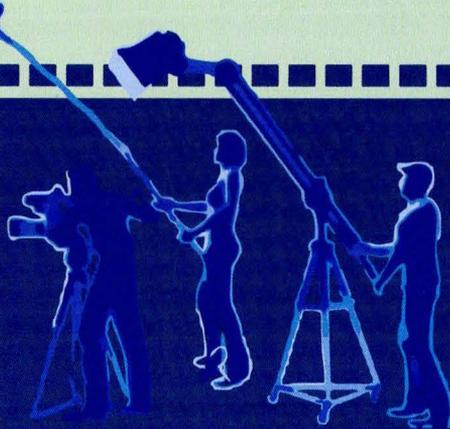


seri produksi



PRODUKSI FILM



Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2017

irektorat
gayaan



791.4375
RIN
P

PRODUKSI FILM

Rina Yanti Harahap

Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit.

Produksi Film

Rina Yanti Harahap

Diterbitkan oleh

Pusat Pengembangan Perfilman

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Pertama, Februari 2017

ISBN 978-602-61985-2-5

Diterbitkan atas kerjasama dengan :

Fakultas Film dan Televisi - IKJ (Institut Kesenian Jakarta)

SAMBUTAN

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Film sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak) dengan daya pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong karya kreatif. Film juga dapat berfungsi ekonomi yang mampu memajukan kesejahteraan masyarakat dengan memperhatikan prinsip persaingan usaha yang sehat. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berisi gagasan vital tersebut adalah melalui buku. Sebagai sumber referensi dan acuan yang sangat penting maka kehadiran buku Perfilman ini sangatlah tepat dan mempunyai bobot akademis yang tinggi karena disusun tim yang sangat kompeten di bidangnya yaitu dari Fakultas Film dan Televisi dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Semoga buku ini dapat bermanfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia perfilman Indonesia sehingga dapat memajukan perkembangan perfilman Indonesia sejalan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selamat membaca, maju terus film Indonesia.

Jakarta, Februari 2017

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Prof. Dr. Muhajir Effendy, M.AP

KATA PENGANTAR

KEPALA PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN

Film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak dan memajukan atau memundurkannya secara bebas. Dengan demikian sesungguhnya film adalah sebuah seni yang tinggi sekaligus menjadi seni yang paling penting di abad ini. Tapi ironisnya, kita tidak pernah mempertanyakan bagaimana sebuah film melewati prosesnya untuk menjadi produk film yang siap memberikan kepada kita segenap informasi, hiburan sekaligus pelajaran. Dalam membuat sebuah film yang berkualitas banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari skenario, penyutradaraan, tata suara, tata musik, cahaya, kamera, editing hingga apresiasinya.

Saat ini sedikit sekali referensi atau sumber bacaan yang mumpuni baik secara akademis dan praktis yang memenuhi akan kebutuhan tersebut. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai instansi pemerintah yang berkewajiban untuk mengembangkan perfilman Indonesia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berupaya menyediakan kebutuhan akan sumber bacaan tentang perfilman. Atas dasar itu, maka sejak tahun 2016 telah ditulis 3 (tiga) seri buku perfilman yaitu seri Apresiasi Film, seri Produksi Film, dan seri Animasi.

Seri Apresiasi Film terdiri atas Film Indonesia Pertama, Hollywood sebagai Model Sinema Nasional, Apresiasi Film, Dokumenter Film, Komposisi Visual, dan Cara Berceritera Film. Seri Produksi Film terdiri atas Produksi Film, Skenario Film, Penyutradaraan Film, Editing Film, Kamera Film, Sound Production Film, Audio Post

Production Film, Editing Film Dokumenter, dan Artistik Film. Seri Animasi terdiri atas Sejarah Animasi, Produksi Film Animasi Dua Dimensi, Produksi Film Animasi Tiga Dimensi, dan Produksi Film Hybrid Animasi.

Buku perfilman ini boleh dibilang sebagai seri buku yang memberikan pengetahuan kepada kita bagaimana membaca sebuah film. Sangat langka buku yang secara khusus membicarakan perfilman.

Maka seri buku perfilman ini menjadi buku yang sangat penting sebagai sumber referensi bagi masyarakat, khususnya kalangan perfilman.

Jakarta, Februari 2017

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman

Dr. Maman Wijaya, M.Pd.

SEKAPUR SIRIH

DEKAN FAKULTAS FILM DAN TELEVISI-IKJ

Penulis buku ini adalah pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Keseniaan Jakarta (FFTV-IKJ) yang telah berkecimpung lama mengabdikan dirinya di kampus untuk melahirkan mahasiswa-mahasiswa film yang berkualitas. Salah satu syarat bagi setiap pengajar –tidak terkecuali di FFTV-IKJ selain mengajar adalah melakukan penelitian, yang tujuannya agar secara terus menerus memperbarui hal-hal yang bersifat keilmuan. Dari sinilah ilmu pengetahuan kemudian menjadi berkembang. Berbagai penelitian tersebut bisa berbentuk laporan penelitian, ada pula yang akhirnya dijadikan sebuah buku. Atas hal itulah kami patut berterima kasih pada pengajar di FFTV-IKJ yang berkenan mendukung program penerbitan buku ini dengan turut memberikan naskahnya untuk diterbitkan menjadi sebuah buku.

Dalam program penerbitan buku ini yang sumber naskahnya berkaitan dengan ilmu pengetahuan film, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga memiliki peran penting. Sebagai lembaga pemerintah yang salah satu tugasnya adalah menghadirkan dan menghimpun berbagai macam referensi yang sifatnya bagi pengembangan perfilman di Indonesia, tentu buku ini memiliki perannya tersendiri. Untuk itulah Dr. Maman Wijaya M.Pd selaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upayanya mengembangkan perfilman di

Indonesia, sekaligus patut pula diucapkan terimakasih atas kepercayaannya memberikan kesempatan pada pengajar di FFTV-IKJ dalam berkontribusi atas terbitnya buku-buku film yang amat jarang bisa ditemui di Indonesia.

Terakhir, kepada para tim yang bekerja dalam membantu menjembatani kerjasama antara penulis dari FFTV-IKJ dengan Pusat Pengembangan Perfilman, baik dalam bentuk administratif maupun teknis juga kami ucapkan terima kasih. Tentunya diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Jakarta, Februari 2017

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

RB. Armantono, MSn.

DAFTAR ISI

SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
SEKAPUR SIRIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
1. GET YOUR DREAM.....	1
Get Your Dream	1
Satu Langkah Pertama	8
Membangun Jaringan	15
Let's Do It.....	19
2. PENGEMBANGAN IDE	22
Munculnya Ide.....	22
Pengembangan Ide / Development.....	30
Pencarian Dana	42
Peran Produser	46
3. PERSIAPAN PRODUKSI.....	54
Skenario Draf Akhir	55
Tahapan-tahapan Persiapan Produksi.....	58
Bedah Skenario.....	61
Papan Produksi	69
Budget.....	70
Pencarian Lokasi	73
Casting.....	77
Pengumpulan Kru.....	78
Menyewa Peralatan	83
Jadwal Produksi.....	85

4. PRODUKSI.....	92
Part 1.....	97
Part 2.....	101
Part 3.....	104
5. SEKILAS PASCA PRODUKSI	106
Extra	
Proposal & Presentasi.....	108
 DAFTAR PUSTAKA	 123
FILMOGRAFI PENULIS.....	124

1

GET YOUR DREAM!



GET YOUR DREAM!

Carilah bintangmu untuk memimpinmu ke tujuanmu!

Seringkah kamu memikirkan tentang mimpimu? Bagaimana perasaanmu tentang mimpi itu? Mimpi memang bisa berwujud apa saja—misalnya hal-hal seperti ingin jalan-jalan keluar negeri, ingin makan di restoran yang mahal, ingin bekerja di perusahaan yang besar, atau ingin menjadi orang yang sukses. Saking bermacam-macamnya, terkadang kita merasa kalau mimpi terasa jauh untuk dicapai. Mimpi itu bagaikan bintang di langit sementara kita hanya bisa berpijak di bumi. Lalu, bagaimana harus menggapainya? Padahal, kalau kita mau sadari, mimpi bisa saja sedekat jarak antara hidung dengan mulut.

Namun karena terlalu dekat, mungkin kita justru merasa sulit dan mustahil untuk meraih mimpi itu.

Mimpi memang harus dirancang dari awal. Akan lebih baik lagi jika kita sudah bayangkan akan jadi seperti apa mimpi kita itu. Jika kita mempunyai mimpi, maka hal berikutnya yang perlu kita lakukan adalah menanam mimpi tersebut ke dalam pikiran, kemudian segera coba wujudkan mimpi itu sekarang juga. Apabila kita menundanya, akan muncul rasa takut dan kekhawatiran yang berlebihan yang bisa mengakibatkan kita ragu-ragu untuk melangkah.

Sebenarnya, bukanlah sesuatu yang mustahil untuk meraih mimpi kita. Namun yang sering terjadi adalah kita khawatir dengan sesuatu yang belum pernah kita lakukan atau alami. Kekhawatiran inilah yang menjadi masalah dasar sehingga menyebabkan munculnya rasa minder dan keraguan untuk melangkah ke depan. Hal itulah yang membuat mimpi terasa mustahil untuk diraih. Namun, jangan menyerah dulu! Mimpi itu penting! Tapi, mengapa mimpi itu penting?

Mimpi itu sangat penting dalam membawa kita ke tujuan yang kita inginkan. Mimpi seperti bahan bakar yang membuat kita mampu untuk melewati hambatan-hambatan yang terjadi di dalam hidup. Apabila kita tidak memiliki mimpi, maka kita akan merasa kosong atau hampa dalam menjalani hidup ini. Dengan adanya mimpi, selalu ada harapan untuk bisa melewati hari demi hari dengan lebih baik.



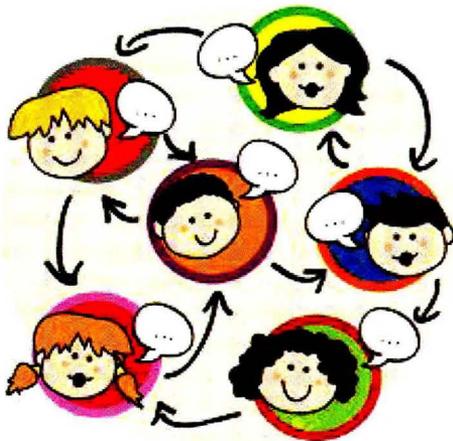
Dalam meraih mimpi, perlu disadari bahwa kita membutuhkan banyak bantuan dari orang-orang di sekitar kita. Orang-orang yang berada di lingkungan keluarga, lingkungan kerja, lingkungan sekolah, atau lingkungan komunitas adalah orang-orang yang dapat memberikan jalan untuk kita meraih mimpi. Hubungan baik yang terjalin dengan orang lain di berbagai lingkungan tersebut akan menjadi koneksi yang luar biasa hebat untuk menuntun kita menuju impian. Misalnya, seseorang yang semula kita kenal sebagai seorang resepsionis mungkin saja di kemudian hari dapat menjadi sekretaris yang menghubungkan kita dengan seseorang yang dapat memberikan rekomendasi untuk kenaikan karier kita. Ingat, kita tidak bisa mengukur orang lain dengan dangkal, misalnya hanya menilai dari pakaian yang dia kenakan atau jabatannya saja. Hidup memiliki perputaran seperti roda—terkadang seseorang di posisi bawah, namun di lain waktu orang tersebut bisa menjadi posisi di atas. Hal itu yang perlu diperhatikan untuk dapat menghargai orang lain dan menjaga hubungan yang baik.

Untuk menjalin hubungan yang baik, diperlukan juga waktu yang banyak dan energi yang besar. Jangan sungkan untuk membantu orang lain tanpa menghitung pamrih yang akan diterima. Jika kita membantu orang lain dengan tulus, maka akan ada orang lain yang juga akan membantu kita untuk meraih mimpi. Kesuksesan seseorang melibatkan bantuan banyak sekali pihak yang mengangkatnya ke tangga kesuksesan. Memang pada dasarnya, manusia memerlukan manusia lain untuk hidup lebih baik.

Mungkin membangun koneksi atau hubungan baik dengan berbagai pihak terdengar seperti hal yang hanya menguntungkan diri sendiri. Padahal, sebenarnya dengan membangun sistem kerja jaringan, kita juga menguntungkan koneksi kita tersebut. Dan hal ini adalah hal

yang selalu harus dijaga. Sistem kerja jaringan itu ibarat sistem kerja mesin di sebuah kendaraan. Kalau mesinnya tidak digunakan, maka mesinnya akan karatan dan tidak bisa digunakan. Sistem kerja jaringan pun, jika tidak digunakan, bisa tidak berfungsi lagi.

Dengan menyadari apa mimpi kita sebenarnya, kita juga menyadari usaha apa yang perlu dilakukan serta siapa saja orang-orang yang tepat untuk membantu kita mewujudkan mimpi itu menjadi kenyataan. Setelah mengetahui apa yang kita mimpikan, langkah berikutnya adalah mencari informasi



tentang mimpi itu. Informasi ini bisa saja datang dari nasihat dan saran dari orang lain yang sudah berhasil di bidang yang bersangkutan dengan mimpi itu. Dengan begini, kita pun dapat menemukan orang-orang yang tepat yang dapat membantu membukakan jalan untuk kita.

Sedikit cerita tentang salah satu mimpi yang pernah saya miliki. Ketika saya berumur enam tahun, muncul keinginan untuk memiliki usaha yang saya kelola sendiri. Saat itu, saya memimpikan toko makanan yang menjual makanan ringan dan permen untuk anak-anak. Dengan semangat, saya pun menceritakan keinginan ini kepada Mama. Mama mendukung ide tersebut dan menyarankan agar saya mencari tahu lebih dahulu ke pasar tradisional mengenai jenis-jenis makanan ringan yang bisa saya jual. Mama memperkenalkan saya ke pemilik

toko grosir yang menjual makanan-makanan tersebut. Rekomendasi yang diberikan Mama saat itu merupakan satu pintu yang menawarkan kemudahan bagi saya untuk mewujudkan mimpi saya. Melalui koneksi itu, saya berhasil mendapatkan harga lebih murah dari toko tersebut.

Berikutnya, saya memberanikan diri meminta modal kepada orang tua untuk membuat toko sendiri yang saya beri nama sederhana “Tokonya Rina”. Ayah bersedia meminjamkan modal, dengan syarat uang jajan sekolah saya dipotong untuk mengganti uang yang saya pinjam. Hal ini menjadi motivasi untuk saya dalam memberikan perhatian yang lebih untuk toko yang baru saya bangun itu. Kini, saya siap untuk mulai beroperasi, tetapi muncul masalah berikutnya... Bagaimana caranya bisa mendapatkan pembeli?

Mencari pembeli bukanlah perkara mudah untuk anak berumur enam tahun. Orang-orang dewasa sepertinya tidak tertarik datang ke toko yang saya buat. Justru mungkin mereka kasihan melihat anak kecil berjualan dan bukannya bermain seperti anak-anak lain pada umumnya. Tidak putus asa, saya meminta saran dari pedagang makanan kecil di pasar tradisional tentang bagaimana mendapatkan pembeli. Penjual itu memberikan ide yang sangat bagus, “Ajak teman-teman sepermainanmu untuk mempromosikan tokomu! Berikan permen gratis bagi mereka yang bersedia membantu.”

Keesokan harinya, saya kumpulkan lima orang teman saya. Mereka pun bersedia membantu mengajak teman lain untuk membeli di toko saya, dengan imbalan gundu dan permen. Ternyata, cara ini berhasil dan dalam waktu dua hari toko saya ramai. Banyak anak-anak yang membeli makanan sekaligus bermain gundu bersama-sama. Dari sini, saya belajar bahwa teman-teman dan keluarga bisa memberikan jalan dan bantuan untuk saya mewujudkan mimpi memiliki toko sendiri,

meskipun saat itu saya masih kanak-kanak. Mimpi dapat diraih dengan bantuan banyak orang yang kita bina hubungannya dengan baik untuk memberikan waktu, tenaga, rekomendasi dan jaringannya kepada kita.

Seringkali terdengar suara sumbang yang mengatakan bahwa jika tidak punya modal yang cukup, maka mustahil memulai bisnis sendiri. Konon, jika tak punya modal, mana mungkin kamu meraih mimpimu? Pepatah mengatakan, “Anjing menggonggong, biarlah kafilah berlalu.” Suara-suara negatif atau ucapan orang lain yang menyangsikan kemampuan atau kurangnya modal yang kita miliki anggap saja sebagai angin lalu. Yang dapat mengukur kemampuan kita adalah diri kita sendiri.

