengan membuat laporan yang berjudul “Proses Manajemen Produser dalam Produksi Musik Video “Tak Kurang Tak Lebih”. Penulis mengangkat judul tersebut bertujuan untuk menjabarkan laporan tahapan produksi seorang produser dari proses Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi. Jenis pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, studi pustaka, literatur, modul dan sebagai penunjangnya berasal dari media internet. Rumusan masalah dalam karya kreatif ini adalah Bagaimana proses dan tanggung jawab seorang Produser dalam memajemen produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih”? Penulis yang berperan sebagai Produser berhasil dalam memajemen, bertanggung jawab serta mempertimbangkan musik video hingga akhirnya layak untuk dipublikasikan.

Kata Kunci : Proses, Manajemen, Produksi Musik Video, Tak Kurang Tak Lebih

ABSTRACT

Music videos are entertainment that can be enjoyed by music lovers, therefore the author made the music video "Tak Kurang Tak Lebih" which tells the story of young people's love stories that many people experience today. In making a music video, of course there is a producer's role in managing and being responsible for the production of the music video "Tak Kurang Tak Lebih". The author has carried out the production of the music video "Tak Kurang Tak Lebih" for one day, by making a report entitled "Producer Management Process in Music Video Production "Tak Kurang Tak Lebih". The author raised this title with the aim of describing a report on the production stages of a producer from the Pre-Production, Production, to Post-Production processes. The type of data collection used is observation, literature study, literature, modules and as support comes from internet media. The formulation of the problem in this creative work is What is the process and responsibilities of a Producer in managing the production of the music video "Tak Kurang Tak Lebih"? The writer who plays the role of Producer is successful in managing, taking responsibility and considering the music video until it is finally suitable for publication.

Keywords : Process, Management, Music Video Production, Nothing More, Nothing More

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, musik di Indonesia berkembang begitu pesat dari tahun ke tahun. Musik Indonesia atau biasa disebut Musik Nusantara ini sangat mencerminkan dan menonjolkan ciri ke Indonesiaan, baik dalam segi bahasa maupun gaya melodinya. Musik Nusantara ini sendiri terdiri dari musik Tradisi Daerah, musik Keroncong, Musik dangdut, musik Langgam, musik Gambus, musik Perjuangan, dan musik Pop.

Musik adalah karya seni suara dalam bentuk lagu yang mengungkapkan komposisi musik dan menuangkan pikiran serta perasaan si pencipta unsur-unsur musik, diantaranya adalah irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu yang dinyatakan sebagai satu kesatuan menurut (Jamalus, 1988). Musik memiliki fungsi sebagai bahasa komunikasi manusia. Walau tidak menggunakan kata yang jelas dalam bahasa lisan, musik memiliki kekuatan untuk menyampaikan emosi, pikiran, serta pesan yang kuat.

Karya musik dapat bisa dimasukkan ke dalam jenis aliran apapun. Karena karya musik itu didasarkan pada penilaian dari kalangan masyarakat pengamat musik mulai dari bentuk, irama, lirik, nada, maupun penyelarasan dari sebuah lagu. Karya musik didunia ini sangat beragam, diantaranya adalah klasik, jazz, blues, rock, *country*, *reggae*, *rap*, *accapela*, dan kontenporer (Estiarto, 2010). Dengan begitu, banyak musisi baru hadir dengan berbagai ragam aliran musik, dan *audience* pun berhak memilih siapa musisi yang akan mereka dengarkan. Maka dari itu, musisi berlomba-lomba melakukan promosi lagu atau menyebarluaskan ke kalangan *audience*. Ada beberapa jenis musisi, diantaranya adalah musisi label dan musisi independen. Musisi label adalah musisi yang terikat dengan perusahaan yang memproduksi, mengelola, mengkoordinasi serta mempromosikan lagu mereka. Dan musisi kadang melakukan semuanya

sendiri, atau biasa disebut dengan musisi independen. Dari mulai pembuatan lirik, *instrumen*, bahkan terkadang terlibat dalam pembuatan musik video.

Seperti musisi yang akan kita bahas kali ini, Muhammad Kukuh Prasetya atau biasa dikenal dengan Kukuh Prasetya Kudamai. Lagu “*Tak Kurang Tak Lebih*” merupakan karya pertamanya dengan lagu berbahasa Indonesia. Dan lagu ini pun dijadikan sebagai sarana promosi yang akan dijadikan musik video karna jika promosi hanya melalui lagu kurang menarik serta sebagai sarana penyampaian pesan dari lagu ini melaui sentuhan visual agar lebih efisien dan dapat dinikmati oleh *audience*.

