

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun belakangan ini terminologi sinema Indonesia mulai dipandang oleh dunia dan dekat dengan istilah yang namanya film *indie* atau independen dan juga film pendek. Lahirnya pertunjukan film merupakan salah satu titik yang positif dalam kemajuan dunia hiburan khususnya dalam jenis audio visual. Disebut gambar bergerak, film kemudian berkembang menjadi sebuah sarana untuk mengekspresikan diri dan punya nilai jual atau komersil yang sangat tinggi. Kemunculannya bersama bioskop sebagai sarana penayangannya kemudian menjadi fenomena yang global, sejak awal film hingga masa sekarang menjadi cerminan budaya suatu kelompok dan bangsa. Dengan kata lain, proses dalam pembuatan film pasti melibatkan banyak hal, aspek dan beberapa profesi antara lain produser, sutradara, penulis skenario, penata gambar, penata kamera, penata artistik, penata suara serta aktor dan aktris (Putri, 2017: 120).

Media massa, terutama film mengemas pesan untuk menyoroti beberapa kejadian atau aktivitas masyarakat yang dianggap menonjol. Jenis isu film bergantung dari pada visi dan misi *Production House* (PH) selaku lembaga yang menentukan isu yang diangkat dalam sebuah tema film. Dalam konteks pembicaraan antar individu tokoh cerita media film dapat mempengaruhi persepsi akan pentingnya sebuah isu. Dilakukan lewat beberapa simbol yang sifatnya sekunder sebagai bentuk pengemasan pesan. Imbasnya individu-

individu yang terlibat dalam komunikasi massa akan dapat berbicara tentang kejadian dan aktivitas aspek cerita film. Dan film sebagai bentuk komunikasi massa dikelola menjadi suatu komoditi. Di dalamnya memang kompleks, dari produser, pemain dan seperangkat kesenian lain yang sangat mendukung, seperti musik, seni rupa, teater, seni suara dan lainnya. Semua unsur tersebut terkumpul menjadi komunikator dan bertindak sebagai agen transformasi budaya (Baksin. 2002, hal 2). Sedangkan pesan-pesan komunikasi terwujud dalam cerita dan misi yang dibawa film tersebut dan terangkum dalam bentuk drama, eksyen, komedi dan horror. Jenis-jenis film inilah yang dikemas seorang sutradara sesuai dengan tendensi masing-masing. Ada yang tujuannya menghibur, memberi penerangan, atau kedua-duanya. Ada juga yang ingin memasukkan pesan-pesan atau tanda tertentu sekaligus mengajarkan kepada khalayak penonton.

Film sebagai bentuk komunal merupakan sebuah kesatuan dari berbagai teknologi. Dan juga perkawinan dari berbagai unsur kesenian (Nugraha, 2008, hal. 2). Dilihat dari sisi komersial, film diibaratkan sebuah tombak utama dari sebuah industri kreatif dan budaya CCIV (*Creative and Cultural Industries*) yang dapat mempengaruhi penentuan kebijakan sebuah pemerintahan karena akan mempengaruhi pada sektor ekonomi, sosial, dan budaya. Dilansir dari bekraf.id, menurut UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman – mendorong pengembangan industri perfilman, Film yang sejatinya menjadi bagian dari ekonomi kreatif dijadikan industri dan memperlancar suatu prinsip ekonomi untuk turut ikut campur pada proses kreatif produksi film. Sehingga film

dijadikan sasaran bagi pemilik modal besar untuk mendapatkan keuntungan dalam bisnis perfilman. Hal ini berakibat pada fokus utama pembuatan film yang ditunjukkan untuk pendorong sistem ekonomi. Salim Said pernah memaparkan tentang sebuah dikotomi dua jenis film yang diproduksi yaitu, Film buatan para pedagang yang memberlakukan film sebagai barang dagangan semata dan film yang menjadi media untuk berekspresi para seniman (Sasono, 2011: 140).

Seperti yang dijelaskan oleh Salim Said, film buatan yang dijadikan barang dagangan dapat disebut dengan film komersil. Sedangkan film yang menjadi media untuk berekspresi para seniman adalah film *indie* atau *independent*. Dalam tatanan manajemen produksi film ada dua konsep yaitu konsep *Major Label* atau komersial dan *Indie Label*. *Major Label* memiliki konsep yang cenderung pada aspek industri yang mana mempertimbangkan untung rugi dalam sebuah produksinya. Sedangkan untuk *major label*, lebih menitikberatkan pada faktor idealis si pembuatnya (Baksin, 2002: 134). Biasanya film dengan konsep *major label* ini memproduksi film *mainstream* yang membutuhkan biaya yang besar sehingga selalu dihitung biaya produksi dengan mempertimbangkan keuntungan dan kerugiannya. Untuk *indie label* memproduksi film-film yang sesuai dengan alur pikiran sang pembuatnya dan seringkali diasumsikan sebagai film yang dibuat tidak semata-mata mengandalkan biaya yang besar tapi lebih mementingkan materi atau skenario film tersebut.

Dengan film sebagai bagian dari ekonomi kreatif, implikasinya, film menjadi industri dan melanggengkan prinsip ekonomi untuk turut campur pada proses kreatif pembuatan film. Film yang menjadi semakin komersial pada akhirnya menarik minat para pemodal besar untuk terlibat dalam industri film, bisa sebagai *Executive Producer*, dan mendapat keuntungan ketika terjun dalam bisnis perfilman. Hal ini menyebabkan kepada orang-orang yang fokus dalam pembuatan film terutama ditujukan guna mendukung sebuah sistem ekonomi. Sistem ini mendorong terjadinya sinergi dalam pemasaran, sinergi dengan produk non-film menjadi amat banyak, dan khususnya pada aspek pendanaan, yaitu para produser memasukan iklan produk sebagai bagian dari cerita (Sasono, 2011: 280). Sayangnya, yang sering terjadi adalah campur tangan investor pada proses kreatif pembuatan film sering kali menjadi hal-hal yang merusak keseluruhan cerita film.