Seorang pria pernah datang meminta saran kepada saya untuk mewujudkan mimpinya menjadi sutradara film. Namun masalahnya, ia tak punya modal untuk membuat film. Saya membantunya dengan mengumpulkan informasi dan memperkenalkannya kepada koneksi yang saya miliki. Dua tahun kemudian, ia menghubungi saya dan kami bertemu. Ia bercerita dengan bersemangat bahwa sekarang ia telah menjadi sutradara iklan. Saya turut bangga karena ia telah meraih mimpinya. Meskipun ia tak punya modal banyak saat pertama kali bertemu, namun semangatnya untuk maju sangat besar. Semangat itu membawanya berjalan menuju mimpinya.

Orang-orang yang berorientasi pada kesuksesan bangun pada pagi hari supaya mereka bisa mengerjakan sesuatu yang membawa mereka naik ke atas, bukannya ke bawah atau ke samping. Mereka bangun untuk menikmati hidup, bertemu dengan orang-orang yang menyenangkan, mendapat penghasilan lebih besar, melakukan lebih banyak hal untuk orang-orang yang mereka kasihi, dan membantu orang lain untuk mencapainya.

Temukan bintangmu dengan mencari tahu tujuan apa yang ingin kamu raih. Ini bukanlah sesuatu yang mudah, tetapi hal yang pasti bisa kita lakukan dengan semangat dan keyakinan. Itulah dua kata kunci penting dalam meraih mimpi: **semangat** dan **keyakinan**.

Semangat dapat membuat diri kita bergerak lebih cepat dan lebih aktif untuk bertindak. Dengan adanya semangat, kita termotivasi untuk berusaha lebih giat. Tujuan yang spesifik diperlukan untuk memudahkan kita meraih mimpi. Sebagai contoh, adalah keinginan untuk menjadi orang sukses merupakan keinginan yang umum. Mulailah dengan membuat keinginan yang khusus.

Misalnya, kamu ingin menjadi seorang produser yang sukses di Indonesia. Produser seperti apa yang kamu inginkan? Hal ini akan berkaitan dengan bidang yang akan diambil. Misalnya, produser di bidang film. Ada beberapa langkah awal yang bisa kamu mulai untuk mewujudkan keinginan ini. Pertama, bacalah banyak buku mengenai produksi film. Jika memungkinkan, masuklah ke dunia akademik di bidang film untuk mendapatkan teori yang lebih lengkap mengenai produksi film. Kemudian, jangan sungkan untuk berkenalan dengan produser-produser di bidang film. Kenali pula kegiatan asosiasi produser agar bisa mendapatkan informasi terbaru yang berhubungan dengan produksi film. Setelah itu, saatnya untuk terjun ke industri film. Aplikasikan ilmu yang dimiliki untuk terjun ke dalam dunia industri! Mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dari dunia akademik dengan melakukan praktik di industri film akan membuka jalan untuk menjadi seorang produser film yang sukses. Ukuran sukses dapat dilihat dari sudut pandang kamu dalam memahami arti kesuksesan itu sendiri.

Kata kunci kedua adalah keyakinan. Keyakinan terhadap mimpi yang ingin kita raih akan memberikan kepercayaan diri yang tinggi.

Kepercayaan diri yang tinggi membawa kita semakin dekat dengan mimpi. Keyakinan itu sudah semestinya tercermin dalam tindakan, sikap, dan cara berpikir kita. Seseorang yang memiliki keyakinan yang kuat terhadap mimpinya akan bersikap optimis dan percaya diri bahwa mimpinya akan terwujud. Kepercayaan diri dan rasa optimis ini mempermudah kita untuk menemukan jalan keluar. Mimpi terbuka lebar menyambut orang-orang yang bertindak dengan semangat dan yakin untuk meraih mimpinya.

Setelah semua usaha telah kita lakukan, maka hal berikutnya yang penting dilakukan adalah berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Serahkan hasil dari usaha itu kepada Tuhan dan tetap yakin bahwa mimpi kita akan terwujud. Mari meraih mimpi dengan melakukan tindakan sekarang disertai semangat, keyakinan, dan doa. *Get your dream and be happy!*

SATU LANGKAH PERTAMA

“Panglima perang yang memenangkan pertempuran membuat banyak rencana di kemahnya sebelum peperangan dimulai. Sedangkan, yang kalah adalah yang sebelumnya membuat sedikit rencana saja”.

– Sun Tzu

Maurice Maeterlinck, seorang kelahiran Belgia dan pemenang penghargaan Nobel dalam bidang kesusastraan, menyatakan pendapatnya: “Lebah bertuhankan masa depan.” Artinya, segala yang dilakukan lebah berorientasi kepada masa depan. Apa yang dilakukan hari ini adalah untuk persiapan esok. Kecenderungan mereka dalam

berkegiatan yang selalu berhubungan dengan mempersiapkan masa depan begitu mengagumkan sehingga hal itu menjadi bisa menjadi pelajaran untuk kita.

Beberapa ahli telah berpendapat mengenai apa itu *planning* atau perencanaan. Newman mendefinisikan perencanaan sebagai penentuan terlebih dahulu mengenai apa yang akan dikerjakan. Sementara, H. Koontz & C.O. Donnel mengartikan perencanaan sebagai fungsi seorang manajer yang berhubungan dengan pemilihan atas berbagai alternatif tujuan, kebijakan, prosedur, dan program.

Rencana merupakan sebuah alat untuk mencapai tujuan, bukan tujuan itu sendiri. Keberhasilan mewujudkan tujuan itu yang merupakan hasil dari perencanaan yang baik. Sebuah rencana harus disusun dengan dinamis, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam menyusun rencana, perlu adanya kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang sedang berlangsung. Kemampuan beradaptasi terhadap perubahan ini akan membantu dalam mengamati dan menganalisis situasi yang terjadi.

Perencanaan penting dilakukan sebelum kita memulai kegiatan. Perencanaan yang matang membuat kita mempersiapkan diri dengan lebih baik. Perencanaan bertujuan untuk mempersiapkan diri, mempersiapkan data atau informasi yang diperlukan, serta mencari tahu mengenai kegiatan yang akan dilakukan dan program yang perlu diambil saat akan melakukan kegiatan tersebut. Perencanaan akan mempermudah kita dalam mengetahui mengenai kegiatan tersebut, sehingga apabila muncul sebuah masalah, kita akan lebih mudah dalam mencari solusi. Dalam merencanakan suatu kegiatan, kita perlu mencari pengetahuan yang cukup dalam membuat sebuah perencanaan yang baik. Informasi yang kurang dapat mengakibatkan kesulitan dalam membuat

sebuah perencanaan. Hal ini dapat memberikan efek yang fatal. Ibarat ke medan perang, penting sekali untuk mempersiapkan perencanaan mengenai target yang akan diserang, lokasi yang akan didatangi, kekuatan dan kelemahan lawan, serta strategi yang perlu diambil untuk memenangkan perang tersebut. Kurangnya informasi menyebabkan kurangnya persiapan dan berakibat kekalahan sebelum maju ke medan perang. Dengan banyaknya informasi, kita telah melakukan persiapan yang lebih baik untuk melakukan penyerangan dan pertahanan bagi diri sendiri.

Untuk menyusun sebuah rencana diperlukan tiga poin. Poin pertama adalah tujuan yang jelas terhadap impian yang ingin kita capai. Dengan adanya tujuan yang jelas, kita dapat memberikan energi dan fokus pada satu tujuan. Saat kita menetapkan satu tujuan yang spesifik, maka seluruh energi akan terfokus untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Poin yang kedua adalah pentingnya mengetahui kekuatan dan kelemahan yang kita miliki. Jika mengetahui kekuatan yang dimiliki, kita pun tahu usaha apa yang diperlukan untuk mengasah kemampuan itu dan mempertahankan kekuatan itu. Demikian pula dengan mengetahui kelemahan yang dimiliki. Kita dapat mengurangi kegiatan yang bersangkutan dengan kelemahan itu, sehingga kita tidak terkuasa olehnya. Dengan mengetahui kedua hal ini, kita pun dapat mengenali lebih baik diri kita sendiri dari segi internal. Selain itu, diperlukan juga kemampuan untuk melihat dari segi eksternal, misalnya dalam mengantisipasi ancaman atau peluang yang ada. Pemahaman akan kondisi eksternal ini akan membantu perencanaan yang dilakukan. Situasi berkembang dengan cepat dan kita harus bisa menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut.

Poin ketiga adalah menentukan siapa yang akan menggerakkan rencana kita. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, kita memerlukan bantuan orang lain atau organisasi yang bersedia dan dapat membantu kita menjalankan rencana yang telah disusun. Mimpi yang besar memerlukan sumber daya manusia yang besar juga untuk menjalankan rencana dalam mewujudkan mimpi tersebut. Usaha yang dilakukan harus sesuai dengan mimpi yang kita bangun.

Segala sesuatu bisa dimulai jika kita berani mengambil satu langkah. Satu langkah dapat mengantarkan kita untuk membuat seribu langkah berikutnya. Bagaimana caranya membuat satu langkah itu?

Untuk menjawab pertanyaan ini, mari kita menyimak sebuah dongeng. Pada zaman dahulu kala, ada seekor kepiting yang lebih senang berlindung di dalam rumahnya saat datang badai angin. Berbeda dengan seekor lobster yang selalu senang saat badai datang. Ia berani melangkah ke kakinya ke pantai untuk berenang. Saat badai datang, lobster mengajak kepiting untuk berenang, tetapi kepiting selalu menolaknya dengan alasan takut terbawa angin. Lobster berani melangkah ke kakinya sekalipun ada badai dan berpetualang bersama terpaan badai. Petualangan yang dilakukan oleh lobster membuat kulitnya menjadi kuat tertempa oleh pengalaman. Sedangkan kepiting lebih memilih berlindung di rumahnya dan menghindar untuk melangkah ke kakinya keluar dari rumah. Seiring berjalannya waktu, lobster tumbuh menjadi kuat dan berani terhadap rintangan apapun. Kepiting menyesal saat menyadari bahwa dirinya tumbuh menjadi penakut, lemah, dan menua. Dari dongeng ini dapat kita ambil pelajaran bahwa keberanian itu perlu dilatih.

Terkadang sebelum membuat satu langkah pertama, terlintas ketakutan, kecemasan, kekhawatiran, dan perasaan takut gagal yang

membuat ragu untuk memulainya. Perasaan negatif tersebut akan menciptakan bahaya-bahaya yang merupakan pantulan dari ketakutan itu sendiri. Bahaya yang dibayangkan menjadi sebuah ancaman yang merusak mental dan kita bisa jadi mundur secara teratur.

Musuh terbesar dalam diri kita adalah diri kita sendiri. Seringkali muncul rasa malas, kecurigaan yang berlebihan, dan ketakutan yang menciptakan imajinasi-imajinasi yang memperbesar ketakutan yang sebenarnya hanya ada di pikiran kita sendiri. Bahaya tersebut adalah hasil dari imajinasi yang dikelola oleh pikiran negatif. Bahaya yang riil bahkan belum muncul karena tidak adanya tindakan untuk memulai. Bisa jadi bahaya riil sangatlah mudah untuk diatasi apabila ada keberanian untuk memulai satu langkah awal.

Mungkin terasa sulit melawan musuh yang mana adalah diri kita sendiri. Namun, jangan menyerah dulu! Cara yang ampuh untuk melawan perasaan negatif yang diciptakan oleh diri sendiri adalah dengan mengumpulkan lebih banyak fakta dan data yang dapat memotivasi kita untuk berani mengambil sebuah tindakan nyata. Sebagai contoh, saat kita mendapat sebuah ide yang tiba-tiba muncul, bukankah mudah sekali untuk mengambil satu langkah? Cukup dengan mengambil pulpen dan menuliskannya di atas kertas. Namun, yang sering terjadi adalah rasa malas lebih menguasai diri kita, sehingga ide tersebut dibiarkan menguap dan terlupakan begitu saja. Jika yang kita lakukan adalah segera menuliskan ide tersebut dan mengumpulkannya ke dalam buku ide, ide tersebut pasti dapat berguna, baik sesegera mungkin atau nantinya di masa depan.

“Menaklukkan diri sendiri” dapat membawa banyak manfaat yang dapat kita rasakan. Menaklukkan perasaan-perasaan negatif yang

merusak mimpi merupakan langkah nyata untuk maju. Beberapa hal dapat menjadi perusak mimpi di antaranya adalah:

1. **Perasaan takut, cemas, dan ragu-ragu.** Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, perasaan-perasaan ini rentan menjadi perusak mimpi. Perasaan-perasaan negatif ini menghambat kita untuk melangkah maju ke depan. Perasaan takut menciptakan ketakutan yang berlebihan terhadap kenyataan yang sebenarnya. Sebagai contoh, saat seorang guru meminta murid-muridnya untuk maju presentasi ke depan kelas. Murid-murid itu memilih diam dan tak berani melangkah ke depan. Salah satu alasan murid-murid tidak berani maju ke depan karena takut dan cemas yang berlebihan. Mereka takut ditertawakan oleh teman-temannya, takut salah, takut kalau semua orang akan menilai buruk presentasinya, dan ketakutan-ketakutan lainnya. Perasaan takut itu adalah hasil ciptaan pikirannya sendiri karena kecemasan yang berlebihan. Rasa minder dapat menjadi penyebabnya. Padahal kalau dilihat keadaan sebenarnya, tidak ada yang akan mentertawakan mereka ketika sedang presentasi. Meskipun ada kesalahan, sang guru akan membantu memperbaiki. Koreksi tersebut bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dalam proses belajar-mengajar. Sebuah kesalahan adalah hal yang wajar dalam proses belajar.
2. **Ucapan orang lain yang meremehkan kemampuan kita.** Kemampuan diri bisa dipelajari dengan mengetahui kelebihan dan kelemahan yang kita miliki. Saat kita sudah mengetahui kelebihan dan kekurangan diri, ucapan orang lain yang meremehkan kita tidak perlu dihiraukan. Orang-orang yang gagal mewujudkan keinginan membuat dirinya lemah dengan merendahkan orang lain. Upaya meremehkan ini hanyalah perusak mimpi yang berupaya

membuat kamu malu dan melupakan mimpimu. Jika kita mengalami hal ini, lebih baik lupakan saja orang tersebut dan tetap fokus dengan tujuan yang kita miliki. Berhati-hatilah dalam mencari teman dan memilih lingkungan pergaulan. Lingkungan keluarga dan lingkungan pergaulan membentuk karakter seseorang. Karakter yang kuat akan berpendirian kuat terhadap tujuan dan mimpinya. Karakter yang kuat tidak mempedulikan ucapan orang lain yang merendahkan dirinya, karena ia sadar betul bahwa dirinya lebih kuat dari yang orang lain kira.

3. **Mengutamakan rasa malas.** Kita perlu memanfaatkan waktu yang kita miliki dengan baik. Hindari menghabiskan waktu dengan kesia-siaan. Maksud kesia-siaan di sini adalah malas dalam melakukan rencana yang telah dibuat. Malas menjadi penyebab seseorang terpuruk dalam penyesalan. Waktu berlalu dan tak bisa dikembalikan. Kesempatan yang datang akan sia-sia jika diisi dengan bermalas-malasan. Setelah kesempatan hilang karena malas, yang datang kemudian adalah penyesalan. Nasi sudah menjadi bubur.
4. **Kebiasaan menunda.** Kebiasaan menunda merupakan perusak mimpi yang sering kali kita alami. Tanpa kita sadari, kebiasaan ini membuat pekerjaan yang kita lakukan bertumpuk. Pekerjaan itu jadi dilakukan terburu-buru dan kemungkinan tidak selesai. Apabila kamu tidak menunda melakukan rencana, kita jadi punya waktu yang cukup banyak untuk mempersiapkan diri. Mulai sekarang, buang jauh-jauh kebiasaan menunda dan buatlah satu langkah maju sekarang juga.

MEMBANGUN JARINGAN

Networking atau jaringan yang ada di kehidupan kita sering kali baru kita pikirkan di saat kita membutuhkannya. Misalnya, saat lulus kuliah dan membutuhkan pekerjaan, barulah kita sadari bahwa jaringan itu dapat memberikan jalan keluar bagi permasalahan yang sedang dihadapi. Namun, yang sering kita lupa adalah memelihara jaringan itu. Sehingga, ketika kita benar-benar sangat membutuhkannya, jaringan yang dimiliki sudah lupa dengan kita karena telah lama diabaikan.

Jaringan yang tidak dibangun dengan baik akan memang menyulitkan diri sendiri. Jaringan yang dibangun dan dirawat dengan baik akan membantu kita menemukan jalan keluar. Jaringan itu seperti sebuah tanaman yang perlu dirawat agar tumbuh dengan baik. Ia perlu diajak berkomunikasi, baik ketika kita sedang butuh maupun tidak, agar tetap terjalin hubungan yang lebih berkualitas—layaknya tanaman harus diberikan perhatian agar tidak kering. Memang perlu perhatian khusus untuk membangun jaringan agar hubungan baik tetap terjalin dalam jangka panjang. Keluarga, teman, rekan kerja, maupun orang-orang yang baru kita kenal adalah jaringan yang ada di sekitar kita. Jaringan ini yang perlu dibangun dan dirawat dengan baik.

