

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian skripsi ini, beberapa studi literatur akan digunakan penulis sebagai referensi dalam penelitian.

### 2.1. Landasan Teori Penciptaan

- a. Teori utama yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup ruang kerja manajer lokasi. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa teori dalam menentukan lokasi yang ingin digunakan. Menjelaskan tugas yang perlu diselesaikan pada saat pra produksi berlangsung.
- b. Teori pendukung yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori mengenai *aesthetic concerns dan practical limitations*. Penulis akan membahas mengenai unsur estetika dan beberapa limitasi yang akan timbul di setiap unsur estetika tersebut. Menganalisa hasil temuan lokasi dan menjelaskan alasan pemilihan lokasi yang digunakan pada saat produksi.

### 2.2. Tugas Manajer Lokasi

Dalam menjalankan sebuah produksi, baik itu film maupun *music video* perlu adanya lokasi yang menjadi titik krusial dimana produksi dilaksanakan. Tugas dari seorang manajer lokasi adalah untuk menentukan lokasi yang akan digunakan pada saat produksi, mengetahui biaya penggunaan lokasi, dan peraturan penggunaan dari setiap lokasi (Honthaner, 2013). Salah satu tantangan yang dihadapi oleh manajer lokasi adalah kebutuhan estetik dan kebutuhan praktikal.

Dalam menjalankan tugasnya, manajer lokasi akan membuat *breakdown* dari *script* yang ada untuk mengetahui latar tempat dan latar waktu dari sebuah *scene*. Setelah mengetahui kebutuhan latar pada *script* maka manajer lokasi akan membuat *hunting plan* yang berisi kandidat lokasi serta keterangan kontak serta alamat lokasi. Selanjutnya manajer lokasi akan memberikan laporan kepada produser dan sutradara setelah dilakukannya proses *location scouting* dalam bentuk *hunting report location*. Laporan ini yang kemudian akan dijadikan acuan dalam kegiatan *recce* yang akan dilakukan bersama dengan tim produksi.

Salah satu kebutuhan budget produksi yang besar adalah pada biaya lokasi. Agar produksi dapat dengan baik dipersiapkan maka perlu mendapatkan lokasi secepat mungkin, karena lokasi yang didapatkan dapat mempengaruhi konsep kreatif yang akan digunakan. Penting bagi manajer lokasi untuk bernegosiasi dengan pihak lokasi baik dari pemilik atau perwakilan serta pihak administrasi setempat.

Tugas dari manajer lokasi juga mencakup izin persetujuan dalam menggunakan lokasi. Dalam mendapatkan lokasi yang diinginkan, maka manajer lokasi biasanya akan menghubungi pemilik dari sebuah rumah atau menghubungi pengembang daerah apabila yang digunakan adalah infrastruktur publik. Cleve (2018) mengatakan bahwa “bernegosiasi dengan pemilik lokasi tidak cukup, tetapi manajer lokasi juga perlu mendapatkan izin dari lingkungan sekitar seperti tetangga dan pengusaha setempat”. Untuk mendapatkan izin penggunaan lokasi ini biasanya manajer lokasi akan membuat *location agreement* dan *property release*. Kebutuhan dari surat ini adalah untuk mendapatkan izin serta mengetahui batasan penggunaan lokasi dari pemilik dan juga mengamankan pihak rumah produksi untuk melakukan proses produksinya sampai ke tahap distribusi.

### **2.2.1. Location Agreement**

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendapatkan izin dari setiap lokasi yang akan digunakan tidak hanya izin untuk menggunakan lokasi, tetapi juga persetujuan dengan biaya, keamanan dan tanggung jawab dari *filmmaker*, dan pemilik lokasi. Dikarenakan ada banyak masalah yang akan terjadi ketika produksi dilakukan, maka sebaiknya beberapa hal perlu disepakati agar dapat dipertanggungjawabkan oleh tim produksi kepada pemilik lokasi. Pemilik lokasi juga perlu mengetahui detail dan rencana penggunaan lokasi selama produksi.