Secara umum struktur film sama dengan struktur karya sastra yang terbentuk oleh unsur-unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik (Trianto, 2013 : 70). Oleh karena itu, film merupakan salah satu cabang kesenian memiliki daya tarik tersendiri untuk diteliti. Banyak hal yang dapat digali dengan mempelajari film. Film menjadi sarana hiburan bagi masyarakat semua dapat menikmatinya tanpa ada batas-batas sosial. Itulah sebabnya film memiliki potensi untuk mempengaruhi penikmatnya. Indonesia merupakan salah satu negara yang saat ini sedang berkembang dalam dunia perfilman. Banyak sineas-sineas yang memproduksi film dengan berbagai tema atau *genre* yang dikeluarkan oleh rumah produksi. Pada dasarnya film dapat menjadi lahan

industri dan bisnis yang menjanjikan bagi para produsennya. Tentunya hal ini dapat dilihat dari antusiasme masyarakat di tempat pemutaran film yang disebut bioskop atau pemutaran alternatif dari komunitas film yang biasa disebut layar komunitas. Maka dari itu, para produsen film berlomba-lomba untuk menghasilkan film yang berkualitas dan layak ditonton yang mana hal ini dapat menjadi faktor ketertarikan penonton dalam menonton film tersebut.

Dari banyaknya genre atau jenis film. Menurut I Wayan Wardhana dalam (csinema.com), secara umum film dibagi menjadi 3 jenis yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Semua jenis film tersebut memiliki karakternya sendiri-sendiri yang didasarkan dari cara bertuturnya, yaitu cara bertutur naratif dan (cerita) dan non naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas dari awal dan akhir film, sedangkan untuk film dokumenter dan eksperimental tidak. Tema dan konsep film dapat dijadikan pegangan untuk memasukannya ke satu atau beberapa genre film. Beberapa genre atau jenis film yang terdapat pada film fiksi diantaranya ada *action*, petualangan, *horror*, komedi, drama, sejarah, dan *science-fiction*. Dari sekian banyaknya jenis film, pembuat film dapat memilih satu atau lebih genre film untuk memperkuat karakteristik dari film yang akan dibuat.

Fiksi merupakan suatu gagasan cerita yang berasal dari pikiran atau imajinasi seseorang. Fiksi dapat diekspresikan dalam beragam jenis termasuk dalam film. Dapat diartikan bahwa film fiksi lahir dari sebuah pikiran atau gagasan si pembuat film yang didalamnya mengandung unsur penyampaian pesan (Kristanto JB, 2007: 6). Film fiksi memiliki konsep yang terstruktur

dari segi adegan dari awal hingga akhir: memiliki arah cerita yang memiliki hukum kausalitas (sebab-akibat): pengelompokan tokoh yang berkarakter antagonis dan protagonis; adanya suatu masalah dan konflik untuk mempertegas cerita; dan cerita yang berkembang jelas (Pratista, 2008: 6).

Seperti yang dikutip dari Mata Jendela Majalah Edisi ketiga dengan judul “Potret Yogyakarta dalam Dunia Film Indonesia” Pasca-1998, aktivitas berfilm di Yogyakarta tumbuh subur. Memproduksi film adalah sebuah kegiatan yang menggunakan film sebagai instrument utama dalam beraktivitas secara sosial, budaya, ekonomi, politik dan lainnya. Dari, oleh, untuk dan tentang film serta lingkungannya. Puluhan kelompok lahir. Sebagian besar bergerak memproduksi film. Sebagian lainnya melakukan kerja penelitian kajian, pendidikan, pemutaran film terbatas, juga membuat festival. Ada yang beraktivitas berdasar hubungan keguyuban khas komunitas. Ada yang melegalisasi diri dan bekerja secara profit. Ada juga yang mengolaborasikan keduanya. Sampai hari ini, aktivitas berfilm di Yogyakarta memberi warna tersendiri untuk Indonesia. Hal ini tak lepas dari fakta, bahwa Yogyakarta merupakan miniatur Indonesia. Keragaman ini menjanjikan aktivitas berfilm di Yogyakarta senantiasa dinamis dan terus menerus menjadi bagian dari pencarian, penemuan, elaborasi dan penguatan keindonesiaan masing-masing

Ditinjau dari segi durasi, film fiksi dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu film panjang dan film pendek. Durasi untuk film pendek sendiri biasanya kurang dari 60 menit. Salah satu film pendek yang sudah menjelajah festival film nasional dan didukung oleh kementerian pendidikan adalah film *Golek*

Balung Buto yang diproduksi oleh Belantara Films yang disutradarai oleh Khusnul Khitam serta diproduseri oleh Agni Tirta. Film ini sudah beberapa kali diputar di *Open Air Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF)* pada tahun 2018 dan juga masuk ke Festival Film Merdeka. Film yang bergenre sejarah inipun juga didukung penuh oleh Kementerian Pendidikan Surakarta karena dirasa berhasil mengemas sebuah *company profile* menjadi film yang memperkenalkan kembali Museum Purbakala Sangiran dan menarik atensi masyarakat untuk berkunjung ke museum tersebut untuk mempelajari sejarah fosil-fosil manusia purbakala sehingga semakin banyak dikenal dan sekaligus menjadi wadah edukasi untuk anak-anak agar tidak meninggalkan sejarah serta memiliki pesan moral yang berkaitan dengan kejujuran.

Film fiksi yang berjudul *Golek Balung Buto* ini bercerita tentang Tiga orang anak SD menemukan dompet ketika pulang sekolah. Mereka mempunyai perbedaan pendapat tentang dompet itu. Di tengah perbedaan itu, seorang pria dewasa sedang mengumpulkan tulang manusia untuk sebuah penelitian. Dalam suatu waktu mereka dipertemukan dalam petualangan menegangkan penuh misteri.

Film ini dilahirkan dari sebuah rumah produksi bernama “Belantara Films” yang beralamat di Jalan Tegal Kenongo, Keloran, Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Disutradarai oleh Khusnul Khitam dan diproduseri oleh Agni Tirta. Rumah produksi ini fokus untuk sebuah penggarapan film fiksi maupun dokumenter. Beberapa film yang mereka produksi kerap kali singgah di berbagai festival film di Indonesia

seperti Festival Film Dokumenter dan Jogja-NETPAC Asian Film Fest (JAFF).

