



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:

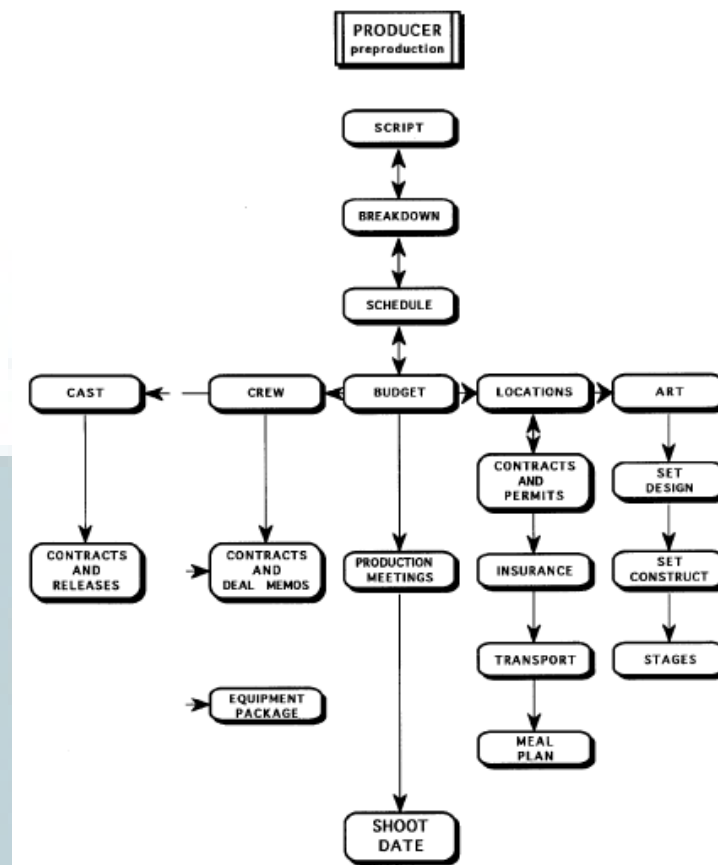
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Produser

Menurut Barnwell (2008) produser adalah seseorang yang membuat suatu proyek terjadi, mereka bertanggung jawab untuk penyusunan pemain dan kru serta melakukan negosiasi kontrak mereka. Menurut beliau, sebuah produksi film akan melewati tiga buah fase yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi. Beliau menambahkan bahwa fase pertama terjadi pada saat produser mendapatkan sebuah skenario lalu memutuskan untuk memproduksi skenario tersebut menjadi film. Beliau menjelaskan bahwa produser akan mengatur keuangan, menyusun timeline produksi serta mencari kru dan aktor. Beliau menambahkan lagi, fase selanjutnya adalah produksi, yaitu proses memantau jalannya syuting dan menyelesaikan segala permasalahan yang ada di lapangan. Fase terakhir terjadi pada saat penyuntingan visual dan juga suara (hlm. 51). Mamer (2009) juga mengemukakan bahwa produser bertugas sebagai penanggung jawab dari awal sampai akhir produksi berlangsung, dimana tugasnya tergantung dari seberapa besar tingkat kesulitan produksi yang dikerjakan (hlm. 51). Menurut Rea dan Irving (2010) berikut adalah bagan dari kerja produser:



Gambar 2.1. Tanggung Jawab Produser saat Pra-produksi

(Rea dan Irving, 2010)

Saroengallo (2011) mengatakan bahwa secara hukum sah-sah saja pembuatan karya dalam bidang audio-visual. Menurutnya, kegiatan pembuatan film itu menarik perhatian massa, sehingga penanggung jawab harus meminta izin kepada pengurus RT, RW, kelurahan, kecamatan, kabupaten, bahkan tingkat provinsi bila harus. Beliau menuturkan demikian untuk sisi pemerintahan sipil dan pembuatan film biasanya memang berhubungan dengan bagian Humas masing-masing. Beliau menambahkan, untuk dari pemerintahan non-sipil, beliau mengatakan bahwa penanggung jawab harus mengurus surat izin dari lembaga-lembaga yang berkaitan atau Surat Izin Keramaian untuk mengurus keamanan

lokasi setempat melalui kepolisian. Pada masa Orde Baru, pengurusan izin biasanya dari atas ke bawah, setelah era reformasi pengurus film harus mengurus izin dari bawah ke atas karena sistemnya saat ini lebih demokratis (hlm. 229). Secara logika, tingkat bawah lebih mengerti apakah lingkungannya dapat menerima rombongan film atau tidak, mereka bisa tersinggung apabila seseorang membawa surat izin atau rekomendasi dari pusat (hlm. 231-232).