Maka dari itu, beberapa hal perlu disepakati antara pihak produksi dengan pemilik lokasi yaitu dari segi biaya, perlu diketahui lamanya penggunaan lokasi, biaya dari penggunaan/penyewaan lokasi, akomodasi di sekitar lokasi, serta administrasi yang diperlukan; beberapa izin seperti pemindahan properti di dalam

lokasi, mendirikan set baru di dalam lokasi, izin untuk mengecat dinding atau properti, serta izin banyaknya jumlah tim produksi yang diperbolehkan untuk mengakses lokasi; juga perlunya diketahui beberapa fasilitas yang ada pada lokasi seperti parkir, *catering*, *hospitality* tim produksi, akses masuk ke lokasi, dan akses toko/rumah sakit terdekat untuk kebutuhan darurat produksi (Litwak, 2016)

Diperlukan juga pengetahuan atas seluruh kewajiban dan hak dari tim produksi dan pemilik lokasi yang telah disetujui dan ditandatangani kedua pihak dalam surat persetujuan. Perlu dipastikan bahwa seluruh masalah yang terjadi selama proses produksi dilakukan dapat diselesaikan bersama dengan pemilik lokasi agar tidak mengganggu jalannya proses produksi secara keseluruhan. Setelah seluruh perjanjian ditandatangani maka tim produksi dapat memulai proses produksi sesuai dengan waktu dan kesepakatan yang ditentukan.

### **2.2.2. Property Release**

Seluruh kebutuhan lokasi yang akan digunakan perlu adanya izin dari pemilik lokasi tersebut. Seseorang dengan pekerjaan sebagai *filmmaker* tidak dapat menggunakan lokasi apapun tanpa izin, hal ini merupakan penyalahgunaan titel kerja. Produser ataupun manajer lokasi harus mendapatkan *release* dari setiap lokasi. Hal ini diperlukan sebagai salah satu kebutuhan perizinan yang akan digunakan untuk distribusi. Dalam surat rilis, biasanya akan terdiri dari izin dari pihak lokasi yang bersangkutan untuk dapat menggunakan gambar dan video yang diambil saat produksi untuk kebutuhan produksi dan distribusi.

Beberapa kebutuhan produksi yang diperlukan dalam *release* adalah persetujuan mengenai penggunaan seluruh hasil gambar yang digunakan, seluruh hasil yang diambil menjadi milik produser dan pihak yang lain tidak memiliki hak untuk meng-klaim hasil tersebut. Produser juga memiliki hak untuk *fictionalize* lokasi sesuai dengan kebutuhan kreatif dan pemilik dari lokasi menyatakan bahwa seluruh produksi yang dilakukan hanyalah karya fiksi (Cleve, 2018).

### 2.2.3. *Location Scouting & Recce*

Pada tahap pra produksi, tugas pertama yang dilakukan oleh manajer lokasi setelah menerima *script* adalah untuk membuat *script breakdown* agar dapat menentukan lokasi apa saja yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan naratif. Lokasi tersebut dapat berupa *set* studio atau lokasi yang sudah ada yang dapat dilakukan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan naratif. Melakukan proses produksi pada lokasi yang sudah ada dapat menambahkan kesan *realism* tetapi juga dapat membuat *budget* bertambah dan pemenuhan logistik yang lebih sulit (Tomaric, 2013).

Penting untuk mengetahui tantangan yang ada pada lokasi, karena apabila tantangan tersebut tidak dapat dilaksanakan dengan baik maka proses produksi dapat terhambat. Untuk menghindari hal tersebut maka diperlukan *location scouting* oleh manajer lokasi bersama dengan asistennya. Manajer lokasi akan menghubungi dan mendatangi lokasi yang sudah disiapkan sebelumnya pada *hunting plan* lokasi.

