

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan hasil dari berkembangnya produk teknologi dan juga kebudayaan yang dewasa ini semakin berkembang secara baik dan variatif. Film memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan secara artistik bukan rasional (Mudjiono, 2011: 125).

Film memiliki sejarah yang panjang, Suatu transformasi budaya yang menajubkan ketika dua bersaudara yang bernama August dan Lois Lumière menggemparkan pengunjung Grand Café yang terletak di Boulevard de Capucines pada 28 Desember 1895 saat film bisu “Worker Leaving The Lumiere Factory” diputar . Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia (Imanto, 2007: 23). Maka dari itu 28 Desember sering disebut dengan *International Cinema Day*.

Film berkembang pada tahun 1900an, pada saat itu sudah ada iklan bioskop yang dimuat dalam koran Bintang Betawi. Saat zaman penjajaha, film disebut dengan nama “*gambar hidoep*”, saat itu, strata kelas masih sangat terasa dalam tatanan kehidupan masyarakat, begitu juga dalam masalah hiburan, terutama film. Film pada masa itu ditayangkan di bioskop yang terbagi menjadi tiga golongan kelas, yaitu bioskop khusus untuk orang Eropa, bioskop

untuk orang berstatus menengah ke atas, dan bioskop untuk orang-orang berstatus bawah. Tahun 1926, Indonesia yang saat itu masih bernama Hindia Belanda memproduksi film yang bernama “*Loetoeng Kasaroeng*” diproduksi oleh *NV Java Film Company* yang dibuat oleh L.Hoeveldorp, saat itu film masih berbentuk gambar bergerak dan belum bersuara. Tidak lama setelah itu, pada tahun 1927 rumah produksi yang sama membuat film yang berjudul “*Euis Atjih*”, peristiwa tersebut menjadi sejarah film pertama yang diproduksi di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 1950 diproduksi film yang berjudul *Darah & Doa* atau *Long March of Siliwangi*, film ini menjadi pionir film asli Indonesia pertama dikarenakan film ini disutradarai oleh Bapak Film Indonesia yaitu Usmar Ismail dan juga diproduksi oleh perusahaan film milik orang Indonesia yaitu Perfini (Perusahaan Film Nasional Indonesia).

Film sebagai medium komunikasi massa terwujud manakala *frame* yang mengandung gambar berkesinambungan diproyeksikan atau *signal* elektromagnetik, telah mewujudkan gambar yang sampai ke penonton (Siregar, 2007). Film sebagai media massa audio dan visual lebih banyak dipilih daripada koran, majalah, dan media cetak lainnya karena selain perkembangan teknologi, media audio visual juga lebih interaktif dan tidak membosankan. Kemampuan massa untuk menikmati media ditentukan oleh latarbelakang kultural masing-masing (Siregar, 2007). Meski film sebagai media massa dianggap lebih interaktif dan komunikatif, tetapi kembali lagi kepada latar belakang pengguna media tersebut, banyak faktor yang melatar belaknginya. Fungsi film dalam media massa memiliki fungsi informasional, instruksional,

persuasi, dan hiburan. Layaknya sebuah “bahasa”, film harus terus dilatih untuk dituturkan (Nugroho, 2002). Artinya bahwa film merupakan media komunikasi massa yang mampu membawa gagasan-gagasan penting untuk diinformasikan kepada masyarakat dalam bentuk tontonan. Tontonan yang tentunya mampu memberikan tuntunan dan sarana penyampaian pesan yang bermanfaat (Biosa, 2018: 18).

Jenis film memiliki genre yang banyak, film yang sering diproduksi dan dinikmati oleh masyarakat adalah film fiksi. Film fiksi seringkali dikaitkan dengan khayalan sang penulis cerita film, film fiksi biasanya memiliki cerita yang memang sesuai dengan alur atau runtutan yang sudah *disetting* sedemikian rupa sehingga film lebih hidup dan menghibur, berbeda dengan genre film dokumenter yang mengedepankan sisi realita di lapangan, film fiksi lebih berani menembus batasan-batasan yang ada demi menciptakan hasil karya yang hidup. Pratista dalam (Biosa, 2018: 18) mengatakan bahwa film fiksi seringkali menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep adegan yang telah dirancang sejak awal; terikat plot; struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas (sebab-akibat); pengklasifikasian tokoh-tokohnya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis; adanya masalah dan konflik; penutupan; serta pola pengembangan cerita yang jelas. Film fiksi berada di tengah-tengah kutub: nyata dan abstrak, seringkali memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun sinematik.

Hofstede menjelaskan dalam bukunya *Nederlandse Cinema Wereldwijd* bahwa ada tiga model konvensi sinema: sinema Hollywood, sinema independen, dan sinema nasional (Aartsen, 2011). Sinema Hollywood sering diartikan sebagai film yang lebih mengarah ke konvensional, sehingga lebih menasar kepada audiens yang *mainstream* dengan tujuan ke arah hiburan. Berbeda dengan sinema Hollywood, sinema independen lebih mengarah kepada penggalan nilai budaya, isu, dan intelektualitas, serta sinema independen tidak hanya memikirkan tentang keuntungan material dan finansial semata. Sedangkan sinema nasional lebih mengarah kepada pendistribusian yang mencakup lingkup nasional saja dan tidak ditujukan kepada dunia pendistribusian internasional.

Miskonsepsi tentang film indie dan film komersil masih sering dijumpai di dalam pemahaman masyarakat secara umum, masyarakat masih mengidentikan film indie dengan film yang berdurasi pendek. Film itu sendiri dapat dikatakan “indie” jika ditilik melalui beberapa aspek. Dalam tataran manajemen produksi film munculah konsep *major label* dan *indie label*. *Major label* cenderung menitikberatkan pada aspek industri yang mempertimbangkan untung-rugi, sementara *indie label* lebih mementingkan faktor idealisme yang menjadi ciri utama (Baskin, 2002: 134). Miskonsepsi lain yang sering terlontar adalah, film indie tidak bisa diputarluaskan di bioskop layaknya film komersil. Film indie sah-sah saja untuk diputar kepada khalayak luas layaknya film komersil, tapi tentu saja halus melalui kurasi Lembaga Sensor film, karena bioskop bukan merupakan tempat pemutaran film alternatif. Dari

penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa film indie tidak di mempertimbangkan untung-rugi secara material dan mengutamakan faktor idealisme sang *filmmaker* bukan mengikuti apa kata pasar.

