



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab II ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan laporan TA yang di antaranya teori mengenai produser, tahap pengembangan, kerjasama dengan penulis naskah, ide cerita dan teori mengenai menulis sesuai budget.

2.1. **Produser**

Di dalam produksi sebuah film, masing kru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda. Untuk seorang produser, tanggung jawabnya bukan hanya dimulai dari tahap pra produksi melainkan sejak tahap pengembangan. Grove (2004) menyatakan bahwa dalam produksi sebuah film, produser merupakan orang yang tidak mengambil *spotlight* ketika sebuah film naik daun (hlm. 181).

Ia menambahkan, seorang produser di dalam film merupakan orang yang terlibat langsung atas keseluruhan proses di dalam film. Ia juga mengatakan seorang produser harus dapat memikirkan ide untuk film, menemukan penulis naskah dan sutradara yang cocok, mengawasi proses pemilihan aktor, produksi dan proses pasca produksi, tahap pemasaran serta pencarian dana untuk film yang dibuat. Menurutnya, ada 7 kualitas esensial yang harus dimiliki seorang produser, diantaranya:

1. Ketahuilah cerita yang dibuat

Mencari sebuah skenario yang baik adalah seperti mencari jarum di tumpukan jerami. Hal tersebut sulit dilakukan tetapi ketika sudah menemukan yang tepat, pergunakan waktu sebaik mungkin untuk memahami skenario yang tersebut.

2. Pahami uang

Seorang produser harus dapat mencari sumber dana untuk mendapatkan biaya produksi. Sumber dana dapat berasal dari mana saja tergantung dari cara melihat seorang produser mengenai peluang-peluang yang ada.

3. Kembangkan komunikasi antar individu dengan baik

Kemampuan membujuk harus dapat dimiliki seorang produser. Ia mempunyai kewajiban untuk menjelaskan ide cerita tidak hanya pada aktor, kru, dan distributor, melainkan pada investor.

4. Punyai kecerdikan berbisnis

Semakin banyak pengalaman berbisnis yang dilakukan, maka semakin banyak kerjasama yang dapat didapatkan. Kemampuan berbisnis bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan dan dibeli.

5. Pribadi yang terorganisir dan dapat melakukan banyak pekerjaan sekaligus

Dapat melakukan banyak pekerjaan dalam satu waktu merupakan nilai penting yang harus dimiliki seorang produser.

6. Punyai energi tak terbatas

Persiapkan energi sebanyak mungkin karena produksi sebuah film menguras banyak tenaga. Seorang produser tidak hanya harus memerhatikan kesehatannya melainkan kesehatan kru lainnya.

7. Punyai talenta

Seorang produser harus memiliki talenta dalam menghasilkan; talenta untuk mencari penulis naskah; talenta untuk mengembangkan cerita; talenta untuk bekerja sama dengan *casting directors*; talenta untuk mencari mitra keuangan serta talenta untuk dapat menjual film yang dibuat (hlm 185-186).

Menurut Saroengallo (2008) sebuah film merupakan kerjasama yang terjadi diantara 3 pihak, yaitu: sutradara, produser dan penulis naskah. Menurutnya, penulis skenario adalah orang yang bertanggung jawab menuangkan gagasan sedangkan sutradara bertugas untuk mewujudkan gagasan tersebut menjadi rekaman audio-visual. Ia menambahkan, sedangkan seorang produser bertanggung jawab dalam mengelola jalannya sebuah produksi film dari persiapan hingga film selesai disunting. Ia mengatakan, produser seringkali dikatakan sebagai pemilik modal yang pada kenyataannya adalah tidak (hlm 7-8).

Sedangkan menurut Bordwell dan Thompson (2010) produser memulai tahapan tanggung jawabnya dari tahap pengembangan. Beliau mengatakan, biasanya seorang produser menjadi penengah antara sutradara atau penulis naskah dengan perusahaan yang akan menjadi investor dalam produksi sebuah film. Beliau menambahkan, setelah tanggung jawab pada proses ini terpenuhi, produser

selanjutnya bertanggung jawab pada tahap produksi dan pasca produksi yang meliputi distribusi dan ekshibisi (hlm. 15).

