

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Gambaran Umum Proyek Independen

Proyek yang dikerjakan dalam program MBKM Proyek Independen ini adalah film pendek bermedium animasi tiga dimensi yang diproduksi secara kelompok. Film ini ber-*genre* fiksi ilmiah yang menceritakan pengalaman seorang Astronaut yang terdampar pada suatu planet yang hampir binasa.

Laporan pengerjaan proyek ini akan membahas peran penulis sebagai produser dalam proses manajemen produksi film pendek *LOG: C.U.* Penulisan laporan ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naratif. Bogdan dan Taylor (seperti dikutip dalam Moleong, 2013) memaparkan bahwa penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang menghasilkan data yang deskriptif, dalam rupa lisan atau tulisan yang berasal dari subjek yang diamati. Menurut Merriam (2005), penelitian kualitatif telah banyak menggunakan tutur kata bergaya naratif, atau juga disebut sebagai bercerita, sebagai sumber data. Lebih lanjut lagi Merriam juga menjelaskan bahwa yang menjadi poin utama dari pendekatan naratif adalah digunakannya cerita sebagai data, secara spesifik yaitu sudut pandang dari sang pelaku kejadian yang menceritakan pengalamannya dari awal hingga akhir. Berdasarkan pemaparan tersebut, laporan MBKM Proyek Independen ini dapat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif serta studi pustaka. Sementara pengumpulan data akan dilakukan dengan mengumpulkan dan menjabarkan

pengalaman penulis sendiri sebagai produser dalam proses produksi film pendek *LOG: C.U* yang juga akan didukung oleh sumber-sumber literatur yang relevan. Selain itu, akan dilakukan juga dokumentasi dari berkas-berkas terkait.

3.1.1. Deskripsi Karya

Karya yang dibuat berupa sebuah film pendek bermedium animasi tiga dimensi dengan judul *LOG: C.U*. Film pendek ini merupakan film ber-genre fiksi ilmiah berdurasi lima sampai tujuh menit dan tanpa menggunakan dialog. Film pendek *LOG: C.U* bercerita tentang Astronaut yang harus melakukan pendaratan darurat pada sebuah planet karena bahan bakar roketnya, I-R0, habis. Astronaut tersebut berharap ia bisa mendapatkan satu tabung I-R0 baru pada planet tersebut sehingga bisa melanjutkan perjalanannya. Namun, sang Astronaut menemukan bahwa planet tersebut sudah berada dalam situasi mengenaskan, di mana kehidupan yang tersisa pada planet tersebut sepenuhnya bergantung pada satu pohon terakhir yang masih hidup dengan bantuan berbagai mesin *life support* yang juga ditenagai oleh I-R0. Muncullah dilema pada diri Astronaut dan juga pada diri tokoh Dweller, sang penghuni terakhir planet tersebut, mengenai stok I-R0 di planet tersebut yang juga semakin menipis.

3.1.2. Acuan Karya

Film *LOG: C.U* mengambil inspirasi dari berbagai film pendek yang dapat diakses melalui platform YouTube. Dari berbagai referensi film pendek tersebut, tim produksi kemudian berusaha melahirkan sendiri ide cerita yang orisinal dan personal. Kemudian beberapa referensi film pendek tersebut menjadi referensi kunci yang digunakan sebagai target pencapaian kualitas *visual* untuk film pendek

LOG: C.U. Beberapa film pendek yang menjadi referensi *visual* untuk film *LOG: C.U* adalah film pendek *Concrete* (2018), *Pakan* (2017), dan *The Stained Club* (2019). Dari film *Concrete* (2018), tim produksi mengambil referensi *visual look* yang bersifat *grainy*. Sementara film *Pakan* (2017) menjadi referensi utama untuk membangun layout latar tempat *LOG: C.U*. Selain itu, referensi *visual*, secara khusus untuk desain pohon terakhir dan desain *environment*, juga didapatkan dari beberapa karya dan *concept art* yang dikumpulkan melalui berbagai sumber.