Pesan dari lagu “*Tak Kurang Tak Lebih*” ini adalah bahwa ketika kita meyakini sesuatu hal yang berlebihan ataupun kurang itu tidak baik. Maka dari itu kita harus bisa cukup, dalam artian cukup dari perasaan ataupun sikap. Dan untuk pengemasan musik video ini penulis ingin menggunakan konsep *storytelling* dan *performance*. Penulis memberikan sentuhan perasaan kekecewaan yang mendalam pada karakter, agar *audience* bisa merasakan rasa kecewa, sebagai pencerminan diri sendiri juga, serta menimbang porsi cukup agar tidak kurang ataupun lebih dalam melakukan atau meyakini sesuatu.

Proses pembuatan musik video sendiri tidak lepas dari seorang produser yang berperan memajemen proses produksi. Produser juga sebagai penentu berhasil atau tidaknya musik video yang diproduksi. Memanajemen dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi, semua itu adalah sepenuhnya tanggung jawab seorang Produser. Produser juga terlibat dalam semua fase dari pemunculan serta pengembangan ide hingga mempertahankan integritas musik video serta pengawasan. Pemunculan ide tersebut juga bisa muncul dari siapapun, bisa dari Penulis, Sutradara ataupun Produser. Penulis yang berperan sebagai Produser bertujuan untuk melancarkan semua proses produksi musik video ini hingga benar-benar layak ditontonkan kepada *audience*. Memanajemen yang penulis maksud ialah memajemen waktu agar tepat sesuai rancangan, *budgeting*, serta pengembangan ide hingga cerita benar-benar

layak diproduksi serta penyampaian pesan tersampaikan dengan baik secara luas ke *audience*. Manfaatnya pun juga menjadi sarana untuk Kuku Prasetya Kudamai mempromosikan lagunya serta pengembangan sumber daya manusia saya sendiri serta *crew* lewat produksi musik video ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat merumuskan masalah berikut :

Bagaimana proses dan tanggung jawab seorang Produser dalam memanajemen produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih”?

1.3 Tujuan

- Memperoleh pengalaman belajar serta kreativitas diri dalam bekerja secara nyata sebagai Produser
- Memperdalam ilmu produktifitas serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki
- Memahami tahapan-tahapan proses produksi musik video terutama peran sebagai produser
- Memenuhi persyaratan kelulusan sebagai gelar D3 dikampus Stikom Yogyakarta

1.4 Waktu dan Tempat

Tabel 1 : (waktu dan tempat)

Sumber : Dokumen pribadi

Pra Produksi	:	11 Maret – 25 Juni 2023
Produksi	:	27 Juni 2023
Pasca Produksi	:	30 juni – 30 juli 2023
Lokasi	:	Rumah Mawar Baciro, Sindu Kusuma Edupark, Parkiran Abu Bakar Ali
Alamat	:	Daerah Istimewa Yogyakarta
No.Telp	:	+62 811- 2958-362 (Ria), +62 813-2983- 1084 (Skedupark)

1.5 Teknik Pengumpulan Data

- **Observasi**

Melakukan observasi guna untuk memperlancar pada saat produksi musik video dengan melakukan pengamatan. Mengamati dan memahami segala aspek proses produksi musik video ataupun film yang berada di *platform* YouTube sebagai bahan referensi. Serta melakukan survey lokasi ke beberapa tempat untuk memastikan konsep visual yang dibutuhkan cocok dengan lokasi yang produser, penulis serta sutradara butuhkan. Selain itu, kami juga mempertimbangkan pemeran dan mengamati pemeran utama, hingga akhirnya kami memilih pemeran utamanya adalah musisi itu sendiri. Karena pada dasarnya musisi tersebut juga merupakan seniman aktor, jadi tidak ragu bagi saya, penulis dan sutradara mengambil keputusan tersebut.

- **Wawancara**

Wawancara adalah proses tanya jawab dengan satu pihak untuk mengetahui suatu informasi atau keterangan tentang sesuatu hal atau masalah (Arismunandar, 2013). Proses wawancara ini dilakukan dengan bertemu musisi secara langsung bersama penulis yang sebagai produser dan sutradara.

- **Praktek Produksi**

Pengumpulan data ditahap ini, Produser mengamati serta memantau kerja tim dan mencari solusi jika terjadi kendala, dan hal ini juga sebagai pembelajaran bagi penulis yang berperan sebagai Produser untuk bisa bekerja di dunia profesional kedepanya.

- **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan bentuk bukti sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan sesuatu (Sudarsono, 2003). Dokumentasi sangat perlu, selain sebagai bukti, dokumentasi juga bisa sebagai pengamatan, serta evaluasi proses terjadinya produksi musik video.

