

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan masalah Bagaimana produser mengelola *budgeting* produksi dalam film *hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things” ?

1.2. BATASAN MASALAH

Pada penulisan ini, penulis membatasi masalah penelitian pada pengelolaan *budget* produksi pada elemen lokasi dan artistik dalam film *hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things”.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi penciptaan ini untuk mengetahui bagaimana pentingnya manajemen *budgeting* secara umum diterapkan pada film *hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things” dan di khususkan pada elemen lokasi dan artistik yang mempengaruhi pengelolaan *budgeting* dalam film *hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things”.

2. STUDI LITERATUR

Dalam menulis penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori untuk mendukung penelitian ini. Adapun teori-teori yang penulis gunakan sebagai berikut :

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Teori utama yang digunakan penulis adalah *budgeting* yang merujuk kepada bagaimana pengelolaan *budget* yang baik agar sesuai dengan visi yang mau dicapai.

Ada juga teori pendukung yang digunakan adalah film *hybrid* yang dikaitkan dengan bagaimana *budget* bisa lebih turun karena ada beberapa visual yang dapat digantikan dengan animasi. Teori pendukung lainnya yang digunakan penulis adalah *production triangle* dimana membahas bagaimana *filmmaker* harus memilih 2 dan mengeliminasi 1 diantara kualitas, harga, dan waktu.

2.2. BUDGET

Menurut Ryan (2017), *Budgeting* merupakan alat yang cukup bagus untuk mengatur sebuah produksi karena bisa menjadi patokan masalah apa saja yang akan kita hadapi di perjalanan selama produksi (hlm.105). Owens (2017) juga menyatakan bahwa penting untuk kita sadar berapa uang yang kita punya dari awal proyek untuk dapat diurai dan analisis ke beberapa kategori (hlm. 108). Menurut Cleeve (2006) seorang manajer produksi harus dapat melihat semua aspek untuk *budgeting*. Mereka harus dapat menilai dari pengalaman yang pernah ada akan *budget* yang melebihi seharusnya dari department tertentu.

Cleeve juga menambahkan, seorang manajer produksi harus memiliki kesadaran bahwa dapat melakukan negosiasi ketika sedang melakukan diskusi untuk menyewa peralatan, atau membahas gaji dari kru (hlm. 144). Cleeve juga mengatakan bahwa *budgeting* dapat menggunakan subsidi silang antar departmentnya sehingga *budget* yang tadinya tidak memenuhi, menjadi ada dari sisa uang department lain (hlm.141). Menurut Owens (2017) *budgeting* dapat diurai dan analisis ke beberapa kategori seperti transportasi, staf, aktor, skenario, peralatan, pasca produksi, properti, perijinan, makanan, penginapan. Setelah hasil dari perkiraan kebutuhan keuangan setiap kategori, dapat dianalisa kembali dibagian mana *budget* yang bisa dikurangkan agar cocok dengan *budget* yang dimiliki di awal proyek. Dengan adanya pembedaan kategori juga dapat membantu pengatur keuangan untuk lebih mudah medeteksi pengeluaran yang ada untuk setiap departmen seiring berjalannya waktu (hlm. 108).

Menurut Torre (2014) *budgeting* dapat dibagi menjadi 5 klasifikasi yaitu pra produksi, produksi artistik, produksi teknis, pasca produksi, dan distribusi. Dari klasifikasi yang dibuat, dapat membantu produser untuk menganalisis tipe produk yang akan dibuat untuk menjadi prioritas pada saat tahap distribusi (hlm. 38). Selaras dengan apa yang dikatakan oleh Torre, Ryan (2017) juga mengatakan dengan mamba estimasi *budget*, akan membantu seorang produser untuk

mengkonsepkan sejauh dan sebesar apa film tersebut akan di produksi yang akhirnya akan menentukan nilai dari produksi tersebut (hlm. 105).

2.3. FILM *HYBRID*

Film *hybrid* berawal dari pandangan Manovich yang berbicara tentang estetika yang berkembang di jaman sekarang yang sudah banyak perkembangan media-media. *Hybrid* merupakan teknik menggabungkan *live action* dan animasi dalam sebuah film dengan penggabungan elemen sinematografi, grafik, fotografi, animasi 2D, animasi 3D, tipografi menurut Kim (2016). Menurut Manovich, (1990) yang dikutip dalam buku “Between Film, Video, and the Digital” perkembangan media mulai terlihat sejak bermunculan aplikasi perangkat lunak untuk dapat mengedit gambar bergerak seperti Adobe After Effects, Blender, Maya, dan aplikasi-aplikasi lainnya. Dengan adanya revolusi ini, membuat terobosan baru dalam dunia perfilman untuk dapat lebih mengeksplorasi lagi untuk karya-karya yang dapat dibuat. Manovich juga menambahkan dengan adanya ketersediaan media didalam komputer dapat menghasilkan dua fase yaitu penyetaraan media dan percampuran media (hlm. 15).

Kim (2016) juga mengatakan *computer-generated imagery (CGI)* dapat menggabungkan visual dari lokasi yang berbeda kedalam satu layar. CGI juga berguna untuk mewujudkan lokasi tempat dari suatu moment yang sudah dari lampau atau lokasi yang sulit untuk dicapai.

2.3.1. *WORKFLOW* FILM

Ryan (2017) memaparkan bahwa produksi sebuah film terbagi menjadi lima tahap. Tahap pertama adalah *development*, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi. Pada tahap pra produksi, ada beberapa *breakdown* yang harus dikerjakan seperti *breakdown* lokasi, dan artistik. Dari *breakdown* tersebut, seorang produser akan bisa menimbang *budget* yang dibutuhkan Lokasi dan artistik pun saling berkaitan, ada lokasi yang dapat menjadi bagian dari artistik juga (hlm. 86). Menurut Ryan (2017), Menemukan Lokasi yang tepat untuk film itu tantangan yang besar. Hal yang harus dilakukan untuk menemukan lokasi adalah dengan cara

membuat *breakdown* berdasarkan script yang akan menentukan berapa jumlah set yang ada. Setelah mendapatkan jumlah lokasi yang dibutuhkan, komunikasikanlah kepada sutradara, penata kamera dan *production designer*.

Lokasi tidak harus ditemukan tapi lokasi juga bisa dibuat supaya lebih memudahkan untuk beberapa set yang membutuhkan hal-hal detil di dalamnya. Lokasi pun dicari oleh manajer lokasi yang akan melaporkan dari setiap tempat yang memungkinkan untuk dijadikan set yang cocok dengan konsep sutradara. Manajer lokasi juga harus mencatat, mengambil foto, dan menanyakan beberapa hal penting kepada pemilik tempat tersebut jika lokasi itu mau dipakai untuk shooting (hlm. 228). Untuk mendapatkan lokasi dengan harga yang tepat, Ryan mengatakan kita bisa melakukan proses negosiasi dengan pihak pemilik. Beberapa hal yang dapat kita ajukan adalah memasukan logo dari perusahaan ke dalam kredit di akhir film.

Kita juga bisa mengajukan barter jika memerlukan hotel sebagai set film seperti para kru diperbolehkan menginap selama shooting berlangsung. Cleve (2006), juga mengatakan bahwa seorang manajer produksi dapat melakukan negosiasi dengan pemilik tempat, memastikan *budget* yang dikeluarkan sesuai dengan uang yang ada. Saat menentukan lokasi, manajer produksi juga harus melakukan survey untuk menentukan arus Listrik, apakah ada lahan yang cukup luas untuk tempat parkir, apakah ada acara tertentu yang dilaksanakan saat tanggal syuting sudah ditetapkan karena aspek-aspek tersebut juga dapat mempengaruhi budgeting (hlm. 69).

2.4. PRODUCTION TRIANGLE

Menurut Ryan (2017) dalam produksi sebuah film, tahap pra produksi merupakan waktu yang paling penting. Pada saat pra produksi, ada hukum yang tidak bisa terbantahkan yang dinamakan *production triangle*. Teori tersebut menyatakan ada tiga poin yang diinginkan oleh para pembuat film yaitu bagus, cepat, dan murah. Dari tiga hal tersebut, Ryan mengatakan kita hanya bisa memilih dua hal yang didapat. Jika ingin bagus dan murah, kita harus memakai waktu dengan baik pada tahap pra produksi (hlm. 174).



Gambar 2.1 Diagram *Production Triangle*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

2.5. PRODUSER

Menurut Ryan (2017) produser harus memastikan proyek yang akan dikerjakan sesuai dengan keinginannya. Karena akan banyak tantangan dan rintangan yang akan dihadapi. Produser berperan sebagai penanggung jawab atas semua persiapan yang ada dalam proses pembuatan film. Produser juga harus mengawasi dan mengamati selama produksi berlangsung. Produser juga memikirkan perputaran uang dan mengelola keuangan produksi tersebut. Produser harus memiliki pemikiran bagaimana pemberdayaan manusia yang dilakukan agar proses yang terjadi bisa maksimal (hlm. 29).

Menurut Hurbis-Cherrier (2018), produser adalah seorang yang menginisiasikan dalam berjalannya segala elemen dalam produksi film. Mulai dari pengawasan logistic yang diperlukan dari praproduksi hingga distribusi. Produser juga memiliki tugas untuk dapat menyatukan *style* sutradara dengan penulisan yang ditulis oleh penulis naskah. Produser juga harus mengimbangkannya dengan tim produksi untuk memperkirakan kemampuan dari tim dalam mengesekusi ide yang sudah dilontarkan (hlm.147). Menurut Landry (2018), produser juga merupakan orang yang berkuasa untuk menentukan jadwal berdasarkan kebutuhan. Diperlukan keahlian produser untuk dapat membuat jadwal dengan rapih agar maksimal karena berdasarkan jadwal yang ada, akan menentukan efektivitas dari pekerjaan dan uang yang akan dikeluarkan. Untuk produser, waktu adalah uang (hlm.10).