Saroengallo (2011) mengatakan bahwa seorang produser sebaiknya selalu berpartisipasi dalam diskusi yang terjadi antara sutradara dan departemen artistik. Menurutnya, apabila terjadi ide kreatif yang diduga terlalu mahal untuk anggaran yang ada, produser dapat “menawar” dengan usulan alternatif. Produser memang tetap harus menuruti visi dari sutradara, namun perlu bertanggung jawab untuk mengatur “kreativitas” yang membahayakan anggaran produksi (hlm. 144-145). Menurut beliau, secara singkat peran produser adalah penanggung jawab dalam mengelola jalannya sebuah produksi film dari mulai persiapan hingga film selesai disunting. Kadangkala, peran produser berlanjut hingga ke masalah promosi dan pemasaran film tersebut (hlm. 7-8). Menurut Worthington (2009) tahap pra-produksi adalah melakukan setiap perencanaan dan persiapan yang diperlukan dalam proses pembuatan film. Dalam tahap ini, dilakukan juga perekrutan *crew* dan *cast*, serta persiapan lokasi *shooting* (hlm. 111). Dalam perhitungan *budgeting* sebuah produksi, seorang produser maka perlu memperhatikan berapa lama syuting akan berlangsung dan apa saja yang ingin diwujudkan oleh sutradara dalam film (hlm. 112).

2.2. Casting

Cleve (2006) mengatakan bahwa produksi yang *low-budget* kemungkinan besar tidak akan sanggup untuk membayar *casting agency*. Menurut beliau, cara efektif untuk mencari *casting* adalah dengan mempublikasikan pembukaan *casting*. Beliau menambahkan bahwa produser perlu memaparkan sinopsis singkat dan karakter yang dibutuhkan untuk produksi film tersebut. Saat melakukan *casting*, produser harus mempersiapkan *casting sheet* untuk diisi calon pemain, agar diketahui spesifikasi dan keadaan fisik pemain tersebut dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan produksi (hlm. 112). Menurut Rea dan Irving (2010), apabila tidak ada *budget* untuk membayar pemain, lebih baik mencari orang yang sifatnya sudah cocok dengan karakter dalam naskah agar dapat memaksimalkan performanya (hlm. 114).

2.3. Pemakaian Binatang dalam Film

Jika ada penggunaan binatang dalam produksi, Honthamer (2010) mendapatkan saran dari *expertise* mengenai pemakaian binatang dalam produksi, beliau mengatakan bahwa:

1. Memesan atau meminjam binatang peliharaan perlu perencanaan dari jauh hari karena perlu adanya waktu *training* untuk memenuhi kebutuhan dalam film.
2. Perlu adanya latihan antara aktor dengan binatang yang dipakai.
3. Memastikan aktor nyaman dengan keberadaan binatang tersebut.
4. Memastikan aktor tidak alergi dengan binatang tersebut (hlm. 270).

Honthaner (2010) menambahkan bahwa pemakaian binatang dalam produksi membutuhkan beberapa hal yang harus diurus dan yang harus dilakukan.

Beberapa hal tersebut yaitu:

1. Mencari dan memilih *agency* atau pemilik dan binatang apakah yang diperlukan, karena setiap agen dan binatangnya memiliki birokrasi yang beragam.
2. Mengetahui apakah binatang tersebut membutuhkan ikatan dan izin tertentu.
3. Membicarakan dengan pemilik atau agen cara cepat dan nyaman untuk mengangkut atau membawa binatang-binatang tersebut.
4. Mengatur jam kedatangan binatang tersebut untuk memberikan waktu binatang tersebut agar beradaptasi dengan lokasinya.
5. Perlunya meneliti regulasi waktu karantina.
6. Mendapatkan asuransi binatang tersebut apabila dibutuhkan.
7. Mendapatkan sertifikat kesehatan atau dari *veterinary* apabila diperlukan.
8. Mengatur waktu untuk memberi makan binatang dan bermain saat di lokasi.
9. Mencari tahu dokter hewan lokal yang dekat dengan lokasi untuk kebutuhan darurat.
10. Mengutus dan memenuhi kebutuhan *animal trainers/keepers* untuk menjaga di lokasi (hlm. 270).

2.4. Jadwal

Menurut Cleve (2006), perencanaan bertujuan untuk mengatur jadwal dan anggaran agar tidak tertunda dan menimbulkan kelebihan biaya. Menurutnya,

jadwal harus diatur dengan beberapa ketentuan seperti jadwal aktor, keadaan waktu, lokasi, keadaan kru, dan lain-lain (hlm. 50). Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa jadwal syuting terpapar urutan kapan sebuah *scene* akan diambil selama produksi (hlm. 63). Mereka menegaskan bahwa perancangan jadwal produksi harus mengutamakan tanggal yang pasti, lokasi yang berdekatan, dan menyesuaikan tuntutan proyek yang khusus seperti yang membutuhkan *special effects* atau *visual effects*. Hari pertama adalah hari yang penting untuk membangun *respect* dan kooperatif dari kru terhadap kepemimpinan sutradara sehingga ada 3 tipe pendekatan melalui jadwal, antara lain:

1. *Day 1 is very light*, memberikan kemudahan pada hari pertama untuk memberikan waktu kepada kru dan pemain membangun momentum dan memungkinkan kesalahan pada hari pertama dapat dihindari.
2. *Day 1 is an average day*, setiap hari adalah hari yang penting untuk setiap kegiatan produksi, sistem seperti membuat hari pertama tidak istimewa.
3. *Day 1 is heavy*, pada hari pertama semua kru dan pemain harus bekerja keras untuk memprioritaskan produksi yang sulit (hlm. 69).