Gambar 3.1 Film pendek *Concrete*, *Pakan*, dan *The Stained Club* (sumber: Bieri, P., Joana, A., Roth, N., & Struchen, L., 2018; *Pakan Movie*, 2017; Lopez, M., Boucly, S., Ciesielski, M., Jaunet, A., Peang, C., Viguiet, B., 2019)

3.1.3. Pemetaan Distribusi Karya Proyek Independen

Rencana distribusi film pendek *LOG: C.U* ke festival-festival film setelah selesai pembuatan adalah sebagai berikut:

1. Anim8 Student Film Festival (<http://www.afterhoursfilmsociety.com>)

Anim8 Student Film Festival adalah festival film animasi yang diselenggarakan oleh After Hours Film Society, yaitu sebuah organisasi kebudayaan bersifat *non-profit* yang berfokus pada pemberian apresiasi terhadap sinema baik sebagai wujud karya seni maupun sebagai medium informasi dan edukasi. Anim8 Student Film Festival menjadi salah satu target festival film *LOG: C.U* karena festival ini merupakan salah satu festival yang berfokus pada hasil karya kreator-kreator berstatus murid (*student*) dari berbagai negara dan berbagai usia. Film animasi juga menjadi salah satu fokus utama pada festival film ini sehingga dirasa cocok untuk menjadi target bagi film *LOG: C.U*. Festival ini mengenakan biaya sebesar US\$10 untuk setiap film yang dikirimkan. *Submission* film untuk festival ini dibuka sejak 21 Desember 2021 dan akan dibuka sampai 15 Juni 2022, dengan *late deadline* pada 6 Juli 2022.

2. Tatsuno International Film Festival (<https://tiff.tatsuno-artscene.jp/>)

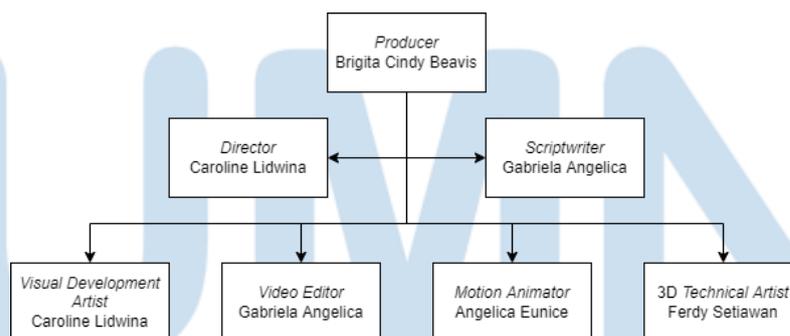
Tatsuno International Film Festival diselenggarakan oleh organisasi *non-profit* Hito Machi Art dan berfokus pada film-film tanpa dialog. Festival ini terbuka untuk berbagai kategori film, dan termasuk di dalamnya adalah film animasi pendek berdurasi di bawah sepuluh menit. Festival ini dirasa cocok karena persyaratan film yang sesuai dengan *LOG: C.U*, selain itu *submission* untuk kategori peserta murid (*student*) tidak dipungut biaya. *Submission* film untuk festival ini akan dibuka sampai 10 Agustus 2022.

3. HelloMotion Festival (<https://hellomotion.com>)

Film *LOG: C.U* akan dikirimkan ke HelloMotion Festival berdasarkan pertimbangan bahwa HelloMotion Festival sudah menjadi salah satu ajang festival dan kompetisi film hasil karya masyarakat Indonesia yang secara aktif mendorong semangat berkarya bagi penggiat bidang kreatif di Indonesia. Selain itu, HelloMotion juga merupakan salah satu organisasi resmi yang ditunjuk untuk melakukan proses kurasi serta rekomendasi kategori film pendek bermedium animasi untuk Festival Film Indonesia sejak tahun 2017. Belum ada informasi resmi mengenai waktu penyelenggaraan HelloMotion Festival tahun 2022 ini, namun berkaca dari HelloMotion Festival sebelumnya, *submission* film akan dibuka hingga pertengahan bulan September.

