

2. STUDI LITERATUR

2.1 PRODUSER

Menurut Rea dan Irking (2015) (hlm. 86-92), produser adalah orang yang bertanggung jawab dalam menyatukan semua bagian kreatif, perancangan *timeline*, pendanaan, hingga operasional. Menurut Latief dan Utud (2017), produser merupakan manajemen lini pertama (*first line management*) dalam memimpin dan mengawasi setiap departemen agar sesuai dengan jalannya produksi yang telah direncanakan..

Produser adalah orang yang menentukan keseluruhan jadwal produksi berdasarkan kebutuhan video atau film yang sudah ditentukan. Pembuatan jadwal produksi merupakan hal yang penting, tanpa *timeline* produksi sebuah produksi tidak akan bergerak ke tahap selanjutnya (Paula Landry, 2018). Produser membutuhkan keterampilan dalam perencanaan, pengorganisasian, negosiasi, dan kreativitas. Kehadiran produser sangat dibutuhkan dalam mempertimbangkan ide cerita, pemilihan lokasi maupun *talent*, hingga film tersebut disunting. Oleh karena itu, seorang produser harus menguasai kinerja produksi film secara keseluruhan, mulai dari tahap *development*, *pre-production*, *production*, *post production*, hingga distribusi film (Paula Landray, 2018)

Produser memiliki tugas secara umum, yaitu memimpin jalannya produksi dan alur kerja *department* dalam pembentukan kreatif. Menurut Paula dan Greenwald (2018), beberapa tugas sebagai seorang produser yang kompeten, yaitu mengawasi setiap perkembangan pembuatan film mulai dari tahap *development* hingga distribusi. Seorang produser juga bertanggung jawab untuk membantu menyusun konsep naskah bersama *scriptwriter* dan *director*, mengatur penjadwalan produksi mulai dari *development* hingga distribusi. Produser juga yang bertanggung jawab untuk menyusun serta merancang anggaran produksi, dan bertanggung jawab penuh untuk menyelesaikan film sesuai dengan konsep kreatif yang sudah ditentukan bersama.

2.2 SCHEDULING

Menurut *Project Management* (2015) (hlm. 91-92), *scheduling* adalah ilmu yang melibatkan perhitungan durasi dan sumber daya yang dibutuhkan untuk menentukan kelayakan pengerjaan proyek dari awal hingga selesai sesuai dengan waktu yang diinginkan. Selain itu, *scheduling* dapat mengembangkan urutan pekerjaan yang logis berdasarkan strategi perencanaan dan juga dapat memberikan kelonggaran untuk risiko jika terjadi. Maka dari itu, setiap *schedule* selalu diberi beberapa tanggal kosong untuk kontigensi.

Scheduling, meliputi urutan tugas proyek, tanggal dimulai serta selesainya tugas proyek, sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. *Schedule* akan digunakan oleh tim proyek untuk mengerimkan pekerjaan, termasuk jadwal yang berhubungan dengan diskusi antar muka, tanggal penting, dan masih banyak lagi. *Scheduling* lebih baik jika dibuatkan sebuah diagram, maupun *sequencing drawings* untuk membantu dalam menjelaskan urutan dan pengaturan waktu dalam jadwal yang sudah dibuat.

Menurut Stuart (2003) (hlm. 2), cara membuat jadwal produksi terbagi menjadi tiga tahap, yaitu melakukan *breakdown script* yang telah dibuat, hal ini dilakukan untuk membuat prediksi kebutuhan waktu yang diperlukan. Setelah itu mempersiapkan panduan pekerjaan pada setiap *jobdesc* agar pekerjaan diselesaikan secara efektif dan efisien. Tahap terakhir yaitu menentukan kapan waktu *shooting* akan dimulai, hal ini dilakukan untuk menjadi target penyelesaian dari sebuah proyek.

Tujuan dari *scheduling* adalah untuk membantu membuat keputusan tentang strategi dan metode yang dianggap sebagai bagian dari proses perencanaan, serta memfokuskan perhatian manajemen pada isu dan aktivitas yang paling penting. *Scheduling* juga bertujuan untuk membantu para pekerja mempertimbangkan kalender kerja, mempertimbangkan kemungkinan waktu dalam *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Tujuan lainnya adalah untuk bisa membuat tingkat strategi yang bisa diuraikan menjadi *schedule* jangka menengah dan pendek, serta mendefinisikan urutan kegiatan yang proyek dapat capai. Pembuatan *schedule*

dapat membantu untuk mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan serta biaya yang diharapkan sebagai hasil dari proyek, mendefinisikan dengan jelas ruang lingkup pekerjaan, serta mengoptimalkan penggunaan sumber daya.