Dalam proses pembuatan film, sang *filmmaker* harus melalui tahap tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan-tahapan ini harus diterapkan agar proses pembuatan film lebih mudah dan tertata. Tahapan tersebut bisa dinamakan dengan proses manajemen produksi film, Eve Light Honthaner mengatakan ada enam fase dalam pembuatan sebuah film. Mulai dari proses pembuatan konsep hingga penayangan film, yaitu *development, pre-production, production, post production, distribution, dan exhibition*. hampir semua crew terlibat di dalam proses produksi suatu film (Honthaner, 2001). Dari penjelasan diatas bisa diketahui bahwa proses manajemen produksi film tidak hanya berhenti di paska produksi, melainkan di tahapa distirbusi dan eksebsi, proses manajemen masih tetap berlangsung.

Indonesia sebagai negara yang memiliki keragaman budaya menjadi tempat yang sangat cocok bagi *filmmaker* terutama penggiat film indie karena kebanyakan pembahasan dalam film indie tertuju kepada isu-isu sosial dan budaya. Fenomena film pendek yang ada di Indonesia secara historis atau menurut sejarahnya disebut dengan nama Sinema Independen Indonesia yang lahirpada era tahun 1970-an. Ketika bertepatan dengan berdirinya Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Pada saat pendirian IKJ yang diyakini sebagai titik awal dari munculnya sebuah sinema independen Indonesia, karena setelah itu banyaknya mahasiswa IKJ yang sangat antusias untuk membuat sebuah film

dengan biaya sendiri. Film yang dibuat dan diproduksi oleh sineas muda independen ini selalu disebut dengan film pendek. Tercatat ada sekitar 125 film lahir dari tahun 1970 sampai dengan 1971 (Kusumaryati, 2013). Terlebih di Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta sebagai kota berlabel “kota budaya” dimana budaya masih terasa kental dalam tatanan hidup masyarakat menjadikannya sangat “kaya” dan dapat menjadi “lahan basah” bagi *film maker-film maker*. Dapat dikatakan bahwa rentang 1998 hingga hari ini perfilman DIY tumbuh secara organik yang berawal dari dunia pendidikan tinggi dan kini mulai merambah ke pendidikan menengah (Aryanto, 2015).

Dalam perkembangannya, Yogyakarta merupakan salah satu daerah dengan jumlah pendistribusian film indie di Indonesia yang sedang berkembang pesat. Beberapa festival film pionir dan besar lahir di Yogyakarta, salah satunya JAFF (Jogja-Netpac Film Festival). JAFF lahir dari semangat komunitas film yang ada di DIY untuk menginisiasi festival filmnya sendiri sekaligus merespon krisis pasca bencana gempa bumi di Yogyakarta yang terjadi pada hari Sabtu, 27 Mei 2006 (Aryanto, 2015). Salah satu film yang diputar dalam sesi “layar komunitas” milik JAFF pada tahun 2018 kemarin adalah film “Loz Jogjakartoz”, film yang dibuat dengan kerja sama Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Film “Loz Jogjakartoz” diproduksi oleh *Production House* bernama Kebon Studio yang beralamat di Joyonegaran MG II 893, Wirogunan, Mergangsan, Yogyakarta. Film ini diproduksi oleh Rheno Agung Yudhanto dan disutradarai oleh Sidharta Tata. Film ini mengambil sisi lain yang berbeda

dari Yogyakarta, Film ini menceritakan tentang Artos yang berhasil mendapatkan burung yang berharga mahal, tetapi burung itu malah membuatnya terlibat dalam persoalan-persoalan yang harus ia hadapi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang manajemen produksi film “Loz Jogjakartoz”, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Film ini memiliki keunikan tersendiri, mulai dari sudut pandang cerita, teknik sinematografi, hingga pendalaman karakter film yang khas, karena tidak hanya bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan Saja, film ini memiliki tipe *looks* yang bebrbeda dengan film indie kebanyakan, terutama dalam teknik sinematografi, dominasi lampu yang digunakan adalah lampu bernuansa RGB (*Red, Green, Blue*) yang membuat film ini memiliki karakter tersendiri dan berbeda dari yang lain.

Sutradara Loz Jogjakartoz berangkat dari seseorang penikmat film Holywood sejak kecil, sehingga dia mencoba mengemas film dengan isu-isu lokal yang dikombinasikan dengan teknik sinematografi “*cyberpunk*” ala holywood sehingga menghasilkan gambar yang *ngepop* tapi dengan cerita yang dekat dengan dirinya.

“...Kenapa aku menggunakan teknik yang seperti itu sebenarnya mencoba aja bentuk eksplorasi baru...sebenarnya ide awal bagaimana caranya aku membuat seperti itu, tapi dengan cerita yang secara konsep *match* sama gaya lampunya, aku harus mencari sesuatu yang memang harus nyambung semualah *ngeblend* semuanya jadi gak sekedar asal tempel tanpa ada bunyi” (Hasil

wawancara dengan sutradara Loz Jogjakartoz Sidharta Tata pada tanggal 22 Agustus 2020).

Gambar 1.1 *Screen Capturee* film Loz Jogjakartoz



Sumber: olahan peneliti tahun 2021

Film Los Jogjakartoz dalam perjalannya sudah mampir ke beberapa festival baik kompetisi maupun non kompetisi, dalam pendistribusiannya. Film Loz Jogjakartoz memilih skena festival lokal daripada skena festival internasional.

“ Karena memang kalau kita ngomongin seperti itu aku gak mampu sesperti mereka dan jika aku menjadi seperti mereka aku tidak bisa menjadi diriku sendiri” (Hasil wawancara dengan sutradara Loz Jogjakartoz Sidharta Tata pada tanggal 22 Agustus 2020).



Tabel 1.1 Daftar Festival dan Award Film Loz Jogjakartoz

No	Festival and Award	Years
1.	Layar Komunitas Jogja NETPAC Asian Film Festival	2018
2.	Official selection Plaza Indonesia Film Festival	2019
3.	Finalis Juree awards Vidsee	2020

Sumber: olahan peneliti tahun 2020

Hingga saat ini, pada akhirnya film Loz Jogjakartoz *dipublish* ke platform Youtube, tujuannya tidak lain dan tidak bukan adalah untuk mempertemukan film dengan penontonnya dengan cakupan yang lebih luas.

Dalam penelitian ini, penulis juga meninjau beberapa skripsi tentang manajemen produksi yang tentu memiliki persamaan dan perbedaan dalam proses penelitiannya.

Penulis juga meninjau kepada beberapa penelitian yang juga membahas tentang film yang berkaitan dengan penelitian ini, yang pertama adalah Analisis Semiotika Pada Film Senyap Karya Joushua Oppenheimer (2015) yang diteliti oleh Ricky Widiyanto, Desie. M.D. Warouw, dan Johny. J. Senduk. Penelitian ini membahas tentang film sebagai sebuah teks yang mana bisa memunculkan banyak multi tafsir yang sarat akan makna, persamaan dengan penelitian peneliti adalah sama sama menggunakan film sebagai subjek penelitian, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada jenis film yang diteliti, penelitian terdahulu meneliti tentang film dokumenter, sedangkan peneliti

meneliti tentang film fiksi, dan juga pengambilan sudut pandang yang berbeda, peneliti menggunakan sudut pandang analisis manajemen produksi, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan sudut pandang analisis semiotika.