3.1.4. Susunan dan Struktur Organisasi Tim Proyek Independen

Berikut merupakan susunan tim Pistachio Studios sebagai pelaksana program MBKM Proyek Independen:



Gambar 3.2 Bagan susunan tim

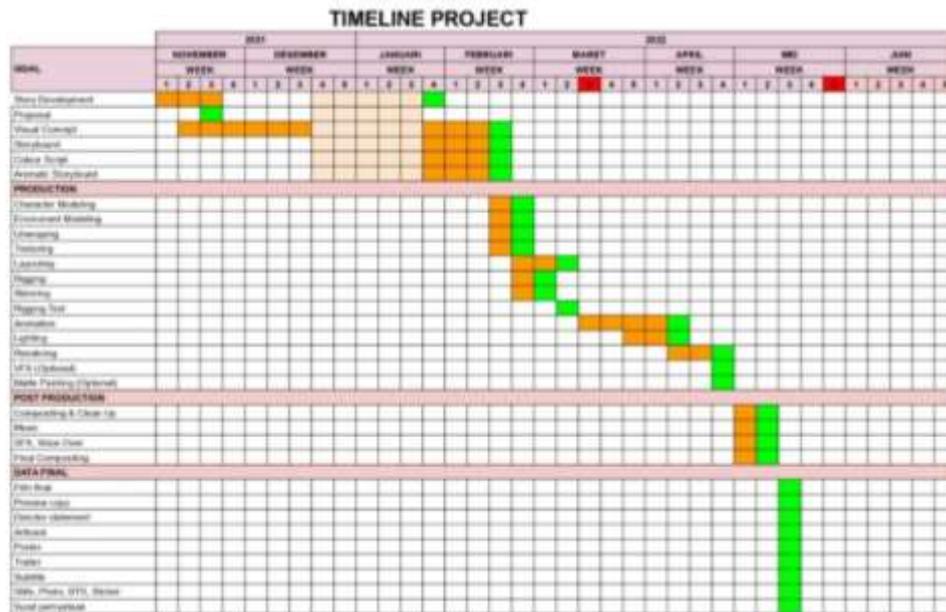
(sumber: Pistachio Studios, 2022)

1. Brigita Cindy Beavis pada posisi Produser, dengan *job description* sebagai berikut:
 - a. Menyusun *timeline* dan *pipeline* proyek

- b. Menyusun *budget* proyek
 - c. Mempertanggungjawabkan progress proyek sesuai dengan jadwal yang sudah disusun
2. Caroline Lidwina pada posisi *Director* mencakup *Visual Development Artist*
 - a. Memberi arahan terkait kualitas *visual* film
 - b. Melakukan *quality control* terhadap segala aspek yang berkaitan dengan *visual* film, termasuk *concept art* dan aset 3D
 - c. Bekerja sama dengan 3D *Technical Artist* untuk menciptakan *visual* film sesuai dengan rencana awal, khususnya dari segi *lighting* serta *mood*
3. Gabriela Angelica pada posisi *Video Editor*
 - a. Membuat *storyboard* dan *animatic storyboard*
 - b. Menyusun *artbook* film
 - c. Melakukan *quality control* terhadap tahap *compositing*
4. Angelica Eunice pada posisi *Animator*
 - a. Memberikan arahan terkait animasi
 - b. Melakukan *quality control* terhadap tahap *animating*
5. Ferdy Setiawan pada posisi 3D *Technical Artist*
 - a. Memberikan arahan terkait bidang teknis dalam produksi
 - b. Melakukan *quality control* terhadap tahap *texturing*, *lighting*, serta *rendering*
 - c. Bekerja sama dengan *Visual Development Artist* untuk menciptakan produk akhir film yang sesuai dengan perencanaan