Menurut Tomaric (2008), seorang produser mempunyai tanggung jawab untuk mencari naskah, mencari sutradara dan aktor, mengamankan pendanaan, mengoordinasikan untuk mempekerjakan kru, mensupervisi produksi dan proses pasca produksi serta membantu penjualan dan distribusi dari film tersebut. Beliau menambahkan, produser memegang peranan penuh atas komponen bisnis dari proses produksi yang dilakukan (hlm. 122).

Macpherson (2009) berpendapat untuk menemukan produser yang kreatif, dapat dilihat dari kemampuan untuk:

1. Menemukan materi yang tepat pada waktu yang tepat.
2. Mengidentifikasi dan berhasil menemukan pengalaman yang diubah menjadi materi cerita yang menjanjikan untuk dimasukkan ke dalam sebuah naskah.
3. Menemukan sutradara yang tepat dan rekan kreatif yang lain untuk mengubah naskah yang menarik menjadi film yang baik.
4. Memastikan integritas kreatif penulis skenario, sementara menstimulasi beliau untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam mencapai ekspektasi publik dan investor, distributor dan semua orang yang terlibat dalam menanamkan modal.

5. Memposisikan dan memasarkan film hingga mencapai ekspektasi yang maksimal tetapi tidak selalu dan mengesampingkan kualitas cerita yang disampaikan untuk memperluas jangkauan penonton (hlm. 2).

Ia menambahkan, secara kesimpulan, hal-hal yang harus kita cari dari seorang produser adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan secara kreatif menyelesaikan, dengan kata lain menegosiasikan, kreatif dalam hal logistik serta dapat secara bijak dalam menemukan kompromi di satu hal dan hal yang lain (hlm. 5).

2.2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahapan di mana produser, sutradara dan penulis naskah memikirkan ide cerita yang akan dituangkan dalam bentuk skenario. Menurut Simonelli dan Frumkes (2002), tahap pengembangan merupakan tahapan yang sangat krusial. Beliau mengatakan bahwa jika tahapan ini dikembangkan tanpa perhitungan yang tepat, film yang dibuat hanya akan mendatangkan kerugian. Beliau menambahkan, dengan kata lain, modal yang ditanam investor dalam proyek film menjadi hangus dan sia-sia (hlm. 23).

Ia menambahkan, dalam tahap pengembangan, jika ide cerita tidak ditulis secara original, maka diperlukannya dana untuk mengurus masalah hak cipta tersebut. Beliau mengatakan, ide cerita dalam tahap pengembangan dapat berasal dari novel atau ide cerita seseorang yang walaupun orang tersebut menawarkan idenya secara gratis, tetap harus ada perjanjian kesepakatan mengenai hak cipta atas ide yang dipakai (hlm. 26).

Menurut Honthaner (2010) seorang produser memiliki wewenang dalam naskah yang dibuat pada tahap pengembangan, untuk merevisi mana yang sesuai dan tidak sesuai sehingga hal tersebut dapat meningkatkan nilai kreatif di dalam film. Seorang produser bertanggung penuh atas apa yang ada di dalam naskah karena hal inilah yang menjadi fondasi sebuah cerita akan berhasil di pasaran atau tidak (hlm. 9).

Sedangkan Cleve (2006) berpendapat bahwa tahap pengembangan merupakan tahap di mana seorang produser mencari materi cerita yang dapat diolah menjadi sebuah film yang sukses. Menurutnya, inspirasinya dapat berasal dari ide cerita murni, novel, skenario panggung, film pendek, buku, cerita yang sudah lampau, cerita sehari-hari, lagu pop atau cerita bergerak lainnya. Ia mengatakan, pada tahap inilah produser harus mendapatkan dan memilih cerita yang layak sebelum membuat sebuah film (hlm. 9).

Grove (2004) mengatakan tahap pengembangan muncul ketika sebuah ide muncul untuk membuat film. Dalam industri film, tahap pengembangan mengacu pada proses mendapatkan skenario ke titik di mana ia dapat disajikan kepada pemodal dan investor, sutradara dan aktor (hlm. 339). Dengan kata lain, tahap pengembangan ada sebelum munculnya tahapan mulai ditentukannya segala keperluan syuting yang meliputi set, properti, *make up*, dan sebagainya.