Seperti yang dijelaskan oleh Agni Tirta selaku produser sebagai berikut:

“Film ini memiliki animo penonton yang sangat antusias, karena saya beberapa kali menemani pemutaran film ini, di JAFF itu rame banget, waktu di Bantul itu di suatu kampung juga rame, waktu di Open Air Cinema JAFF itu penontonnya rame ada sekitar 500 orang mungkin dan itu bisa tertawa bareng” (*Wawancara dengan Agni Tirta selaku Produser pada 19 Februari 2020 di Belantara Films*)

Film ini merupakan film yang memenangkan sebuah kompetisi lelang yang diadakan oleh Museum Purbakala Sangiran dengan biaya produksi paling rendah untuk sebuah film pendek akan tetapi masih realistis untuk dijadikan sebuah film, dalam artian ada film pendek yang membutuhkan artistik yang mahal dan ada juga yang lebih mengunggulkan dari segi sinematis atau teknik pengambilan gambar yang dibutuhkan yaitu alat atau kamera yang sangat mahal.

Berikut ini juga ada beberapa liputan berita acara tentang film *Golek Balung Buto* juga dimuat di beberapa laman *website* antara lain yang mengulik film ini di antaranya yaitu ada Kemendikbud. BPSMP Sangiran dalam *website* Kemendikbud Komunitas Kembang Gula adalah komunitas anak muda di Surakarta yang mempunyai kepedulian tinggi terhadap perfilman di wilayah Surakarta. Anak-anak muda ini terus berkarya nyata untuk menyebarkan pengetahuan tentang film kepada masyarakat. Tidak hanya terkait dengan produk filmnya sendiri, Komunitas Kembang Gula juga memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai proses-proses pembuatan sebuah film, penulisan skenario, penyutradaraan, dan hal teknis lainnya.

Tahun 2019 ini merupakan tahun ke-3 Komunitas Kembang Gula berkiprah di Surakarta dengan dukungan Penuh dari Dinas Pariwisata Kota Surakarta menyelenggarakan Festival Film Merdeka (FFM) untuk ikut memeriahkan peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia. FFM pertamakali digelar pada 17-19 Agustus 2017 dengan puncak acara di Taman Sriwedari.

Nilai-nilai yang diangkat dalam hal toleransi, keanekaragaman, serta etika menjadi lebih bermakna ketika dituangkan dalam karya audio visual masa kini. Film *Golek Balung Buto*, juga ditayangkan dalam Pesta Film Rakyat ini sebagai promosi alternatif yang mencuri perhatian pengunjung Pesta Film Rakyat malam itu. Dengan penayangan film produksi BPSMP Sangiran ini diharapkan informasi tentang Situs Sangiran semakin banyak diketahui oleh masyarakat.

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/film-golek-balung-buto-tampil-di-pesta-film-rakyat/>) diakses 24 Februari 2020)

Seperti dalam berita acara yang ditulis oleh BPSMP Sangiran dalam *website* Kemendikbud Hujan yang turun di Kota Surakarta hari Selasa 24 April 2018, tidak menyurutkan langkah kegiatan Bioskop Keliling (Bioling). Berlokasi di Pendhapi Gedhe Balai Kota Surakarta, BPSMP Sangiran memutar film di kegiatan Bioling. Saat pemutaran film berjudul *Golek Balung Buto*, para penonton terutama penonton cilik mendekat dan menonton dengan asyiknya. Film ini memang difokuskan untuk anak dengan lakon *Balung Buto*

yang diperankan anak-anak. Dengan pemeran anak-anak ini menarik minat penonton cilik untuk menikmati cerita film tersebut.

Film ini mengambil latar sejarah yaitu tentang sebuah mitos yang sudah tergerus waktu. Saat diawal kedatangan peneliti asing di Sangiran, masyarakat mengenal fosil sebagai benda magis dan dimanfaatkan sebagai obat dan jimat. Masyarakat percaya bahwa fosil yang ada di sekitar mereka adalah tulang para raksasa.

Balung Buto sendiri berarti tulang raksasa. Masyarakat kala itu yakin bahwa fosil merupakan tulang raksasa yang tidak boleh diganggu. Masyarakat tidak tahu bahwa fosil-fosil di sekitar mereka merupakan sebuah kunci pengetahuan bagi masa depan. Mitos itu diangkat sebagai pengetahuan bagi masyarakat masa kini. Film *Golek Balung Buto* merupakan sebuah pengajaran bagi generasi muda untuk bisa menghargai sejarah yang bermanfaat bagi masa kini dan bermanfaat bagi masa depan. Film ini membuat seluruh penonton yang hadir terbius akan ceritanya.

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/kala-penonton-cilik-tergoda-film-golek-balung-buto/>) Diakses pada 24 Februari 2020)

Sementara berita yang tertulis dalam laman Kembang Gula yaitu pada Sabtu (19/01.2019) komunitas film Kembang Gula kembali singgah di kampung wilayah Solo untuk menyelenggarakan pemutaran keliling yang diadakan setiap bulannya. Pemutaran kali ini bertempat di kampung Jagalan, Jebres, Surakarta. Terlihat penonton yang didominasi anak-anak bersemangat dan antusias menonton film bersama teman-teman dan orang tua.

Film yang diputar pada pemutaran kali ini bertema tentang cerita anak-anak dan remaja. Ada tiga judul film pendek fiksi yang diputar yaitu *Pesawat Kertas* yang disutradarai oleh Satria Setya dari Solo, *Tiket ke Bioskop* yang disutradarai oleh Mustafa dari Bandung, dan film terakhir berjudul *Golek Balung Buto* yang disutradarai oleh Khusnul Khitam dari Solo. Pemilihan tema film tidak terlepas dari demografi kampung jagalan yaitu mayoritas adalah anak-anak, balita, hingga remaja dan tujuannya penayangan film tersebut diharapkan bisa memberikan semangat, cita-cita, dan kebahagiaan untuk anak-anak.

Selain itu ada juga yang mengatakan film yang diputar memberikannya semangat dan motivasi untuk meraih cita-cita. Pemutaran film seperti ini bisa menstimulasi warga agar hidup rukun, guyup dalam kebersamaan dan keberagaman dalam bermasyarakat. Dan untuk anak-anak diharapkan film yang diputar bisa memberikan kebahagiaan, inspirasi serta memotivasi mereka untuk hidup rukun meraih cita-cita.

(<https://www.kembanggula.id/blog/21-Pemutaran-Reguler-2-di-Kampung-Jagalan.html>) Diakses pada 24 Februari 2020)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana manajemen produksi film *Golek Balung Buto* yang diproduksi oleh Belantara Films pada saat tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Film ini memiliki kelebihan pada tahap pembuatannya, berawal dari sebuah rencana pembuatan *company profile* lalu akhirnya diolah menjadi film yang dapat mengedukasi sekaligus memperkenalkan Museum Purbakala Sangiran.

Proses penciptaan film fiksi *Golek Balung Buto* menerapkan manajemen produksi agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan visi misi dari Belantara Films dan kliennya. Manajemen produksi film berhubungan dengan semua proses untuk mewujudkan produksi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Ada tiga tahapan yang harus dilewati dalam memproduksi film yaitu, pra produksi (*preproduction*), produksi (*production*), dan pasca produksi (*post-production*). (Mabruri, 2013 : 24).

Seorang produser dalam menjalankan tugasnya, wajib menerapkan empat fungsi manajemen, yaitu mulai dari perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengkoordinasian/pengarahan (*leading*) dan pengawasan (*controlling*). (Morrison, 2008 : 138)

Pada tahap pra produksi, pencipta sebagai seorang produser membuat perencanaan (*planning*) yang sangat matang untuk memperoleh hasil yang optimal dan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Ada enam unsur penting yang diperhatikan dalam perencanaan produksi film *Golek Balung Buto*, yaitu 6M: *Man* (manusia), *Money* (keuangan/dana), *Machine* (peralatan), *Methods* (metode), *Materials* (sarana dan prasarana), *Market* (pemasaran). Fungsi manajemen pengorganisasian (*organizing*), pengkoordinasian/pengarahan (*leading*), dan pengawasan (*controlling*) diterapkan pada ketiga tahapan produksi film.

Dalam penulisan ini, penulis meninjau beberapa penelitian yang membahas tentang film dan berkaitan dengan beberapa jurnal yaitu yang pertama jurnal ini berjudul Perencanaan Kebutuhan Pengguna Pada Produksi

Film Animasi Tiga Dimensi Untuk Pengembangan Groupware (2012) yang dilakukan oleh Diana Sari. Penelitian ini membahas tentang bagaimana memproduksi film animasi tiga dimensi, mekanisme analisis proses perencanaan dimulai dengan mendetailkan tahapan dalam proses bisnis produksi film animasi 3D. Persamaan dengan peneliti teliti adalah pembahasan yang sama yaitu produksi film dan juga meliputi proses manajemennya, sedangkan perbedaannya yaitu terletak di subyek dan tujuan penelitian. Diana Sari yaitu tentang film animasi sedangkan peneliti tentang film fiksi, tujuan penelitian ini lebih untuk bahan pembelajaran sedangkan peneliti yaitu untuk tujuan menarik atensi pengunjung.

Kedua, yaitu jurnal ini berjudul Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa (2015) yang dilakukan oleh Riki Rikarno. Penelitian ini membahas tentang bagaimana film menjadi sarana atau wadah ilmu dan belajar siswa di sekolah, dalam penelitian ini tertulis bahwasanya siswa tidak harus dituntut dengan teori dan tulisan melainkan juga mereka membutuhkan sarana audio visual untuk bahan pembelajaran di sekolah mereka. Persamaan dengan apa yang diteliti oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang dunia perfilman dan meliputi ilmu pengetahuan, sedangkan perbedaan dengan apa yang diteliti oleh peneliti adalah pada jurnal ini membahas tentang film dokumenter untuk pembelajaran siswa sedangkan peneliti membahas tentang film fiksi dan media promosi untuk kalangan semua orang.

Ketiga, yaitu jurnal ini berjudul Produksi Film *Indie* Komersial “Aku Cinta Indonesia” Berbasis Multimedia (2011) yang dilakukan oleh Yunanto

Happi Urbani. Penelitian ini membahas tentang produksi film *indie* komersial. Persamaan dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang produksi film yang meliputi manajemennya yaitu terdapat tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi, sedangkan perbedaannya adalah pada jurnal ini film yang diproduksi lebih kepada mencari keuntungan secara material dan yang diteliti oleh peneliti film *Golek Balung Buto* lebih kepada hiburan dan sarana pembelajaran, film ini juga tidak fokus kepada festival-festival *output* dari film ini hanya untuk media promosi Museum Sangiran.

Keempat, yaitu jurnal ini berjudul Strategi Promosi Pada Tahapan Pra Produksi Film “Haji Asrama” (2018) yang dilakukan oleh Rangga Saptya Mohamad Permana. Penelitian ini membahas tentang strategi promosi pada film *indie*. Persamaan dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang perfilman *indie* dan juga media promosi, sedangkan perbedaan dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu pada jurnal ini tidak membahas model manajemennya yang berisi tentang pra produksi, produksi dan pasca produksi dan hanya berfokus kepada pasca produksinya dan strategi promosi yang dilakukan *filmmakernya*.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang masalah, maka ditentukan rumusan masalah “Bagaimana model manajemen produksi sesuai dengan visi misi dari film pendek fiksi *Golek Balung Buto* dengan tujuan sebagai media promosi

Museum Purbakala Sangiran pada tahap pra produksi, produksi sampai pasca produksi?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, memahami dan mendapat informasi yang jelas dengan mendeskripsikan model manajemen produksi dalam film *Golek Balung Buto* sebagai media promosi Museum Purbakala Sangiran pada saat tahap pra produksi, produksi maupun pasca produksi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tentang manajemen produksi film *Golek Balung Buto* dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi mahasiswa khususnya ilmu komunikasi, dan juga masyarakat khususnya dalam hal perkembangan ilmu tentang manajemen produksi film pendek dan juga *company profile* yang lebih humanis.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi, sumber inspirasi, maupun evaluasi bagi para produser film dan sineas di Indonesia yang sedang menggeluti dunia perfilman khususnya film pendek. Penelitian ini juga bisa dijadikan saran dan kritik yang berguna bagi *filmmaker* Agni Tirta selaku produser untuk bahan evaluasi tim Belantara Films dalam manajemen produksi khususnya film pendek. Penelitian ini ditujukan juga bagi para pembuat konten kreatif lainnya yang ingin membuat sebuah

company profile untuk dijadikan acuan dari segi manajemen produksinya, dan bisa menjadikan target distribusi ke festival-festival yang bereputasi.

E. Kajian Teori

1. Manajemen Produksi

Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam proses pembuatan film (Wibowo, 2007. hal 39). Beberapa tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Pra Produksi

Pra produksi adalah sebuah tahapan awal yang harus dilewati dalam pembuatan film, disinilah tujuan film, jenis film, dan bagaimana film itu, berawal (Prasetyo, 2011: 4). Semakin matang pra produksi sebuah film maka akan semakin sempurna film itu dibuat, karena proses shooting film adalah praktik dan pelaksanaan dari pra produksi.

1) Menciptakan Visi dan Misi

Seluruh proses pra produksi berawal dari sini, biasanya rumah produksi mulai membuat visi dan misi film yang ingin dibuat yaitu dengan menentukan jenis film, genre film, format film dan untuk apa tujuan film ini buat. konsekuensi dan keuletan adalah kunci dari semua proses pembuatan film (Prasetyo, 2011: 6).

2) Pembagian *Job-Desc*

Pembagian kerja kelompok inti yang minimal terdiri dari 5 orang ini memiliki tanggung jawab dan resiko yang berbeda-beda dan semuanya harus di laksanakan dengan penuh tanggung jawab dan tingkat konsekuensi yang tinggi (Prasetyo, 2011: 10).

a) Produser

Adalah orang/anggota kelompok yang memiliki tugas memimpin semua jalannya produksi film dan menggalang dana untuk membuat film, jabatan ini biasanya dipegang oleh pencetus atau penggagas awal. Dana produksi biasanya berasal dari sponsor, donatur/sumbangan, dana pribadi, atau bahkan patungan dari tim inti. Pada proses ini, hukum ekonomi berlaku, yaitu mencari dana sebanyak-banyaknya untuk dipergunakan seminimal mungkin (Prasetyo, 2011: 10).

b) Sutradara

Jabatan ini di Indonesia seringkali digabungkan dengan jabatan lain, seperti penulis skenario ataupun produser. Sutradara mempunyai kewenangan memimpin produksi dari segi kerja kreatif. Keuntungannya ketika sutradara juga merangkap penulis skenario adalah film akan benar-benar punya roh karena sutradara paham benar yang diharapkan skenario (Prasetyo, 2011: 10).

c) *Director of Photography*/Penata Kamera

Tugas ini tidak dapat digabungkan dengan tugas lain, diproses produksi film ini. Penata kamera harus menjadi orang terdekat sutradara sebagai partner diskusi dalam mengolah dan memvisualkan skenario (Prasetyo, 2011: 10).

d) Manajer Produksi

Anggota tim kita yang ke 4 memiliki tugas dan kewajiban bertanggung jawab terhadap keseluruhan proses kerja lapangan dan bertanggung jawab langsung kepada produser. manajer produksi, secara spesifik bertugas mempersiapkan kru, pemain dan peralatan serta seluruh kebutuhan operasional dan logistik tim di lapangan (Prasetyo, 2011: 10).

e) Departemen Artistik

Tim ini bertanggung jawab atas lokasi *shooting* (*lighting* dan dekorasi/*setting*) serta pemain (*make-up* dan *wardrobe*). Biasanya saat sebelum pengambilan gambar, tim ini bertugas untuk mengatur lokasi dan penataan ruangan tersebut sesuai dengan visi sutradara (Prasetyo, 2011: 11).

f) Penulis Skenario

Skenario adalah hal terpenting dalam proses produksi film, meskipun kemampuan sutradara dan tim produksinya yang juga memegang peranan dalam mengartikan skenario menjadi sebuah gambar bergerak. Namun sebelum memulai untuk menulis skenario ada baiknya tim produksi untuk mengetahui konsep-konsep dasar dari sebuah cerita yaitu sasaran cerita, misalnya anak-anak (usia 5-12 tahun), remaja (usia 13-17 tahun), kemudian jenis cerita mulai dari drama, komedi, horor (Prasetyo, 2011: 12).

g) Desain Produksi

Desain produksi lebih mengacu kepada kerangka atau rancangan produksi yang nantinya proses produksi/*shooting* sebenarnya hanyalah pelaksanaan dari rancangan yang telah dibuat oleh rumah produksi. Sebagai pembelajaran untuk mempermudah proses produksi biasanya akan membagi *breakdown* ini menjadi 2 yaitu, *script/naskah* dan *budget/biaya* produksi. Disinilah proses vital sebuah produksi (Prasetyo, 2011: 17).

h) *Script Breakdown/Uraian Naskah*

Adalah proses menguraikan skenario menjadi informasi tentang segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat *shooting/produksi* dimulai. Pada tahap ini akan diperoleh informasi tentang jumlah pemain, kebutuhan kostum, kebutuhan *make-up*, kebutuhan artistik, bahkan kebutuhan dana untuk proses produksi film tersebut. Tidak kalah penting biasanya dapat menentukan jadwal *shooting/produksi* berdasarkan informasi per-*scene* yang telah tim uraikan. Sebagai langkah awal penguraian/*breakdown* produser akan membuat tabel yang nantinya mempermudah kru dalam mencatat hasilnya (Prasetyo, 2011: 17).