3.1.5. *Timeline* Pengerjaan Proyek

Timeline pengerjaan proyek film *LOG: C.U* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 *Timeline* pengerjaan proyek
(sumber: Pistachio Studios, 2022)

3.2. Tahapan Perancangan Penulis sebagai Produser

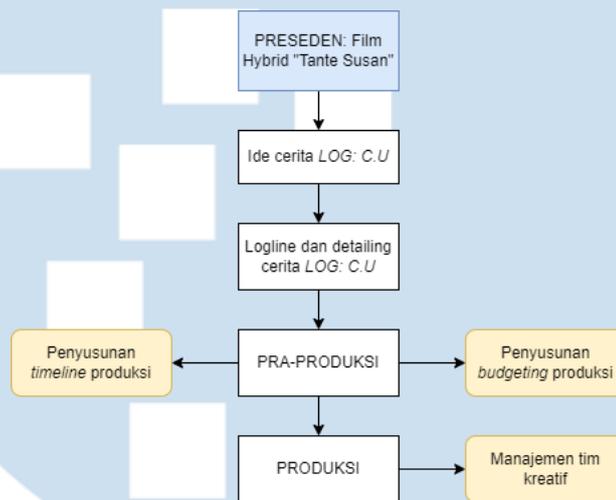
Sebagai produser, penulis menjabarkan tahapan perancangan program MBKM Proyek Independen film pendek *LOG: C.U* sebagai berikut:

1. Tahap pra-produksi film *LOG: C.U*

Peran produser pada tahap pra-produksi film pendek *LOG: C.U* mencakup penyusunan *timeline* produksi serta perancangan *budgeting* produksi.

2. Tahap produksi film *LOG: C.U*

Peran produser pada tahap produksi film pendek *LOG: C.U* yaitu melaksanakan manajemen tim kreatif yang terdiri atas *Visual Development Artist, 3D Technical Artist, Motion Artist*, serta *Video Editor* untuk memastikan produksi berjalan sesuai perencanaan yang telah disusun.



Gambar 3.4 Skematika perancangan
(sumber: dokumentasi penulis, 2022)

3.3. Acuan Perancangan

Ide inovatif untuk film *LOG: C.U* sebagai *output* dari program MBKM Proyek Independen terinspirasi dari film animasi tiga dimensi produksi Pixar Animation Studios berjudul *WALL-E*. Berawal dari *logline* sederhana mengenai seorang Astronaut yang terjebak di sebuah planet dan berusaha pergi dari sana. Berdasarkan ide sederhana tersebut tim produksi membangun detail dan tubuh dari cerita yang kemudian mengikutsertakan pesan mengenai gawatnya isu perubahan iklim, hingga nilai-nilai yang lebih *subtle* mengenai kemanusiaan. Tim produksi kemudian meluangkan waktu lebih dalam mendesain karakter dan pohon terakhir yang menjadi poin penting dalam film pendek ini.



Gambar 3.5 Referensi karakter Dweller, Astronaut, dan desain pohon terakhir (sumber: Gobelins *The Tree*, 2018 & *Cloudy with a Chance of Meatballs*, 2009; Pinterest, 2022)

Acuan utama perancangan *timeline* serta *budgeting* untuk produksi film pendek *LOG: C.U* adalah *timeline* serta *budgeting* pada proses produksi film pendek animasi tiga dimensi untuk keperluan mata kuliah Hybrid Film Production, yang berjudul *Tante Susan*, yang juga dilaksanakan oleh Pistachio Studios dengan jumlah kru yang sama yaitu lima orang. Saat itu, perancangan *timeline* dilakukan berdasarkan perkiraan antara kemampuan tim produksi dengan waktu yang dimiliki untuk periode produksi film yaitu sepanjang 14 minggu. Namun, *timeline* film *Tante Susan* memiliki beberapa kekurangan terutama pada periode waktu untuk *rigging* dan *skinning* serta waktu untuk proses *lighting*, *rendering*, dan *compositing*. Berdasarkan proses produksi film pendek *Tante Susan*, penulis beserta tim Pistachio Studios melakukan evaluasi bersama untuk bisa merancang proses produksi yang lebih baik dan efektif untuk diterapkan pada proses produksi film pendek MBKM Proyek Independen *LOG: C.U*.