Seeber (2012) berpendapat bahwa ada perbedaan yang sangat besar antara menulis literatur dengan menulis sebuah naskah. Menurutnya, naskah bukanlah sebuah karya seni seperti literatur. Ia mengatakan, ketika sebuah naskah

menemukan pembacanya, hal tersebut belum menjadikan naskah tersebut hidup seperti halnya literatur. Ia berpendapat, sebuah naskah merupakan langkah awal dalam membuat sebuah film. Dengan kata lain, ia mengatakan bahwa film merupakan tujuan akhir dari naskah yang dibuat.

Ia menambahkan bahwa tahap pengembangan tidak dapat dilakukan oleh seorang individu. Ia mengatakan, untuk mengembangkan proyek film yang sukses, harus dibangunnya segitiga kreatif antara penulis, sutradara dan produser. Semakin baiknya komunikasi yang dibangun, akan semakin meningkatkan kekuatan kreatif dalam menjalankan tahapan pengembangan.

Menurutnya, tahap pengembangan sendiri berisi ide awal ketika film akan dibuat. Ia berpendapat, ide cerita ini dapat berasal dari banyak pihak. Beliau mengatakan, jika ide cerita tersebut berasal dari seorang produser, maka produser harus mencari penulis naskah yang dapat mengembangkan dan seorang sutradara yang tepat untuk merealisasikan ide cerita menjadi sebuah film. Ia mengatakan, sebaliknya, jika ide awal cerita ini berasal dari penulis naskah, penulis naskah harus mencari sutradara dan produser yang tepat untuk dapat merealisasikan idenya menjadi sebuah film yang layak dipertontonkan. Menurutnya, sangatlah penting untuk dapat menemukan orang yang mempunyai visi yang jelas sehingga dapat mendukung kesuksesan film yang dibuat (hlm. 1-2).

2.3. Ide Cerita

Ide cerita merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum membuat sebuah film. Menurut Seeber (2012), sebagai seorang produser, banyak hal yang harus

diperhatikan dalam menentukan sebuah cerita yang akan direalisasikan. Menurutnya, produser harus memiliki kepekaan akan ketertarikan yang dimiliki penonton akan sebuah ide cerita. Ia berpendapat, berbeda dengan penulis naskah dan sutradara yang mementingkan ide cerita harus direalisasikan, produser harus mempertimbangkan target penonton mana yang ingin dicapai. Ia menambahkan, semakin cepat mengidentifikasi target penonton, akan memengaruhi penentuan pendanaan dan juga memengaruhi aspek kreatif selama tahap pengembangan (hlm. 3).

Sedangkan Tomaric (2008) berpendapat bahwa ada 3 cara untuk mendapatkan ide dalam membuat sebuah naskah. Ia mengatakan, 3 cara itu diantaranya, sebuah naskah merupakan karya orisinal dari penulisnya, sebuah naskah dapat berasal dari naskah yang telah ditulis atau sebuah naskah dapat didapatkan dengan mempekerjakan penulis naskah untuk menulis naskah tersebut (hlm. 3).

Ia juga menambahkan bahwa fondasi dari film yang baik adalah naskah yang baik. Beliau mengatakan, naskah yang baik berasal dari cerita yang baik dan cerita yang baik berasal dari inspirasi, penelitian dan kemampuan untuk mengembangkan ide menjadi produk yang dapat menarik penonton untuk ingin melihatnya. Ia menambahkan, sebelum membuat ide cerita, harus diperhatikan betul target penonton yang hendak dicapai agar diketahui jenis film seperti apa yang akan dibuat (hlm. 4)

1. Film Penghasil Uang

Menurut Tomaric (2008), jika ingin membuat cerita yang menghasilkan banyak uang, maka ide cerita yang dibuat harus memenuhi standar industri. Ia mengatakan, cerita dengan ide seperti ini akan memakai aktor yang laku di pasaran, struktur 3 babak yang ketat dan nilai produksi yang tinggi. Beliau berpendapat, hal ini merupakan opsi dengan dana yang mahal.