Saroengallo (2011) juga memberikan beberapa catatan penting dalam penyusunan jadwal, yakni:

1. Mengutamakan efisiensi waktu yang berhubungan erat dengan nilai produksi.
2. Menghafalkan jadwal untuk memudahkan perubahan yang kemungkinan bisa terjadi di lokasi.

3. Memperhatikan keadaan cuaca, dahulukan adegan eksterior semaksimal mungkin.
4. Selesaikan daftar *shot* pada masing-masing lokasi, hindari kemungkinan untuk kembali ke lokasi yang sama dalam satu produksi.
5. Untuk memudahkan pengembangan emosi pemain, kontinuiti, dan lain-lain, usahakan untuk mengambil adegan secara kronologis.
6. Padatkan jadwal masing-masing pemain untuk menghindari masalah benturan jadwal dengan kegiatan pemain yang lain dan kerepotan untuk mobilisasi pemain ke dan dari lokasi syuting.
7. Hindari pemilihan lokasi yang berjauhan karena akan memakan waktu dengan situasi yang cukup merepotkan.
8. Jarak ideal lokasi dan penginapan adalah 1 menit dan jarak terjauh 1 jam perjalanan (hlm. 59).

Rea dan Irving (2010) menambahkan bahwa dalam proses produksi pastikan lokasi dapat dipakai sesuai jadwal syuting yang ditentukan, hal yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Surat izin lokasi
2. Biaya penggunaan lokasi
3. Ijin menggunakan lokasi pada wilayah tertentu.
4. Komunikasi dengan pihak penanggung jawab lokasi, dan siapa yang bertanggung jawab pada lokasi yang digunakan.

5. Transportasi menuju lokasi.
6. Lahan parkir pada lokasi.
7. Konsumsi untuk *crew* dan *cast* (hlm. 143-144).

2.5. Anggaran

Saroengallo (2011) mengatakan bahwa perkiraan anggaran yang baik adalah anggaran yang memuat semua hal yang berkaitan dengan produksi, baik dari tahap pra-produksi hingga pascaproduksi. Beliau menambahkan struktur lembar perkiraan anggaran terdiri dari lembar atas (*top sheet*) dan lembar rinci. Lembar atas merupakan ringkasan keseluruhan anggaran yang terdiri dari jumlah akhir perkiraan anggaran yang dibutuhkan masing-masing kategori. Lembar rinci merupakan rincian semua pengeluaran yang dibutuhkan dari masing-masing kategori per departemen yang dibagi menjadi kategori tertentu. Struktur isi perkiraan anggaran terdiri atas dua bagian besar yaitu *above-the-line* dan *below-the-line*. Bagian ini mencakup biaya honor produser, sutradara, penulis dan *copyrights*, serta para *cast* (hlm. 64).

Menurut Rea dan Irving (2010), biasanya biaya dalam *above-the-line* bersifat tetap, untuk pembuatan film pendek biasanya tidak ada biaya, kecuali terdapat biaya yang ditanggung atau hutang (hlm. 83). Sedangkan, *below-the-line* mencakup biaya yang berhubungan dengan kru lain dan aneka bahan yang diperlukan untuk kebutuhan produksi (Saroengallo, 2011, hlm. 64). Dalam

memperhitungkan anggaran untuk produksi beliau mengatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Film panjang / film pendek atau video biasa.
2. Jumlah hari syuting.
3. Jumlah lokasi syuting.
4. Lokasi syuting di dalam atau di luar kota.
5. Biaya-biaya tidak terduga (hlm. 77-81).

2.6. Konsekuensi perubahan naskah

Saroengallo (2011) mengatakan bahwa dalam tahap produksi seringkali terjadi faktor-faktor yang tak terduga. Menurutnya, hal yang paling sensitif apabila terjadi sesuatu dalam produksi adalah anggaran. Beliau menambahkan, dalam perkiraan anggaran sudah dirincikan bahwa terdapat slot 'biaya tak terduga'. Hal ini ditujukan untuk mengantisipasi faktor-faktor tak terduga seperti perubahan naskah atau pembatalan syuting (hlm. 64-65). Apabila terjadi hal tak terduga seperti ini, menurut Saroengallo situasi ini akan merugikan kru dan dalam kondisi tersebut penanggung jawab terbesar adalah produser. Jika kru sudah bersusah payah namun situasi harus menghentikan mereka, produser perlu melakukan perhitungan kinerja kru berdasarkan hasil kerjanya (hlm. 75-76). Apabila skenario sudah dibuat, perlu adanya penyusunan jadwal dan *breakdown script* seperti pada tahap awal (hlm. 15-16).