Gambar 3.6 Timeline pengerjaan film *Tante Susan* (2021)
(sumber: Pistachio Studios, 2021)

Selain itu, penulis juga mencari referensi *timeline* produksi film pendek animasi tiga dimensi dari sumber-sumber lain seperti website dan forum internet. Menurut sebuah artikel dari Pigeon Studio (www.studiopigeon.com), dibutuhkan waktu sekitar 8 minggu untuk membuat sebuah animasi pendek berdurasi 60-90 detik dengan *pipeline* produksi yang merinci. Jika mengikuti perkiraan ini, produksi film *LOG: C.U* akan memakan waktu kurang lebih 40 minggu atau sekitar 10 bulan. Berdasarkan berbagai jawaban dari pekerja industri animasi tiga dimensi pada forum Quora, penulis menyimpulkan bahwa periode produksi film pendek animasi tiga dimensi sangat bergantung pada faktor kualitas yang ingin dicapai serta kemampuan dan kecepatan kerja dari anggota tim produksi yang akan menggarap film. Periode produksi yang ideal untuk film pendek animasi tiga dimensi dengan durasi yang sama akan memakan waktu kurang lebih enam bulan. Namun, melihat bahwa tim produksi tidak mempunyai waktu enam bulan untuk menyelesaikan film

pendek *LOG: C.U*, penulis bersama tim produksi kemudian menyesuaikan ekspektasi dan idealisme agar film *LOG: C.U* bisa tetap selesai tepat waktu. Sementara untuk melakukan proses perbaikan lebih lanjut, tim produksi akan memanfaatkan waktu setelah *deadline* program MBKM Proyek Independen.

3.4. Proses Perancangan

Berikut ini penulis menjabarkan lebih lanjut mengenai proses perancangan yang dilaksanakan sebagai produser dalam produksi film pendek *LOG: C.U*.

3.4.1. Perancangan *Timeline* Produksi

Timeline produksi menjadi pedoman utama bagi seluruh tim produksi film untuk memastikan proses produksi berjalan sesuai jadwal sehingga hasil film dapat terselesaikan sesuai target waktu yang telah direncanakan. Pada proses perancangan *timeline* produksi untuk film pendek *LOG: C.U*, penulis menggunakan *timeline* produksi film *Tante Susan*, yang juga merupakan film pendek animasi tiga dimensi produksi Pistachio Studios untuk pemenuhan tugas mata kuliah Hybrid Film Production, sebagai acuan utama. Berdasarkan *timeline* film pendek *Tante Susan*, penulis beserta tim telah melakukan evaluasi demi meningkatkan efektivitas produksi film selanjutnya baik secara waktu maupun kualitas film. Atas dasar preseden tersebut, tersusunlah *timeline* produksi *LOG: C.U* dengan revisi utama terletak pada perpanjangan periode waktu untuk proses *lighting*, *rendering*, serta *compositing*. Selain itu, karena produk film yang dihasilkan akan dikirim ke festival-festival film, penulis juga merancang periode waktu yang dikhususkan bagi

tim produksi untuk menyiapkan segala kebutuhan kelengkapan film pendek yang akan ikut dikumpulkan ke festival-festival film.

1. *Timeline* pra-produksi *LOG: C.U*

Proses pra-produksi film *LOG: C.U* terdiri atas pematangan cerita (*story development*), pembuatan *concept art* (*visual concept*), serta pembuatan *storyboard* serta *animatic storyboard*. Pada proses pra-produksi, *story development* diselesaikan di awal karena akan menjadi pedoman utama untuk proses-proses selanjutnya. Proses pematangan *visual concept* berjalan bersamaan dengan pengerjaan *storyboard* dan *animatic storyboard* karena akan berhubungan dengan komposisi dan *framing*.