2. Film untuk Pelajaran Pendidikan

Jika tujuan awal dalam membuat sebuah film adalah untuk belajar cara membuat film dan melatih kerajinan tangan, maka ide cerita yang dibuat harus memperhitungkan dana yang akan dihabiskan dalam memproduksi film tersebut. Beliau mengatakan, penggunaan dana jangan sampai melewati batas atau *over budget*.

3. Film sebagai Karya Seni

Memproduksi film artistik mempunyai nilai resiko yang tinggi karena distributor yang akan menyebarkan film kebanyakan tidak akan mudah menjelaskan maksud dari film yang dibuat. Kebanyakan film artistik dapat ditemukan di teater seni atau kemungkinan besar di video rumahan dan sangat berkemungkinan kecil dalam menghasilkan keuntungan (hlm. 4).

Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa ide yang dikembangkan dalam cerita pendek harus merupakan ide yang sederhana dengan membahas 1 topik saja. Hal ini dikarenakan, film pendek terhalang oleh durasi yang melimitkan penceritaan di dalam film, di mana durasi yang disediakan hanya sekitar 2-34 menit. Kebanyakan, yang terjadi pada film mahasiswa, ide yang digarap

merupakan ide untuk film panjang yang dipendekkan. Hal tersebut menyebabkan, cerita yang digarap tidak menekankan konten di dalam film itu sendiri (hlm. 2).

Mereka mengatakan, dalam menulis sebuah skenario, ada hal-hal yang harus diperhatikan untuk dapat mempertahankannya sebagai sebuah film pendek, yaitu:

1. *Length*

Durasi maksimal yang dibutuhkan dalam sebuah cerita pendek adalah 40 menit. Tetapi pada akhirnya durasi di dalam film itu harus disesuaikan dengan cerita yang diceritakan di dalam film. Beberapa festival film memiliki ketentuan durasi yang berbeda-beda. Kebanyakan film dengan durasi 10 menit lebih banyak mendapat kesempatan untuk masuk ke dalam festival.

2. Tema

Tema merupakan alasan mengapa sebuah film dibuat. Tema biasanya membicarakan mengenai apa yang ingin dibicarakan pembuat film yang berhubungan dengan karakter yang dibuat. Semua adegan di dalam film harus saling berkaitan dengan tema dasar dari film tersebut. Jika ada adegan yang tidak sesuai dengan tema, sebaiknya dibuang.

3. Konflik

Konflik merupakan hal yang penting. Konflik muncul ketika karakter menginginkan sesuatu tetapi hal tersebut tidak terpenuhi, ia mengambil tindakan dan barulah muncul konflik. Konflik dibangun untuk merancang ekspektasi penonton. Di dalam konflik dihadirkan masalah, dilema dan tujuan.

Proses dalam menyelesaikan isu ini menimbulkan drama yang menarik penonton untuk terus mengikuti alur cerita.

4. Konflik dasar

Penonton harus dapat merasa simpati kepada karakter utama dan merasakan konflik yang dirasakan protagonis. Konflik yang dibuat bertujuan untuk membangun koneksi antara penonton dengan karakter.

5. *The dramatic arc or spine*

Setiap cerita memiliki tulang belakang yang terdiri dari awal (pengenalan), tengah (konflik) dan akhir (resolusi). Di dalamnya juga harus dapat menjelaskan apa yang diinginkan sang karakter, aksi yang diambil karakter, konflik yang ditemui, klimaks dari konflik dan resolusi. Selain itu, perlu dimasukkan beberapa *twist* sehingga dapat dimunculkan ketegangan dalam proses pengembangan ceritanya.

6. Kejadian utama

Film pendek biasanya berfokus pada kejadian utama yang menjadi inti dari cerita. Hal ini dimaksudkan agar penonton fokus akan satu konflik permasalahan dan juga pada penyelesaian konflik tersebut. Pembuat film juga menjadi fokus untuk dapat mengeksplor hal-hal yang lebih mendasari konflik yang terjadi.

7. Pemeran utama

Di dalam cerita pendek, fokus pada 1 karakter protagonis membuat penonton lebih fokus mengikuti proses karakter tersebut dalam menyelesaikan konfliknya. Dilema dan penyelesaian akan alur di dalam cerita dapat dibuat menjadi lebih fokus oleh pembuat film.

8. *Follow-Through*

Karakter yang dibuat harus dapat mengikuti alur atau tujuan utama dari cerita. Alur tidak dapat berjalan jika karakter utama tidak memperlihatkan secara jelas usaha untuk mencapai tujuannya. Dengan kata lain, karakter utama merupakan hal penting dalam penceritaan di dalam film pendek.

9. Latar cerita yang minim

Dalam film panjang, latar cerita dapat dibuat dalam waktu 30-40 menit. Sebaliknya, di dalam cerita pendek, waktu yang dimiliki hanya beberapa menit saja oleh karena itu, latar cerita dibuat seminim mungkin untuk menghemat durasi.

10. Motif internal, aksi eksternal

Dalam menulis skenario, merupakan salah satu tantangan untuk dapat memvisualkan motif yang berasal dari dalam diri karakter yang tidak dapat didialogkan secara langsung. Hal tersebut bisa diperlihatkan melalui aksi eksternal yang dilakukan karakter dan didukung dari aksi dan suara yang diperlihatkan karakter di dalam film.

Selain waktu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah genre. Mereka menambahkan, *genre* merupakan hal dasar dalam menulis sebuah cerita. Menurut mereka, *genre* seperti melodrama film *noir*, *western*, misteri pembunuhan dan *sci-fi* membutuhkan alur yang lebih kompleks. Berbeda dengan komedi, alurnya yang ringan, cocok untuk dibuat di dalam film pendek (hlm. 2).

Rea dan Irving juga mengatakan genre yang dipilih harus sesuai dengan *budget*. Genre tersebut memengaruhi hal-hal di dalam skenario film pendek sebagai berikut:

1. *No Talking Heads*

Film adalah mengenai aksi. Karakter yang dibuat di dalam film harus dapat memperlihatkan aksi yang dilakukan daripada memperbanyak dialog yang dikatakan. Penonton harus bisa tetap mengerti cerita walaupun suara di dalam film dimatikan sekalipun.

2. *Images Before Words*

Banyak orang yang salah mengartikan bahwa menceritakan cerita harus dengan dialog. Jika karakter di dalam cerita sudah melakukan aksi, maka dialog tidak diperlukan lagi. Dialog dibuat bukan untuk menggantikan gambar tetapi untuk menaikkan tujuan dari yang dilakukan sang karakter (hlm. 10-14).

3. *Crew*

Dalam menentukan banyaknya kru yang diperlukan, penting untuk melihat kebutuhan dari segi ceritanya. Jika cerita di dalam skenario hanya terdiri dari 2

orang di dalam sebuah apartemen, maka pemakaian kru dalam produksi tersebut hanya memerlukan beberapa orang saja. Penentuan ini juga bergantung dari gaya sutradara dalam menyutradarai. Ada sutradara yang hanya nyaman jika sedikit orang yang berada di sekitarnya di lokasi produksi (hlm. 84).

4. *Set vs practical location*

Kru berhubungan langsung dengan lokasi yang akan digunakan. Jika lokasi yang digunakan merupakan set panggung yang harus didesain ulang, maka pengerjaannya membutuhkan orang yang banyak. Sebaliknya, jika lokasi merupakan lokasi yang sudah ada, maka tidak perlu lagi penataan *setting* yang banyak dalam lokasi tersebut (hlm. 84).

5. Visual effect

Jika merencanakan pemakaian *visual effect*, maka hal ini penting untuk dipertimbangkan betul-betul karena memerlukan dana dan kru ahli yang dapat mengerjakan hal ini (hlm. 85).

6. *Equipment*

Dalam menentukan rental alat yang akan digunakan, dapat dilihat dahulu visi sutradara atas visual yang akan dibuat. Jika pemakaian seperti *rig*, *jib*, atau *crane* penting, maka dapat dinegosiasikan rental harga secara paket agar dana yang dikeluarkan lebih minim. Cara lain untuk dapat menyediakan alat yang

dibutuhkan yaitu dengan membuat alternatif alat dengan merakitnya sendiri tanpa harus menyewa alat yang dibutuhkan (hlm. 86).

7. Departemen Artistik

Dalam menyusun artistik di dalam film, peran *art director* dapat membantu menekan pendanaan. Kreatifitas yang dimiliki seorang *art director* dalam mencari dan menemukan set dan properti dengan dana minim sangat membantu mengurangi adanya *over budget* di departemen ini (hlm. 86-87).

8. Lokasi

Lokasi yang dibutuhkan dapat diminimalisir dengan menggunakan 1 lokasi yang sama menjadi 2 set yang berbeda. Selain hal itu, hal yang dapat dilakukan adalah dengan memperhitungkan seberapa jauh jarak yang harus ditempuh dari 1 lokasi ke lokasi lain. Semakin jauh lokasi yang ditempuh, akan menambah dana yang dibutuhkan dalam pemakaian transportasi dan juga kebutuhan kru seperti konsumsi (hlm. 87).

9. Transportasi

Pemakaian transportasi yang dibutuhkan bergantung dari seberapa banyak alat yang akan dibawa dan *cast* serta kru yang akan membantu jalannya produksi. Jika alat dan *cast* serta kru yang dibawa semakin banyak, maka transportasi yang dibutuhkan juga bertambah. Selain itu, lokasi yang digunakan juga berpengaruh pada pemakaian transportasi. Jika lokasi yang digunakan

merupakan eksterior, maka dibutuhkan transportasi seperti van yang dapat digunakan sebagai tempat istirahat dan *make up cast* (hlm. 87).

2.4. **Kerjasama dengan Penulis Naskah**

Menurut Bordwell dan Thompson (2010), tugas seorang penulis skenario adalah menyiapkan skenario yang siap dijadikan film. Mereka berpendapat bahwa penulis skenario akan mempresentasikan skenarionya di hadapan agen atau produser sebuah film. Mereka mengatakan, jika seorang produser tidak dapat menemukan penulis skenario yang sesuai, produser dapat mengambil ide cerita dari naskah atau buku. Menurut mereka, hal tersebut didukung dengan diproses pertanggungjawaban atas hak cipta dari naskah atau buku yang diambil. Mereka mengatakan, penulisan skenario melalui beberapa tahapan, diantaranya mulai dari penulisan *treatment*, sinopsis hingga sampai ke versi final dari skenario tersebut. Mereka mengatakan, jika produser dan sutradara menemukan penulis skenario yang kurang memuaskan hasil skenarionya, beliau memiliki wewenang untuk mencari penulis skenario baru yang lebih berkualitas (hlm. 16).

Menurut Tomaric (2008), ada 2 jenis kemahiran yang dimiliki penulis naskah, yaitu penulis naskah yang mahir dalam menulis struktur cerita atau penulis naskah yang mahir dalam menulis percakapan dan karakter. Ia mengatakan, rekan menulis yang baik adalah penulis yang dapat menghormati kemampuan menulis rekannya sehingga hal tersebut mengarahkan kerjasama yang akan menghasilkan naskah yang lebih baik (hlm. 11).

Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa ada produser yang dapat menulis dan ada juga yang tidak. Di saat inilah, dibutuhkan seorang penulis skenario yang membantu produser menuangkan idenya ke dalam bentuk skenario. Dalam prosesnya, sangatlah penting untuk dapat menjaga sensitivitas satu sama lain dan sikap dapat menerima masukan (hlm. 14)

2.5. Menulis Sesuai Budget

Menurut Tomaric (2008), dalam menulis sebuah naskah, jika hanya mempunyai dana minim, terlebih dahulu harus mengetahui apa saja yang dipunyai sebagai sumber untuk memulai pra produksi sebuah film. Menurutnya, hal-hal yang harus diperhatikan dalam menulis naskah tersebut yaitu:

1. Meminimumkan jumlah lokasi yang dipakai

Dalam menulis lokasi dalam naskah, pastikan lokasinya mudah untuk diakses, tersedia dan tidak memerlukan dana besar dalam mengurus keamanannya.