Penelitian kedua adalah Strategi Promosi Film Ada Apa Dengan Cinta 2 Melalui Media Online (2017) oleh Achmad Safeii Ma'Arif, M. Iqbal Sultan, Tuti Bahfiarti. Penelitian ini membahas tentang promosi film melalui media online, persamaannya adalah sama-sama membahas tentang promosi film, perbedaannya adalah penelitian terdahulu hanya membahas tentang promosi film tanpa menjelaskan proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

Penelitian ketiga adalah Model Alternatif Film Pendek Animasi 3D Bagi Anak-Anak (2014) oleh Alfian Styawan. Penelitian ini membahas tentang animasi 3D sebagai sarana alternatif bagi anak-anak dalam Sendratari Mahakarya Borobudur. Persamaan dengan penelitian dari peneliti adalah sama-sama membahas tentang pra-produksi, produksi, dan pasca produksi film. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah pembahasan tipe film yang dipilih, peneliti menggunakan jenis film fiksi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan film animasi sebagai objek penelitian. Selain itu perbedaan juga berada pada target audiensnya, penelitian terdahulu menyasar kepada audiens anak-anak, sedangkan penelitian peneliti lebih menyasar kepada kalangan umum.

Keempat, Manajemen Produksi Film “SITI” karya PT . Fourcolours Films Pada Tahun 2014 oleh Harven Harfiandi. Yang menjadi persamaan pembahasan dengan penelitian peneliti adalah sama sama membahas tentang manajemen produksi film fiksi. Yang menjadi perbedaan adalah *treatment* pembuatan filmnya, ketika film Siti menggunakan warna film hitam-putih, film Loz Jogjakartoz menggunakan warna yang lebih *colorfull* dengan sentuhan *feel RGB*nya.

Yang membuat penelitian ini berbeda dengan penelitian lain adalah tentu saja objek yang diteliti, film Loz Jogjakartoz bukan sekedar film dengan isu lokal yang dikemas secara gaya populer, namun ada arti didalamnya, *setting* warna lampu warna-warni memiliki bahasa tersirat yang ingin menunjukkan bahwa begitulah warna-warni kehidupan di Yogyakarta.

“Kenapa itu sekarang menjadi warna-warni, ya itulah warna-warni kehidupan di Jogja yang sebenarnya, jadi itu menjadi semacam bahasa metafor dari teknologi, dan itu menjadi menarik” (Hasil wawancara dengan sutradara Loz Jogjakartoz Sidharta Tata pada tanggal 22 Agustus 2020).

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana manajemen produksi Film “Loz Jogjakartoz” pada tahap Pra-produksi, Produksi, dan Pasca produksi?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan manajemen produksi Film “Loz Jogjakartoz” karya Kebon Studio pada tahap Pra-produksi, Produksi, dan Pasca produksi.

2. Mendeskripsikan model manajemen produksi Film “Loz Jogjakartoz” karya Kebon Studio.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian tentang manajemen produksi film “Loz Jogjakartoz” dapat menjadi sumber informasi bagi mahasiswa maupun masyarakat khususnya dalam hal perkembangan ilmu tentang manajemen produksi film.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi, sumber inspirasi, maupun evaluasi bagi para produser film dan sineas di Indonesia yang sedang atau akan menggeluti di dunia perfilman.

#### **E. Kajian Teori**

##### **1. Manajemen Produksi Film**

###### **a) Pra Produksi**

Pra Produksi memiliki power 70% dalam proses pembuatan film. Semakin matang pra produksi sebuah film maka akan semakin sempurna film itu di buat, karena proses shooting film adalah praktik dan pelaksanaan dari pra produksi, hal yang membosankan (Prasetyo, 2014: 4). Dalam pembuatan film, pra produksi menjadi hal yang sangat penting, semakin serius persiapan dalam pra produksi, maka akan semakin mudah tahapan tahapan selanjutnya.

## 1) Menciptakan Visi & Misi

Seluruh proses pra-produksi berawal dari sini, pada proses ini, kita mulai membuat visi dan misi film yaitu dengan menentukan jenis film, genre film, format film dan untuk apa film kita buat. Tentunya setelah sebelumnya menentukan ketua dari team ini. Kekompakan, konsekuensi dan keuletan adalah kunci dari semua proses pembuatan film (Prasetyo, 2011: 4).

## 2) Menyusun Tim Produksi

Dalam penyusunan tim produksi, tim yang harus dibentuk harus sesuai dengan kebutuhan film, tidak boleh kurang dan tidak boleh lebih, pembagian *job desk* juga harus sesuai dengan kemampuan individu didalam suatu tim produksi.

### a) Produser/*Producer*

Produser mengepalai departemen produksi yang bisa jadi penggerak awal sebuah produksi film. Ada lebih dari satu orang yang menyandang predikat setara produser dalam sebuah produksi film (Effendy, 2009: 40).

#### 1) *Executive Producer(s)*

Predikat ini umumnya disandang oleh satu atau sejumlah orang yang menjadi inisiator produksi sebuah film. Ia atau merekalah yang bertanggung jawab atas

praproduksi proposal dan penggalangan dana produksi (Effendy, 2009: 40).

2) *Associate Producer(s)*

*Associate Producer* adalah satu atau sejumlah orang yang punya hak mengetahui jalannya produksi maupun mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar produksi. Sekalipun demikian, *associate producer* tak punya hak untuk mencampuri segala keputusan yang diambil dalam sebuah produksi film (Effendy, 2009: 41).

3) *Produser/Producer(s)*

Predikat ini disandang oleh orang yang memproduksi film, bukan yang membiayai atau menanam investasi dalam sebuah produksi film. Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim produksi sesuai tujuan yang ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi, sesuai dengan anggaran yang telah disepakati oleh *executive producer(s)* (Effendy, 2009: 41).

4) *Line Producer(s)*

*Line producer(s)* tak ubahnya seorang penyelia (supervisor), tugasnya membantu memberi masukan dan alternatif atas masalah-masalah yang dihadapi oleh

seluruh departemen dalam lingkup manajerial dan dalam batasan anggaran yang sudah disepakati. Dalam praktiknya, *Line Producer*, sejaitnya tidak terlibat dalam urusan kreatif (Effendy, 2009: 41).

b) Sutradara/*Director*

Kerja sutradara dimulai memecah skenario ke dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar (Effendy, 2009: 42).