- **Studi Pustaka**

Penulis mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi, guna untuk mempelajari dan mengamati serta memanfaatkan sesuai kebutuhan, baik dari buku, maupun jurnal dari internet.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Pada karya tugas akhir ini, penulis mengambil judul “Proses Manajemen Produser dalam produksi musik video Tak Kurang Tak Lebih”. Penulis akan menegaskan lebih rinci judul laporan dibawah ini.

2.1.1 Proses

Proses dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah urutan perubahan pada suatu perkembangan, runtunan tindakan, perbuatan, pengolahan yang menghasilkan jasa ataupun produk. Kesimpulanya, proses adalah langkah perkembangan dalam menghasilkan jasa ataupun produk.

Secara umum, di simpulkan bahwa proses adalah untuk menghasilkan sesuatu itu perlu tahapan atau langkah kegiatan. Langkah tersebut pun didalamnya terdapat sebuah input (masukan), proses (kegiatan), dan output (keluaran). Manusia pasti melakukan kegiatan ini guna untuk mencapai tujuan. Proses sendiri pun punya cara agar mudah dalam memahami input, proses, dan output :

- *Input* (Masukan)
Pada input didalamnya terdapat beberapa macam bahan yang ada pada tahapan proses.
- *Proses* (Kegiatan)
Pada tahapan ini, input di olah menjadi suatu jasa atau produk. Ditahapan ini juga jasa atau produk mendapat nilai tambahan karena rancangan ini di olah dan perbedaanya akan terlihat.
- *Output* (Keluaran)
Ini merupakan tahap terakhir, jasa atau produk yang dirancang dengan input dan di proses dengan mendapatkan nilai tambah yang akan digunakan.

2.1.2 Manajemen Produksi

Sebelum masuk pada manajemen produksi, manajemen berdasar pada istilah POAC (*planning, organizing, actuating, and controlling*). Yang berarti perencanaan, perorganisasian, pelaksanaan serta pengawasan. Prinsip manajemen ini banyak diterapkan oleh orang untuk mengelola dan memajukan organisasi mereka. Dan manajemen produksi adalah langkah awal untuk menuju proses produksi. Dalam proses produksi butuh manajemen guna untuk merancang, mengorganisasi, melaksanakan, dan mengawasi. Berikut penjelasan lebih rinci terkait tersebut:

- Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah proses penentuan hal yang akan dilakukan guna untuk mencapai tujuan. Hal ini juga dilakukan untuk menciptakan sumber daya yang nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan.

- Pernegosiasian (*Organizing*)

Organizing adalah proses memastikan sumber daya manusia yang tersedia guna untuk mewujudkan rencana agar menggapai tujuan mengenai organisasi. *Organizing* pun meliputi pengutusan aktifitas, pembagian dan penempatan pekerjaan pada setiap tugas, dan menentukan siapa yang mempunyai hak untuk melakukan pekerjaan.

- Pengarahan (*Directing*)

Pengarahan adalah suatu tindakan yang berhubungan dengan perintah ataupun saran. Tindakan ini bertujuan agar didalam organisasi mempunyai bentuk usaha dan perencanaan yang disusun mencapai sasaran dan tujuan, serta tindakan ini juga berdampak positif, yaitu menjalin hubungan dan interaksi baik antara manajer dan anggota dalam perorganisasian.

- Pengendalian (*Controlling*)

Pada aktifitas pengendalian ini, manajer melakukan pengawasan, penilaian serta mengevaluasi pekerjaan yang dilakukan anggota.

Proses ini terjadi bukan dimaksudkan untuk mencari-cari kesalahan di setiap anggota. Akan tetapi, aktifitas ini dilakukan agar pekerjaan yang anggota lakukan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

- Evaluasi (*Evaluating*)

Menurut Suprihanto evaluasi mempunyai tujuan, yaitu sebagai sarana untuk pembelajaran, agar perencanaan kedepannya lebih baik dengan memperbaiki sistem perencanaan, dan membahas faktor ataupun kendala.

1. Manajemen Kerja

Dalam kehidupan manusia, manusia melakukan berbagai macam aktivitas, terutarama adalah kerja atau bekerja. Untuk memenuhi kebutuhan, manusia bergantung pada kegiatan sosial dengan menghasilkan barang ataupun jasa. Begitu juga dengan peran produser pada produksi musik video ini, ia melakukan aktivitas berupa jasa yang sudah ia rancang agar mencapai tujuan atau target. Perancangan ini pun tentu didasarkan oleh manajemen kerja nyata lewat ide ataupun terjun langsung ke lapangan.