2. Menjaga jumlah pemain agar pemakaiannya tidak terlalu banyak

Dalam membuat film dengan dana yang minim, meminimalisir pemakaian aktor akan sangat membantu pendanaan. Film dengan dana rendah biasanya mengutamakan pemakaian aktor yang hanya berkisar 1-10 orang.

3. Menghindari *shooting* di malam hari

Shooting di malam hari sangat memerlukan banyak dana karena pemakaian lampu HMI yang merupakan lampu besar untuk eksterior maupun interior yang memakan banyak *budget*.

4. Menulis cerita yang menggunakan *setting* waktu masa sekarang

Cerita dengan waktu masa sekarang akan menghemat dana karena pemakaian properti, kostum dan set yang tidak perlu disewa dengan *budget* yang besar.

5. Menghindari pemakaian *special effects*, *stunts*, *make up effects*, dan *pyrotechnics*.

6. Membuat naskah dengan lembar yang diminimalisir

Setiap lembar naskah yang ditulis mewakili setiap menit yang dihasilkan dalam film yang dibuat. Setiap menit dalam film, membutuhkan dana untuk menyiapkan adegan yang tertulis di dalam naskah. Semakin sedikit lembar naskah yang ditulis, akan semakin menghemat kebutuhan adegan yang dibuat.

Ia menambahkan, film pendek yang dibuat seharusnya berisi mengenai orang, orang dan orang. Beliau berpendapat, film tersebut harus lebih mengutamakan percakapan antar individu, situasi yang menarik dan percakapan yang pintar (hlm. 31).

Cleve (2006) berpendapat elemen-elemen yang ditulis di dalam skenario juga dapat membantu meminimalisir pendanaan. Menurutnya, kebanyakan film dengan dana yang besar adalah film yang menggunakan banyak *special effects*, mengutamakan lokasi yang eksotis serta pemakaian aktor yang begitu banyak. Ia

mengatakan, meminimalisir dana dapat dilakukan dengan memfokuskan cerita yang mengutamakan pada interaksi manusia dan pengembangan plot tanpa harus mengutamakan banyaknya pemakaian pemain dan *special effects*. Beliau juga mengatakan, ada beberapa tips yang dapat dilakukan seorang penulis naskah untuk menulis skenario untuk dana yang rendah, diantaranya:

1. Mengurangi pemakaian pemain pembantu yang hanya mengatakan beberapa patah kata. Jika dialog yang dikatakan dapat dilakukan dengan hanya menganggukkan kepala, maka yang diperlukan hanyalah ekstras dengan bayaran yang lebih kecil dibandingkan dengan pemeran pembantu.
2. Menggunakan aktor yang berusia lebih dari 18 tahun. Aktor yang berusia di bawah 18 tahun, membutuhkan pendamping selama pengambilan gambar berlangsung. Hal ini menyebabkan, pendamping tersebut harus dijamin pula kebutuhannya selama mendampingi sang aktor (hlm. 57).

Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa 1 halaman di dalam skenario setara dengan 1 menit di dalam film. Semakin banyak dialog yang dibuat di dalam skenario, maka akan semakin lama durasi di dalam film. Sebaliknya, semakin sedikit yang ditulis, akan semakin mengurangi informasi untuk mengetahui berapa lama durasi film tersebut. Perlu diingat bahwa durasi setara dengan uang yang dibutuhkan untuk memproduksi 1 halaman skenario. Skenario yang menyuguhkan durasi yang tepat membuat penjadwalan dan pendanaan dapat dilakukan secara lebih akurat (hlm. 46).

Mereka menambahkan, dari skenario yang dibuat, produser memiliki wewenang untuk meninjau ulang kebutuhan produksi apa saja yang ada di dalamnya. Sebagai contoh, jika di dalam skenario membutuhkan *extras* sebanyak 50 orang, produser memiliki kewenangan untuk menanyakan apa tujuan dan kegunaan dari pemakaian *extras* tersebut. Jika pemakaiannya tidak menjadi hal penting dalam naratif film, produser dapat mengambil keputusan untuk tidak memenuhi kebutuhan produksi itu (hlm.20).

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. The logo consists of a stylized face with several square cutouts for eyes and a mouth, positioned above the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font.