Dalam proses pra produksi, sutradara harus berkomunikasi secara intensif kepada seluruh kru yang bertugas, terutama kepada tim kreatif, karena pengembangan alur cerita akan secara langsung berkaitan dengan sutradara, sehingga penjelasan cerita kepada seluruh departemen harus jelas sehingga tidak terjadi *miss communication*.

1) Asisten Sutradara/*First Assistant Director*

Di tahap praproduksi, diperlukan seseorang untuk membantu sutradara menerjemahkan hasil *director's treatment* ke dalam *script breakdown* dan *shooting schedule*. Orang ini diberi predikat asisten sutradara 1. Asisten sutradara 1 ini jugalah yang mendiskusikan segala keperluan *shooting* dengan manajer produksi (Effendy, 2009: 47).

c) Penulis Skenario/*Script Writer*

*Skenario* adalah hal terpenting dalam proses produksi film, meskipun kemampuan sutradara dan team produksinya yang juga memegang peranan dalam mentranslate scenario menjadi sebuah gambar bergerak. Seorang penulis skenario yang baik, pasti mengetahui segmentasi cerita berdasarkan usia penonton, mulai dari anak-anak (5 - 12 tahun), remaja (13 - 17 tahun), dewasa (usia 18+), dan umum (bisa dinikmati segala usia). penggolongan berdasarkan umum dimaksudkan agar film yang dibuat sesuai dengan target penonton (Prasetyo, 2011: 8).

d) Manajer Produksi/*Production Manager*

Kerja seorang manajer produksi sebagai koordinator harian yang mengatur kerja dan memaksimalkan potensi seluruh departemen yang ada dalam produksi sebuah film. Manajer produksi adalah pengurus segala bentuk kebutuhan dalam *shooting* seperti alat, logistik, anggaran, rincian dana, transportasi, akomodasi, dan lainnya (Effendy, 2009: 42).

e) Desainer Produser/*Production Designer*

Tugas utama seorang desainer produser adalah membantu sutradara menentukan suasana dan warna apa yang akan tampil dalam film. Di Indonesia sendiri



jabatan ini masih langka. Persyaratan pengetahuan luas adalah salah satu sebab posisi ini jarang terisi. Biasanya fungsi kerja ini dilakukan bersama-sama antara sutradara, penata artistik, dan penata fotografi (Effendy, 2009: 45).

f) Penata Fotografi/*Director Of Photography*

Secara teknis, seorang penata fotografi menentukan kualitas gambar yang terekam dalam film. Di Indonesia, sering terjadi salah kaprah terhadap pendefinisian antara penata fotografi dengan operator kamera, memang di beberapa sistem produksi, penata fotografi dapat juga merangkap sebagai operator kamera, tetapi tidak harus.

Operator kamera adalah orang yang mengoperasikan kamera, sementara penata fotografi mengepalai departemen yang mungkin saja terdiri dari sejumlah operator kamera (Effendy, 2009: 47).

g) Departemen Artistik

Departemen artistik memiliki tanggung jawab yang tidak kalah besar daripada bidang lainnya, yaitu penataan ruang sesuai kebutuhan scenario, wardrob (busana) pemain sesuai kebutuhan skenario, tata lampu juga sesuai kebutuhan skenario (Prasetyo, 2011: 6).

Dalam pembuatan film, perlu adanya perencanaan *shooting* yang diperuntukan untuk mempermudah proses pada saat produksi kedepannya, beberapa perencanaan tersebut adalah:

a) Desain Produksi

Desain produksi lebih mengacu kepada kerangka atau rancangan produksi dimana proses produksi/*shooting* sebenarnya hanyalah pelaksanaan dari rancangan yang telah dibuat. Sebagai pembelajaran untuk mempermudah proses produksi *breakdown* dibagi menjadi 2 yaitu, *script* dan *budget*, Disinilah proses vital sebuah produksi (Prasetyo, 2011: 13).

b) *Script Breakdown*

Adalah proses menguraikan skenario menjadi informasi yang besrkaitan dan dibutuhkan pada saat shooting dimulai. *Script breakdown* memuat informasi tentang jumlah pemain, kebutuhan kostum, kebutuhan make up, kebutuhan artistic, bahkan kebutuhan dana untuk proses produksi film. *Script breakdown* juga dapat menentukan jadwal *shooting* berdasarkan informasi per *scene* yang telah diuraikan (Prasetyo, 2009: 13).

c) *Budget Breakdown*

Estimasi *budget* untuk pembuatan film dapat dilihat melalui *script breakdown* dan *shooting schedule* yang telah disusun. Pembuatan *budget breakdown* dapat direncanakan melalui waktu dan lokasi shooting film yang dapat di lihat pada *shooting schedule*, jumlah pemain dan figuran yang akan dipakai dapat dilihat lewat kolom *cast and extras*, jenis busana dan *make-up* yang akan dipakai pemain dapat di lihat pada kolom *wardrobe* dan *make-up*, serta Total kebutuhan *property* setiap *scene* di kolom *property*. (Prasetyo, 2011: 14).

Informasi daftar belanja kebutuhan pembuatan film yang diperoleh dari *script breakdown*, bukanlah total anggaran produksi, masih ada departemen yang belum melampirkan mata anggarannya, yaitu departemen logistik. Bahkan jumlah crew dan honor juga belum masuk ke daftar *budget* (Prasetyo, 2011: 15).

#### d) *Casting* Pemain

Menurut Prasetyo (2011) ada bermacam-macam jenis casting, yaitu:

##### 1. *Casting by ability*

Berdasarkan kecakapan (pandai), biasanya untuk perang utama.

2. *Casting by type*

Berdasarkan kecocokan fisik si pemain.

3. *Anti type casting*

Berdasarkan bertentangan dengan watak dan fisik si pemain (*educational casting*).

4. *Casting to emotional temperament*

Berdasarkan hasil observasi hidup pribadi, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegang.

5. *Therapeutic casting*

Berdasarkan pertentangan watak aslinya dengan maksud mengurangi ketidak seimbangan jiwanya.

e) *Reading dan Rehearsal*

Proses Reading dan rehearsal adalah proses akhir dari pra produksi dimana semua pemain yang telah ditunjuk, bersama-sama membaca dan mempelajari skenario. Sebelum proses ini dilaksanakan seluruh pemain harus mendapatkan skenario terlebih dahulu untuk dipelajari, minimal satu minggu sebelum proses *reading* dan *rehearsal*. Dalam proses ini semua adegan dalam skenario dilakukan, mulai dari artikulasi, ekspresi,

gestur, dialog, dan semua aktivitas yang tercantum di dalam *script* atau skenario (Prasetyo, 2011: 17).