2. *Timeline* produksi *LOG: C.U*

a. *Modelling* dan *texturing*

Proses *modelling* dan *texturing* akan berjalan secara paralel untuk karakter Dweller, Astronaut, serta semua *environment* selama dua minggu. Proses ini dapat dilakukan secara paralel karena model-model yang akan dibuat dan ditekstur sudah dibagi tugas kepada masing-masing dari lima anggota tim produksi. Proses ini akan disupervisi oleh *Visual Development Artist* dan *3D Technical Artist* untuk segi kualitas, dan Produser untuk segiketepatan waktu pengerjaan.

b. *Rigging* dan *skinning*

Proses *rigging* dan *skinning* karakter Astronaut dan Dweller akan dilakukan oleh anggota tim produksi yang bertanggung jawab pula atas proses *modelling* dan *texturing* dari kedua karakter tersebut, sehingga

proses *rigging* dan *skinning* untuk kedua karakter ini juga bisa berjalan secara paralel selama kurang lebih dua minggu. Selain itu, mengingat kebutuhan *modelling* dan *texturing* untuk *environment* cukup banyak, maka selama dua anggota tim produksi menyelesaikan *rigging* dan *skinning* karakter, anggota tim produksi lain bisa terus mematangkan aset-aset *environment* yang diperlukan. Proses ini akan disupervisi oleh 3D *Technical Artist* dari segi kualitas dan produser dari segi ketepatan waktu pengerjaan.

c. Animasi

Proses animasi akan berlangsung selama kurang lebih lima minggu dan akan dikerjakan oleh semua anggota tim produksi berdasarkan pembagian tugas per adegan. Penulis merancang jangka waktu lima minggu untuk proses animasi melihat bahwa dengan melaksanakan program MBKM Proyek Independen, anggota tim produksi dapat memanfaatkan waktu satu minggu untuk berfokus pada proses animasi yang juga sudah mencakup proses *review* dan revisi untuk tiap-tiap adegan. Berkaca dari produksi film pendek *Tante Susan*, jangka waktu lima minggu sudah dirasa ideal untuk bisa menyelesaikan proses animasi semua adegan dalam film pendek *LOG: C.U.* Proses ini akan disupervisi oleh *Animator* dan 3D *Technical*

Artist dari segi kualitas, dan produser dari segi ketepatan waktu pengerjaan.

d. *Lighting* dan *rendering*

Proses *lighting* dan *rendering* juga akan dikerjakan oleh semua anggota produksi secara bersamaan dan merupakan kelanjutan dari proses animasi, di mana tiap-tiap anggota bertanggung jawab pula atas proses *lighting* dan *rendering* dari adegan-adegan yang dianimasikannya. Proses ini akan disupervisi oleh *Visual Development Artist*, *3D Technical Artist*, dan *Video Editor* dari segi kualitas, serta produser dari segi ketepatan waktu pengerjaan.

3.4.2. Perancangan *Budgeting* Produksi

Penulis melakukan perancangan *budgeting* untuk proses produksi film pendek *LOG: C.U* berdasarkan bimbingan dan arahan yang diberikan oleh dosen dan dengan mencari referensi dari kelompok program MBKM Proyek Independen lainnya. Berkaca pula dari proses produksi film pendek *Tante Susan*, proses produksi yang membutuhkan anggaran biaya adalah untuk keperluan *voice over* serta pembuatan musik dan *scoring*. *Budgeting* untuk *voice over* dan pembuatan music serta *scoring* ditetapkan berdasarkan pengalaman produksi film pendek *Tante Susan* yang tidak menetapkan adanya *budget* untuk keperluan apapun, sehingga tim produksi cukup mengalami kewalahan saat harus melaksanakan proses-proses tersebut. Oleh karena itu, untuk produksi film pendek *LOG: C.U* penulis menyusun adanya anggaran biaya untuk keperluan-keperluan musik serta *voice over*, untuk menghindari terjadinya kendala yang sama. Selain itu, dikarenakan beberapa festival membutuhkan biaya *submission*, maka penulis sebagai produser juga menetapkan sejumlah biaya dalam anggaran produksi untuk memenuhi kebutuhan pembayaran biaya *submission* festival film.

