

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang akan digunakan sebagai acuan penelitian ini adalah teori manajemen anggaran.
2. Teori Pendukung yang akan memperkuat teori-teori utama diatas adalah teori praproduksi dan peralatan kamera 360 dalam perencanaan anggaran.

2.2. MANAJEMEN ANGGARAN

Ryan (2017) menyatakan bahwa untuk dapat membuat sebuah film posisi produser sangat diperlukan. Menurut beliau seorang produser adalah seorang yang menyatukan berbagai macam elemen untuk sebuah proyek seperti membantu membuat sebuah ide, mencari aktor dan atau aktris yang sesuai, dan yang lainnya (hlm. 23-24). Menurut Bordwell (2019), beliau menyatakan bahwa produser adalah kepala dari finansial dan organisasi dari sebuah film atau proyek. Tugas dari seorang produser dapat bermacam-macam, mulai dari penggalang dana, mengontrol distribusi, melakukan promosi, mengelola dana, menyewa beberapa orang untuk bekerja membantu sebuah film, dan menjadi penghubung antara sutradara atau penulis skenario (hlm. 15). Sedangkan Worthington (2008) berkata bahwa seorang produser adalah seseorang yang menjadi kepala produksi pada suatu produksi. Tugas dari produser adalah untuk mengembangkan atau membuat sebuah ide sebelum mengantar ide tersebut menjadi sebuah hal yang penuh. Sedangkan tugas lainnya adalah berperang antar untuk setia kepada ide melawan keterbatasan uang dan juga waktu (hlm. 10).

Proses pembuatan sebuah film dari tahap *brainstorming* sampai dengan tahap pasca produksi, salah satu hal terpenting yang dilakukan oleh seorang produser adalah perencanaan anggaran. Merencanakan anggaran dapat membantu

produser untuk dapat suatu angka yang sesuai untuk menjalankan proyek tersebut. Jika manajemen anggaran sudah dilakukan secara maksimal, maka dampaknya akan menyebar ke dalam semua aspek yang diperlukan untuk membuat sebuah film. Dampak dari merencanakan anggaran dapat mempengaruhi beberapa hal seperti berapa jumlah kru yang dapat membantu produksi film dan properti apa saja yang harganya masih masuk kedalam kantung produser tetapi masih dalam *treatment* sutradara. Termasuk dengan alat-alat apa saja yang dapat disewakan yang dapat membawa produksi film secara maksimal (Ryan, 2017, hlm. 113).

Tahap pertama dalam untuk mengamankan anggaran adalah dengan cara menghitung berapa banyak pengeluaran yang akan dikeluarkan dalam memproduksi sebuah film. Untuk membuat sebuah film dengan anggaran yang rendah, harus bersiap untuk memotong beberapa anggaran tetapi mengurangi kualitas. Seperti mencari teman yang bersiap menjadi aktor secara tidak dibayar, tetapi tidak ada pengalaman dalam berakting. Selain itu juga menghubungi penyewaan alat setempat untuk meminta donasi atau diskon harga (Tomaric, 2008, hlm. 46). Menurut Bordwell (2019), *budgeting* adalah proses penting dalam sebuah produksi. Baik anggaran kecil maupun anggaran yang besar pun jika dapat dilakukan dengan benar maka hasilnya akan serupa. Hal yang paling penting untuk produser adalah bagaimana seorang produser dapat merealisasikan hal tersebut tetapi tidak memakan anggaran yang cukup besar, (hlm 53).

Budget breakdown adalah aspek yang cukup penting yang tidak boleh untuk dilewatkan. *Budget breakdown* dapat dilakukan setelah produser mendapatkan *script breakdown*, yang berfungsi untuk menjadi tolak ukur sebelum melakukan produksi. Beberapa hal yang termasuk kedalam *budget breakdown* adalah seperti berapa hari yang dibutuhkan untuk memproduksi film tersebut, berapa banyak kru yang diperlukan, berapa banyak makanan yang dibutuhkan, dan berapa banyak pengeluaran yang dibutuhkan untuk transportasi (Ryan, 2017, hlm. 113). Pada awal penyusunan anggaran, produser memberikan *initial budget* kepada sutradara. Produser dapat memberikan sebuah ukuran seberapa banyak

anggaran yang akan dikeluarkan dalam produksi film tersebut. *Initial budget* merupakan proses yang penting yang dapat membantu produser untuk mengukur skala dari produksi. *Initial budget* dapat diartikan juga sebagai visi dari produksi tersebut (Worthington, 2008, hlm. 122).