Menurut hukum probabilitas, semakin banyak orang yang kita kenal, semakin banyak kesempatan yang akan datang kepada kita. Semua orang yang kita kenal, mulai dari anggota keluarga, kawan, dan rekan kerja, merupakan pintu masuk untuk mengenal orang-orang baru. Orang-orang baru ini dapat menjadi penghubung kita dalam menemukan jalan keluar yang sedang kamu cari. Kombinasi antara orang-orang yang sudah kita kenal dengan orang-orang baru tersebut dapat memiliki kontribusi yang besar untuk membantu meningkatkan karier kita di masa yang akan datang. Lewat jaringan ini terbuka jalan-jalan kemudahan untuk merealisasikan mimpi yang sudah lama diinginkan.

Contohnya, ketika saya ingin memproduksi film layar lebar saya yang pertama, saya agak minder karena belum punya pengalaman sebagai produser film layar lebar. Namun, saya ingat dengan dengan jaringan yang telah saya bangun saat masih menjadi mahasiswa. Teman-teman, kakak kelas, dan pengajar yang saya kenal di masa kuliah menjadi tempat untuk mencari informasi dan mendapatkan saran-saran. Setelah terkumpul informasi dan saran yang saya butuhkan, maka langkah selanjutnya adalah membangun jaringan baru dengan memulai berkenalan dengan orang-orang baru. Perkenalan dengan orang-orang baru itu membuka perlahan-lahan pintu menuju keinginan saya untuk menjadi produser. Perlahan tapi pasti terbuka pintu untuk melangkah maju. Inilah pentingnya menjaga jaringan sebelum kita membutuhkannya.

Kita harus mulai membangun jaringan dengan lingkungan sekitar kita dari sekarang juga. Ini dapat dimulai dengan riset kecil mengenai calon kolega kita—siapa mereka dan apa saja kegiatannya. Kita bisa mencari tahu apa yang dianggap penting oleh mereka, misalnya hobi, tujuan mereka di dalam dan di luar bisnis, pendidikan akademik dan non-akademik yang mereka lakukan, atau prestasi yang paling mereka banggakan. Kumpulkan informasi dan pelajari data mengenai calon kolega atau calon klien. Sebelum membina hubungan dengan mereka, sebaiknya kita kenali dulu perkembangan bisnis mereka. Dengan demikian, komunikasi yang ingin kita jalin bisa menjadi lebih mudah. Dunia pekerjaan yang digeluti seseorang biasanya memiliki pengaruh penting dalam hidup orang tersebut. Jika kita sudah membekali diri kita dengan pengetahuan mengenai dunia seseorang, meskipun baru sedikit, mereka akan lebih menghargai kita.

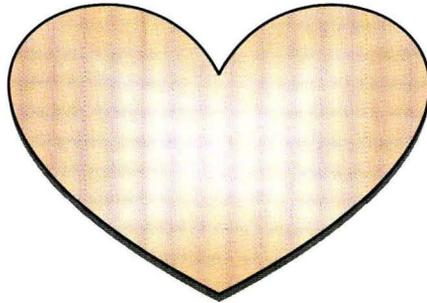
Pada masa yang super cepat ini, banyak sekali cara yang dapat kita lakukan untuk mencari informasi mengenai calon kolega atau calon klien, misalnya:

1. **Internet.** Banyak sekali informasi yang dapat kita dapatkan dengan mengakses internet. Tentunya, kita dapat menggunakan mesin pencari data seperti Google yang memiliki banyak informasi di dalamnya. Sebaiknya kita mencari tahu latar belakang calon kolega atau klien, serta kegiatan apa yang terakhir mereka giat lakukan. Perlu juga mencari tahu mengenai profil perusahaannya dan perkembangan dari tiga triwulan terakhir mengenai bisnisnya. Dengan data-data yang kita dapatkan dari internet ini, kita siap untuk melakukan pertemuan pertama dengan mereka. Kita siap dengan topik pembicaraan yang dekat dengan kegiatan yang mereka lakukan. Selain itu, mereka juga akan mengira bahwa kita adalah tipe orang yang fasih dengan hal-hal terbaru.
2. **Instagram.** Dengan mengikuti akun Instagram seseorang, kita bisa mendapatkan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang sedang ia lakukan. Melalui gambar atau video yang diunggah ke Instagram, seseorang cenderung menampilkan *update* mengenai hobi yang sedang digemari. Media sosial yang satu ini memiliki banyak sekali massa yang menjadi penggemarnya. Melalui media ini, mudah sekali untuk melihat perkembangan seseorang dengan menjadi *follower* akunya.
3. **Media-media sosial lainnya.** Kini, banyak sekali tipe media sosial yang dapat kita akses untuk mengumpulkan data yang terkini. Namun, kita tetap harus besikap kritis dalam mengumpulkan informasi. Sebaiknya hindari berita gosip karena akan membuat kita tersesat. Kita harus berlatih untuk memilih dan memilah informasi dengan teliti. Sering kali informasi yang ada di media sosial hanyalah berisi data fiktif.

4. **Perpustakaan.** Meskipun sekarang teknologi berkembang dengan sangat pesat, terkadang kita perlu juga mencari informasi yang mengharuskan kita pergi ke perpustakaan. Ada informasi-informasi yang tidak tersedia di dalam media sosial, namun dapat kita temukan di dalam perpustakaan, misalnya berupa tabloid, koran, ataupun artikel-artikel yang terkumpul di dalam perpustakaan.

Mencari informasi untuk mengetahui latar belakang seseorang berarti memahami permasalahan-permasalahan atau kebutuhan-kebutuhan mereka. Misalnya, saat berbicara dengan seseorang, kita baru mengetahui bahwa ia sedang membutuhkan produser yang mampu merealisasikan mimpinya membuat film tentang masa kecilnya. Kesempatan ini datang pada saat yang tepat ketika kita memiliki mimpi ingin menjadi produser. Kesempatan datang di saat yang tepat dan mempertemukan kita dengan orang yang tepat pula. Kumpulan informasi yang kita gali mengenai orang ini kemudian akan membantu kita dalam mencari calon penulis yang cocok dengan cara bertutur yang sesuai dengan cerita yang akan digarap.

Tujuan dalam *networking* adalah menjalin hubungan biasa untuk dapat menjadi sebuah hubungan persahabatan yang berjangka panjang. Hubungan jangka panjang memerlukan perhatian dan energi khusus untuk memeliharanya. Terciptanya hubungan persahabatan ini, ditambah dengan kesadaran dalam diri kita untuk menjaga hubungan, baik saat kita membutuhkan atau sebelumnya, akan mempermudah kita mendapatkan bantuan bahkan sebelum membutuhkannya. Hubungan baik dan tulus tidak perlu banyak perhitungan. Sebaik-baiknya kita harus memanfaatkan segala keuntungan yang dihasilkan dari persahabatan ini.



Passion adalah bahan bakar untuk mencapai keinginan.

LET'S DO IT!

Pada tahun 2002, saya memutuskan untuk memilih profesi sebagai pekerja film. Ini adalah pilihan yang sulit karena waktu itu profesi tersebut dianggap tidak memiliki prospek masa depan yang baik layaknya profesi yang lebih umum seperti bidang kedokteran atau akuntansi. Kebutuhan industri di bidang ekonomi, akuntansi, kedokteran, bisnis, dan lainnya memang membuka lebih banyak lapangan kerja. Banyak orang sukses dari bidang-bidang tersebut yang bisa ditemui. Mungkin karena inilah terbentuk pandangan bahwa satu bidang ilmu lebih pantas ditinggikan dari yang lain. Ayah bahkan tidak memberikan izin saat saya mendaftar kuliah di jurusan film. Beliau khawatir kalau nanti saya hanya akan menganggur dan tidak memiliki masa depan. Penolakan dari ayah memberikan motivasi bagi saya untuk menciptakan peluang di film. Sebab, film adalah *passion* saya.

Mengapa harus film? Bagi saya, membuat film tidak punya batasan. Film adalah wadah yang sangat fleksibel. Apa yang kita lakukan tergantung dengan tujuan yang telah kita pasang. Melalui film,

kita bisa membuat sesuatu yang mempengaruhi orang lain melalui sesuatu ide yang provokatif secara positif. Film menjadi ruang untuk berimajinasi dan berekspresi yang dapat menggambarkan nilai-nilai kehidupan masyarakat.

Saat ini, film telah mendapat tempat yang baik di masyarakat. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya profesi di bidang *entertainment* yang diminati, serta dibukanya jurusan film di beberapa perguruan tinggi di Indonesia. Selain itu, produksi film nasional sendiri pun telah meningkat hingga tahun 2016. Masyarakat Indonesia memberikan sambutan yang hangat dengan bertambahnya respons yang positif dari dalam dan luar negeri terhadap film Indonesia.

Sebagai seorang produser, ketika membuat film, saya perlu fleksibel dengan sistem produksi yang akan digunakan untuk proyek tertentu. Pekerjaan ini bisa dibuat sederhana, tetapi bisa juga dibuat rumit. Sebenarnya, produksi film itu ibarat membuat adonan kue. Dalam membuat film, kita butuh cita rasa tertentu dan semua bahannya harus diukur. Rasa itu nantinya akan dinikmati oleh penonton sebagai sebuah karya yang diproyeksikan ke layar lebar. Tidak semua bumbu bisa kita gunakan dalam membuat adonan tertentu. Tidak semua sistem produksi juga bisa kita gunakan untuk membuat film tertentu. Semua tergantung dengan bagaimana kita mengukur bahan dan mengolahnya dengan tepat.

Yang terpenting ketika kita ingin membuat sebuah produksi film sebenarnya kembali ke hal yang paling mendasar, yaitu cerita. Ketika kita memahami cerita yang akan diangkat, kita pun memahami sistem produksi seperti apa yang perlu kita lakukan. Film bisa mendorong manusia untuk meraih mimpi. Dengan benar-benar memahami cerita yang ingin kita suguhkan beserta pesannya, maka kita dapat mempengaruhi orang lain—maksudnya, penonton—untuk berpikiran sesuai dengan apa yang kita suguhkan dalam film tersebut.

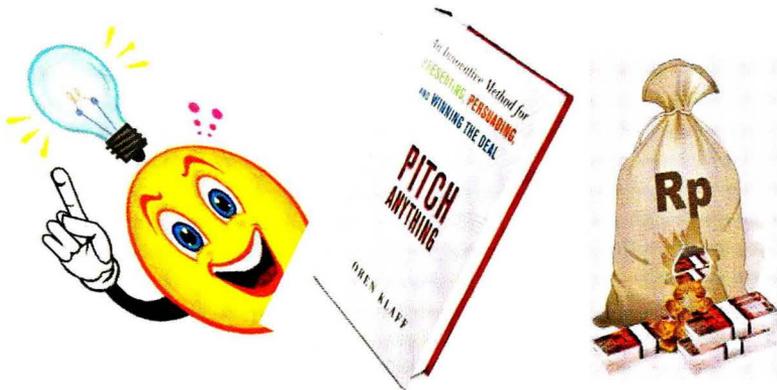
Untuk berhasil sebagai produser, luangkanlah waktu untuk belajar lebih banyak di bidang produksi. Semakin banyak waktu yang kita berikan untuk belajar, maka semakin banyak ilmu yang akan kita dapatkan. Ilmu yang kita dapatkan di buku akan membantu memberikan solusi ketika kita praktik di lapangan. Pada saat di lapangan, diperlukan ketepatan dan kecepatan bagi seorang produser untuk berpikir dan menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi. Hal ini membutuhkan pengetahuan dan jam terbang yang terus ditambah agar keputusan yang diambil adalah keputusan yang tepat untuk kebaikan film dan semua orang yang terlibat di dalam produksi. Sebagai pemimpin di dalam produksi film, diperlukan kemampuan mengamati, membaca, dan menganalisis sebuah permasalahan dengan kemampuan dari kacamata pengetahuan dan kacamata pengalaman. Kedua hal tersebut dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang dihadapi sehingga memberikan jalan keluar dari permasalahan tersebut.

Rangkuman

- ✓ Mimpi itu sangat penting dalam membawa kita ke tujuan yang kita inginkan
- ✓ Perencanaan yang matang membuat kita mempersiapkan diri dengan lebih baik.
- ✓ Hubungan jangka panjang memerlukan perhatian dan energi khusus untuk memeliharanya
- ✓ Pada saat di lapangan, diperlukan ketepatan dan kecepatan bagi seorang produser untuk berpikir dan menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi.

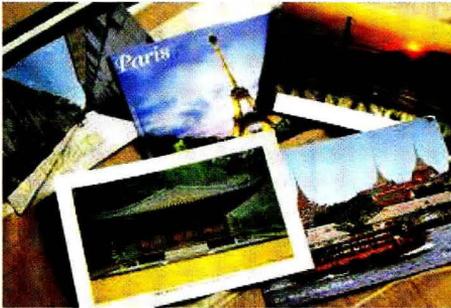
2

PENGEMBANGAN IDE



MUNCULNYA IDE

Banyak ide sering muncul di kepala kita. Kadang, ia hanya sekedar lewat atau justru terus-menerus muncul hingga mengganggu pikiran kita. Ide bisa muncul saat sedang melamun, saat berkendara, saat membaca majalah, mendengar radio, menonton TV, mendengar cerita dari teman, atau bahkan saat duduk di toilet. Terkadang ide-ide tersebut sering kita abaikan karena tampak tidak begitu berguna. Ide yang muncul secara tiba-tiba dapat hilang dengan sekejap karena penuhnya kegiatan atau permasalahan hidup yang datang silih berganti. Namun, ketika membutuhkan, kita sering merasa buntu karena tidak ada ide yang mau muncul di kepala.



Penting untuk terus mempertahankan asupan gizi yang baik untuk pikiran kita, supaya bermacam-macam ide dapat muncul. Buku sebagai jendela dunia adalah salah satu alat penting untuk memberikan informasi dan memperkaya kemungkinan ide yang bisa muncul di kepala kita. Namun, punya ide saja belum cukup. Apa yang harus dilakukan dengan ide itu?

Perhatian khusus perlu diberikan kepada ide-ide yang kita miliki. Misalnya, yang paling sederhana, rajin-rajinlah menuliskan ide yang muncul di kepala dengan mencatat di buku harian, kertas, telepon genggam, komputer, atau bahkan kertas tisu. Ketika ide itu muncul, segeralah catat dengan cara apapun yang bisa dilakukan. Ide yang tercatat ini akan mendapat perlakuan spesial dari sang pemilik ide. Pemilik ide akan menganggap ide tersebut seperti sebuah benih tanaman yang akan bisa menghasilkan buah yang manis. Tentunya, buah manis itu hanya bisa didapatkan jika benih yang dimiliki dimanfaatkan dengan

baik dan diberikan perawatan khusus. Maka, jangan lupa untuk merawat idemu, ya! Dengan mencatat ide-ide yang bermunculan di setiap saat, kita dapat membangun sebuah “bank ide”. Jika ide-ide yang terkesan acak dapat kita susun rapi, maka ide tersebut akan lebih mudah untuk dikembangkan.

Lalu, apa saja yang kita butuhkan untuk mengembangkan ide dalam produksi film?

Proses pengembangan ide menjadi sebuah cerita untuk film disebut sebagai proses *development*. Dasar dari sebuah film yang bagus adalah skenario yang bagus. Dasar dari skenario yang bagus adalah cerita yang bagus. Dasar dari cerita yang bagus adalah inspirasi, riset, dan kemampuan untuk mengembangkan ide menjadi sebuah produk yang dapat diterima oleh penontonnya.

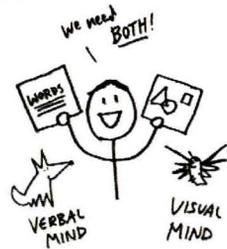
Dalam proses pengembangan ide, kita perlu menganalisis ide yang akan kita kembangkan. Pertanyaan pertama yang perlu kita pertimbangkan adalah apakah ide yang kita miliki memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah film. Kita perlu menyeleksi ide-ide apa saja yang bisa diolah menjadi sebuah cerita. Kita perlu membayangkan ide tersebut secara visual. Inilah caranya mengetahui apakah ide tersebut mempunyai potensi untuk menjadi film. Perlu diingat bahwa film memiliki cara bertutur yang berbeda dengan media lain. Misalnya saja, saat kita membaca novel, cara bertutur yang digunakan adalah bahasa tulis. Namun, ketika kita membaca skenario film, meskipun tetap menggunakan tulisan, cara bertuturnya sebenarnya adalah bahasa visual. Ide yang kita kembangkan harus menjadi sevisual mungkin supaya kru yang terlibat dalam proses pembuatan film dalam mengubah skenario itu menjadi gambar.