## **b) Produksi**

Produksi adalah hari dimana melaksanakan *shooting* dimulai, sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan dengan matang dalam tahap pra produksi sebelumnya. Sebelum masuk ke produksi ada baiknya tim melakukan *check point* terlebih dahulu persiapan *shooting* yang akan dilakukan. Beberapa aspek yang harus dicek terlebih dahulu adalah

### 1) Peralatan *shooting*

Dalam proses *shooting* tentu saja setiap *crew* yang bertugas harus memiliki alat penunjang untuk melaksanakan *shooting*. Secara umum, peralatan *shooting* terdiri dari:

#### a) Kamera

*Shooting format* menentukan jenis kamera yang dipakai penata fotografi (35mm, 16mm, betacam SP, dll), tiap jenis mempunyai perlengkapan pendukung seperti lensa dan filter yang berbeda (Effendy, 2009: 60).

#### b) Lampu

Pemilihan jenis dan jumlah lampu berikut perlengkapannya seperti filter lampu sangat tergantung pada diskusi

antara penata fotografi dengan penata artistik dan sutradara juga pada kunjungan ke lokasi *shooting* (Effendy, 2009: 61).

c) Kabel

Konfirmasi ulang dengan penata fotografi tentang jenis dan jumlah kabel, karena pada lokasi tertentu bisa jadi membutuhkan tambahan kabel. Di lokasi *shooting* akan banyak sekali kabel saling melintang sesuai dengan komposisi lampu (Effendy, 2009: 61).

d) Perlengkapan Pendukung Lainnya

Bagian ini sangat tergantung dengan kebutuhan *shooting* yang akan dilaksanakan, setiap jenis *shooting* yang berbeda, maka perlengkapan pendukung lainnya juga akan berbeda.

Buatlah daftar kebutuhan perlengkapan pendukung untuk film anda dan periksa ulang semuanya. Catat semua kebutuhan, seperti tangga, karton hitam, selotip, dan sebagainya (Effendy, 2009: 62).

2) Lokasi

Lokasi termasuk dalam hal penting saat proses produksi dilaksanakan. Dalam pelaksanaan produksi, perihal lokasi harus diperhatikan dan dipertimbangkan secara seksama. Banyak faktor yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan seperti, akses, izin, keamanan, suara, kegiatan rutin masyarakat sekitar, barang kebutuhan

*shooting* yang boleh/tidak boleh dipergunakan, sumber listrik, sumber air, cuaca, foto lokasi, dan denah lokasi.

### 3) Tata Suara

Desain tata suara yang baik memuat ketiga elemen semenjak awal. Misalnya tidak perlu musik, maka sebaiknya dialog dan efek suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan film yang akan diproduksi (Effendy, 2009: 67).

#### a) Dialog

Proses perekaman dialog bisa dilakukan dengan dua cara, langsung (*direct sound*) atau tidak langsung (*after recording*). Kelebihan dari *direct sound* adalah bahwa suara yang terekam akan mencerminkan *mood* pemeran saat *shooting* dilakukan. Dengan begitu, suara yang terekam diperkuat oleh gambar dan suasana yang muncul saat *shooting*. Sedangkan kelemahannya adalah perekaman suara kadang tidak sesuai dengan ekspektasi, karena di lokasi *shooting* tertentu akan banyak suara *noise* yang akan masuk (Effendy 2009: 67).

*After recording* memberi keluasaan kepada *filmmaker* untuk merekam suara tanpa gangguan suara di lokasi karena proses perekaman suara dilakukan di studio. Sedangkan kelemahannya adalah *mood* yang lebih sulit dicapai ketimbang perekaman suara dengan *direct sound* (Effendy, 2009: 68).

#### b) Musik

Musik dibagi menjadi dua, ilustrasi musik (*music illustration*) dan *theme song*. ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana (Effendy, 2009: 69)

*Theme song* adalah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut ataupun lagu yang telah populer sebelumnya biasanya dipilih sendiri oleh sutradara dan produser) (Effendy,2009: 69).

c) Efek suara (*sound effect*)

Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Efek suara perlu untuk memanjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan memasukkan semua bunyi yang masuk akal dengan cerita dan menghilangkan semua yang tidak perlu (Effendy, 2009: 69).

4) *Script Continuity Report*

Nantinya laporan cript supervisor ini dijadikan pedoman untuk mengetahui *shoot* mana yang dipilih sutradara. Pada tahap pasca produksi, editor memilih gambar pilihan sutradara berdasarkan *script continuity report* ini. Karenanya dalam *script continuity report*, *script supervisor* harus mencatat semua informasi selengkap mungkin (Effendy, 2009: 73).

5) *Camera report*



Selama *shooting* berlangsung, salah seorang asisten kamera membuat *camera report*. Laporan ini menjadi acuan untuk mencari *shoot* yang telah direkam dan dianggap baik untuk keperluan editing gambar, terutama bila menggunakan format film (Effendy, 2009: 73).

6) *Sound Sheet Report*

Laporan ini dikerjakan oleh *sound recordist* dan akan dijadikan acuan dalam mengedit suara pada tahap pasca produksi nanti. /yang disusun dengan teliti, lengkap, dan akurat bisa membantu penata suara dan editor melakukan kerjanya (Effendy, 2009: 74).

7) *Daily Production Report*

Isikan semua informasi yang telah diperoleh setiap usai *shooting* (*wrap*) ke dalam *daily production report* yang harus ditandatangani oleh asisten sutradara 1 dan manajer produksi. Laporan ini berguna sebagai alat kontrol dan informasi guna mengambil keputusan tentang pelaksanaan *shooting* pada hari-hari berikutnya (Effendy, 2009: 74).

**c) Pasca Produksi**

Tahapan pasca produksi adalah tahapan terakhir dalam proses produksi film sebelum film dipublikasikan atau didistribusikan kepada khalayak yang lebih luas, dalam proses pasca produksi, ada beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu.

### 1) *Cutting*

Disinilah proses editing video yang sesungguhnya meliputi ; pemilihan gambar, pemotongan gambar, penyisipan gambar dan penggabungan gambar. Dalam proses ini selalu menggunakan scenario sebagai patokan dalam proses penyuntingan sehingga tidak menjadi bingung dan diharapkan proses dapat berjalan lancar (Prasetyo, 2011: 33).

### 2) Audio

Konsep dasar dari editing audio sebenarnya tidak jauh berbeda dengan editing pada video (*cutting*). Editing audio lebih kepada channeling yaitu menaikkan chanel volume audio agar audio rata, sehingga tidak ada suara/dialog pemain yang terlalu pelan dan;atau terlalu keras (Prasetyo, 2011: 36).

### 3) *Rendering*

Hasil shooting kini telah selesai *diedit* dan sudah dapat dinikmati potongan-potongan gambar yang telah di urutkan sesuai *scenario*. Tahap terakhir dari proses editing adalah *render/encoding* yaitu proses penggabungan kembali *file-file* potongan hasil *editing* sebelumnya menjadi satu *file film* utuh, yang nantinya akan kita masukan ke media *CD/DVD/Tape* (Prasetyo, 2011: 37).

Dapat disimpulkan secara garis besar, manajemen produksi berkaitan dengan seluk beluk proses pembuatan film dari tahap awal perancangan, eksekusi, hingga proses akhir *editing*. Tahapan tersebut tidak lain dan tidak bukan sudah dirancang

sedemikian rupa agar proses berjalan lancar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sejak awal.

## **2. Klasifikasi Film**

### **a) Jenis Film Menurut Ceirta**

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan ekperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan non cerita (Pratista, 2011).

#### **1) Film Dokumenter**

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa, atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi (otentik) (Pratista, 2011: 29).

#### **2) Film Fiksi**

Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangancerita yang jelas (Pratista, 2011: 31).

#### **3) Film Ekperimental**

Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film ekperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri (Pratista, 2011: 34).

#### **b) Jenis Film Menurut Orientasi Pembuatannya**

Yang dimaksud orientasi disini adalah tujuan film dibuat dilihat dari sudut pandang ekonomi dan segemen pemasarannya, tentu saja dilihat dari segi keuntungan secara materialistisnya.

##### 1) Film Komersial

Orientasi pembuatan film komersial adalah bisnis dan mengejar keuntungan. Dalam klasifikasi ini, film memang dijadikan sebagai komoditas industrialisasi. Sehingga film dibuat sedemikian rupa agar memiliki nilai jual dan menarik untuk disimak oleh berbagai lapisan khalayak. Film komersial biasanya lebih ringan, atraktif, dan mudah dimengerti agar lebih banyak orang yang berminat untuk menyaksikannya (Pramesti. 2014: 25).

##### 2) Film Non Komersial

film non-komersial ini dibuat bukan dalam rangka mengejar

target keuntungan dan azasnya bukan untuk menjadikan film sebagai komoditas, melainkan murni sebagai seni dalam menyampaikan suatu pesan dan sarat akan tujuan. Karena bukan dibuat atas dasar kepentingan bisnis dan keuntungan, maka biasanya segmentasi penonton film non-komersial juga terbatas (Pramesti, 2014: 25).

### c) **Jenis Film Menurut Genre**

Menurut Javandalasta dalam Yulianti (2013: 9) dalam film kita akan mengenal istilah Genre atau untuk mudahnya kita bisa menyebutnya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Ini digunakan untuk mempermudah penonton untuk menentukan film apa yang akan ia tonton

#### 1) Genre Film Action Laga

Genre ini biasanya bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup atau adegan pertarungan.

#### 2) Genre Film Komedi

Genre film ini adalah film-film yang mengandalkan kelucuan-kelucuan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.

#### 3) Genre Film Horor

Genre film ini adalah misteri, biasanya menyetengahkan cerita yang terkadang berada di luar akal umat manusia.

#### 4) Genre Film Thriller

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.

#### 5) Genre Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan sci-fi. Ilmuwan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur.

#### 6) Genre Film Drama

Genre film yang biasanya banyak di sukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

#### 7) Genre Film Romantis

Genre film ini mengisahkan romansa cinta sepasang kekasih. Kebanyakan penonton yang melihat akan terbawa suasana romantis yang diperankan oleh pemainnya. Film romantis bisa didefinisikan sebagai film yang plot utamanya (dasar pikiran filmnya) berputar tentang perkembangan romantisme dari kisah tokoh utama. Berdasarkan pengertian tersebut, maka genre film romantis mudah ditemui pada film-film, setidaknya genre ini mendampingi genre utamanya.

#### **d) Jenis Film Menurut Alur**

##### 1) Alur Maju

Ceritanya bergerak maju. Contoh sederhananya adalah misalnya cerpen itu awalnya menceritakan tentang seorang anak kecil dan berkembang / berakhir saat dia telah remaja.

##### 2) Alur Mundur

Cerita bergerak mundur, alias flashback. Biasanya bercerita tentang latar belakang sebuah kejadian. Misalnya cerita tentang seorang pengusaha sukses yang membayangkan kisah hidupnya di masa muda yang penuh perjuangan hidup.

##### 3) Campuran

Cerita yang memiliki campuran alur maju dan mundur, cerita ini dimulai di tengah-tengah. Sementara cerita berkembang maju, beberapa kali di tampilkan beberapa potongan flashback yang menjelaskan latar belakang cerita.

Berhubungan dengan manajemen produksi, pengklasifikasian film sangatlah penting, sebelum membuat film, tentu saja cerita, orientasi, dan genre harus ditentukan sejak awal, sebagai contoh *budget* film komersil dan film non-komersil memiliki *range* yang berbeda sehingga dalam perencanaan finansial yang berkaitan dengan kelangsungan proses produksi harus tepat.

### 3. Kesan Artistik Dalam Representasi Film

Dalam produksi film ada dua proses yang harus diperhatikan, yaitu proses kreatif dan proses teknis, kedua proses ini harus saling melengkapi satu sama lain demi terwujudnya film yang memiliki cerita menarik serta memiliki hasil teknis yang bagus juga.

Audio dan visual menjadi aspek penting didalam pembuatan film. Aspek visual dalam sebuah film adalah perpaduan dari aspek sinematik dan artistik,

Salah satu hal yang paling penting pada cerita film yang berkaitan dengan proses membangun sebuah *visual storytelling* adalah metafora visual (*visual metaphor*) yaitu kemampuan gambar untuk menyampaikan makna cerita yang sebenarnya. Gambar yang bermakna adalah gambar yang setiap aspeknya memiliki nilai emosional, simbol, dan pemaknaan konotasi, tidak ada aspek di dalam gambar yang terekam tanpa rencana. Setiap elemen, setiap warna, serta setiap bayangan memiliki tujuan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita (Brown, 2012: 68). Aspek ini adalah kunci penting dalam pembuatan film, karena film adalah produk seni dari sebuah cerita yang divisualkan. Karya film yang baik adalah film yang memiliki *mood* dan *look* yang dapat dibentuk dan dapat mewakili cerita tersebut, sehingga penonton dapat dibuat seolah masuk dan merasakan apa yang terjadi di dalam film tersebut.

Dalam konteks pembahasan ini, kesan artistik tidak hanya terbatas oleh departemen atristik film yang mengurus bagian *wardrobe*, *makeup*, dan *setting* tata letak. Tetapi kesan artistik bisa dicapai melalui *visual storytelling*, Elemen atau



tools di dalam membangun sebuah *visual storytelling* melalui teknik sinematografi dibagi menjadi beberapa elemen (Blain, 2011:4):

- 1) *The frame* atau pembingkaiian komposisi gambar.
- 2) Pemilihan cahaya dan warna.
- 3) Pemilihan lensa.
- 4) Penggunaan pergerakan kamera.
- 5) Penambahan tekstur pada gambar.
- 6) Penggunaan *establishing* pada cerita.
- 7) Penggunaan *point of view shot*.

- a. Komposisi Gambar

Komposisi gambar adalah faktor mendasar dalam mewujudkan *visual storytelling*. Sinematografer harus bisa mengarahkan penonton untuk fokus dalam menonton film, fokus yang dimaksud bukan hanya terpaku pada penonton yang secara terus menerus melihat layar, tetapi bagaimana *filmmaker* dapat membuat gambar yang menarik dan bermakna, sehingga penonton juga secara tidak langsung dapat mengeksplor maksud dan tujuan *filmmaker* dalam pengambilan *shot per shot* dalam sebuah film. Elemen terpenting yang harus

diperhatikan di dalam pembingkaiian komposisi gambar adalah tingkat kecerahan (lighting), warna, ukuran, bentuk, gerak, kecepatan, dan arah. Melalui manipulasi terhadap unsur-unsur pembingkaiian komposisi gambar tersebut dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton sertamenciptakan respon emosional terhadap penonton (Mascelli, 2010:201).

b. Pemilihan *Lighting*

Pemilihan pencahayaan juga dapat menjadi faktor dalam menimbulkan kesan artistic dalam sebuah film. Dalam dunia *lighting* terdapat sebutan *three point of lighting*, ini adalah *basic* peletakan cahaya dalam divisi *lighting* dalam produksi film. *Three point of lighting* terdiri dari *key light*/ cahaya utama, *fill-in light*/ cahaya pengisi, dan *back light*/ cahaya belakang. *Key light* merupakan cahaya utama yang di arahkan pada subjek. *Key light* merupakan sumber pencahayaan paling dominan dan juga sebagai kunci atau patokan dari settingan lampu yang lainnya. *Fill-in light* merupakan cahaya pengisi yang berfungsi untuk menghilangkan bayangan subjek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill-in light* ditempatkan berseberangan dengan subjek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*. Intensitas pencahayaan *fill-in light* lebih rendah dari *key light* bertujuan untuk memberikan dimensi terhadap subjek. *Back light* merupakan pencahayaan dari arah belakang objek, berfungsi untuk memberikan dimensi agar memisahkan subjek dengan latar belakang. Intensitas pencahayaan *back light* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill-in light*, dan tentu saja tergantung pada subjeknya. (Andi Purba, 2013). Selain penggunaan tersebut, warna cahaya juga berpengaruh dalam membangun *mood* film yang di inginkan, secara mendasar, dalam perfilman terdapat dua tipe warna lampu, yaitu *day light* dan *tungsten*, tetapi seiring berkembang zaman, banyak film yang menggunakan warna-warna yang tidak natural, seperti warna *RGB*, penggunaan warna ini tidak serta merta tanpa tujuan, kembali lagi dengan tujuan awal pembentukan *mood* film, warna lampu tersebut juga dibutuhkan, tentu sesuai dengan cerita dan kesepakatan bersama.

#### **4. Gaya Komunikasi Sutradara dalam Manajemen Produksi**

Aristoteles menyebutkan bahwa manusia adalah *zoon politicon* atau makhluk sosial. Dalam berkehidupan bersosial, manusia tentu membutuhkan komunikasi, dalam berkomunikasi, manusia tentu memiliki maksud dan tujuan tertentu. Tujuan manusia dalam berkomunikasi tentu agar pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator dapat tersampaikan dan diterima oleh komunikan.

Dalam konteks dunia kreatif, lebih spesifiknya di dunia perfilman, komunikasi menjadi hal yang penting dalam teori dan praktiknya, secara sadar, proses produksi film adalah proses kolektif organisasi yang dilakukan secara bersama-sama, sehingga penyatuan ide, gagasan, maksud, dan tujuan film dapat diperoleh melalui komunikasi yang baik dari setiap aspek di dalamnya.

Sutradara sebagai “nahkoda” dalam pembuatan film, harus pandai dalam berkomunikasi, terlebih dia juga harus menyelaraskan visi dan misinya kepada seluruh *crew* demi terciptanya film yang diinginkan. Banyak cara dalam berkomunikasi baik verbal maupun non verbal, setiap diri pribadi memiliki gaya komunikasi yang berbeda.

Menurut Sendjaja Djuarsa (2004) dalam buku Teori Komunikasi terdapat 6 gaya komunikasi yaitu:

*a. The Controlling Style.*

Gaya komunikasi ini bersifat mengendalikan ditandai dengan adanya satu

kehendak atau maksud untuk membatasi, memaksa dan mengatur perilaku, pikiran dan tanggapan orang lain. Orang-orang yang menggunakan gaya komunikasi ini dikenal dengan nama komunikator satu arah (*one way communication*).

*b. The Equalitarian Style.*

Aspek penting komunikasi adalah adanya landasan kesamaan. Gaya komunikasi ini ditandai dengan berlakunya arus penyebaran pesan-pesan verbal secara lisan maupun tulisan yang bersifat dua arah (*two-way communication*). Dalam gaya komunikasi ini, tindak komunikasi ini dilakukan secara terbuka. Artinya, setiap anggota organisasi dapat mengungkapkan gagasan ataupun pendapat dalam nuansa yang rileks, santai dan normal. Dalam suasana yang demikian, memungkinkan setiap anggota organisasi mencapai kesepakatan dan pengertian bersama.

*c. The Structuring Style.*

Gaya komunikasi yang berstruktur ini, memanfaatkan pesan-pesan verbal secara tertulis maupun lisan guna memantapkan perintah yang harus dilaksanakan, penjadwalan tugas dan pekerjaan serta struktur organisasi. Pengirim pesan lebih memberi perhatian kepada keinginan untuk mempengaruhi orang lain dengan jalan berbagi informasi tentang tujuan organisasi, jadwal kerja, aturan dan prosedur yang berlaku dalam organisasi tersebut.

*d. The Dinamic Style*

Gaya komunikasi yang dinamis ini memiliki kecenderungan agresif, karena pengirim pesan atau sender memahami bahwa lingkungan pekerjaan berorientasi pada pekerjaan. Gaya komunikasi ini sering dipakai oleh juru kampanye atau supervisor yang membawahi para wiraniaga. Tujuan utama gaya komunikasi ini adalah menstimulasi atau merangsang pekerja/karyawan untuk bekerja dengan lebih cepat atau lebih baik. Gaya komunikasi cukup efektif digunakan dalam mengatasi persoalan-persoalan yang bersifat kritis, namun dengan persyaratan bahwa karyawan mempunyai kemampuan yang cukup untuk mengatasi masalah yang kritis tersebut.