	Pembiayaan		Keterangan
	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	
1. Bahan habis pakai (30–40%)			
Outsource musik		Rp2.300.000	Keperluan pembuatan musik
Voice actor		Rp500.000	Keperluan dubbing karakter Dweller dan Astronot
Sub Total		Rp2.800.000	
2. Lain-lain (Maks. 15%)			
Festival submission fee		Rp300.000	Submission festival film
Sub Total		Rp300.000,00	
TOTAL		Rp3.100.000,00	
Terbilang : tiga juta seratus ribu rupiah			

Gambar 3.7 Rancangan *budgeting* film pendek *LOG: C.U*

(sumber: Pistachio Studios, 2022)

Tersusunnya *budgeting* produksi seperti pada tabel di atas adalah berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. *Budget* untuk *outsource* musik sebesar Rp2.300.000,00 berdasarkan harga industri yang penulis kumpulkan dari beberapa website jasa *mixing* dan *mastering* lagu. Pada Art Sonica (www.kursusaudio.com), biaya *mixing* dan *mastering* untuk satu lagu berdurasi 3-4 menit dihargai Rp2.000.000,00. Selain itu, penulis juga mendapatkan referensi dari sumber kontak personal dari salah satu anggota tim produksi, jasa *mixing* dan *mastering* lagu berdurasi 4-5 menit oleh profesional *fresh graduate* dihargai Rp1.800.000,00. Berdasarkan referensi tersebut, untuk film *LOG: C.U* yang berdurasi 5-7 menit, diperkirakan memerlukan biaya Rp4.000.000,00 – Rp5.000.000,00 untuk keperluan pembuatan musik. Namun, tim produksi akan memanfaatkan jasa kenalan yang

bersedia melakukan *mixing* dan *mastering* untuk film *LOG: C.U* yang sudah sepakat pada harga Rp2.300.000,00.

2. *Budget* untuk *voice actor* sebesar Rp500.000,00 berdasarkan harga industri yang berkisar Rp70.000,00 – Rp125.000,00 untuk *dubbing* peran utama pada film animasi episodik berdialog dengan durasi 30 menit. Mengingat bahwa *LOG: C.U* adalah film pendek tanpa dialog, maka emosi karakter cukup bergantung pada suara-suara reaksi dari kedua karakter. Oleh karena itu, penulis dengan tim produksi sepakat untuk menyediakan anggaran sebesar Rp250.000,00 untuk *voice actor* tiap karakternya.
3. *Budget* untuk biaya *submission* festival film sebesar Rp300.000,00 berdasarkan perkiraan biaya *submission* untuk satu festival yang berkisar pada US\$10 – US\$20 atau sekitar Rp150.000,00 – Rp250.000,00. Pengeluaran biaya untuk *submission* festival ini bersifat tentatif tergantung pada festival-festival yang menjadi target untuk film *LOG: C.U*. Menurut perancangan produksi film *LOG: C.U*, festival yang akan diikuti yang membutuhkan biaya *submission* hanyalah Anim8 Student Film Festival yang mengenakan biaya sebesar US\$10 atau sekitar Rp150.000,00 untuk tiap film yang dikirimkan. Sisa anggaran sebesar Rp150.000,00 akan menjadi anggaran cadangan sekiranya ada festival film lain yang bisa diikuti film *LOG: C.U* dan memerlukan biaya *submission*.