2. Manajemen Marketing

Menurut Sofjan Assauri manajemen marketing adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan, meliputi analisis, perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian. Semua itu disejajarkan pada pembentukan dan pemeliharaan laba yang merupakan hasil dari suatu transaksi. Marketing atau pemasaran ini pun mempunyai fungsi, yaitu sebagai alat organisasi atau perusahaan mendapatkan keuntungan berupa penciptaan nilai, ataupun keuntungan.

3. Manajemen Keuangan

Manajemen keuangan merupakan manajemen yang membahas tentang fungsi-fungsi keuangan. Bagaimana memperoleh dana (*raising of fund*) dan bagaimana menggunakan dana tersebut (*allocation of fund*) merupakan

fungsi-fungsi dari keuangan (Mulyanti, 2017). Sangat penting bagi organisasi ataupun perusahaan menerapkan dan menggunakan manajemen keuangan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut manajer keuangan harus mempunyai sumber daya manusia.

4. Sumber Daya Manusia (SDM)

Menurut Erie Susan sumber daya manusia adalah individu berguna dan menguntungkan untuk para organisasi ataupun perusahaan, maka dari itu sumber daya manusia sangat penting bagi mereka untuk pengembangan organisasi atau pun perusahaan. SDM pun merupakan peran penting dalam perkembangan dan pengelolaan organisasi ataupun perusahaan. Dan pada hakikatnya, SDM yang berada di dalam organisasi ataupun perusahaan bertanggung jawab mewujudkan perencanaan organisasi ataupun perusahaan sampai pada tujuan.

5. *Standart Operational Prosedure* (SOP) Produser

1. Pra Produksi

a. Menyusun atau membuat kru inti

Pada produksi musik video seperti ini, kru inti pun sangat penting. Proses perekrutan kru inti sendiri harus benar-benar diperhitungkan dan memperhatikan *personal apibility*, yaitu kemampuan seseorang dalam melakukan pekerjaan. Menggunakan prinsip *true right person in the right job*. Yang berarti, pada bidang pekerjaan yang tepat, tempatkanlah seseorang tersebut pada tempat yang tepat pula (Mabruri, 2015).

b. Membuat jadwal produksi

Jadwal produksi berfungsi sebagai panduan agar pelaksanaan produksi tertata sesuai rancangan, baik dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

c. Melakukan *Hunting* Lokasi atau Riset

Hunting yang dimaksud dalam produksi musik video ini ialah melakukan pencarian lokasi serta melakukan riset guna untuk mendalami tema atau konsep didalam naskah tersebut. Produser, penulis dan sutradara terjun langsung melakukan interaksi dan kerjasama dalam mengumpulkan informasi.

d. Menghitung biaya produksi

Rancangan biaya produksi masuk kedalam kategori penting juga. Rancangan biaya pada produksi musik video ini terbagi menjadi tiga rancangan, yaitu pada saat pra produksi, produksi, serta pasca produksi. Menentukan dan memprhitungkan biaya untuk kebutuhan pada setiap tahap, mulai dari pra produksi, produksi, hingga tahap akhir yaitu pasca produksi.

2. Produksi

Pada saat proses produksi berjalan, yaitu pembambilan gambar, dan proses kreatif lain sebagainya itu dipegang teguh oleh sutradara. Produser bertanggung jawab atas pengawasan eksekusi, dan pengendalian kendala, dengan artian pada saat terjadi kendala produser lah yang menjadi garda terdepan dalam menyelesaikan suatu masalah.

3. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap akhir pada produksi musik video ini. Aktivitas yang dilakukan produser pun tak jauh beda pada saat produksi. Tambahnya, produser melakukan pengoreksian hasil pasca produksi, dan memastikan benar-benar sesuai rancangan dan mencapai tujuan atau tidak hasil dari tahap pasca produksi.

6. Struktur Organisasi

Pada produksi musik video, seseorang tidak bisa mengerjakannya dengan sendiri, melainkan butuh bantuan para tim. Dan para tim pun bertanggung jawab atas pekerjaan yang ia kerjakan. Berikut adalah struktur organisasi produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih” :

1. Produser

Produser adalah orang yang memimpin jalannya produksi. Selain itu ia juga bertanggung jawab atas produksi mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi serta menggalang dana untuk produksi yang ia pegang. Dana tersebut berasal dari sponsor, sumbangan, dana pribadi serta sumbangan iyuran tim.

2. *Line Producer*

Line Producer bertugas membantu produser, dari mulai pemberi masukan, kritik, hingga masalah faktor atau kendala pun *Line producer* juga turut membantu. Namun ada satu pengecualian, *Line producer* tidak ikut campur pada masalah proses kreatif produksi.