2.3 PENGUNAAN HEWAN DALAM FILM

Menurut Geary (2019), menjelaskan mengenai hewan sering digunakan dalam film sebagai simbol metaforis atau diberikan sifat-sifat yang manusiawi. Menurut *Guidelines for the Safe Use of Animals in Filmed Media* karya *American Humane Association* (2015), terdapat beberapa cara yang seharusnya dilakukan saat melakukan kerja sama dengan hewan dalam produksi film. Di antaranya adalah produksi harus membawa atau menyewa jasa seorang pelatih hewan yang profesional. Pelatih harus spesifik terhadap hewan yang dilatih dan wajib memiliki lisensi pelatih hewan yang legal. Selain itu, jalannya produksi tidak dilakukan saat cuaca yang ekstrim, yaitu terlalu dingin ataupun terlalu panas. Saat melakukan penjemputan terhadap hewan, diwajibkan untuk dilakukan secara aman sesuai dengan hukum yang berlaku. Setelah hewan tersebut digunakan, hewan harus diberikan waktu istirahat yang cukup sesuai dengan rekomendasi pelatih hewan yang ada. Saat sedang melakukan pemilihan hewan yang ingin digunakan saat pembuatan film, hewan yang digunakan tidak diperkenankan memiliki berat badan yang berlebih maupun kekurangan, hal ini dikarenakan hewan yang digunakan mempunyai presentase untuk menjadi sakit.

Menurut Burt (2004), saat proses *shooting* dengan hewan berlangsung, semua orang yang berada di *set* diminta untuk tidak berisik. Hal ini dikarenakan hewan mudah untuk terdistraksi terhadap hal-hal sekecil apapun di sekitarnya. Hewan-hewan yang dipilih pada proses *produksi* diminta untuk tidak diajak untuk bermain, diberikan makanan tanpa sepengetahuan profesional, atau diajak bermain dengan hewan lainnya. Untuk menjaga keamanan para *crew*, tempat para hewan harus dibedakan dengan manusia, hal ini dilakukan agar tidak terjadi sebuah kecelakaan dari hewan mengamuk, ataupun manusia kepada hewan.

2.3.1 PENGGUNAAN ANJING DALAM FILM

American Humane Association juga menjelaskan dalam bukunya (2015, hlm. 53-58), di mana setiap jenis hewan yang digunakan dalam keperluan produksi video atau film mempunyai cara pemilihan dan perlakuan yang berbeda-beda, salah satu hewan tersebut adalah hewan anjing. Saat melakukan pemilihan anjing untuk produksi, ada beberapa kriteria agar anjing tersebut bisa dijadikan sebuah *talent* dalam produksi video atau film. Anjing yang dipilih diharapkan untuk memiliki sifat yang tenang, dan dapat berbaur. Pemilihan anjing juga harus diikuti dengan pemilihan pemilik yang tepat, hal ini berupaya untuk menjaga kestabilan kondisi mental anjing. Saat anjing tersebut dirasa sudah mulai stress dan lelah, peran dari pemilik menjadi penting untuk dapat menenangkan anjing tersebut. Anjing yang ingin digunakan untuk produksi video atau film diharuskan sudah melakukan vaksin rabies, *parvo*, *distemper*, dan *bordetella*, setidaknya dua minggu sebelum hari syuting.

Anjing-anjing yang ingin digunakan pun harus diperlakukan berbeda, mulai dari pendekatan yang jauh dilakukan sebelum hari produksi berlangsung. Para kru inti diharapkan untuk dapat bermain dengan anjing yang ingin digunakan, hal ini bertujuan untuk membuat anjing tersebut nyaman saat syuting berlangsung. Alderton (2016), menjelaskan bahwa ada banyak ras anjing di dunia, dan setiap anjing mempunyai cara untuk diperlakukan berbeda-beda agar menjadi dekat, dan setiap ras memiliki waktu istirahat yang berbeda-beda