Manajer lokasi akan datang untuk berdiskusi dengan pemilik dari setiap lokasi untuk menjelaskan proses produksi yang akan dijalankan. Untuk meyakinkan pemilik lokasi maka manajer lokasi perlu melakukan pendekatan dan penjelasan mengenai produksinya. Dengan menjadi persuasif dan membuat pemilik lokasi tertarik untuk bekerja sama maka, pemilik akan memberikan izin untuk menggunakan lokasi dengan harga yang lebih murah atau bahkan gratis (Tomaric, 2013).

Setelah semua lokasi didapatkan detail serta fotonya, maka manajer lokasi akan meminta pendapat dari produser serta sutradara untuk menentukan lokasi yang akan digunakan pada produksi. Setelah lokasi tersebut sudah ditentukan maka proses *recce* akan dilakukan bersama dengan kepala tim produksi (produser, sutradara, astrada, *director of photography*, *gaffer*, *key grip*, *production designer*). Pada *recce* ini akan dilihat kebutuhan produksi, bagaimana pemenuhan *blocking* karakter, sudut pengambilan gambar, pembangunan *set*, penempatan *lighting*, dan kebutuhan produksi lainnya.

Kebutuhan produksi tersebut terdiri dari parkir, *green area* alat dan tim produksi, kebutuhan listrik pada lokasi, gangguan audio pada lokasi, penempatan *hospitality* dan logistik produksi. Selain itu juga perlu dilakukan pengukuran mengenai luas ruangan/area yang dapat digunakan, tinggi dari atap ruangan. Pentingnya mengetahui jarak menuju rumah sakit terdekat, jarak dengan tempat penginapan terdekat, dan jarak tempuh tim produksi menuju lokasi untuk memastikan efisiensi perpindahan tim produksi dan antisipasi masalah yang terjadi pada saat produksi dilakukan. Setelah semua data-data tersebut diadapatkan, maka manajer lokasi akan memasukkan data tersebut ke dalam *hunting report* lokasi yang akan menjadi acuan tim produksi ketika berada di lokasi.

### **2.3. Aesthetic Concerns vs Practical Limitations**

Ketika mencari sebuah lokasi perlu adanya pertimbangan antara kebutuhan estetik dengan keterbatasan praktikal, seperti konteks ‘rumah dipinggir kota’ tidak selalu menggunakan apartemen, ‘taman kecil’ tidak berarti harus menggunakan hutan. Penemuan lokasi diperlukan untuk memenuhi apa yang akan diperlihatkan kepada penonton sesuai dengan *script* dan tidak selalu pada lokasi aslinya.

Pertimbangan lain dari sisi praktis lokasi adalah melihat beberapa lokasi dari kebutuhan *budget* dan jadwal yang tersedia. Beberapa lokasi dapat menjadi pilihan utama dari sisi kreatif, tetapi dapat menjadi masalah bagi departemen produksi lainnya. Beberapa masalah seperti kelistrikan, tetangga yang sulit untuk bekerjasama dan lokasi yang terlalu sempit. Bagian terpenting dari pemenuhan lokasi adalah menemukan titik temu dimana kreatif dan departemen produksi masih mendapatkan masing-masing kebutuhannya dengan mengorbankan sedikit mungkin (Irving, 2020).

#### **2.3.1. Aesthetics in Mise En Scene**

Dalam penentuan sebuah *shot* di dalam produksi, ada perlunya mengetahui *mise en scene* dari sebuah *shot*. Salah satu *mise en scene* itu adalah memperlihatkan realita atau menunjukkan *realism*. *Realism* merupakan standar dari sebuah *value* film

dimana *realism* membandingkan sebuah objek dalam karya film dengan objek aslinya (Bordwell, 2020).

Dalam menentukan sebuah shot ada perlunya mengetahui beberapa aspek dari *mise en scene*. Berdasarkan Bordwell dan Thompson (2020), Aspek *mise en scene* terbagi menjadi *Setting*, *Costume and Makeup*, *Lighting*, dan *staging*. *Setting* memiliki peran yang aktif dalam sebuah *set*, tidak hanya bertugas sebagai tempat dimana karakter melakukan kegiatannya, tetapi juga memberikan kesan naratif. *Costume* dan *makeup* memiliki fungsi yang spesifik dimana *costume* dan *makeup* membantu dalam menciptakan emosi yang ingin disampaikan oleh sebuah karakter.