3. Penulis Naskah

Penulis naskah merupakan termasuk golongan *triangle* sistem. Penulis naskah adalah seseorang yang ditugaskan untuk menulis kebutuhan suatu karya visual berupa naskah. Fungsi naskah pada musik video ialah sebagai acuan untuk sebuah produksi, didalamnya berupa alur pada sebuah cerita.

4. *Script Continuity* (Pencatat Adegan)

Script continuity bertugas dalam pencatatan sebuah adegan pada saat proses pengambilan gambar berlangsung. Ia adalah seseorang yang harus teliti karena yang ia lakukan adalah pencatatan *shot*, *bloking*, dan tentunya memperhatikan dan memastikan kesinambungan adegan.

Catatan tersebut nantinya diberikan kepada sang editor untuk mempermudah pekerjaannya.

5. Sutradara

Sutradara ialah seseorang bertanggung jawab atas proses kreatif produksi, meliputi penanganan alur cerita, pengarahan pemeran, serta penentuan konsep pada suatu produksi. Meski ia berkuasa dan berwenang pada proses kreatif, tetapi ia tetap patuh dibawah intruksi produser.

6. *D.O.P* (Penata Gambar)

Ia bertanggung jawab sebagai kepala dalam departemen kamera dan *lighting*. Pencahayaan dan pembingkaiian adalah tugas dari *DOP* yang tentunya juga berkoordinasi dengan sang sutradara. *DOP* adalah atasan dari tim *lighting*, jadi *DOP* berhak mengkoordinasi tim *lighting* jika cahaya yang diatur kurang tepat.

7. *Gaffer* (Penata Cahaya)

Seseorang yang bertanggung jawab pada pencahayaan dan pelistrikan. Ia bertugas merencanakan konsep cahaya yang dibutuhkan dalam pengambilan gambar dan pembingkaiian gambar, hal ini tentunya juga melakukan pertimbangan dan diskusi dengan *DOP*. Karena pada dasarnya penata cahaya adalah bawahan dari seorang *DOP*.

8. Penata Artistik

Penata artistik adalah seseorang yang mengatur latar pada produksi. Biasanya seorang penata artistik membutuhkan beberapa orang untuk membantunya. Karena pada dasarnya yang ia kerjakan adalah, memberikan *setting* yang tepat pada suatu peristiwa yang ada pada konsep ataupun naskah. Tanggung jawab ia adalah memperhatikan tingkat ketepatan pada pembingkaiian gambar yang diambil oleh *DOP*.

9. Penata Kostum (*Wardrobe*)

Penata kostum sendiri adalah bagian dari tim artistik. Namun ia bertugas pada penataan pada kostum pemeran. Menentukan *mood* atau bahkan jika ia membunyai skill pada *costume designer* ia juga melakukan perancangan kostum untuk pemeran. Penata kostum juga harus paham pada *update fashion*, baik dari zaman sebelumnya ataupun zaman sekarang.

10. Penata Rias (*Make Up*)

Make Up adalah kesenian yang diterapkan pada wajah seseorang. *Make up* pada produksi film ataupun lainnya memiliki dua jenis *make up*, yaitu *make up* cantik atau normal, dengan tujuan mempercantik pemeran, serta *make up effect*, ini merupakan riasan yang dibutuhkan untuk film *horror* ataupun *thriller*, riasan yang membuat si pemeran agar terlihat seram ataupun tampak lebih tua dari usia asli si pemeran. *Make up* ini digunakan hanya pada saat kebutuhan cerita memang membutuhkan *Make up effect*.

11. Penata Suara

Pada *audio visual*, jelas audio juga merupakan peran penting. Penata suara bertanggung jawab atas suara yang dihasilkan pada saat pengambilan gambar atau proses *shooting*. Tak hanya pada saat pengambilan gambar, ia juga bertugas pada penataan audio ditahap pasca produksi. Penataan ini pun dilakukan agar mencapai tujuan dengan memberikan informasi lewat dialog ataupun narasi. Biasanya, penata suara pada tahap produksi dan pasca produksi berbeda. Namun jika penata suara mempunyai SDM keduanya, hal itu bisa dilakukan dengan orang yang sama dan tentunya juga mereka perlu bantuan dari seseorang.

12. Editor

Editor adalah seseorang yang melakukan *editing* pada saat tahap pasca produksi. Melakukan penggabungan gambar agar menjadi sebuah cerita dengan konsep yang sudah ditentukan. Terkadang, seorang editor ikut serta melihat proses pengambilan gambar, agar bisa langsung mempertimbangkan proses pengeditan. Hal ini dilakukan dengan pengarahan sutradara dan pengawasan produser.