i) *Budget Breakdown/Uraian Biaya*

Estimasi *budget* untuk pembuatan film biasanya dapat dilihat melalui *script breakdown* dan *shooting schedule* yang telah

produser susun. Waktu dan lokasi *shooting* film juga dapat dilihat pada *shooting schedule*. Jumlah pemain & *cameo*/figuran yang akan dipakai dapat dilihat lewat kolom *cast* dan *extras*. Jenis busana dan *make-up* yang akan dipakai pemain dapat dilihat pada kolom *wardrobe* dan *make-up*. Total kebutuhan properti setiap *scene* pun telah terdata pada kolom properti. Informasi daftar belanja kebutuhan pembuatan film yang diperoleh dari *script breakdown*, itu bukanlah total anggaran produksi, masih ada departemen yang belum melampirkan mata anggarannya, yaitu departemen logistik. Bahkan jumlah kru dan honor mereka pun belum masuk ke daftar *budget*, agar total anggaran produksi dapat diketahui secara pasti kita perlu mem-*breakdown budget* (Prasetyo, 2011: 19-20).

j) *Casting*/Perdagangan Pemain

Setelah skenario selesai tiba saatnya untuk memilih pemain berdasarkan kebutuhan skenario. *Casting* adalah proses penentuan pemain (aktor/aktris) berdasarkan analisa skenario yang telah di sepakati tim (Prasetyo, 2011: 20).

k) *Reading*/Pembacaan Naskah dan *Rehearsal*/Latihan

Proses *reading* dan *rehearsal* adalah proses akhir dari pra produksi yaitu semua pemain yang telah disepakati dan ditunjuk, bersama-sama membaca dan mempelajari skenario, minimal satu minggu sebelum proses produksi dimulai. Dalam

proses ini semua adegan dalam skenario dilakukan, mulai dari artikulasi, ekspresi, *gesture*, dialog, dan semua aktivitas yang diminta skenario. *Reading* dan *rehearsal* sangat diperlukan untuk mengetahui durasi dialog yang nantinya dapat menjadi patokan dasar dalam menentukan durasi film (Prasetyo, 2011: 22-23).

b. Produksi

Produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi (Javandalasta, 2011: 5). Sebelum tim masuk ke produksi ada baiknya seluruh kru *check point* terlebih dahulu persiapan *shooting*, jangan sampai ada yang tertinggal atau terlupakan saat sudah di lokasi *shooting* yang jauh dari *basecamp* karena hal ini akan merugikan banyak pihak dan jelas akan membebani biaya produksi.

Seperti contoh peralatan *shooting* (kamera, lampu, kabel dan peralatan pendukung lainnya). Dan untuk lokasi (akses, izin, keamanan, suara, sumber air, sumber listrik, cuaca, geografis, dll) juga harus sudah dipastikan selesai urusannya.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses finishing sebuah film sampai menjadi sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya (Javandalasta, 2011: 6).

1) *Cutting*/Pemotongan Gambar

Disinilah proses *editing video* yang meliputi pemilihan gambar, pemotongan gambar, penyisipan gambar, dan melaraskan audio dan penggabungan gambar. Dalam proses ini selalu menggunakan skenario sebagai patokan dalam proses penyuntingan sehingga tidak akan salah nantinya (Prasetyo, 2011: 25).

2) *Sync Audio*/Melaraskan Suara

Konsep dasar dari *editing audio* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *editing* pada *video (cutting)* hanya saja, pada audio yang disunting bukan deretan gambar/*frame* tetapi *waveform* yaitu bentuk grafis dan gelombang dari tinggi rendah audio yang terletak di *track audio* yaitu di bawah *track* gambar/*frame* film kita. *Audio* yang akan disunting pun merupakan bagian dari film yang meliputi dialog pemain. Disini *editing audio* lebih kepada *channeling* yaitu menaikkan *channel volume audio* agar *audio* rata dan sesuai dengan logika gambar, sehingga tidak ada suara/dialog pemain yang terlalu pelan atau terlalu keras (Prasetyo, 2011: 27).

3) *Rendering*/Penggabungan Hasil

Hasil *shooting* kini telah selesai disunting dan sudah dapat di nikmati potongan-potongan gambar yang telah di urutkan sesuai skenario. Tahap terakhir dari proses *editing* adalah *render/encoding* yaitu proses penggabungan kembali *file-file* potongan hasil suntingan menjadi satu *file* film utuh, yang

nantinya akan kita masukan ke media *CD/DVD/Tape* (Prasetyo, 2011: 30).

Berdasarkan penjelasan di atas manajemen produksi yaitu sebuah proses pengelolaan suatu proyek hingga jadi yang membutuhkan proses di dalamnya berupa perencanaan dan pengawasan yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi dan mengeksekusi semua itu sesuai tujuan yang diharapkan.

2. Film Fiksi

Berdasarkan film, film dapat dibagi menjadi 4 jenis, salah satu di antaranya yaitu film fiksi (Rikarno, 2015: 131).

a. Film Fiksi

Film fiksi merupakan film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dibuat oleh penulis cerita. Dimainkan oleh aktor dan aktris. Keperluan komersil menjadi ladang emas bagi jenis film ini, meskipun tidak menutup kemungkinan untuk memberi pesan tertentu seperti film fiksi untuk festival, akan tetapi biasanya produsen film cenderung membuat film fiksi untuk tujuan menghibur dan biasanya targetnya yaitu ditayangkan ke bioskop. Sedangkan film non fiksi adalah film yang berdasarkan pada kenyataan sebagai subjeknya yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan (Rikarno, 2015: 136).

3. Film Sebagai Media Promosi atau *Company Profile*

Film dapat menjadi salah satu alat promosi pemasaran yang efektif dalam membuat strategi promosi untuk memasarkan sebuah pariwisata. Pada saat ini tempat pariwisata yang dijadikan tempat pembuatan film menjadi fenomena unik di dunia (Hudson & Ritchie dalam Ayu, 2015: 2). Film adalah salah satu faktor yang mengekspos bagian yang memperlihatkan karakteristik dan atraksi dari sebuah destinasi. Oleh sebab itu, film menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perjalanan sebuah individu (Iwashita dalam Vagionis dan Louminoti, 2011).