Penggunaan *lighting* dalam sebuah film dapat memberikan sebuah pengaruh yang besar kepada karakter, dan juga *setting*. Penggunaan *lighting* tidak terbatas dalam pemisahan *highlight* dan *shadow*, tetapi juga pada penggunaan warna yang digunakan. *Staging* digunakan oleh seorang aktor untuk mengontrol perilaku karakter, dimana karakter dapat menggunakan ekspresi wajah, dan pergerakan untuk memberikan kesan naratif sebuah shot.

Semua aspek *mise en scene* ini dapat dijadikan sebuah treatment dengan nama *space and time*. Dalam *treatment* ini, penggunaan aspek-aspek *mise en scene* tersebut digunakan untuk menentukan ruang dan waktu dari sebuah peristiwa di dalam film. Sebuah shot merupakan gambar dua dimensi, tetapi apabila didalamnya terdapat kesan kedalaman yang diciptakan melalui *setting*, *costume and makeup*, *lighting* dan *staging* maka kesan ruangan yang awalnya terlihat dua dimensi, kini memiliki kesan tiga dimensi dimana karakter dapat bergerak didalamnya.

Bordwell dan Thompson (2020) juga memberikan pengertian dari ruang dan waktu. Ruang dalam sebuah shot dapat dilihat sebagai sebuah lukisan yang memiliki bentuk dan warna. Melalui penempatan karakter dan elemen properti di dalam set, maka shot tersebut dapat terlihat tiga dimensi dimana karakter hidup di dalam ruang tersebut. Dijelaskan juga mengenai waktu dimana dalam sebuah shot juga dijelaskan kesan waktu sesuai dengan perkembangan narasi dari film. Melalui penggunaan *lighting*, *setting*, *costume* dan *makeup* karakter maka dapat ditentukan pada waktu kapan karakter tersebut hidup dalam konteks naratif film.

### 2.3.2. *Practical limitations*

Dalam persiapan produksi film, perlu adanya beberapa aspek produksi yang harus diperhatikan, aspek tersebut terdiri dari *timeline*, *budget*, lokasi, dan *art direction*. Berdasarkan karya Irving dan Rea (2020), aspek ini dapat dijelaskan menurut pembagiannya dan juga tugas yang berhubungan antara produser dan manajer lokasi.

Pada awalnya produser bersama dengan manajer lokasi akan melakukan *breakdown* pada script yang sudah disiapkan, dan produser akan membuat *timeline* dimana seluruh tim produksi akan mengikuti *timeline* tersebut untuk mempersiapkan produksi. Pada tahap ini produser akan membuat *strip board* yang berisi elemen produksi yang akan disiapkan untuk membuat *shooting schedule*. *Schedule* ini nantinya akan digunakan sebagai *road map* dan menentukan besarnya *budget* yang dibutuhkan.

Penentuan budget keseluruhan produksi sangat ditentukan dari banyaknya lokasi yang digunakan, *catering*, serta penyewaan alat yang diperlukan. Jumlah *budget* awal yang ada juga menentukan jadwal produksi, berapa lama produksi dapat dilaksanakan, dan seberapa jauh lokasi yang akan digunakan. Perlu adanya konsiderasi mengenai jarak tempuh tim produksi ketika ada perpindahan antar lokasi karena perlu adanya jadwal khusus dimana tim produksi dapat berpindah dengan efisien (Babalola, 2023)

Sebagai tugas dari manajer lokasi, penting bagi mereka untuk mendapatkan beberapa informasi mengenai lokasi. Informasi yang diperlukan yaitu *location contract*, *location fee*, *permits*, *insurance*, *communication*, *transportation*, *catering*, *company moves*, *parking*, *proximity*, dan *backups*. Penting bagi seluruh informasi ini didapatkan dan dipenuhi sebelum dilakukannya produksi untuk mengantisipasi kejadian yang tidak diinginkan ketika produksi nanti.