13. Pemeran atau Aktris / Aktor

Pemeran ialah pembawaan diri terhadap orang lain, bisa lewat tingkah laku, dialog ataupun perasaan. Pemilihan pemeran dalam produksi pun sangat penting dan harus tepat agar *akting* yang ia lakukan sesuai dengan naskah ataupun konsep sutradara inginkan. Berikut beberapa syarat *akting* yang baik dalam produksi, yaitu :

1. Pemilihan pemeran yang tepat
2. Penataan rias yang memuaskan
3. Pemeran mampu memerankan dengan baik
4. Mampu dan bisa mengendalikan emosi pemeran dalam melakukan suatu adegan
5. Kepandaian dalam melakukan dialog
6. Pemeran harus sanggup melakukan adegan dan berdialog dengan tepat.

2.1.3 Produser

Produser adalah orang atau sekelompok inisiator dalam sebuah produksi (Imanto, 2007) dalam artian Produser yang memajemen dan memimpin jalanya produksi juga bertanggung jawab atas perencanaan dan pengawasan dari tahap pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

Hal utama yang produser lakukan ditahap pengembangan ide ialah penentuan tim inti atau biasa disebut dengan *triangle* sistem, siapakah penulis naskah dan sutradara. Pada tahap ini, peran dari ketiganya sangat penting. Melakukan komunikasi berupa pendiskusian pengembangan ide sampai benar-benar layak dijadikan sebuah naskah. Setelah itu, produser mulai mencatat dan menghitung kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan untuk memproduksi musik video, dan produser bukan membiayai produksi, melainkan memajemen biaya produksi agar efektif dan efisien. Tak sampai disitu saja, setelah memperhitungkan kebutuhan produksi, produser mulai mencari pihak-pihak yang mempunyai potensi untuk diajak kerjasama, baik dalam pendanaan, alat, konsumsi, ataupun sarana tempat. Produser juga melakukan perjanjian kepada pihak yang mau bekerjasama dan menjelaskan apa saja yang akan menjadi keuntungan jika pihak tersebut bekerjasama dengan produser.

Selain memajemen keuangan, produser juga melakukan pemanajemenan waktu, merancang jadwal produksi, serta penambahan tim pada produksi secara rinci guna untuk mempermudah dan memperlanjar proses jalanya produksi musik video. Jika naskah sudah siap untuk dieksekusi, produser juga turut serta dalam pembreakdownan naskah satu per satu, mulai dari pemeran, shot, tata cahaya, tata artistik, wardrobe, tata rias serta lokasi, jadwal dan biaya tentunya.

Jika persiapan ditahap pra produksi sudah matang dan siap di eksekusi, produser pun juga tetap terjun pada proses selanjutnya, yaitu syuting. Disini produser mengawasi dan memastikan semuanya berjalan lancar serta persiapan kendala dan mampu tanggung jawab atas proses syuting yang sedang dilakukan. Produser juga harus bisa menjadi pemimpin yang tegas dan punya solusi jika divisi lain membutuhkan pandangannya serta dapat menyelesaikan satu masalah.

Tahap terakhir ialah pasca produksi, produser masih terlibat pada tahap ini. Pengawasan proses editing dengan mereview hasil kerja sang editor bersama sutradara apakah musik video yang sudah diedit tersebut benar-benar layak untuk di publikasikan kepada para audience, serta memastikan alur cerita yang dibuat benar-benar sesuai dengan apa yang sudah disepakati pada tahap pra produksi, menyelidiki penyampaian pesan apakah sudah tersampaikan dengan menarik. Serta mempertimbangkan segi pemasaran yang akan dipublikasi pada sosial media.

2.1.4 Musik Video

Pada zaman sekarang, perkembangan audio visual semakin pesat. Penggunaannya pun bukan hanya pada kalangan tertentu, tetapi semua kalangan. Karena pada dasarnya, orang suka dengan penyampaian informasi dengan audio visual. Audio visual yang dimaksud pun meliputi media televisi, video dokumentasi, video profile serta penyampaian informasi musik melalui musik video.

Musik Video adalah media promosi yang sangat ideal bagi para pelaku musik dalam menyampaikan ide, pesan ataupun citra lewat penggabungan musik dan visual kepada para penonton. Musik video menjadi pilihan utama untuk produser mempromosikan musik ataupun artisnya. Musik yang dipilih pun harus mempunyai makna dan pesan, hal ini pun menjadi hal yang terpenting. Visual dalam musik video pun terbilang penting, karena visual membantu penonton untuk memahami serta sebagai penghibur karena adanya gambar dan cerita.