Kembangkanlah cerita yang sudah kita ketahui dan kenali dengan baik. Salah satu hal yang paling sederhana yang dapat dilakukan adalah menuliskan apa yang kita lihat, apa yang kita alami, dan kejadian yang terjadi di sekitar kita. Membuat film adalah bertutur secara jujur dari hasil pengamatan yang telah dilakukan saat proses pengembangan cerita terhadap lingkungan di sekitar kita. Film memang fiksi, tetapi penting pula untuk menuturkan ide yang ingin kita sampaikan kepada penonton secara jujur dan benar. Lebih mudah mengungkapkan sesuatu yang telah kita ketahui sebelumnya daripada sesuatu yang asing bagi kita. Cerita yang personal atau cerita yang dekat dengan kita akan lebih mudah untuk dikembangkan.

Mari kita simak beberapa sumber ide yang dapat memberikan inspirasi untuk kita kembangkan menjadi cerita, misalnya:

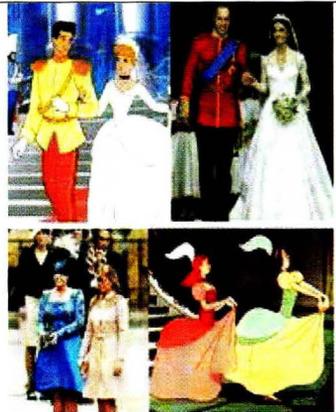
<p>Hubungan keluarga, pertemanan, kisah cinta, atau kenangan masa kecil dapat menjadi peristiwa-peristiwa yang memberikan inspirasi.</p>	
	<p>Membaca buku atau koran dapat membuka wacana pikiran dan menambah pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan.</p>

Brainstorming dan menulis kembali hal apapun yang muncul dalam pikiran kita.



Dongeng atau mitos yang pernah kita baca atau dengar.

Belajar dari orang lain dan mengambil inspirasi atau karakter yang menarik dari kisah mereka.



“Immediately you have some images. You move on from there so dramatically because you start to research, you start to look at things, you start to visit real places so you do have to educate yourself very rapidly at the beginning and go at it with an open mind.

“

“Kamu langsung bisa melihat gambar. Kamu bisa langsung berpindah dari sana dengan dramatis karena kamu mulai meneliti, kamu mulai melihat hal-hal di sekitarmu, kamu mulai mengunjungi tempat-tempat nyata maka kamu harus mendidik dirimu sendiri dengan cepat di awal dan pergi dengan pikiran terbuka.”

(Stuart Craig, pengarang; wawancara, Windsor, 2000)

Dalam proses pengembangan ide, perlu dilakukan riset dengan tujuan mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan untuk memperkuat cerita dan karakter yang akan dibuat. Dalam bukunya yang berjudul *“Movie Making Course”*, Chris Patmore menjelaskan, “Trik yang efektif dalam bercerita bukan apa yang diceritakan, tetapi *bagaimana* menceritakannya.” Menurut Patmore, cara kita bercerita sangat berpengaruh pada bagaimana penonton mengartikan apa yang kita ceritakan. Dengan memperhatikan cara kita bercerita, kita bisa mengubah opini orang lain tentang sesuatu atau membuat mereka bersimpati kepada sebuah karakter atau kejadian.

Bercerita melalui film berarti menuturkan cerita dengan bahasa visual. Menuturkan cerita dengan menggunakan bahasa visual membutuhkan lebih banyak referensi. Referensi berfungsi sebagai panduan dalam menggambarkan ide yang ingin disampaikan oleh sutradara. Dengan adanya referensi, komunikasi antar kru dapat berjalan dengan lebih mudah. Saat ini, banyak referensi yang bisa diakses, misalnya melalui YouTube, buku-buku tentang film, ataupun media sosial. Internet dapat memberikan akses yang luas untuk mendapatkan referensi dari berbagai penjuru dunia dalam waktu yang sangat singkat. Misalnya, kita dapat menonton film yang menang di festival luar negeri hanya dengan mengakses filmnya di internet.

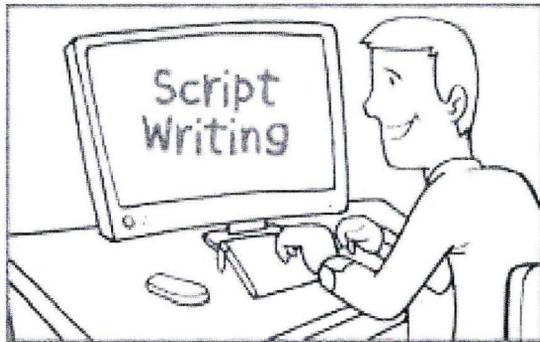
Jenis film yang berbeda juga menentukan cara-cara kita dalam bercerita. Dalam film pendek, waktu untuk menuturkan cerita sangat terbatas. Penulis skenario hanya punya waktu singkat untuk memperkenalkan karakter dan mendapatkan empati dari penonton terhadap karakter protagonis sebagai tokoh sentral. Pembukaan film harus dimanfaatkan dengan baik untuk mengenalkan tokoh itu kepada penonton. Dalam film pendek, masalah yang muncul dan pemecahannya terjadi seperti satu letupan yang muncul secara cepat dalam satu kali kejadian. Kita sering menemukan film pendek dibuat dengan struktur film panjang. Hal ini mengakibatkan penceritaan jadi tidak efektif, karena tidak ada waktu cukup untuk menjelaskan cerita kepada penonton. Nantinya, penonton justru merasa bahwa ceritanya terkesan belum selesai atau tidak lengkap.

Sedangkan dalam film panjang, kita memiliki cukup waktu untuk menggenggam empati penonton. Dengan durasi lebih dari 60 menit, kita memiliki waktu yang banyak untuk menuturkan cerita. Film panjang biasanya menggunakan struktur tiga babak dalam bercerita, yang terdiri

dari: *opening*, *middle*, dan *ending*. Dalam film panjang, kita memperkenalkan karakter utama dengan perlahan. Setelah penonton merasakan simpati terhadap karakter utama, maka alur cerita akan lebih mudah untuk diterima oleh penonton, karena mereka sudah merasakan perasaan yang sama seperti yang dirasakan si karakter. Penonton sudah memutuskan untuk berpihak kepada karakter itu. Plot bergulir dengan munculnya hambatan-hambatan yang harus dihadapi oleh si karakter, dan ia pun berusaha memecahkan hambatan tersebut. Saat karakter itu akhirnya berhasil untuk menyelesaikan masalahnya, penonton akan merasa bahwa karakter itu bisa dianggap sebagai sosok *hero* bagi penonton.

PENGEMBANGAN IDE / DEVELOPMENT

Skenario dapat dianggap sebagai sebuah cetak biru dari sebuah film. Di dalam skenario, terdapat dialog, karakter, lokasi, keterangan waktu, dan penjelasan adegan. Di dalam buku yang berjudul "*The Power Filmmaking Kit*"



yang ditulis oleh Jason J. Tomaric, dikatakan bahwa setiap film bagus diproduksi dengan sebuah skenario yang ditulis dengan baik. Berapapun dana yang dimiliki, sebegus apapun aktor yang dipakai, seberapa besar pun ledakan yang bisa dibuat, atau seberapa canggih *special effects* yang digunakan, yang paling penting adalah cerita yang dapat menggerakkan

hati penonton. Film dengan dana besar kadang tetap gagal di pasaran karena skenarionya kurang kuat. Menulis skenario adalah keterampilan yang butuh waktu untuk dipelajari. Seseorang harus punya disiplin tinggi dan pemahaman terhadap struktur cerita, serta aspek psikologis dan dinamis dari manusia.

Cerita yang bagus akan menghasilkan sebuah film yang bagus apabila skenario ditulis dengan baik. Cerita yang kurang bagus punya kesempatan untuk menghasilkan film yang bagus, jika skenarionya ditulis dengan baik. Namun, cerita bagus jika ditulis menjadi skenario yang kurang bagus akan menghasilkan film yang kurang bagus. Dapat disimpulkan, salah satu kekuatan penting di dalam film adalah skenario.

Proses *development* atau pengembangan skenario memerlukan riset terhadap cerita yang akan dibuat. Riset dilakukan oleh produser, sutradara, dan penulis skenario untuk memperkaya referensi mengenai cerita yang sedang dikembangkan. Chris Jones dalam buku "*The Guerilla Filmmakers Movie Blueprint*" mengatakan bahwa **perencanaan** dan **riset** adalah kunci penting dalam proses produksi film. Melalui riset, kita dapat mempelajari realitas macam apa yang dihadapi oleh karakter yang sedang kita kembangkan. Keterampilan seorang penulis terletak pada kemampuannya menggabungkan dunia imajinasi dengan pengalaman pribadi, kata-kata, serta cerita dari orang-orang yang menjadi subjek riset tersebut. Dengan riset, karakter yang sedang dikembangkan bisa terasa lebih nyata dan cerita itu menjadi terkesan jujur, sehingga penonton dapat dengan mudah terhubung secara emosional. Hubungan inilah yang akan memikat hati penonton terhadap cerita dan karakter yang kita miliki.

Dalam mengembangkan ide menjadi cerita untuk film, perencanaan merupakan kunci penting yang pertama. Maksudnya,

meskipun masih di tahap awal, segala sesuatu yang akan dilakukan dalam produksi film sudah harus direncanakan dengan matang. Mengolah sebuah cerita menjadi sebuah skenario dengan struktur yang baik membutuhkan waktu lama. Seorang produser harus bisa mulai merencanakan program kerjanya ketika proses yang lama itu sedang berlangsung. Jika tidak, maka bisa ada kerugian waktu, uang, dan tenaga.

Ide ilustrasi: menggambarkan perencanaan Dan riset dengan karikatur yang lucu

Kunci penting yang kedua adalah riset. Melalui riset, kita mencari data yang valid dan faktual yang bisa menjadi referensi bagi cerita yang sedang dikembangkan. Riset dapat dilakukan dengan melakukan wawancara dengan narasumber yang relevan dengan cerita kita, datang ke lokasi atau daerah setempat untuk mencari tahu langsung situasi masyarakat dan lingkungannya, atau dengan mencari informasi di buku atau koran. Saat melakukan riset, kita perlu terus mempertimbangkan fokus terhadap cerita yang sedang kita kembangkan. Kita harus bisa menyeleksi data mana saja yang cocok atau penting untuk membuat cerita kita semakin meyakinkan.

Pada dasarnya, proses *development* adalah proses mengembangkan sebuah ide menjadi cerita yang kemudian dituangkan dalam bentuk skenario. Dalam proses ini, dibutuhkan kolaborasi yang baik antara produser, sutradara, dan penulis skenario. Kolaborasi adalah proses kerja sama yang terjalin antara satu dengan yang lainnya dengan cara menyamakan visi, sehingga dapat merealisasikan visi tersebut sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.

Untuk mengembangkan ide, *brainstorming* perlu dilakukan bersama tim yang akan terlibat dalam proses produksi film. *Brainstorming* pada proses *development* merupakan proses diskusi bertukar pendapat antara sutradara, produser, dan penulis skenario. Dalam proses ini, ketiga pihak ini tentunya memiliki sudut pandang masing-masing yang mungkin saja berbeda terhadap ide yang akan dikembangkan. Sutradara mungkin lebih mempertimbangkan segi estetika dan teknologi yang akan digunakan untuk merealisasikan ide tersebut, sementara penulis skenario memikirkan dari segi seni dan struktur cerita yang dikembangkan dari ide tersebut. Di lain pihak, produser mempertimbangkan segi bisnis dan estetika untuk merealisasikan ide itu menjadi sebuah film.

Ide ilustrasi: tiga orang yang sedang melakukan *Brainstorming*.

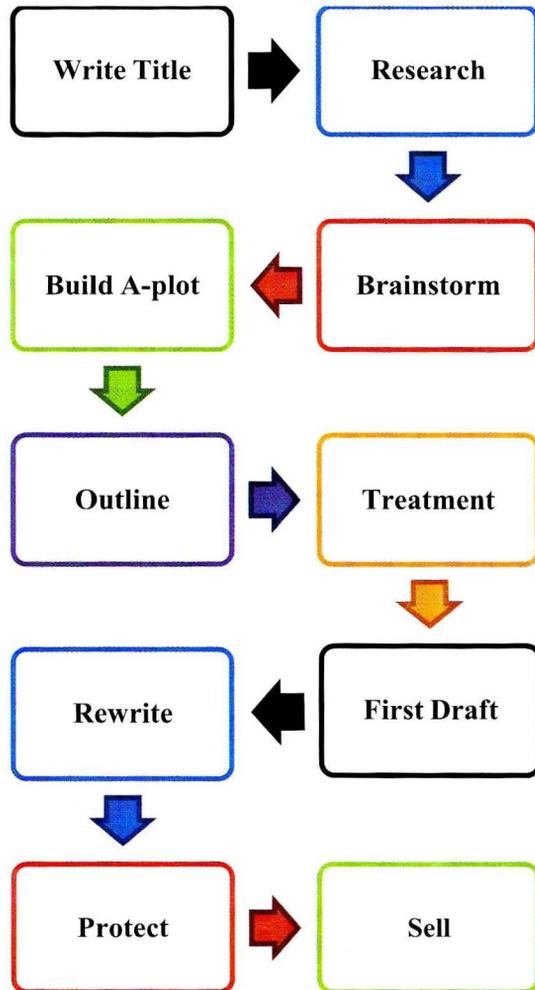
Produser adalah motor penggerak dalam produksi film. Sutradara adalah orang yang bertanggung dalam ide kreatif sebuah film. Penulis skenario adalah orang yang bertanggung jawab menuliskan ide cerita menjadi sebuah skenario dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa visual. Kolaborasi terjadi antara produser, sutradara dan penulis skenario ketika mereka menyamakan visi dan misi yang bersangkutan dengan film yang akan digarap. Visi dan misi perlu disamakan supaya ide cerita itu dapat terealisasikan dengan baik. Khususnya bagi seorang produser, kontribusi yang ia berikan kepada proses kolaborasi itu berhubungan dengan aspek bisnis dan estetika yang terdapat pada cerita.

Berikut ini, mari kita simak beberapa elemen yang perlu dipikirkan oleh seorang produser dalam tahap pengembangan ide.



Seperti yang tadi sudah disebutkan, proses mengolah cerita menjadi sebuah skenario membutuhkan waktu dan perencanaan yang baik. Baik penulis skenario, sutradara, maupun produser seharusnya memahami tahap-tahap yang harus dilalui dalam proses ini.

Berikut adalah skema proses penulisan skenario:



1. **WRITE TITLE**

Tentukan judul film, tulislah deskripsi karakter secara singkat, serta tentukan *log line* dan tema cerita. Tentu saja, judul film bisa berubah sewaktu-waktu, tetapi penting untuk setidaknya menetapkan judul sementara. Deskripsi karakter mencakup karakter utama maupun karakter pendukung. Yang perlu difokuskan dalam deskripsi tersebut adalah deskripsi fisik dan psikologis. Deskripsi ini akan membantu sutradara dalam proses pencarian pemain. *Log line* dan tema bertujuan untuk menjelaskan cerita secara keseluruhan dengan satu kalimat pernyataan. Kita bisa latihan dengan menuliskan ide ke dalam kartu catatan. Tulis saja dulu ide-ide yang terbesit di pikiran. Setelah ide itu ditulis, kita bisa mengembangkan alur ceritanya. Setelah alur cerita, kita bisa membuat karakter-karakter yang akan menghidupi cerita itu. Buat pula analisis karakternya dengan menggambarkan ciri-ciri fisik dan psikologis dari karakter tersebut. Dari sini kita bisa melihat kemungkinan aksi dan reaksi karakter ketika kita mempertemukannya dengan alur cerita yang sudah kita buat.

2. **RESEARCH**

Lakukan riset mengenai cerita yang akan dibuat. Jika kita akan mengangkat cerita di sebuah daerah khusus, kita perlu mencari tahu kebiasaan masyarakat di sana. Kita perlu memahami adat istiadat serta budaya yang melekat di sana, termasuk jika ada larangan atau hal-hal tertentu yang perlu diperhatikan. Kondisi politik daerah tersebut pun perlu diketahui, supaya cerita yang dikembangkan bisa lebih meyakinkan. Selain itu, dengan data yang diperoleh dari riset

semacam ini, produser dan timnya pun akan terbantu dalam mempersiapkan kebutuhan syuting dan pada pelaksanaan syuting. Selain itu, bisa pula kita mendatangi orang-orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan dengan cerita yang sedang kita garap. Misalnya, ketika ingin mengangkat sebuah peristiwa sejarah, maka ada baiknya kita melakukan dialog dengan orang-orang yang ahli di bidang sejarah atau saksi-saksi yang langsung terlibat pada peristiwa tersebut. Riset seperti ini, ditambah dengan studi pustaka terhadap sumber buku, koran, atau artikel, akan memperkaya cerita yang sedang kita kembangkan.