Butler dalam Vagionis & Louminoti (2011) orang sering kali melihat destinasi dari apa yang mereka lihat secara audio visual seperti film. Proses mempengaruhi dengan sengaja, tidak sengaja, sadar dan tidak sadar. Film adalah bagian dari budaya yang populer yang mempengaruhi sebagian kecil dari populasi. Budaya populer yang kuat dapat merefleksikan model komunikasi dan konsumsi dari publikasi umum.

Media audio visual saat ini sangat marak untuk dijadikan sebuah alat komunikasi untuk meningkatkan sebuah atensi, antara lain bisa film, video klip, profil perusahaan (*company profile*). Hal ini bertujuan untuk bisa mengundang masyarakat dengan tujuan bisa lebih mengenal suatu tempat atau bisa jadi destinasi wisata yang ingin dikunjungi.

a. Perilaku Konsumen Pariwisata

Perilaku konsumen adalah perilaku untuk membuat keputusan, kegiatan, ide atau pengalaman yang memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen (Solomon dalam Cohen et al. 2014). Perilaku

konsumen menjadi salah satu bagian dari pemasaran dan pariwisata yang sering disebutkan dengan istilah “perilaku perjalanan” atau “perilaku turis” (Horner & Swaebrooke dalam Ayu, 2015: 2).

Motivasi juga mempengaruhi aktivitas pemasaran seperti segmentasi pasar, pengembangan produk, iklan, dan penempatan produk. Beberapa teori menjelaskan hal hal yang menjadi motivasi pendorong turis melakukan perjalanan adalah mencari pengalaman baru, relaksasi, hubungan kekrabatan dan pengembangan diri (Cohen dalam Ayu, 2015: 2).

b. Peran Film Terhadap Perubahan Jumlah Kunjungan

Film dapat berpengaruh besar terhadap perubahan jumlah kunjungan wisata. Hal ini disebabkan karena penonton termotivasi terhadap lokasi wisata yang mereka lihat melalui sebuah film. Motivasi wisatawan untuk berwisata dipengaruhi motif *push* dan *pull* (Hudson & Ritchie dalam Ayu, 2015: 2). Film tertentu cenderung memiliki daya tarik bagi wisatawan.

Film merupakan media yang sukses untuk pariwisata jika alur cerita dan tempat lokasi film saling terkait karena film dapat memberikan gambaran secara visual dari lokasi film. Hal tersebut memberikan motivasi terhadap penonton film untuk mengunjungi dan mencari informasi mengenai lokasi tempat pembuatan film (Hudson & Ritchie dalam Ayu, 2015: 3).

c. Dampak Promosi Pariwisata melalui Film

Film telah menjadi alat komunikasi yang penting melalui *product placement*. Penempatan destinasi sebagai produk di dalam film membantu memberi efek positif dan negatif bagi destinasi tersebut. Ide tersebut membuat penonton menjadi familiar dengan destinasi yang menjadi sebuah produk.

Film dapat mempengaruhi pasar yang potensial untuk mengunjungi destinasi di dalam film tersebut. Penempatan pariwisata di dalam sebuah film adalah cara bagaimana film internasional mempengaruhi permintaan pariwisata di seluruh dunia (Saltik dalam Ayu, 2015: 3). Film dapat memberi efek positif bagi tempat pembuatan film, karna pengaruh positif tersebut meliputikenaikan aktivitas ekonomi, kenaikan jumlah kunjungan. Hal itu membawa dampak yang baik bagi ekonomi lokal tempat tersebut (Saltik dalam Ayu. 2015: 3) Pengaruh film yang dapat menarik pengunjung, membuat masyarakat lokal atau organisasi tujuan juga dapat memberi efek sisi negatif, akibat dari pertumbuhan popularitas yang sangat cepat. Efek negatif yang dirasakan diantaranya adalah kemacetan dan kepadatan penduduk. Dengan adanya pengaruh negatif tersebut, pemasar destinasi pariwisata tersebut harus membuat strategi khusus bagi tempat pariwisata agar dapat terkontrol dengan baik (Saltik dalam Ayu, 2015: 3).

Berdasarkan penjelasan di atas film sebagai media promosi adalah hal yang bagus dan penting untuk dipelajari bagi para *filmmaker* di Indonesia. Dari paparan penjelasan teori di atas penulis merangkum dan merinci penjelasan dalam mempromosikan sebuah film ada baiknya dimulai sejak awal pra produksi film tersebut dan terus berlanjut hingga pada saat film tersebut siap ditayangkan. Potongan adegan dan efek-efek audio visual sesuai dengan irama latar musik menjadikan penonton terikat dan terpaku menontonnya serta secuil komedi yang disuguhkan membuat penonton tidak bosan melihatnya. Hal-hal di atas merupakan poin penting dalam mempromosikan sebuah film dari segi pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dengan menggunakan metode tersebut lebih memfokuskan arti dan makna dan tidak ditentukan kuantitas atau jumlahnya. Analisa data dalam penelitian ini berupa kalimat dan kata-kata tertulis, lisan dan pendapat dari informan atau biasa disebut narasumber (Moelong dalam Haren, 2019: 11). Dalam penelitian ini peneliti bukan mencari hipotesa atau mendeskripsikan hubungan, melainkan akan lebih fokus kepada menganalisa dari proses manajemen

produksi film *Golek Balung Buto* dari Belantara Films. Selanjutnya yaitu menurut (Rakhmat, 2012, : 25) dalam penelitian deskriptif bertujuan untuk:

- a. Mengumpulkan informasi lebih rinci dengan menggambarkan gejala yang ada
- b. Mengidentifikasi suatu masalah atau memeriksa kondisi dan praktek di lapangan
- c. Membuat perbandingan atau evaluasi
- d. Menentukan apa yang harus dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan evaluasi dari pengalaman untuk menentukan rencana dan keputusan yang akan datang.

Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif ini peneliti berusaha untuk mencari informasi tentang kejadian-kejadian yang sedang berlangsung. Tujuannya yaitu metode ini dapat memberi gambaran sementara pada saat melakukan suatu penelitian dan mencari sebab-akibat dari suatu kejadian, atau dengan arti lain penelitian ini memudahkan untuk dipahami dengan menjelaskan fakta-fakta yang ada. Analisisnya merujuk kepada kegiatan manajemen produksi film *Golek Balung Buto* dari Belantara Films.

2. Lokasi Penelitian

Tempat dan lokasi untuk penelitian ini akan dilakukan di rumah produksi (*production house*) Belantara Films yang beralamat di Jl. Tegal Kenongo No.RT.001, Keloran, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182.

3. Teknik Pengumpulan Data

Setelah menentukan obyek, lokasi dan waktu penelitian, peneliti selanjutnya akan melakukan teknik pengumpulan data, untuk bisa melakukan pengumpulan data peneliti membutuhkan informasi dari informan ataupun narasumber. Menurut Creswell dalam Haren (2019: 26) ada beberapa prosedur di dalam penelitian kualitatif untuk dapat melakukan pengumpulan data, dua di antaranya adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan dokumentasi (*documentation*) dan tahap-tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara mendalam dalam penelitian diperlukan untuk mencari atau mengetahui persoalan biografi seseorang, pandangan oleh masyarakat tentang sesuatu masalah yang sedang terjadi, emosi, sikap dan opini terhadap suatu konflik. Syarat seorang narasumber atau informan adalah mereka harus berkata jujur, patuh dan tidak melarang peraturan, suka berbicara atau berpendapat, tidak ingkar janji dan bukan salah satu kelompok yang sedang bertikai, dan juga mempunyai pandangan terhadap suatu permasalahan yang sedang marak dibicarakan (Moelong, 2012: 132). Adapun informan atau narasumber yang dijadikan obyek dari peneliti disini ialah Agni Tirta, selaku produser dalam film pendek *Golek Balung Buto*. Peneliti memilih produser sebagai informan atau narasumber dikarenakan tugas produser dalam produksi film adalah memimpin jalannya sebuah produksi mulai dari pra produksi, produksi sampai tahap pasca produksi.

Metode wawancara memiliki tiga jenis berdasarkan tingkat formalitasnya menurut (Suwartono, 2014: 51) yaitu: wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Pada penelitian ini nantinya peneliti akan melakukan wawancara dengan menggunakan metode wawancara terstruktur yang berisi dari serangkaian daftar-daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti berdasarkan urutan yang telah ditetapkan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bentuk catatan peristiwa dari peristiwa yang sudah lampau dengan bentuk tulisan, gambar, maupun karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012: 240). Peneliti dalam melakukan penelitian ini akan melakukan dokumentasi berupa pencatatan hasil yang didapat pada saat wawancara dengan informan atau narasumber, maupun rekaman suara transkrip wawancara melalui *handphone*.

4. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2012: 244) analisa data adalah sebuah tahap penyusunan data yang didapat dari hasil wawancara maupun laporan data agar lebih mudah untuk dipahami dan disampaikan kepada orang lain. Analisis data bertujuan untuk:

a. Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian merupakan hal yang penting untuk analisa yang memiliki proses-proses di dalamnya seperti seleksi,

pemfokusan, penyederhanaan hasil data yang didapat di lapangan pada saat penelitian, hasil dari wawancara dengan informan atau narasumber, obesrvasi, arsip dan dokumen-dokumen yang terkumpulkan. Reduksi data adalah salah satu bagian dari analisa data yang lebih kepada menggolongkan, mengarahkan, menajamkan dan memilah yang tidak penting data dengan sedemikian rupa, agar dapat dicari kesimpulan-kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 247).

b. Sajian Data

Sajian data dalam penelitian ini merupakan upaya untuk menggambarkan kejadian atau keadaan sesuai dengan hasil data yang telah direduksi kemudian akan disajikan ke dalam laporan agar dapat untuk dipahami (Sugiyono, 2012: 249). Sajian data harus merujuk kepada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai daftar-daftar pertanyaan penelitian, sehingga memudahkan untuk menceritakan atau mendeskripsikan setiap permasalahan yang ada.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi Data

Simpulan harus di verifikasi terlebih dahulu agar bisa dan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap verifikasi data ini peneliti mengambil kesimpulan terhadap data-data yang telah direduksi ke dalam laporan secara sistematis dengan tahap membandingkan, menghubungkan dan memilih data yang mengacu kepada pemecahan masalah dan tujuan yang ingin dicapai (Sugiyono, 2012: 252).

5. Uji Validitas Data

Teknik yang digunakan peneliti dalam memvalidasi data menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan kebenaran data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu dengan tujuan keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut (Moleong, 2012: 330).

Teknik triangulasi sumber yang digunakan peneliti adalah meneliti balik kebenaran atau keabsahan data dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara yang diperoleh dari informan atau narasumber tim produksi film pendek *Golek Balung Buto*, dan memastikan lagi apakah manajemen produksi film tersebut benar-benar dilakukan sesuai atau tidak.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan hasil gambaran yang jelas dari penelitian yang dilakukan, peneliti akan menyusun sistematika penulisan yang berisikan informasi yang meliputi materi dan hal-hal yang akan dibahas pada setiap bab, adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang sejarah film pendek, tren atau pendekatan dalam film pendek dan juga gambaran profil dari Belantara Films, filmografi PH tersebut, penghargaan yang pernah didapat, Penggagas PH tersebut juga produser, sutradara, beserta kru yang terlibat dalam film pendek *Golek Balung Buto*.

BAB III PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai manajemen produksi film *Golek Balung Buto* dengan tujuan untuk mempromosikan Museum Purbakala Sangiran. Di dalam bab ini juga akan memaparkan bahasan dari hasil penelitian serta analisis berdasarkan teori-teori yang telah disampaikan pada bab I dan dipadukan dengan hasil keseluruhan hasil data penelitian.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.