Selain visual ada pula yang tak kalah penting, yaitu alur cerita layaknya film bagi si pemilih konsep. Dengan begitu para penonton lebih bisa memahami serta merasakan apa yang di maksud dalam lagu yang musisi ingin sampaikan. Musik video pun punya beberapa bahasa yang sangat universal (Rabiger, 2013), yaitu:

- Bahasa Ritme

Musik Video mempunyai irama, *slow beat*, *fast beat*, *middle beat*, dan untuk mendapatkan tempo yang pas, bisa dirasakan dengan menggunakan ketukan- ketukan kaki.

- Bahasa Musikalisasi (Intrumen Musik)

Bagi pembuat musik video, pembuat harus paham akan dasar tentang apapun yang berkaitan musik, baik jenis, alat, serta profil atau biografi musisi.

- Bahasa Nada

Komposisi nada pada musik video itu perlu dibicarakan dengan penata musik, agar nada-nada bisa tersampaikan sampai ke hati.

- Bahasa Lirik

Punya imajinasi dan mampu mengimajinasikan lagu serta lirik yang akan divisualkan.

- Bahasa Gerak

Menyelidiki karakter musisi dan pemeran dalam pengekspresian diri pada penerjemahan lagu ataupun lirik.

Beberapa bahasa di atas sepenuhnya berada dalam satu lagu dengan perincian nada dan instrument. Musik video berperan penting bagi para musisi, dengan musik video penonton akan lebih mudah memahami apa yang ia maksud dalam lagu atau lirik yang ia buat.

Industri musik pada dasarnya mempunyai dua jenis utama pada musik video, yaitu *performance clip* dan *conceptual clip*.

- *Perfomace clip*

Merupakan musik video yang hanya fokus pada penyanyi ataupun personil band. Versi ini mungkin terbilang sudah biasa bagi para audience di zaman sekarang, karena dasarnya jenis *performance clip*

adalah jenis musik video yang marak pada tahun 1960 dan 1970-an.

- *Conceptual clip*

Merupakan musik video yang mempunyai plot dan alur cerita, namun ada juga yang berupa ragam gambar-gambar yang disatukan.

2.1.5 Tak Kurang Tak Lebih

Tak Kurang Tak Lebih merupakan lagu pertama berbahasa Indonesia yang musisi ciptakan. Penciptanya sendiri ialah Muhammad Kukuh Prasetya atau lebih dikenal dengan Kukuh Prasetya Kudamai. Ia merupakan aktor sekaligus musisi yang merakyat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Lagu “Tak Kurang Tak Lebih” dengan durasi 4:50 detik yang rilis pada 30 desember 2021 lalu.

Ceritanya sendiri pun tentang seorang lelaki yang jatuh cinta dengan teman baiknya. Mereka adalah sahabat dari zaman SMA. Pada suatu ketika laki-laki ini mengungkapkan perasaannya kepada temanya itu, walau dia sudah tau tentang bagaimana masa lalu temanya itu. Temanya pun tidak bisa menerima perasaan lebih laki-laki tersebut dengan alasan perempuan tersebut menganggap laki-laki itu teman dan tempat bercerita keluh kesah. Laki-laki tersebut pun merasa canggung dan merasa bersalah, sudah mengungkapkan perasaannya kepada perempuan itu. Lagu “Tak Kurang Tak Lebih” mempunyai pesan, bahwa ketika kita meyakini sesuatu hal yang terlalu berlebihan ataupun kurang itu tidak baik. Maka dari itu kita harus bisa cukup, dalam artian cukup dari perasaan ataupun sikap.

2.1.6 Ekstraksi

Pada pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh laporan Tugas Akhir Karya Dwiyanto Putratama (2013/BC/3714). Kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta dengan judul laporan “Peran Produser dalam produksi Film Dokumenter” pada tahun 2016. Alasan penulis menggunakan laporan

ini sebagai *reference* adalah karena judul dan isi laporan bisa dijadikan acuan penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

Penulis juga menggunakan contoh laporan lainnya, yaitu laporan Tugas Akhir Karya Ance Tri Putra (2016/BC-F/5076). Kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta dengan judul laporan “ Implementasi Manajemen kerja dalam mengelola produksi video klip Tinggal Cerita” pada tahun 2019. Alasan penulis menjadikan acuan laporan tersebut adalah laporan tersebut mempunyai sistem penulisan yang baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada hasil pembahasan dan analisis data dalam Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif yang berjudul “Proses Manajemen Produser dalam produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih” telah selesai dilaksanakan. Pengalaman, relasi, dan tentunya ilmu tentang keproduseran yang penulis dapatkan dalam produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih”. Pada setiap tahapan proses pembuatan musik video memiliki kesan tersendiri bagi penulis, mulai dari pra produksi, produksi serta pasca produksi. Kesimpulan dari peran seorang produser sebagai pemimpin dalam produksi musik video “Tak Kurang Tak Lebih” sebagai berikut :