3. **BRAINSTORM**

Tulislah ide-ide mengenai dialog, adegan, atau karakterisasi tokoh pada kartu catatan. Pada tahap ini, perlu ada kerja sama baik antara produser, sutradara, dan penulis skenario.

4. **BUILD A-PLOT**

A-Plot adalah plot utama. Ketika kita sudah menentukan bagaimana plot utama akan berjalan, selanjutnya kita juga harus menentukan 4-5 subplot. Dalam bukunya "*Tujuh Langkah Mengarang Cerita*", menurut Armantono, plot adalah rangkaian peristiwa yang membangun hubungan sebab-akibat. Plot utama adalah plot yang mengandung tokoh protagonis dan problem utama dari cerita. Kedua syarat itu harus terpenuhi supaya suatu plot dapat disebut sebagai plot utama. Jika hanya salah satu elemen saja yang ada, misalnya protagonis ada tetapi ia tidak menghadapi masalah utama, maka itu adalah subplot.

5. **OUTLINE**

Buatlah *outline* dengan menjabarkan poin-poin kunci dari A-Plot dan subplot yang telah kita bangun dalam satu rangkaian. Latihan mengembangkan *outline* bisa dengan membuat urutan adegan-adegan yang ingin kita masukkan ke dalam film.

6. **DEVELOP**

Setelah memiliki *outline*, maka kita dapat melanjutkan dengan membuat *treatment*. *Treatment* berbentuk seperti cerita pendek, kira-kira 10-20 halaman. Ia berisi karakter, plot, subplot, adegan, lokasi, serta waktu dalam cerita. Deskripsi adegan yang digunakan di dalam *treatment* adalah rangkaian aksi yang dilakukan oleh karakter-karakter dalam cerita.

7. **FIRST DRAFT**

Sekarang, waktunya menulis skenario! Untuk film panjang, biasanya target halaman adalah sekitar 90-120 halaman, dengan asumsi 1 halaman mewakili 1 menit durasi film. Dalam menulis skenario, adegan yang dituliskan sudah dijelaskan dengan detail aksi yang dilakukan oleh karakter. Skenario meliputi waktu dalam cerita, lokasi, karakter, motivasi karakter, adegan-adegan, plot, subplot, dan dialog. Belajar menulis skenario bisa dimulai dengan target 15 halaman pertama. Mulailah dengan banyak-banyak menulis skenario film pendek. Ketika terbiasa, barulah kita bisa menambah target halaman, misalnya 90 halaman. Menulis skenario merupakan kegiatan yang sulit dan butuh konsentrasi, serta butuh pengetahuan yang luas untuk memperkaya kosakata. Meskipun begitu, kegiatan ini bisa dipelajari secara perlahan. Yang penting adalah membiasakan diri.

8. **REWRITE**

Setelah menulis skenario draf pertama, maka perlu dilakukan *brainstorming* antara penulis skenario, sutradara, dan produser untuk mengolah skenario agar lebih baik. Penulis skenario akan mengecek kembali setiap dialog, motivasi karakter, plot, dan struktur dramatik dari cerita. Setelah ada diskusi, penulis skenario merevisi tulisannya untuk menuju ke draf berikutnya, hingga akhirnya dihasilkan draf akhir yang disepakati oleh produser, sutradara, dan penulis skenario. Skenario draf akhir inilah yang akan maju ke tahap berikutnya, yaitu tahap persiapan produksi.

9. **PROTECT**

Penting sekali untuk melindungi skenario yang telah kamu buat. Apabila skenario itu tidak dilindungi, ada kemungkinan dapat terjadi pembajakan atau penjiplakan. Salah satu cara untuk melindungi skenario yang telah dibuat adalah dengan mengurus hak cipta atas skenario itu, misalnya dengan mendaftarkannya ke lembaga yang mengurus persoalan hak intelektual supaya bisa mendapatkan perlindungan yang kita perlukan. Pastikan pula bahwa kita berurusan dengan orang yang tepat ketika menawari skenario itu untuk dibuat filmnya.

10. **SELL**

Setelah skenario selesai dibuat, maka kita bisa menjual skenario itu kepada produser atau rumah produksi tertentu. Jika kita memiliki dana sendiri, tentunya kita bisa langsung memulai produksi. Untuk film yang membutuhkan dana besar, dibutuhkan seorang produser yang mahir dalam mencari dana. Jika ingin menjual skenario ke produser atau rumah produksi, kita perlu mencari informasi lengkap mengenai latar belakang produser atau rumah produksi itu. Hal ini penting supaya kita dapat menemukan orang yang tepat dan

sesuai dengan cerita yang kita miliki. Dalam menjual skenario, kita perlu membangun rasa percaya terhadap produser dan rumah produksi yang kita temui. Dengan adanya rasa percaya itu, kita akan lebih mudah untuk memberikan ruang bagi tim kreatif dalam mewujudkan skenario itu menjadi sebuah film.

Contoh skenario film Satu Atap, Dua Dunia

1. INT. RUANG KELUARGA - SORE

Terlihat IBU, 45 tahun, menyentuhkan tangannya ke arah foto perlahan sambil membersihkan serpihan kaca yang berserakan di atasnya. Di dalam foto, Ibu merangkul Duma yang baru saja lulus SMU, di dampingi oleh ayahnya yang tersenyum kaku.

TITLE: 'Satu Atap, Dua Dunia'

Montage barang-barang di ruangan Ayah seperti kursi goyang, asbak, rokok Dji samsoe, buku agama, tasbih, gelas besar, kaca mata baca, lemari buku, kain ulos, foto ayah, remote TV, karpet warna cokelat, jam dinding, meja kayu berbentuk persegi empat dan terlihat poster Kabah yang tertempel di dinding, di belakang TV.

Jam dinding menunjukkan pukul 15.45 WIB, SUARA PINTU DIBUKA. AYAH, 50 tahun, memakai peci, baju koko dan celana panjang bahan, baru saja pulang dari acara pengajian.

AYAH

Aku baru tau kalau anak si
Batubara sekarang kuliah
hukum.. hebat juga!

IBU

Kalau untuk mendapatkan
pendidikan, asal dijalankan
baik-baik, semuanya juga
bagus yah.

Sambil membuka bajo koko-nya, Ayah
menunjuk ruangan Duma tanpa melihat ruangan
tersebut secara langsung.

AYAH

(dengan nada meremehkan)
Ah! Si Duma, Salah arah dia
itu! Seni katanya?! Seni
apanya!! Ruangannya saja
sudah mencerminkan otaknya
yang bingung!

@2009 Rina Harahap & Zarah Sirait

PENCARIAN DANA / FUNDRAISING

Untuk merealisasikan ide yang telah dikembangkan menjadi sebuah film, diperlukan dana. Produser bertanggung jawab untuk mengumpulkan dana yang diperlukan baik untuk tahap *development*, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, distribusi, sampai ke promosi dan eksibisi. Dana itu dapat



didapatkan melalui proses yang disebut *fundraising*. Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama, serta energi yang cukup banyak. Dalam proses pencarian dana, produser perlu menyiapkan kondisi fisik dan mental yang kuat dan pantang menyerah. Selain itu, diperlukan pula perencanaan yang matang supaya proses ini bisa berjalan dengan sistematis dan efektif.

Ketika saya memproduseri sebuah film bioskop, saya membutuhkan waktu sekitar satu tahun untuk mengumpulkan dana yang dibutuhkan dengan menemukan investor yang cocok dengan film tersebut. Sebelum mendatangi calon investor, kita perlu mencari tahu lebih dahulu mengenai latar belakang mereka. Saya melakukan ini dengan riset internet, serta Gambar diambil saat penulis *Pitching* di Asian Film Market, Di Bosan Seoul, 2011 bertanya kepada teman-teman sesama produser dan beberapa kolega yang lain.



Selain latar belakang, kita juga perlu mengetahui perkembangan terakhir dari calon-calon investor yang akan ditemui.

Dalam kurun waktu satu tahun, proses pencarian dana yang saya lakukan dilakukan bersamaan dengan proses pengembangan skenario.

Sebelum mendapatkan investor, pengeluaran yang diperlukan untuk proses pengembangan skenario pun diambil dari uang saya sendiri. Ini memang resiko yang besar, karena proyek ini belum mendapatkan investor. Di awal, ada investor yang bersedia menanamkan modalnya, tetapi ternyata investor tersebut kurang cocok dalam menyamakan visi tentang cerita yang sudah dikembangkan oleh tim *development*. Setelah mendiskusikan hal ini dengan sutradara dan penulis skenario, kami pun sepakat untuk mencari investor lain yang cocok dengan visi cerita, serta dapat diajak bekerja sama yang akan menguntungkan kedua belah pihak. Setiap poin dari perjanjian kerja sama yang kita diskusikan dengan pihak investor penting untuk benar-benar disepakati dan menguntungkan kedua belah pihak, maka komunikasi yang baik dengan investor itu sangat penting. Jikalau ada perkembangan yang kurang berkenan antara tim kreatif dengan keinginan investor, misalnya masalah pemilihan pemain utama, maka hal itu perlu dibicarakan baik-baik, supaya kedua belah pihak bisa berkompromi dan menemukan solusi yang mengakomodasi keinginan atau kepentingan masing-masing.

Dalam mencari dana untuk produksi film, ada bermacam-macam tipe investor atau sumber dana yang bisa kita pertimbangkan, misalnya:

<p><i>Private Investor</i></p>	<p><i>Private investor</i> umumnya adalah investor individual yang sudah pernah memiliki hubungan baik dengan produser. Ini adalah calon investor yang berpotensi besar untuk membantu meminjamkan dana. Di dalam buku “<i>The Producer’s Business Handbook</i>” dijelaskan bahwa produser sering membina hubungan kerja dengan investor individual yang dapat membantu mendanai film mereka. Rumah produksi yang</p>
---------------------------------------	---

	<p>sudah memiliki alur dana yang jelas pun kadang masih mencari <i>private investor</i> untuk berpartner. Tentunya, dana yang didapatkan dari investor semacam ini perlu dikembalikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui kedua belah pihak.</p>
Sponsor	<p>Sponsor adalah salah satu pemberi dana yang dapat dimaksimalkan oleh produser. Mengapa demikian? Produser bisa mulai menjajaki calon-calon sponsor yang sesuai dengan cerita yang sedang digarap. Untuk itu, produser perlu berdiskusi dengan sutradara, penulis skenario, serta tim <i>marketing</i>. Dalam pengembangan cerita, mulai bisa diseleksi adegan-adegan yang dapat dimasukkan pesan sponsor dengan pendekatan <i>soft-selling</i>. Contohnya, dalam film <i>Surat Cinta Kartini</i> yang diproduksi MNC Pictures, salah satu sponsor yang digunakan adalah produk komestik <i>Wardah</i>. Pada proses <i>development</i>, produser, sutradara, dan tim <i>marketing</i> sepakat bahwa produk itu akan dimasukkan ke dalam cerita. Tim sepakat bahwa kemunculan produk sponsor itu harus menyatu dengan cerita, maka yang terjadi adalah tokoh perempuan yang mendandani karakter Kartini diberi nama “Mbakyu Wardah”.</p>
Grant	<p>Banyak sekali <i>grant</i> yang memberikan dana kepada pembuat film. Dana yang diberikan pun bervariasi, mulai dari dana untuk proses</p>

	<p><i>development</i>, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, sampai ke distribusi. Dana yang didapatkan dari <i>grant</i> perlu dipertanggungjawabkan dengan meletakkan nama pemberi <i>grant</i> di <i>opening title</i> atau <i>credit title</i> film yang kita produksi. Salah satu contoh <i>grant</i> yang memberikan dana untuk proses <i>development</i> adalah Hubert Ball Fund.</p>
<p>Hibah</p>	<p>Dana hibah merupakan dana yang diberikan oleh pihak pemberi hibah dan pihak produser tidak perlu mengembalikan dana tersebut. Hibah dapat diberikan oleh yayasan, komunitas, atau organisasi pemerintah yang memiliki program pemberian hibah.</p>
<p><i>Co-production Relationship</i></p>	<p>Dengan cerita yang kuat dan bagus, produser dapat mencari kesempatan <i>co-production</i> sebagai alternatif pendanaan. <i>Co-production</i> dapat memberikan suntikan dana pada saat proses pembuatan film. Menurut John J. Lee dan Rob Holt, karena umumnya produser memiliki sejumlah cerita yang sedang berada dalam tahap <i>development</i>. Namun, karena tidak semua cerita memiliki potensi yang sama, padahal dana <i>development</i>-nya ada, mereka membuka kesempatan bagi produser lain untuk mengajukan cerita yang lebih bagus yang mungkin bisa didanai melalui kerja sama ko-produksi.</p>

PERAN PRODUSER

Seorang produser adalah orang pertama yang membuat perencanaan, serta sudah membayangkan gambaran akhir dari sebuah proyek film. Produksi film bisa diumpamakan seperti ketika kita membuat kopi. Sebelum membuat kopi, kita perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai bahan-bahan yang dibutuhkan. Lalu, kita perlu menentukan dan menemukan kopi yang ingin kita seduh. Kita juga perlu mempelajari bagaimana caranya membuat kopi yang enak. Dalam proses ini, kita harus menentukan berapa takaran yang pas, apakah kita butuh bahan tambahan seperti krimer atau gula, serta berapa banyak air yang dibutuhkan. Jika film itu adalah kopi, maka langkah-langkah yang harus dilalui tersebut serta keputusan-keputusan penting seperti bagaimana caranya mengolah bahan yang ada harus diketahui sepenuhnya oleh produser. Produser bertanggung jawab untuk “meracik” film.

Dalam buku yang berjudul *“Creative Producing from A to Z”* dijelaskan bahwa seorang produser adalah daya kreatif di balik sebuah proyek film. Banyak yang berpikir bahwa sutradaralah yang bertanggung jawab pada hal-hal kreatif di dalam film, tapi ia tidaklah satu-satunya. Produser pun ikut ambil bagian dalam hal ini, kecuali memang si produser mendelegasikan semua hal kreatif kepada sutradara. Membuat film adalah sebuah usaha kolaboratif. Berbeda dengan pelukis atau pemahat yang membuat karya seni sendirian saja. Film adalah bentuk seni yang membutuhkan kolaborasi dari berbagai macam individu yang mengkontribusikan kreativitasnya untuk mencapai suatu tujuan akhir. Di dalam proses pembuatan film, diutamakan kolaborasi dan koordinasi. Setiap orang yang terlibat dalam pembuatan film perlu mengetahui deskripsi pekerjaannya masing-masing. Kesadaran akan hal itu membuat setiap orang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya.

Pembuatan film bukan hanya pekerjaan satu orang, tetapi pekerjaan yang dilakukan bersama-sama.

Produser memiliki peran yang sangat penting sebagai motor penggerak sebuah produksi film. Sosok produser seperti sosok seorang ibu yang juga merangkap tanggung jawab sebagai ayah di dalam sebuah keluarga. Seorang produser juga seperti manusia super yang memiliki kekuatan untuk menjalani proses yang panjang mulai dari tahap pengembangan ide sampai film dinikmati oleh penontonnya. Ia memiliki energi yang luar biasa besar untuk mengatur dirinya dan orang lain yang bekerja sama di dalam proses kreatif ini, serta menjaga keseimbangan antara aspek manajerial dan kreativitas agar tetap berada di dalam jalur yang benar.

Menurut Myrl A. Schreibman, seorang produser harus sudah bisa membayangkan hasil akhir dari sebuah proyek dan bagaimana proyek itu akan disebarluaskan ketika sudah selesai. Ia harus mengetahui audiens semacam apa yang akan meminati film itu, berapa lama film itu akan diminati, dan apakah pasar yang meminatinya akan terbatas pada konteks kreatif tertentu. Produser mempunyai tanggung jawab kreatif dan tanggung jawab untuk memastikan investasi yang sudah dikeluarkan dalam dikembalikan.

Apakah saya seorang produser?

Coba jawab pertanyaan-pertanyaan berikut dan cari tahu apakah kamu cocok menjadi seorang produser film. . .

- Ketika memikirkan sebuah proyek, apakah kamu juga memikirkan pasar yang akan meminati proyek itu?
- Apakah kamu sudah punya koneksi atau bisa membangun koneksi baru dengan calon investor?
- Apakah kamu bersedia bertanggung jawab akan semua hal?

- Apakah kamu bisa bekerja sama baik dengan orang lain?
- Apakah kamu berani mengambil resiko?
- Apakah kamu bisa berkompromi untuk mencapai solusi terhadap masalah?
- Apakah kamu membuat keputusan berdasarkan logika daripada emosi?