### 2.3.3. *Location substitute*

Pada abad 21 ini, dikarenakan banyaknya lokasi turisme di dunia dan perkembangan media sosial membuat beberapa lokasi sangat mudah diketahui dan membuat lokasi-lokasi mudah dikenal. Penggenalan ini membuat keefektifan lokasi pengganti (lokasi yang memiliki bentuk yang mirip) menjadi berkurang. Tidak seperti penggunaan lokasi pengganti sebelum abad ke 20 yang banyak digunakan pada film-film. Seperti yang dapat dilihat dari beberapa *filmmaker* dari luar kota Madrid menggunakan kota ini sebagai representasi tempat-tempat diluar negara Spanyol. Hal ini dipengaruhi oleh lokasi yang sangat bervariasi dan latar tempat yang terlihat eksotik dalam penggunaannya yang sangat beragam.

Sebuah contoh yang diambil dari lokasi Stasiun Delicias yang sudah dijadikan museum kereta banyak digunakan sebagai lokasi pembuatan film. Film *Doctor Zhivago* (1965) menggunakan stasiun ini untuk merepresentasikan stasiun di Moscow. Penggunaan museum kereta ini sebagai latar tempat yang sangat serbaguna ini terlihat dari penggunaannya sebagai latar tempat untuk stasiun yang merepresentasikan stasiun kereta di luar negeri Spanyol (Aertsen, Valdes, Puche, 2022).

Contoh lain dalam film *Changes Are* yang diproduksi pada tahun 1989 mengenai penggunaan lokasi rumah pada *4310 P Street NW*. lokasi ini memiliki *looks* yang cocok untuk dijadikan lokasi pada film horror yang digunakan pada beberapa film lain seperti *St. Elmo's Fire* (1985), *The Exorcist* (1971), dan *Igby Goes Down* (2002). Film *Changes Are* menggunakan lokasi ini dikarenakan *looks* yang menarik dan dengan menggunakan *treatment* yang memainkan warna genre fantasi membuat penggunaan lokasi ini berbeda dengan film lainnya (Katherine Larsen, 2015).

Berdasarkan persepsi yang dimiliki warga Amerika Serikat setelah selesainya perang dunia ke dua, kota Washington D.C. merupakan sebuah kota yang menjadi target utama perang nuklir dengan negara Uni Soviet. Pangangan ini lah yang membuat filmmaker dari film *The Day the Earth Stood Still* (1951) memilih menggunakan kota Washington D.C. sebagai dunia pada filmnya. Tidak

hanya itu, film-film yang memiliki genre *science fiction* memilih untuk menggunakan kota Washington D.C. Hal ini dikarenakan sebuah pesan yang ingin disampaikan yaitu manusia tidak dapat dipercaya ketika menggunakan teknologi penghancur.

Dikarenakan kebutuhan estetik pesan cerita, filmmaker Amerika Serikat selalu menggunakan kota Washington D.C. sebagai latar tempat film mereka. Digambarkan sebagai kota yang banyak mendapatkan serangan dari luar negeri, maka melalui film karya Tim Burton, *Planet of the Apes* (2001) menggunakan plot kembali ke masa lalu dan menghancurkan monumen *Lincoln Memorial*. Selanjutnya monumen tersebut menjadi tempat bagi tempat peninggalan kepala militer Thade, penjahat gorilla.