3.4.3. Manajemen Tim Kreatif Produksi Film Pendek *LOG: C.U*

Manajemen tim kreatif perlu dilakukan untuk melakukan pemantauan periodik terhadap *progress* dari masing-masing tim kreatif. Tim kreatif dalam Pistachio

Studios sendiri terdiri atas *Visual Development Artist*, *3D Technical Artist*, *Animator*, serta *Video Editor*. Penulis melakukan pemantauan tersebut dengan membuat jadwal rapat mingguan lewat Google Meet pada setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat, di mana hari Rabu juga digunakan untuk melakukan asistensi mingguan terhadap *progress* film bersama dosen supervisi lapangan. Selain itu, penulis sebagai produser juga melakukan delegasi tugas terhadap tim kreatif, menerima saran dan masukan dari sesama tim kreatif maupun dari dosen supervisi lapangan untuk kemudian melakukan evaluasi secara parallel terhadap proses produksi film pendek *LOG: C.U* dengan tujuan memastikan produk akhir film yang berkualitas dan terselesaikan tepat waktu.

Pemantauan terhadap *progress* kerja tim kreatif dilakukan dengan membuat *spreadsheet* manajemen proyek yang berisi *shotlist*, *shot breakdown*, nama-nama anggota yang bertanggung jawab mengerjakan masing-masing *shot* tersebut, serta *checklist* untuk mendata proses pengerjaan dari *shot* yang bersangkutan. Penggunaan *spreadsheet* dan Google Drive sebagai sarana utama *job tracking* serta distribusi file dipilih oleh penulis berdasarkan pertimbangan dan perbandingan yang telah dilakukan oleh penulis terhadap beberapa aplikasi web untuk *job tracking* lainnya. Beberapa aplikasi web yang dapat digunakan untuk memantau proses pengerjaan proyek kreatif di antaranya adalah Asana, ftrack, serta Notion. Ketiga aplikasi web ini memiliki fitur-fitur yang sangat efisien untuk manajemen proyek baik secara keseluruhan maupun secara mikro. Namun, setelah mempertimbangkan beberapa faktor seperti waktu yang diperlukan untuk memastikan seluruh anggota tim fasih dalam penggunaan aplikasi, skala produksi

film *LOG: C.U*, serta tingkat manajemen yang harus dilakukan dalam proyek ini, penulis menyimpulkan bahwa menggunakan aplikasi web untuk melakukan *job tracking* dirasa kurang efisien dan akan menghabiskan waktu. Oleh karena itu, tim produksi sepakat untuk memaksimalkan fitur-fitur dari Google, yaitu *spreadsheet* untuk pemantauan hasil kerja dan Google Drive untuk distribusi file dalam pengerjaan film *LOG: C.U*.

Komunikasi antar penulis dengan tim kreatif, serta antar sesama tim kreatif, semuanya dilakukan dalam satu grup LINE. Grup LINE bersama dengan rapat lewat Google Meet digunakan untuk *brainstorming* ide, mencari solusi dari kendala yang dihadapi tim produksi, dan mengumpulkan *progress update* masing-masing anggota terhadap pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya, grup LINE juga digunakan oleh penulis sebagai jalur utama untuk menjadwalkan rapat *online*. Jika terjadi ketidaktepatan waktu dalam *progress* pengerjaan, penulis akan menetapkan waktu *deadline* baru yang sebisa mungkin tidak menggeser *timeline* proses produksi lainnya, serta mengevaluasi pembagian tugas yang telah dilakukan. Jika ternyata pekerjaan tersebut dirasa terlalu berat untuk diselesaikan oleh satu orang dengan batas waktu yang telah ditentukan, maka penulis akan berunding bersama dengan tim produksi untuk membagi beban pekerjaan tersebut dengan anggota lain, atau pekerjaan tersebut juga bisa dibantu oleh penulis di luar pekerjaannya sebagai produser.