Jika jawabanmu “iya”, maka kamu sudah di jalan yang benar!

6 HAL PENTING DALAM PRODUKSI FILM

Kalau kamu memiliki syarat-syarat di atas, maka perhatikan enam hal penting berikut ini untuk lebih mengenal sosok produser!

<p style="text-align: center;">SKENARIO <i>Banyak-banyak membaca dan menulis!</i></p>	<p>Skenario sangat penting untuk dibaca dan dipahami karena ia adalah cetak biru produksi film. Bagi produser, membaca skenario tidak cukup hanya sekali. Ia perlu benar-benar memahami isinya untuk bisa membedah elemen-elemennya. Seorang produser juga akan menulis kembali skenario dari sudut pandang produksi. Ia pun harus mendiskusikan skenario ini bersama sutradara dan penulis skenario.</p>
<p style="text-align: center;">UANG <i>Penting untuk bisa “menjual”!</i></p>	<p>Uang sangat penting. Jika tak ada uang, maka syuting tidak bisa dilakukan. Setiap elemen-elemen di dalam skenario akan diterjemahkan menjadi uang oleh seorang produser. Pada tahap <i>development</i>, produser mencari uang atau dana. Produser beraksi seperti <i>salesman</i> yang menjual</p>

	<p>proposal kepada investor yang tertarik untuk bekerja sama. Dalam hal ini, penting bagi produser untuk mengetahui tentang pengetahuan dasar pendapatan, pembiayaan, pajak, psikologi, manajemen keuangan, dan manajemen konflik.</p>
<p>KONTAK <i>Penting untuk berkomunikasi!</i></p>	<p>Kontak sangat penting untuk menjali komunikasi dengan jaringan kerja yang kita miliki. Ketika berkenalan dengan orang baru, orang baru itu mungkin tidak langsung bisa kita ajak kerja sama, tapi penting untuk menjalin komunikasi, maka ketika suatu hari kita membutuhkannya, kita bisa langsung menghubunginya. Simpanlah semua kenalan dan kontak, karena sewaktu-waktu kita pasti membutuhkan pertolongan mereka.</p>
<p>ORGANISASI <i>Penting untuk berkoordinasi!</i></p>	<p>Ikut serta atau terlibat dalam sebuah organisasi sangatlah penting. Organisasi dapat memberikan kita banyak informasi terbaru yang kita butuhkan. Lewat organisasi kita juga bisa memperluas jaringan yang kita butuhkan. Organisasi sesuai profesi dapat menjadi sebuah akses istimewa yang dapat menghubungkan kita ke dunia profesional yang lebih luas. Kita perlu menyediakan waktu untuk</p>

	terlibat dalam hal-hal seperti ini, karena banyak manfaat yang bisa kita dapatkan.
<p style="text-align: center;">O T O R I T A S <i>Penting untuk tetap on-the-budget!</i></p>	Seorang produser perlu memiliki wewenang dalam menjaga <i>budgetnya</i> supaya tetap berada di batasan yang sudah dirancang. Apabila ia tidak menekankan hal ini, maka bisa berakibat fatal terhadap kelangsungan proses pembuatan film. Ada kemungkinan dana habis bahkan sebelum syuting dimulai. Produser harus tegas untuk merealisasikan rancangan <i>budget</i> tersebut.
<p style="text-align: center;">E N E R G I <i>Penting untuk bersemangat dari mulai hingga akhir!</i></p>	Energi tidak terlihat, tetapi dapat dirasakan keberadaanya. Seorang produser harus memiliki energi yang besar mulai dari proses awal hingga akhir. Energi ini memberikan semangat untuk menyelesaikan perjalanan panjang produksi sebuah film. Produser harus menjaga energi ini, supaya tidak terhenti sebelum film selesai. Jika produser menyukai film yang ia garap, maka energi ini akan mudah untuk dipertahankan.

Menjadi seorang produser tentu saja datang dengan sejumlah tanggung jawab. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, seorang produser pada tahap *development* berkolaborasi dengan sutradara dan penulis skenario dalam mengembangkan ide cerita menjadi skenario. Di saat yang sama, produser bertanggung jawab untuk memulai proses pencarian dana untuk film yang akan dibuat. Ia pun harus sudah bisa memperhitungkan bagaimana dana tersebut bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya, serta bagaimana mengembalikan dana tersebut jika dana itu adalah pinjaman. Untuk itu, seorang produser haruslah merancang *master budget* serta *master schedule*, supaya semua hal dapat diperhitungkan dengan jelas dan teliti.

Produser juga bertanggung jawab soal mengumpulkan dan menyewa kru yang akan bekerja pada produksi sebuah film. Ia bertugas untuk menjaga keseimbangan antara aspek manajerial dan aspek kreatif dari sebuah proses produksi film. Dalam memproduksi sebuah film, dibutuhkan waktu yang agak lama dalam proses pelaksanaannya. Untuk waktu yang diperlukan berbeda-beda antara satu produksi dengan produksi lainnya tergantung dengan bobot produksi masing-masing. Seorang produser perlu menciptakan sistem produksi yang sesuai dengan bobot produksi. Ia pun harus menjadi jembatan yang menjaga hubungan baik antara semua kru, serta pihak-pihak luar seperti vendor, investor, distributor, atau pihak lainnya.

Penting hukumnya bagi seorang produser untuk memiliki kemampuan membaca skenario dengan baik dan benar. Kemampuan ini akan membantu si produser dalam proses pengembangan skenario yang melibatkan dirinya dalam diskusi bersama sutradara dan penulis skenario. Proses ini adalah wilayah bagi produser untuk berkreaitivitas dengan memasukkan ide segar yang bisa menambah nilai bisnis dan

estetika sebuah film. Proses ini adalah proses yang menyenangkan karena kita bebas dalam mengeksplorasi ide dan imajinasi dalam menyempurnakan cerita menjadi skenario.

Tentunya, seorang produser juga perlu kemampuan untuk mencari dana atau *funding*. Proses ini adalah proses panjang yang membutuhkan kekuatan fisik dan psikologis. Terkadang, seorang produser pun perlu mengorbankan dananya sendiri untuk mendukung proyek yang ia kerjakan selagi ia sedang mencari investor yang cocok dengan proyeknya. Uang memang sangat penting, karena tanpa itu, kita tidak bisa memulai proses syuting. Seorang produser harus bisa menerjemahkan setiap elemen dalam skenario ke dalam bentuk uang. Dengan demikian, ia bisa memperhitungkan berapa besar dana yang ia butuhkan. Maka, penting untuk seorang produser untuk memiliki pengetahuan dasar mengenai masalah pendapatan, pembiayaan, pajak, manajemen keuangan, serta manajemen konflik.

Produser juga perlu mempunyai hubungan baik dengan semua pihak yang terlibat dalam proyek filmnya, serta menjaga komunikasi yang lancar dengan mereka. Sewaktu-waktu, kita mungkin memerlukan pihak tertentu untuk membantu kita dalam masalah produksi, maka komunikasi yang terus terjalin sangat penting. Relasi yang baik akan memberikan kemudahan untuk kita dalam mendapatkan fasilitas dengan harga terjangkau dan kualitas yang baik. Sebaliknya, relasi yang buruk bisa merugikan dan mempersulit kita saat membutuhkan sesuatu.

Kemampuan produser dalam berkomunikasi dan berkoordinasi dengan pihak lain juga sangat diperlukan. Dengan terjalinnya komunikasi, proses manajerial dan proses kreatif akan berjalan dengan lancar. Produser juga harus bisa mendelegasikan pekerjaannya dengan tim produksi atau tim kreatif lainnya. Dengan adanya komunikasi dan koordinasi, maka kebutuhan syuting akan terlaksana dengan baik dan benar.

Seorang produser juga memerlukan sikap otoritas yang mantap agar bisa menjaga *budget* supaya sesuai dengan yang direncanakan. Produser harus mampu bersikap dan bertindak tegas. Apabila produser tidak memiliki ketegasan, maka bisa terjadi kerugian jika *budget* sudah habis sebelum proses syuting selesai. Kemampuan manajerial sikap dalam memutuskan penggunaan *budget* menjadi poin penting yang harus diperhatikan oleh seorang produser.

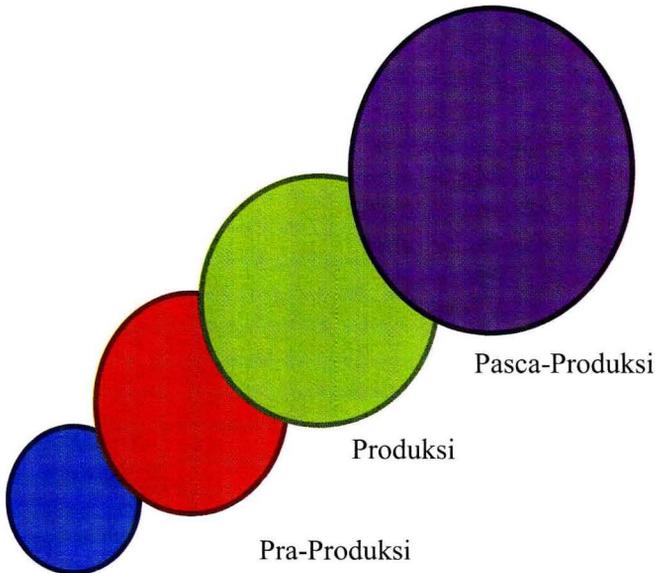
Semua hal yang sudah disebutkan ini tentunya memerlukan energi yang besar supaya bisa dicapai. Produser harus memiliki energi besar itu. Salah satu kunci untuk memiliki energi yang cukup untuk melalui ini semua adalah dengan menyenangkan cerita yang ingin kita sampaikan dalam film, serta berpegang teguh pada visi yang telah kita tentukan. Dengan begini, setiap proses dapat dilalui dengan menyenangkan

Rangkuman

- ✓ Dalam proses pengembangan ide, kita perlu menganalisis ide yang akan kita kembangkan.
- ✓ Dalam proses pencarian dana, produser perlu menyiapkan kondisi fisik dan mental yang kuat dan pantang menyerah.
- ✓ Seorang produser juga memerlukan sikap otoritas yang mantap agar bisa menjaga *budget* supaya sesuai dengan yang direncana

3

PERSIAPAN PRODUKSI



TAGES OF PRODUCTION

SKENARIO DRAF AKHIR

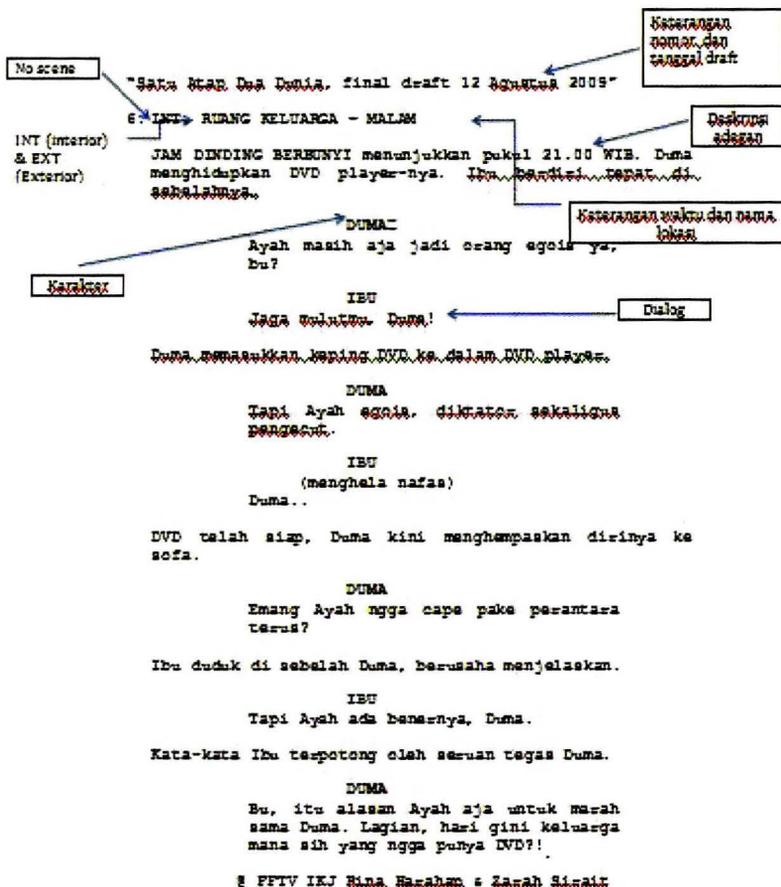
Proses *development* dinyatakan selesai ketika skenario final atau skenario draf akhir telah selesai dibuat. Skenario draf akhir berarti skenario itu telah melalui proses penulisan dan perubahan yang kemudian isinya sudah disepakati oleh semua pihak. Skenario draf akhir seharusnya sudah tidak diubah lagi, karena terjadinya perubahan bisa menyulitkan kita dalam membedah skenario itu, karena setiap perubahan yang terjadi pada skenario akan mengakibatkan perubahan di elemen kreatif. Memutuskan skenario draf akhir memang kadang membutuhkan waktu yang agak lama.

Saya pernah terlibat dalam sebuah proyek film panjang yang proses pengerjaan skenarionya memakan waktu hampir satu tahun. Ini terbilang lama, jika kita mengikuti standar industri. Meskipun waktu yang diperlukan beragam dari film ke film, proses pengembangan cerita di industri cenderung sempit. Waktu sempit di sini maksudnya, bisa jadi sebuah tim hanya diberikan waktu sekitar 3 bulan untuk membuat skenario final. Waktu sependek ini memang kurang ideal untuk benar-benar mengembangkan ide, tetapi jika memang sudah ada panduan dari seorang produser eksekutif bahwa ada target yang harus dikejar, maka tim *development* harus memenuhinya. Alhasil, dalam satu tahun saya pernah mengerjakan tiga film panjang sekaligus dari proses *development* hingga film tayang di bioskop. Pola seperti ini memang sudah lazim dilakukan di industri film kita, meskipun menurut saya, pola seperti rasanya kurang baik. Proyek film melalui jalur independen bisa jadi menawarkan waktu lebih untuk kita dalam mengembangkan cerita, tetapi pilihan jalur apa yang akan kita lalui kembali lagi ke diri kita sendiri. Apakah kita sebagai pembuat film lebih cocok terjun ke industri yang sangat terikat waktu? Ataukah kita lebih nyaman membuat film dengan waktu yang kita tentukan sendiri?

Skenario draf akhir adalah skenario yang disepakati oleh produser, sutradara, dan penulis skenario. Inilah skenario yang sah untuk maju ke proses selanjutnya, yaitu proses pra-produksi.

Ketika skenario selesai dan menerima “greenlit”, ia sudah siap untuk dibuat, dan film memasuki tahap **PRA-PRODUKSI**.

Skenario draf akhir yang telah disepakati merupakan cetak biru untuk semua kru dan pemain yang terlibat dalam pembuatan film.



Dalam proses pra-produksi, ada tiga kata kunci yang perlu dipersiapkan dengan baik, yaitu:



SCRIPT

Skenario final yang sudah siap maju ke tahap persiapan produksi. Skenario ini sudah disepakati oleh produser, sutradara, dan penulis skenario untuk dieksekusi menjadi film.

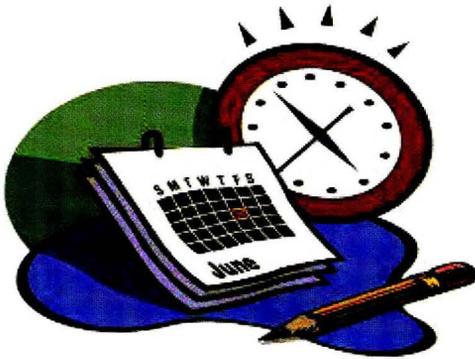
BUDGET

Dalam pembuatan film, sangat diperlukan *budget* atau biaya. Bila tak ada biaya, maka syuting tidak dapat terlaksana dengan baik. Semua elemen yang ada di dalam skenario diterjemahkan menjadi uang oleh seorang produser. Apabila ada penambahan elemen di dalam skenario, berarti akan ada penambahan biaya.



SCHEDULE

Dalam pembuatan film, sangat diperlukan *schedule* atau jadwal yang dapat dijalankan oleh kru dan pemain yang terlibat. *Schedule* atau jadwal yang dibuat sesuai dengan batas waktu atau *deadline* yang sudah ditentukan. Apabila jadwal mundur dari yang sudah ditentukan, maka



akan terjadi penambahan waktu dan seorang produser menerjemahkannya sebagai penambahan biaya.

TAHAP-TAHAP PERSIAPAN PRODUKSI

Seorang produser adalah kepala bisnis sebuah film, seseorang yang mengatur semua potongan *puzzle*, mulai dari skenario, aktor, sutradara... Seorang produser yang bai adalah seorang yang kreatif, yang mungkin tidak tahu 'bagaimana melakukan sesuatu', tetapi tahu 'apa yang harus dilakukan dan kenapa...'

Persiapan produksi adalah proses yang mencakup *breakdown* (membedah) skenario dan mempersiapkan segala kebutuhan untuk produksi film. Dalam proses persiapan produksi, komunikasi, koordinasi, dan konfirmasi antar departemen sangatlah penting. Produser harus bsia berkomunikasi dengan setiap departemen dengan baik, demi mempermudah berjalannya persiapan produksi. Apabila salah satu

komunikasi ini terputus, maka akan memberikan efek domino ke departemen lainnya dan juga ke proses-proses yang harus dijalani berikutnya.

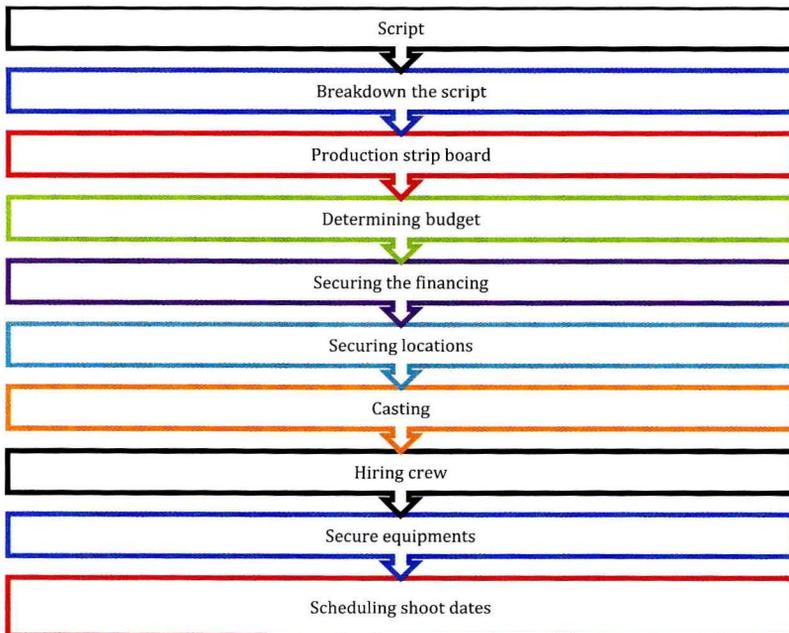
Tim produksi sangat perlu dilakukan pengecekan terhadap perkembangan kerja tiap-tiap departemen. Pengecekan ini tidak hanya dilakukan lewat telepon, tetapi juga perlu dilakukan langsung ke lapangan dengan menemui tiap-tiap tim yang bersangkutan. Misalnya, apakah departemen artistik sudah menyiapkan properti sesuai dengan konsep? Apakah departemen *casting* sudah mempunyai perkembangan soal hasil *casting* yang sesuai dengan kebutuhan sutradara dan produser? Jika hal-hal seperti ini tidak dicek oleh tim produksi, sehingga tidak terbangun komunikasi, maka waktu bisa habis dan jadwal akan molor, serta persiapan yang dilakukan bisa tidak sesuai dengan kebutuhan konsep yang telah ditetapkan sutradara dan produser.

Misalnya, ketika sebuah produksi film memerlukan adegan ledakan, maka persiapan terhadap adegan ini sangat penting untuk dicek. Produser menugaskan kepada manajer produksi untuk melakukan pengecekan terhadap bahan peledak yang akan digunakan untuk menghasilkan efek pada adegan itu. Manajer produksi itu ternyata hanya mengecek dengan menelepon departemen tim efek, tanpa melihat langsung ke lapangan. Ketika produser bertanya mengenai perkembangannya, jawaban yang diterima adalah semuanya sudah siap. Hasil efek ledakan tersebut yang seharusnya dipresentasikan terlebih dahulu ke sutradara dan produser dikira sudah tidak ada masalah. Hal ini bisa berakibat fatal. Pada saat syuting berlangsung, ternyata ledakan yang terjadi terlalu besar dan tim produksi tidak melakukan persiapan yang matang untuk perlindungan terhadap pemain. Akibatnya, saat ledakan terjadi, keluar api yang besar dan melukai pemain yang saat itu

tidak diberikan perlindungan yang memadai. Inilah contoh efek fatal yang diakibatkan kelalaian dari tim produksi untuk tidak melakukan pengecekan langsung.

PRA-PRODUKSI adalah proses membedah skenario final dan menyiapkan semua elemen yang dibutuhkan untuk memproduksi sebuah film.

Berikut ini adalah tahap-tahap yang harus dilalui dalam masa pra-produksi:



BEDAH SKENARIO (*BREAKDOWN SCRIPT*)

Tahapan persiapan produksi dimulai dengan membedah elemen-elemen yang ada di skenario draf akhir ke dalam lembar bedah (*breakdown sheet*). Kegiatan membedah skenario merupakan kegiatan yang penting dilakukan sebelum membuat anggaran. Seharusnya, sudah tidak ada perubahan lagi yang terjadi pada skenario, karena skenario yang kita acu adalah skenario draf akhir. Setiap perubahan di dalam skenario bisa merubah anggaran yang akan kita rancang. Maka, kita perlu memastikan bahwa skenario yang digunakan memang sudah benar-benar final. Masing-masing departemen juga akan melakukan bedah skenario menurut kebutuhan masing-masing.

Sebelum membedah skenario, seorang produser sebaiknya membaca dan memahami dahulu keseluruhan isi skenario. Bukan ide yang buruk pula jika produser bisa membaca skenario tersebut beberapa kali terlebih dahulu supaya benar-benar memahami elemen-elemen yang ada dalam skenario tersebut. Hal ini akan mempermudah kita dalam melakukan bedah skenario.

WARNA LEMBAR BEDAH SESUAI WAKTU & LOKASI	
KUNING	EXTERIOR DAY
PUTIH	INTERIOR DAY
HIJAU	EXTERIOR NIGHT
BIRU	INTERIOR NIGHT

KATEGORI DAN WARNA DALAM LEMBAR BEDAH	
Cast	Merah
Stunts	Oranye
Extras/Atmosphere	Hijau
Extras/Silent Bits	Kuning
Special Effects	Abu-abu
Props	Ungu
Vehicles/Animals	Pink
Wardrobe	Lingkar
Make-up	Asterisk (*)
Sound Effects/Music	Brown
Special Equipment	Kotak
Production Notes	

"Satu Atap Dua Dunia" final draft

1. INT. RUANG KELUARGA - SORE

Terlihat **IBU**, 45 tahun, menyentuh tangannya ke arah **foto** perlahan sambil membersihkan **serpihan kaca** yang berserakan di atasnya. Di dalam foto, Ibu merangkul Duma yang baru saja lulus SMU, di dampingi oleh ayahnya yang tersenyum kaku.

TITLE: 'Satu Atap, Dua Dunia' (sementara)

Montage barang-barang di ruangan Ayah seperti **kursi goyang, asbak, rokok Dji**

samsue, buku agama, tasbih, gelas besar, kaca mata baca, lemari buku, kain ulos, foto ayah, remote TV, karpet warna cokelat, jam dinding, meja kayu berbentuk persegi empat dan terlihat poster Kabah yang tertempel di dinding, di belakang TV.

Jam dinding menunjukkan pukul 15.45 WIB, SUARA PINTU DIBUKA, AYAH, 50 tahun, memakai peci, baju koko dan celana panjang bahan, baru saja pulang dari acara pengajian.

AYAH

Aku baru tau kalau anak si Batubara sekarang kuliah hukum.. hebat juga!

IBU

Kalau untuk mendapatkan pendidikan, asal dijalankan baik-baik, semuanya juga bagus yah.

Sambil membuka baju koko-nya, Ayah menunjuk ruangan Duma tanpa melihat ruangan tersebut secara langsung.

AYAH

dengan nada meremehkan)

Ah! Si Duma, Salah arah dia itu! Seni katanya?! Seni apanya!! Ruangannya saja sudah mencerminkan otaknya yang bingung!

@2009 Rina Harahap & Zarah Sirait

SCRIPT BREAKDOWN SHEET		15 Juli 2009 DATE
PKJ	Satu Atap, Dua Dunia	1
PRODUCTION COMPANY	PRODUCTION TITLE NO	BREAKDOWN PAGE NO
1	RUANG KELUARGA	INT
SCENE NO	SCENE NAME	INT OR EXT
Ibu menyentuhkan tangannya ke foto sambil membersihkan serpihan-		DAY
DESCRIPTION		NIGHT
kaca yang berserakan		1
		PAGE COUNT

CAST	STUNTS	EXTRAS / ATMOSPHERE
Ibu Ayah		
	EXTRAS / SILENT BITS	
SPECIAL EFFECTS	PROPS Foto, sepihan kaca, kurti gantung, anak-anak, rakok, gitar, buku, buku, tasbih, gelas, kacamata, bingkai, semprotan, kacamata, foto ayah, remote TV, kursor warna coklat, jam dinding, meja kayu, poster kartun.	VEHICLE ANIMALS
WARDROBE Ibu: daster bersorak bunga berwarna putih Ayah: baju koko warna putih, celana panjang bahan warna hitam	MAKE UP HAIR Ibu: natural Ayah: natural	SOUND EFFECTS / MUSIC Suara gitar di buku
SPECIAL EQUIPMENT	PRODUCTION NOTES	

Contoh lembar bedah:

Contoh lembar bedah yang sudah diisi:

ELEMEN-ELEMEN DALAM LEMBAR BEDAH

1. Tanggal

Tanggal yang dicantumkan adalah tanggal pada saat membuat lembar bedah.

2. Penjelasan Arti Warna Lembar Bedah

Warna lembar bedah bertujuan untuk memberikan informasi mengenai waktu dan lokasi yang berbeda-beda. Perbedaan warna lembar bedah yang memberikan informasi waktu dan lokasi ini akan memudahkan pada saat pembuatan jadwal.

3. Nama Rumah Produksi

Cantumkan nama rumah produksi sebagai informasi perusahaan film yang bertanggung jawab dari proses produksi yang sedang berlangsung.

4. Judul Produksi/Nomor Produksi

Judul produksi berisi judul film atau proyek yang sedang dikerjakan. Sementara, nomor produksi biasanya berhubungan dengan bagian keuangan atau administrasi.

5. Halaman

Ini berisi halaman lembar bedah yang digunakan saat melakukan bedah skenario.

6. Nomor Adegan

Urutan nomor adegan yang ada di lembar bedah disesuaikan dengan nomor-nomor adegan yang ada di skenario.

7. Nama Adegan

Sebuah skenario terdiri dari berbagai macam adegan. Untuk memudahkan dalam membedakan adegan-adegan tersebut, maka sebaiknya tiap adegan dibuat dirangkum dalam sebuah kalimat singkat.

8. INT./EXT.

Bagian ini menerangkan lokasi pada adegan yang ada di skenario. INT. berarti interior, yang maksudnya pengambilan gambar dilakukan di lokasi dalam ruangan, sementara EXT. atau eksterior adalah pengambilan gambar di lokasi luar ruangan.

9. Deskripsi Adegan

Di bagian ini, kita menerangkan adegan secara singkat.

10. DAY/NIGHT

Bagian ini menerangkan waktu pada adegan yang ada di dalam skenario. DAY untuk siang hari dan NIGHT untuk malam hari. Ini adalah waktu yang tercantum di dalam skenario.

11. Jumlah Halaman

Jumlah halaman maksudnya adalah panjang adegan yang ada di dalam skenario yang dilihat dari jumlah halamannya.

12. Pemain

Pemain di sini adalah pemain yang memiliki peran penting di dalam skenario. Pemain memerankan karakter-karakter yang memiliki dialog di dalam skenario.

13. Pemain Pengganti (Stunt)

Pemeran pengganti melakukan adegan-adegan yang dianggap berbahaya. Misalnya, adegan keluar dari ledakan, adegan terjun dari tebing, atau adegan-adegan lain yang berbahaya.

14. Figuran Pendukung (Extras/ Silent Bits)

Figuran pendukung adalah mereka yang masih berinteraksi dengan para pemain.

15. Figuran Suasana (Extras/Atmosphere)

Figuran suasana merupakan figuran yang membangun suasana dengan tujuan agar adegan bisa mendekati realita di kehidupan

sehari-hari. Sebagai contoh, adegan di pasar membutuhkan figuran suasana yang berjualan sayur, berjualan ayam, dan berjualan buah-buahan untuk membangun suasana pasar seperti di realita.

16. Efek Khusus

Skenario tertentu kadang membutuhkan efek khusus, baik yang bersifat mekanis atau *make-up*. Biasanya, hal seperti ini membutuhkan spesialis yang membutuhkan peralatan dan waktu khusus untuk membuat efek khusus tersebut. Contohnya, efek ledakan membutuhkan seorang ahli di bidang bahan peledak yang bisa membuat efek ledakan yang sesuai dengan kebutuhan kreatif sutradara.

17. Properti

Properti adalah benda-benda yang digunakan oleh atau berinteraksi dengan pemain. Apabila benda itu ada di set tetapi tidak digunakan pemain, benda itu adalah bagian dari set yang menjadi pelengkap supaya dapat menghidupkan suasana. Ini disebut *set dress*.

18. Kendaraan/ Binatang

Di sini tercantum kendaraan atau binatang yang mempunyai karakter khusus dan muncul di dalam jadwal.

19. Kostum

Kostum yang dimasukkan ke dalam lembar bedah adalah kostum yang umum digunakan, serta kostum yang khusus. Saat menuliskan kostum ke dalam lembar bedah, sebaiknya detail kostum setiap pemain dijabarkan dengan jelas.

20. Tata Rias/Rambut

Cantumkan deskripsi tata rias/rambut yang akan digunakan oleh pemain. Bila ada penggunaan *make-up* efek khusus yang memerlukan waktu untuk digunakan, sangat penting untuk

dicantumkan karena ini akan berhubungan dengan jadwal saat pelaksanaan syuting di lapangan. Untuk *make-up* efek khusus sebaiknya produser menyewa seorang ahli di bidang *make-up* efek khusus agar pengerjaan *make-up* itu bisa berjalan lancar.

21. Efek Suara/Musik

Efek suara/musik yang ada di dalam adegan dimasukkan ke dalam lembar bedah.

22. Peralatan Khusus

Peralatan khusus yang dibutuhkan saat pelaksanaan syuting perlu dimasukkan ke lembar bedah untuk memudahkan proses pembuatan anggaran. Peralatan khusus diantaranya, *steadycam*, *jimmy jib*, dan lain-lain.

23. Catatan Produksi

Catatan produksi dapat juga dipakai sebagaicatatan tambahan bagi elemen tertentu yang memerlukan anggaran khusus bagi produser atau manajer produksi saat membuat anggaran. Bagian ini dapat juga digunakan untuk memuat catatan-catatan tambahan yang dibuat di kolom efek khusus, kostum, alat-alat khusus, efek suara/musik sebagai pengingat saat membuat peyusunan jadwal dan pembuatan anggaran.

Lembar bedah adalah alat yang digunakan untuk membantu kita membuat jadwal. Dalam produksi film dengan dana kecil, langkah ini kadang bisa dilewati dan informasi penting langsung dipindahkan ke *strip* atau *simple cards*?

Proses bedah skenario yang dilakukan oleh produser berbeda dengan bedah skenario yang dilakukan oleh sutradara. Produser dan manajer produksi melakukan *breakdown* skenario dari sudut pandang manajerial. Sedangkan sutradara melakukan *breakdown* skenario dari sudut pandang kreatif. Terkadang antara manajerial dan kreatif tidak menemui titik temu karena perbedaan sudut pandang. Perbedaan ini biasa ditemui karena produser dan manajer produksi melihatnya dari manajemen waktu dan uang yang *on time* dan *on schedule*. Sedangkan sutradara memiliki keinginan agar konsep kreatif dapat didukung sepenuhnya agar idenya dapat terealisasi dengan baik.

PAPAN PRODUKSI (*PRODUCTION BOARD*)

Papan produksi bagai kitab suci bagi seorang produser. Inilah peta yang membantu produser membuat keputusan kreatif dengan cepat dengan mempertimbangkan dana dan kebutuhan visual film. Inilah yang membantu produser memeriksa jalannya produksi dan melihat proses penciptaan visual dari sudut pandang fiskal.

Papan produksi yang dibuat dengan baik oleh produser dapat menjadi peta bagi produser untuk melihat elemen-elemen produksi yang berpotensi menimbulkan masalah sebelum syuting dimulai. Dengan mempelajari papan produksi, produser dapat melakukan antisipasi terlebih dahulu masalah-masalah yang mungkin muncul tersebut. Mempelajari papan produksi dengan baik dapat membuat seorang produser menguasai medan yang akan dijalani di lokasi syuting.

Memahami papan produksi pun membantu produser untuk membuat jadwal produksi yang efektif dan efisien, karena papan produksi adalah dasar utama dari pembuatan jadwal produksi.