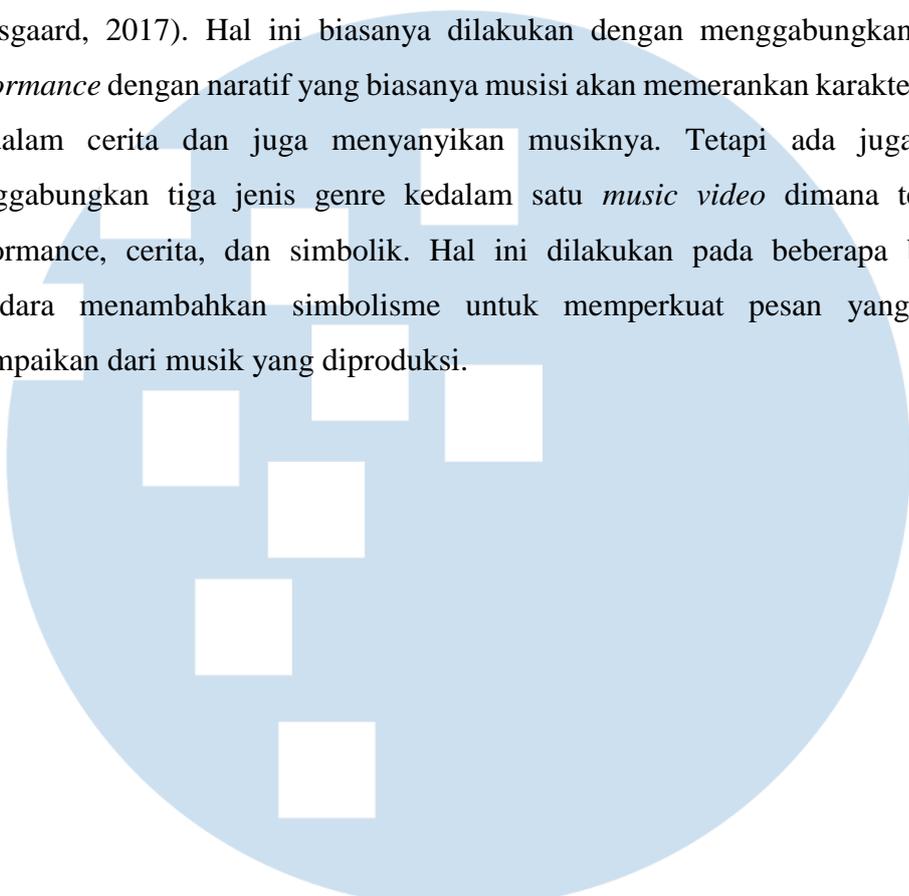
### 2.3. *Music Video*

*Music video* pada masa sekarang digunakan sebagai bentuk musisi menyajikan musik mereka kepada penikmat musiknya dalam bentuk hiburan yang berbeda. Tidak selalu mendengar, tetapi penikmat musik dapat menikmati juga interpretasi visual dari musisi mengenai musiknya. Tidak jarang *music video* ini juga dijadikan sarana untuk mendapatkan penghasilan tambahan dikarenakan pada masa sekarang *music video* sudah dijadikan sebagai produksi komersial.

Dalam perkembangannya, *music video* dapat dibagi menjadi beberapa genre, genre ini merupakan bentuk interpretasi dari kreatifitas musisi dan sutradara yang membuat *music video*. Genre tersebut terdiri dari *performance*, dimana gambar yang ditampilkan pada video merupakan *performance* dari musisi; genre naratif merupakan genre yang lebih dekat dengan konsep film dimana video menceritakan interpretasi dari musik kedalam sebuah cerita pendek; yang ketiga adalah simbolik, dimana video menampilkan visual metafora dari pesan yang ingin disampaikan dalam musik.

Tetapi pada masa sekarang pembagian genre *music video* tidak lagi terpisah, melainkan sudah mencampurkan dua atau lebih genre kedalam satu video

(Korsgaard, 2017). Hal ini biasanya dilakukan dengan menggabungkan genre *performance* dengan naratif yang biasanya musisi akan memerankan karakter tokoh di dalam cerita dan juga menyanyikan musiknya. Tetapi ada juga yang menggabungkan tiga jenis genre kedalam satu *music video* dimana terdapat *performance*, cerita, dan simbolik. Hal ini dilakukan pada beberapa bagian, sutradara menambahkan simbolisme untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dari musik yang diproduksi.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA