

buruk dan keraguan atas dirinya sendiri. Petualangan Lena disajikan dalam dunia fantasi yang merefleksikan internet era 2010-an dan pertempuran sengit ala *pixel game*.

1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana produser animasi membuat strategi pengelolaan anggaran untuk menghitung nominal *budget* proyek sebagai dasar valuasi produksi film animasi *Patching Up*?

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Film animasi yang dibahas dalam penelitian ini adalah film animasi pendek *Patching Up*.
2. Yang dimaksud dengan valuasi produksi adalah perhitungan nominal biaya yang dikeluarkan selama produksi, baik dari internal kelompok maupun biaya eksternal.
3. Periode produksi yang dibahas meliputi praproduksi hingga pascaproduksi yang berlangsung dari 26 Januari sampai dengan 7 Juni 2026.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk membuat rancangan pengelolaan anggaran produksi dan menganalisa valuasi produksi animasi *Patching Up* berdasarkan nominal anggaran biaya produksinya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 ANIMASI PENDEK

Lea Milic dan Yasmin McConville dalam bukunya *The Animation Producer's Handbook* (2007), film animasi dapat didefinisikan sebagai film yang setiap *frame*-nya diciptakan secara individu dan diruntutkan dengan kecepatan tinggi sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang dapat ditangkap oleh mata manusia. Animasi sendiri berasal dari kata bahasa Latin, *animate*, yang berarti untuk menghidupkan.

Maka, produksi sebuah film animasi adalah proses menghidupkan sesuatu yang sebelumnya hanya ada di imajinasi penciptanya, membuat animasi menjadi sebuah kategori film yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi.

Film pendek sendiri didefinisikan sebagai film yang berdurasi kurang dari 40 menit dari *bumper* pembuka hingga *credit title* (Toronto Film School, 2024). Film pendek sering kali menjadi sarana eksplorasi kreativitas dan eksperimen, terutama bagi *filmmaker* independen dan pelajar dikarenakan proses produksinya yang lebih singkat dan kebutuhan anggaran yang lebih sedikit dibandingkan dengan film *feature-length* yang membutuhkan komitmen yang lebih besar.

2.1.1 Produser Animasi

Dalam buku *Producing Animation* edisi kedua karya Catherine Winder dan Zahra Dowlatabadi (2019), seorang produser animasi merupakan individu yang memiliki peran utama dalam merancang, mengeksekusi, mengawasi *budget*, penjadwalan, dan mengelola sumber daya dalam produksi animasi mulai dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi. Produser bertugas untuk memastikan semua perencanaan dalam tiap tahapan produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan, serta menjembatani komunikasi dalam proses produksi. Selain tugasnya dalam segi manajerial, produser juga memiliki kewajiban untuk memberikan masukan dalam sisi kreatif bersama dengan sutradara. Melalui tanggung jawab tersebut, produser dituntut untuk menjadi *team player*, memiliki kemampuan komunikasi, organisasi, serta pengambilan keputusan yang baik.

2.1.2 Pipeline

Dalam prosesnya, produksi animasi berlangsung secara terstruktur dengan berbasis *pipeline* di mana aspek kreatif dan manajerial dituntut untuk berkolaborasi satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan yang sama. Berbeda dengan produksi film *live-action*, *pipeline* produksi animasi memiliki tahapan yang lebih panjang dan kompleks dikarenakan setiap aspek yang harus dibuat dari nol. Mulai dari karakter, *background*, *voice acting*, aset, dan lainnya, setiap aspek dalam sebuah animasi dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan hasil akhir yang baik dan

memberikan kesan kepada penontonnya. Menurut White (2012), tahapan praproduksi animasi 2D meliputi pengembangan konsep dan cerita, penulisan naskah, desain karakter dan *environment*, *storyboard*, dan pembuatan *animatic* sebagai dasar dari visualisasi keseluruhan animasi sebelum masuk ke ranah produksi.

Produksi mencakup pembuatan *key animation*, *in-between animation*, *cleanup*, dan pewarnaan. Tiap tahapan animasi ini menjadi krusial untuk menciptakan ilusi gerak yang dibuat dari pergerakan runtutan *frame* animasi. Produksi animasi diikuti dengan tahapan pascaproduksi di mana animasi yang telah diciptakan akan disempurnakan dalam proses *compositing*, *editing*, *sound design*, dan *final rendering* untuk mencapai hasil akhir karya animasi yang siap ditampilkan. Menurut Williams (2001), *pipeline* animasi yang terstruktur memungkinkan animator untuk mempertahankan konsistensi dan kualitas animasi dalam proses produksi, serta meningkatkan efisiensi kerja dan mengoptimalkan anggaran.

2.2 RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Rencana Anggaran Biaya (RAB) merupakan dokumen yang berisi rincian estimasi biaya yang dibutuhkan bagi sebuah produksi untuk dapat beroperasi hingga selesai. Dalam produksi film animasi, RAB berfungsi mengidentifikasi kebutuhan produksi secara rinci serta mengalokasikan sumber daya finansial secara sistematis. Menurut Milic & McConville (2007), perencanaan anggaran merupakan aspek yang penting dikarenakan proses produksi animasi yang membutuhkan waktu, tenaga kerja, serta sumber daya yang harus dapat menunjang proses tersebut. Maka dari itu, dengan adanya perencanaan anggaran yang jelas, produser dapat mengontrol penggunaan dana dan menghindari pembengkakan biaya produksi.

Selain fungsinya sebagai sarana perencanaan, RAB berperan sebagai instrumen pengawasan penggunaan dana selama proses produksi berlangsung. Produser dapat menggunakan rencana anggaran untuk mengawasi pemasukan dan pengeluaran dana, serta memastikan penggunaan dana tetap sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pengelolaan anggaran yang efektif memungkinkan produser

untuk menyeimbangkan kualitas produksi dengan keterbatasan sumber daya yang tersedia (Winder et al., 2019).

2.2.1 Budget

Budgeting film merupakan proses perencanaan serta pengelolaan biaya yang diperlukan dalam produksi sebuah film. Anggaran produksi berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan alokasi sumber daya finansial selama proses produksi berlangsung. Ryan (2017), menjelaskan bahwa penyusunan anggaran film membantu produser dalam memperkirakan kebutuhan biaya produksi serta merencanakan penggunaan dana secara efektif. Anggaran produksi pada umumnya disusun sejak tahap praproduksi agar kebutuhan seluruh departemen produksi dapat diukur dan mereka mampu bekerja sesuai dengan batasan biaya yang telah ditentukan. Dengan perencanaan anggaran yang jelas, proses produksi dapat berjalan secara lebih terkontrol dan efisien.

Dalam praktiknya dalam produksi film, anggaran produksi umumnya dibagi menjadi beberapa kategori biaya sesuai dengan kebutuhan produksi. Simens (2013), menjelaskan bahwa *budgeting* film mencakup berbagai komponen yang di antaranya meliputi biaya praproduksi, produksi utama, serta. Selain itu, anggaran produksi juga dapat diklasifikasikan menjadi *direct cost* dan *indirect cost*. *Direct cost* merupakan biaya yang berkaitan langsung dengan proses produksi, seperti pembayaran kru, peralatan produksi, serta pembuatan aset visual. Sebaliknya, *indirect cost* merupakan biaya pendukung yang tidak berkaitan langsung dengan produksi utama, seperti biaya administrasi, operasional, serta manajemen produksi (Ascher & Pincus, 2013)

2.2.2 Production Cost

Production cost merupakan keseluruhan biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi karya *audiovisual*, mulai dari pengembangan hingga distribusinya. Menurut La Torre (2014), *production cost* keseluruhan dalam produksi sebuah karya audiovisual dapat dibagi berdasarkan tahapan produksinya, di antaranya adalah *pre-production cost* yang meliputi proses kreatif dan perencanaan proyek

audiovisual, *production cost* yang dibagi menjadi *artistic production cost* yang meliputi sutradara dan aktor utama dan *technical production cost* yang meliputi produser dan kru produksi lainnya, *post-production cost* yang meliputi biaya editing baik gambar maupun suara, dan *distribution cost* yang meliputi komunikasi dan *marketing*.

TYPLOGIES OF COSTS	COST ITEMS
PRE-PRODUCTION COSTS	Storyline and Screenplay Preparation: Project Research and Development Feasibility Study Pre-recruitment of Technical and Artistic Resources
ARTISTIC PRODUCTION COSTS	Director Cast
TECHNICAL PRODUCTION COSTS	Producer Fee Editing Crew Extra Talent Wardrobe Set Location Transportation Music Publicity Fringes Insurance Equipment
POST-PRODUCTION COSTS	Post-production Film & Lab Editing

Gambar 2.1 Tabel Biaya Berdasarkan Tahapan Produksi
(La Torre, 2014)

Selain berdasarkan tahapan produksi, *production cost* juga dapat dianalisis berdasarkan *cost behaviour*, yaitu bagaimana biaya berubah sesuai dengan aktivitas produksi. Menurut Walther; & Skousen (2009), biaya dalam produksi dapat dibagi menjadi 2 jenis: *fixed cost*, yakni biaya yang bersifat tetap yang tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal, dan *variable cost*, yakni biaya yang dapat berubah apabila dipengaruhi oleh faktor eksternal.

2.2.3 Production Value

Valuasi produksi adalah nilai moneter yang dihasilkan oleh sebuah film berdasarkan *production cost* yang dikeluarkannya. Menurut Mario La Torre (2014), ketika dilihat dari sudut pandang ekonomi secara murni, harga dari sebuah produk audiovisual harus dapat menutupi biaya dan juga risiko produksi dan masih dapat

mengambil keuntungan. Hal ini dijabarkan oleh La Torre dengan persamaan sebagai berikut:

$$price \times quantity = cost + risks + mark \ up$$

dan:

$$price \times quantity = revenue$$

Persamaan ini dapat disimpulkan sebagai harga dari sebuah produk audiovisual adalah biaya yang dikeluarkan, ditambah biaya risiko, dan ditambah dengan persentase pertambahan nilainya.

La Torre (2010) pula menjabarkan bahwa untuk menemukan nilai dari sebuah produk audiovisual, diperlukanlah penetapan “*internal price*” atau perhitungan nilai produk audiovisual tanpa menghitung variabel *market*-nya. *Internal price* terbagi menjadi 2 tipe, yakni *floor price*, di mana biaya hanya dihitung dari *direct cost* saja, dan *break-even price*, di mana biaya yang dihitung mencakup *direct* dan *indirect cost*. Untuk dapat menemukan nilai biaya ini, produser harus mampu membuat estimasi biaya dengan mempertimbangkan *production volume* dan bagaimana mengalokasikan *overhead cost* agar dapat mencapai keseimbangan atau *break-even*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang digunakan di dalam karya penciptaan ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian merupakan usaha penyelidikan atau pencarian sebuah masalah dengan menggunakan metodologi ilmiah (Sembiring et al., 2024), yang memiliki tujuan untuk mendapatkan, menganalisis, dan mengolah data untuk mencapai sebuah kesimpulan yang sistematis dan objektif. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan akan suatu rumusan masalah maupun menguji sebuah hipotesis terhadap sebuah kajian. Pendekatan metode kualitatif menekankan pada pemahaman yang mendalam mengenai fenomena melalui observasi,