1. Menjadi seorang produser adalah sesuatu hal yang tidak mudah, penulis mampu berkomunikasi dengan baik kepada tim produksi ataupun pemeran karena pada dasarnya penulis adalah faktor penting dalam menjalin hubungan yang baik dalam produksi
2. Produser harus mengerti bahkan menguasai tim produksi serta job dari tim produksi tersebut. Hal ini pun menjadi pengaruh bagi keduanya, agar perintah yang produser sampaikan sesuai dengan apa yang memang seharusnya mereka kerjakan
3. Produser dituntut untuk bisa menjaga *mood* dan tidak egois. Produser harus bisa menerima masukan ataupun pendapat dari seluruh tim produksi. Agar terjalin pertimbangan untuk solusi agar terlaksananya hasil yang maksimal.
4. Produser yang menjadi pemimpin, harus disiplin dan bisa menjadi contoh baik untuk semua tim produksi, terutama tentang kedisiplinan waktu.
5. Jika terjadi kendala, produser harus menjadi seseorang yang lebih tenang dalam menghadapi masalah ataupun kendala, serta mampu berfikir cepat dalam mengambil suatu tindakan.

Produser pada tahap pra produksi, berdiskusi dengan penulis naskah dan sutradara dalam membuat konsep musik video “Tak Kurang Tak Lebih” semenarik mungkin dan tidak membosankan para *audience*, dan hasilnya adalah :

1. Musik video ini menggunakan konsep *performance* dan *storytelling* layaknya film yang mempunyai alur cerita. Dengan tujuan agar penonton tidak bosan dan jenuh pada saat menonton musik video ini.
2. Pada scene awal sengaja dibuat bingung, karena hal ini bertujuan untuk memicu rasa penasaran penonton agar terus menonton musik video sampai selesai.

5.2 Saran

1. Tim Produksi

- Kelancaran dalam proses produksi terjadi karena adanya ketepatan waktu. Untuk menjadi pekerja yang efektif dan efisien pemanfaatan waktu dengan baik adalah yang utama.
- Tim produksi seharusnya memperhatikan kesejahteraan dan berusaha semaksimal mungkin dalam menghasilkan kinerja atau produk yang berkualitas
- Pada tahap pra produksi tingkat kesiapan yang diraih dalam rancangan musik video minima harus sampai pada angka 70%. Selebihnya pada proses produksi serta pasca produksi.
- Produser harus punya *skill* komunikasi yang baik dengan seluruh tim produksi agar jika terjadi masalah pada masa produksi bisa tersampaikan dengan baik.

2. Stikom Yogyakarta

- Melengkapi dan memperbaiki fasilitas kampus, terutama fasilitas dan peralatan kegiatan produksi audio visual, sehingga para mahasiswa lebih tanggap dengan alat-alat yang ada serta tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk penyewaan alat-alat kebutuhan produksi karya.
- Lebih banyak memberikan pelajaran manajemen produksi serta pendistribusian film terkhusus untuk prodi broadcasting film

- Menentukan praktisi yang berkompeten didalam bidangnya masing-masing, sehingga mahasiswa tidak hanya tau tentang teori dasar, tetapi juga mengerti pada proses detail praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Moh., & Sholeha, F. Z. 2021. *Planning (Perencanaan) dalam Manajemen Pendidikan Islam*. MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam, 2(2),147.
- Arismunandar, S. (2013). Teknik Wawancara Jurnalistik. *Teknik Wawancara Jurnalistik*, 10(1)
- Estiarto, P. 2010. *Pemenuhan Kebutuhan Informasi Musik Melalui Majalah Gitar Plus (Studi Deskriptif Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Band Veteran Jakarta)*. Skripsi. Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran
- Imanto, T. (2007). Film sebagai proses kreatif dalam bahasa gambar. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Jamalus, D. (1988). Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mulyanti, D. (2017). Manajemen keuangan perusahaan. *Akurat Jurnal Ilmiah Akuntansi FE UNIBBA*, 8(2), 62
- Rabiger, M. (2013). *Directing: Film techniques and aesthetics*. Routledge.
- Stewart, C., & Kowaltzke, A. 2007. *Media: New ways and meanings 3E*. Australia: John Willey & Sons.
- Sudarsono, B. (2012). Dokumentasi, Informasi, Dan Demokratisasi. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 27(1)

LAMPIRAN