*e. The Relinquishing Style.*

Gaya komunikasi ini lebih mencerminkan kesedian untuk menerima saran, pendapat ataupun gagasan orang lain, dari pada keinginan memberikan perintah, meskipun pengirim pesan mempunyai hak memberi perintah dan mengontrol orang lain. Pesan-pesan dalam gaya komunikasi ini akan efektif ketika pengirim pesan atau sender akan bekerja sama dengan orang-orang yang berpengetahuan luas, berpengalaman, teliti serta bersedia untuk bertanggung jawab atas semua tugas atau pekerjaan yang dibebarkannya.

*f. The Withdrawal Style.*

Akibat yang muncul jika gaya ini digunakan melemahnya tindak komunikasi, artinya tidak ada keinginan dari orang-orang yang memakai gaya ini untuk

berkomunikasi dengan orang lain, karena ada beberapa persoalan ataupun kesulitan antarpribadi yang dihadapi oleh orang-orang tersebut. Dalam deskripsi konkrit adalah ketika seseorang mengatakan “saya tidak ingin dilibatkan dalam persoalan ini”, pernyataan ini bermakna dia ingin melepaskan diri dari tanggung jawab, tetapi juga mengindikasikan suatu keinginan untuk menghindari berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, gaya komunikasi ini tidak layak dipakai dalam komunikasi organisasi.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian Manajemen Produksi Film Loz Jogjakartoz, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang/jasa. Hal terpenting dari suatu barang atau jasa berupa kejadian/fenomena/gejala *social* adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori (Satori dan Komariah, 2012). berbeda dengan penelitian kuantitatif yang dapat menentukan variabel-variabel yang akan diteliti, gejala dalam penelitian kualitatif memiliki sifat holistik (tidak bisa dipisah-pisahkan), sehingga penelitian kualitatif tidak bisa hanya mengandalkan variable-variabel yang

diteliti tetapi juga harus keseluruhan situasi sosial yang diteliti, meliputi tempat, pelaku, dan aktivitas.

Dengan metode deskriptif kualitatif, peneliti berusaha menggali informasi dan berusaha menyajikan data dan fakta yang terjadi dilapangan. Peneliti menggunakan film “Loz Jogjakartoz” sebagai objek penelitian melalui manajemen produksi filmnya.

## **2. Lokasi Penelitian**

Tempat dan lokasi untuk penelitian ini akan dilakukan di rumah produksi (*production house*) Kebon Studio yang beralamat di Joyonegaran MG II 893, Wirogunan, Mergangsan, Yogyakarta , Daerah Istimewa Yogyakarta 55151.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data sebagai kebutuhan penelitian, informasi dan data bisa didapatkan melalui beberapa cara, menurut Catherine Marshall, Gretchen B. Rossman dalam Andriani, Auliya, Fardani, Ustiawaty, Utami, Sukmana, Istiqomah (2020: 122). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan dokumentasi.

### **a. Wawancara**

Nazir dalam Andriani, Auliya, Fardani, Ustiawaty, Utami, Sukmana, Istiqomah (2020: 138) memberikan pengertian wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Dalam mendapatkan informasi melalui teknik wawancara, peneliti harus mendapatkan informan yang paling mengerti dan memahami objek yang akan diteliti, dalam konteks ini adalah film. Dalam manajemen produksi film, ada dua informan yang harus dilibatkan dalam penelitian yaitu sutradara dan produser, adapun informan yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah Rheno Agung Yudhanto selaku produser film dan Sidharta Tata selaku sutradara dan penulis film. Peneliti memilih produser dan sutradara dikarenakan dua *jobdesk* tersebut adalah sosok yang paling mengerti tentang film tersebut, produser di bagian manajerial dan sutradara di bagian cerita.

Wawancara, berdasarkan tingkat formalitasnya, dibedakan menjadi (1) wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*), (2) wawancara semi-terstruktur, dan (3) terstruktur (Suwartono, 2014: 49). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara yang terstruktur agar wawancara lebih terarah. Sebelumnya peneliti sudah menyiapkan *question list* yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### b. Dokumentasi



Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain (Andriani, Auliya, Fardani, Ustiawaty, Utami, Sukmana, Istiqomah, 2020: 149). Peneliti menggunakan dokumentasi dalam bentuk catatan wawancara, foto, dan juga rekaman suara transkrip wawancara yang sudah dilakukan melalui *voice note* ataupun rekaman audio secara langsung.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2013: 244) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

##### *a. Data Reduction (Reduksi Data)*

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2013: 247). Secara garis besar reduksi data dimaksudkan untuk mengurangi data-data yang tidak penting yang tidak mewakili penelitian yang sedang dijalankan, sehingga kesimpulan lebih mudah untuk dicapai dan ditemukan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam hal ini Miles *and* Huberman dalam Sugiyono (2013: 249) menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Berbeda dengan kuantitatif yang menyajikan data menggunakan tabel, grafik, dan sejenisnya, penelitian kualitatif menggunakan uraian-uraian yang sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian.

c. *Conclusion Drawing and Verification* (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat semen tara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2013: 252).

## 5. Validasi Data

Menurut Barlian (2016: 68) salah satu pelaksanaan validasi data adalah triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai

pengecekan data dari berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian triangulasi dapat dibagi atas 3 (tiga) yaitu:

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berguna untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti hingga menghasilkan sesuatu kesimpulan selanjutnya diminta kesepakatan dengan sumber informan (Barlian, 2016: 68).

b. Triangulasi Teknik

Berguna untuk menguji kredibilitas data yang diperoleh dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Berlian, 2016: 69).

c. Triangulasi waktu

Berguna untuk pengujian kredibilitas data yang diperoleh melalui wawancara atau teknik lain dalam waktu atau situasi berbeda (Berlian, 2016: 69).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode validasi data triangulasi waktu, dikarenakan peneliti menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data dan mengolah data di waktu dan situasi yang berbeda.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mendapatkan hasil gambaran peneliti akan menyusun sistematika penulisan yang berisikan informasi yang yang jelas dari penelitian yang dilakukan,

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 gambaran juga profil dari Kebon Studio, produser, sutradara, beserta kru yang terlibat dalam film Loz Jogjakartoz.

## **BAB III PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA**

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai manajemen produksi film Loz Jogjakartoz. Di dalam bab ini juga akan memaparkan bahasan dari hasil penelitian serta analisis berdasarkan teori-teori yang telah disampaikan sebelumnya pada bab I dan dipadukan dengan hasil keseluruhan hasil data penelitian.

## **BAB IV PENUTUP**

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