Ryan (2017) memberikan beberapa saran jika seorang produser ingin memproduksi sebuah film dengan *budget* yang cukup rendah (hlm. 29):

1. Membuat dua *format budgeting*, salah satu format tersebut berfungsi sebagai ukuran *budget* yang diinginkan oleh sutradara. Yang lainnya berfungsi sebagai ukuran anggaran yang dapat dikurangi secara realistis.
2. Memikirkan hal-hal yang dibutuhkan terlebih dahulu dan buatlah *budget* untuk hal-hal tersebut.
3. Jangan menaruh angka donasi yang tidak pasti akan tercapai.

2.3. PRAPRODUKSI

Tahap praproduksi adalah tahap persiapan untuk produksi yang dimana pemain dipastikan, kru dipastikan, lokasi untuk produksi dipilih dan *set* dibangun (Kartawiyudha et al., 2017, hlm. 9). Sedangkan menurut Moran (2017), tahap praproduksi adalah sebuah tahap untuk mempersiapkan proses produksi. Praproduksi berisikan untuk menentukan beberapa hal. Beberapa contohnya adalah lokasi sudah ditentukan, kru untuk pemain dan kru untuk bekerja sudah ditentukan, dan sudah siap untuk mengeksekusi perencanaan (hlm. 84). Tahap praproduksi adalah tahap dimana semua persiapan sebelum produksi disiapkan. Seperti *breakdown* skenario, *floor plan*, *stripboard*, jadwal syuting, *call sheet*, mencari aktor dan aktris, merekrut kru, dan perencanaan anggaran dibuat (Rea & Irving, 2013, hlm. 45). Sedangkan menurut Light (2010), tahap praproduksi adalah tahap dimana periode waktu digunakan untuk mempersiapkan dan merancang untuk produksi dan melengkapi film seperti membuat jadwal dan juga anggaran untuk produksi, merekrut kru, *scouting* dan *hunting* (hlm. 95).

2.4. PERALATAN KAMERA 360 DALAM PERENCANAAN ANGGARAN

Kamera 360 derajat adalah sebuah kamera yang dapat memperlihatkan penonton semua arah yang berada disekitar kamera. Penonton dapat menggerakkan arah kameranya seingin penonton. Dalam arti lain kamera 360 derajat ini dapat memvisualisasikan suatu tempat secara baik tanpa harus berada ditempat tersebut. Kamera 360 derajat tidak harus memakai satu kamera yang mempunyai fitur tersebut. Melainkan dapat menggabungkan beberapa kamera untuk mendapatkan *angle* 360 derajat tersebut (Ghimire, 2016, hlm. 6).

Kamera 360 derajat adalah kamera yang berbeda dengan kamera biasa, kamera 360 derajat dapat menangkap keseluruhan dari 360 derajat. Dalam arti lain adalah kamera biasa dapat menonton sebuah film andaikan dari sebuah jendela. Sedangkan kamera 360 derajat ini dapat membuat penonton menjadi seakan-akan masuk ke dalam film tersebut (Jerald, 2016, hlm. 247). Berikut merupakan beberapa perbedaan antara kamera yang digunakan pada film biasa dengan film atau *video* 360 derajat, antara lain (Ghimire, 2016, hlm. 9):

Tabel 2.1. Perbedaan video normal dengan video 360 derajat

No	Video Normal	Video 360
1	Kamera biasa hanya dapat memperlihatkan area yang terbatas	Pandang kamera 360 derajat dapat memperlihatkan seluruh arah
2	kamera biasa penonton hanya dapat menekan tombol <i>stop</i> , <i>play</i> , <i>forward</i> dan <i>rewind</i>	Dengan kamera 360 derajat penonton dapat berinteraktif dengan video-nya dengan cara penonton dapat menggeserkan layar untuk melihat ke arah tertentu sesuai dengan keinginan penonton

(Sumber: dokumentasi pribadi 2024)

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengambil Tabel dengan kamera 360 derajat adalah *rig* untuk kamera 360 derajat. *Rig* sangat diperlukan untuk

penggabungan beberapa kamera. *Rig* juga diperlukan untuk kamera yang dibuat hanya untuk 360 derajat. Kegunaannya adalah untuk memudahkan pengguna, seperti *head mount* untuk kepentingan *point of view* atau *POV*. Ghimire juga berkata bahwa masalah untuk kamera 360 derajat adalah pada bagian baterai. Beberapa kamera 360 derajat berhenti mengambil gambar jika melebihi 10 menit (Ghimire, 2016, hlm. 19, 29).