Hasil dari lembar bedah skenario dimasukkan ke dalam potongan-potongan kertas kecil yang kemudian disusun di atas papan produksi. Satu potongan kertas berlaku untuk satu adegan. *Breakdown* skenario yang dilakukan dengan detail akan memudahkan saat membuat papan produksi.

Production board atau papan produksi berisi informasi mengenai:

- DAY/NIGHT
- INT./EXT.
- Lokasi/Studio
- *Page Count*
- *Scene*
- Catatan-catatan produksi seperti tercantum dalam lembar bedah
- Ringkasan masing-masing adegan
- Arus keluar masuk pemain
- Jadwal syuting

BUDGET

Dalam membuat perkiraan *budget*, seorang produser perlu memastikan *budget* yang tersedia aman dan cukup untuk menanggung proses pembuatan film. Selama pembuatan perkiraan *budget*, seorang produser harus bersikap teliti dan memperhatikan setiap detail. Hal ini diperlukan supaya *budget* yang dirancang dan tersedia dapat memenuhi semua kebutuhan selama persiapan produksi hingga tahap pasca-produksi. Perencanaan keuangan perlu dipahami dan didesain dengan matang.

No.	DESCRIPTION	COST PAID ON		TOTAL COST ON		TOTAL COST		ACCUMULATION	
		APRIL '99	NOT YET PAID	APRIL '99	UNTIL MARET '99	'99	'99	(5) + (2) + (4)	TOTAL COST MUST BE PAID UNTILL PROJECT FINISH
		(1)	(2)	(3) = (1) + (2)	(4)	(5)	(6) + (3) + (4)	(6)	
1	DEVELOPMENT								
	Saldo By. Maret '99					722.650		722.650	
2	PRE PRODUCTION								
	Saldo By. Maret '99					986.950		986.950	
	By Dept. Loose					-		-	
	By Dept. Casting	348.300		348.300		-		348.300	
	By Dept. Produkasi	121.500		121.500		-		121.500	
	By Dept. Penyutradanaan					-		-	
	By. Listrik Maret '99					-		-	
	By. Listrik April '99					-		-	
	By. Telephone April '99					-		-	
	By. Papan	714.000		714.000		-		714.000	
	By. F. Copy	187.800		187.800		-		187.800	
	By. Sewa Mesin F. Copy	750.000		750.000		-		750.000	
	By. ATK	77.000		77.000		-		77.000	
	By. Transportasi Crew	221.000		221.000		-		221.000	
	By. Transportasi Gede. umum	158.000		158.000		-		158.000	
	By. Sewa Mobil	684.000		684.000		-		684.000	
	By. Makan Crew/track Meeting	828.000		828.000		-		828.000	
	By. Minum	1.729.650		1.729.650		-		1.729.650	
	By. UMM Transportasi Crew	1.225.000		1.225.000		-		1.225.000	
	By. RPK	37.450		37.450		-		37.450	
	Total Pre production April '99	7.154.700		7.154.700		-		8.096.750	
	By Honor Crew								
	By Honor Designer/Trasuite	1.000.000		1.000.000		-		1.000.000	
	By Honor Talent Co	3.100.000		3.100.000		-		3.100.000	12.750.000
	Total By. Honor April '99	4.100.000		4.100.000		-		4.100.000	
3	PRODUCTION								
4	POST PRODUCTION								
	Saldo By. Maret '99					24.800		24.800	
	By Publishing	570.000		570.000		-		570.000	
	Total By. Publishing	570.000		570.000		-		594.800	
	GRAND TOTAL	13.774.700		13.774.700		1.733.500		15.508.200	12.750.000

Misalnya, saat merancang *budget*, manajer produksi hanya mengetahui harga rental peralatan dari informasi yang ia dengar melalui temannya, tanpa melakukan pengecekan langsung ke vendor yang bersangkutan. Manajer produksi itu pun memasukkan harga peralatan beserta dengan diskon yang diinformasikan oleh temannya itu. Kemudian, perkiraan *budget* itu pun disetujui oleh produser. Pada saat departemen kamera memberikan daftar peralatan yang akan digunakan, manajer produksi itu pun mengirimnya ke vendor yang bersangkutan. Ketika menerima harga peralatan yang ditawarkan oleh vendor, manajer produksi itu kaget ternyata harganya berbeda dengan yang ia prediksi. Akibat kelalaiannya, manajer produksi itu terpaksa meminta dana tambahan kepada produser dan *budget* yang sudah ditetapkan menjadi tidak mencukupi kebutuhan. Hal ini tentunya akan sangat mempengaruhi keseluruhan proses produksi.

Selain itu, skenario juga sebaiknya tidak mengalami perubahan drastis ketika syuting dimulai. Skenario draf akhir adalah dasar untuk membuat perkiraan *budget*. Elemen-elemen yang ada di dalam skenario diterjemahkan ke dalam jumlah uang oleh seorang produser. Apabila terjadi perubahan drastis pada skenario menjelang syuting, perubahan *budget* pun akan terjadi dan ini bisa berakibat fatal bagi pembiayaan syuting. Maka, jika memang ada perubahan yang terjadi, setiap perubahan harus dipahami sebagai perubahan terhadap anggaran. Bila ada penambahan adegan, maka ada penambahan anggaran. Hal ini harus dipahami oleh semua departemen. Dengan pemahaman ini, maka perubahan sekecil apapun harus disepakati bersama untuk kebaikan filmnya.

Perkiraan anggaran yang baik memuat segala hal yang berkaitan dengan produksi, baik dari tahap *development*, tahap persiapan, tahap syuting, maupun tahap pasca-produksi. Perkiraan anggaran yang baik akan memuat segala detail kebutuhan produksi. Dengan perkiraan anggaran yang detail dan faktual, produser akan lebih mudah dalam merealisasi pelaksanaan anggaran itu.

Perabotan yang diperlukan dalam pembuatan perkiraan anggaran	
Skenario	Kalkulator
Lemba-lembar bedah	Pensil dan penghapus, kertas corat-coret
Papan produksi	Komputer dan HP
Jadwal syuting	Are kerja yang menyendiri

Format Prakiraan Anggaran

- Lembar Atas

Ringkasan dari keseluruhan anggaran yang terdiri atas jumlah akhir prakiraan anggaran yang dibutuhkan masing-masing kategori.

- Lembar Rinci

Isinya adalah rincian semua pengeluaran yang dibutuhkan oleh masing-masing kategori dengan cara merinci kebutuhan departemen-departemen yang dikelompokkan dalam kategori tertentu.

Prakiraan Anggaran terdiri atas:

- *Above the line*

Mencakup biaya untuk honor produser, sutradara, penulis skenario, hak cipta, dan pemain utama.

- *Below the line*

Mencakup biaya-biaya lain yang berhubungan dengan honor kru, para pemasok, berbagai aneka bahan yang diperlukan untuk membuat dan menyelesaikan produksi tersebut.

PENCARIAN LOKASI

Sutradara memilih lokasi, dan produser memastikan lokasi itu bisa dipakai. Jika sebuah tempat tidak bisa digunakan karena dana yang disalurkan tidak memadai, pilihan lokasi baru harus dicari.

Pencarian lokasi adalah proses di mana manajer lokasi mencari dan mengumpulkan informasi mengenai lokasi-lokasi potensial yang dibutuhkan oleh sutradara. Seorang manajer lokasi perlu membaca dan memahami skenario sebelum melakukan pencarian lokasi. Pemahaman manajer lokasi terhadap skenario akan memudahkan kegiatannya dalam

mencari lokasi. Sebelum melakukan proses pencarian lokasi, manajer produksi terlebih dahulu membuat daftar lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita dan skenario. Kegiatan ini pada dasarnya adalah kegiatan *breakdown* lokasi.

Setelah memahami skenario dan melakukan *breakdown* lokasi, sebaiknya manajer lokasi berkomunikasi dengan sutradara dan produser untuk mendapatkan informasi lebih detail tentang lokasi yang dibutuhkan. Diskusi dua arah antara manajer lokasi dengan sutradara dan produser akan memudahkan manajer lokasi dalam mencari lokasi yang sesuai dengan kosep. Langkah berikutnya adalah menghubungi kontak jaringan di lokasi-lokasi yang berpotensi menjadi sasaran pencarian lokasi.

Setelah mendapatkan informasi yang lengkap dari jaringan yang kita miliki, maka manajer lokasi perlu untuk datang langsung ke lokasi-lokasi tersebut. Dengan datang langsung ke tempat yang bersangkutan, maka manajer produksi dapat memastikan elemen-elemen yang ada di lokasi sudah sesuai atau belum dengan kebutuhan artistik, estetika, dan teknis. Manajer lokasi akan melakukan pengambilan gambar 360 derajat di lokasi, supaya bisa menyajikan informasi visual yang lengkap untuk sutradara. Dengan pengambilan foto 360 derajat itu, sutradara tidak perlu datang langsung ke lokasi, tetapi sudah cukup mendapat informasi untuk membuat *director's shot*.

Berikutnya, manajer lokasi perlu mencari informasi dan memulai hubungan yang baik dengan masyarakat setempat di lokasi tersebut. Ia juga perlu mendatangi kepolisian dan RT/RW setempat. Tentunya, perlu dipastikan apakah lokasi tersebut tersedia pada hari dan tanggal syuting yang sudah ditentukan. Apabila ada acara besar yang bentrok dengan tanggal syuting, sebaiknya lokasi tersebut tidak perlu dipresentasikan

kepada sutradara dan produser. Pastika juga bahwa hasil pencarian lokasi yang dipresentasikan adalah lokasi yang sudah tersedia dan terkonfirmasi, dalam hal perizinan, waktu penggunaan lokasi, kesediaan tempat dan harga. Jika ada salah satu yang tidak sesuai, sebaiknya kita mencari lokasi lain.

Sebelum manajer lokasi melakukan presentasi, manajer produksi dan asisten sutradara biasanya akan menyeleksi lokasi yang boleh dipresentasikan ke sutradara dan produser. Proses seleksi di tahap awal ini mengakomodasi kebutuhan jadwal, misalnya dengan mempertimbangkan jarak antara satu lokasi ke lokasi berikutnya. Asisten sutradara akan meminta agar manajer lokasi untuk mengeksplor lokasi yang jaraknya maksimal satu jam dari lokasi sebelumnya atau berikutnya. Setelah mendapatkan lokasi-lokasi yang terseleksi, manajer lokasi akan mempresentasikan hasil pencariannya ke sutradara dan produser. Sutradara akan memilih lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita dan konsepnya.

Proses berikutnya adalah melakukan *reccee*. Pada saat *reccee*, semua kepala departemen bersama-sama ke lokasi yang telah dipilih. *Reccee* bertujuan agar semua kepala departemen dapat mencari tahu kondisi lokasi supaya dapat disesuaikan dengan hal-hal estetis dan logistik sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Setelah proses *reccee* selesai dan disepakati bahwa lokasi tersebut akan digunakan sebagai lokasi syuting, maka manajer lokasi perlu memfinalisasi urusan perizinan serta kesepakatan harga sewa dan kesepakatan lainnya yang berhubungan dengan kebutuhan produksi dengan pemilik lokasi. Meskipun telah memfinalisasi semua hal, manajer lokasi perlu kembali lagi untuk melihat kondisi lokasi sebelum syuting dimulai.

Pada saat saya syuting film *Surat Cinta Kartini*, kami menggunakan lokasi pabrik gula. Pabrik gula tersebut menggunakan harga sewa per bagian. Artinya, setiap bagian pabrik memiliki harganya masing-masing. Pada saat tim melakukan *recce* ke lokasi, pabrik gula itu sedang berhenti berproduksi. Saat itu, saya bertanya langsung kepada pengurus lokasi kapan pekerjaan di pabrik itu akan berlanjut dan ternyata produksi gula akan dimulai lagi bertepatan dengan tanggal kami syuting. Informasi ini penting untuk diketahui oleh semua departemen. Pada saat itu, saya meminta manajer lokasi saya untuk langsung melakukan negosiasi dengan pengurus lokasi. Sebelum syuting, manajer lokasi datang kembali ke pabrik gula dan mendapatkan hasil kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak. Saat manajer lokasi melihat kondisi pabrik gula itu sebelum syuting dimulai, ternyata kondisinya masih sama dengan saat *recce*. Ia pun dapat mengatur kebutuhan logistik yang dibutuhkan sebelum syuting. Negosiasi perlu dilakukan agar kepentingan film dan kepentingan pemilik lokasi terjaga.

Salah satu hal yang penting dalam proses ini adalah menjaga hubungan baik dan rasa kepercayaan dari pemilik lokasi. Dengan menjaga hal itu, maka pemilik lokasi akan merasa nyaman ketika kita menggunakan lokasinya untuk syuting. Bagi orang awam yang belum pernah menyediakan tempatnya sebagai lokasi syuting biasanya akan merasa terganggu atau kurang nyaman karena barang-barang miliknya dipindahkan, atau waktu istirahatnya terganggu dengan suasana syuting yang ramai. Tim produksi harus bisa membuat mereka mengerti dan memaklumi gangguan-gangguan kecil ini.



**Contoh
Reference**



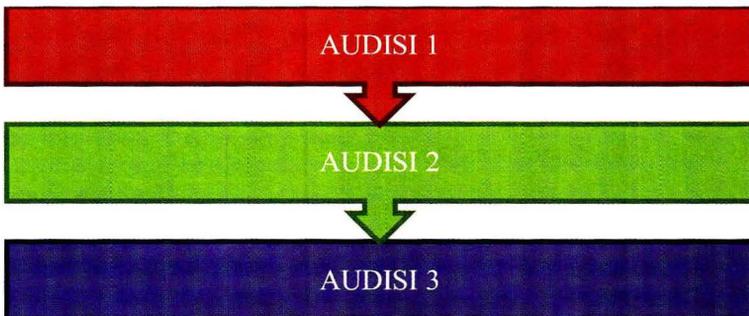
Contoh Hunting Report



Referensi lokasi dari sutradara dan lokasi shooting film 3 Dara produksi MNC Pictures (Gambar hunting report di ambil saat hunting lokasi)

CASTING

Proses *casting* pemain biasanya memerlukan beberapa tahapan. Berikut ini adalah sebuah ilustrasi sederhana mengenai proses *casting*:

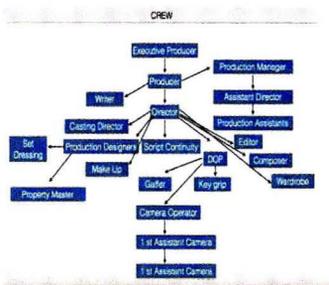


Pada saat audisi pertama, biasanya banyak sekali orang yang datang untuk *casting*. Pada audisi pertama ini, sebaiknya setiap orang diberikan batas waktu untuk melakukan audisi, misalnya hanya 10 menit. *Casting director* menyiapkan satu adegan yang dibacakan pada saat audisi. Pada saat audisi berlangsung, maka tim *casting* perlu memastikan orang-orang yang mengikutinya sudah membawa CV dan formulir audisi. Usai audisi, tim *casting* akan mempresentasikan hasilnya kepada sutradara dan produser.

Calon pemain yang lulus audisi pertama akan dipanggil kembali ke audisi kedua. Di audisi kedua ini, tim *casting* akan mempelajari lebih dalam mengenai aktor tersebut dan mengali lebih dalam tentang peran yang akan dibawakan.

Lalu, pada audisi ketiga, yang perlu digali adalah keinginan dan fokus performa aktor kita untuk kepentingan film. Sejauh apa kecocokan si aktor dengan sutradara dan calon aktor lainnya. Dalam bagian ini, hasil *casting* diputuskan. Pastikan kembali bahwa aktor yang kita pilih memiliki dedikasi dan loyalitas terhadap film kita.

MENGUMPULKAN KRU



Mengumpulkan dan menyewa kru tidak berarti asal kenal atau sekedar teman, maka langsung kita ajak menjadi kru. Ada proses menarik di balik proses mengumpulkan kru. Menurut saya, proses ini menarik karena kru yang kita ajak bekerja sama perlu tahu pula tentang karakter dalam cerita yang kita buat. Masing-masing kru memiliki kemampuan dan nilai yang berbeda-beda, dan film yang berbeda membutuhkan kru yang berbeda pula. Misalnya, saya membutuhkan kru

yang berbeda ketika memproduksi film *3 Dara* yang ber-genre drama komedi, jika dibanding dengan ketika saya memproduksi film *Surat Cinta untuk Kartini* yang ber-genre drama berlatar belakang sejarah.

Berikut ini adalah deskripsi singkat mengenai pekerjaan-pekerjaan yang ada dalam produksi sebuah film:

PRODUSER

Bertanggung jawab menemukan skenario, memanggil sutradara dan aktor, menjamin pendanaan, mengkoordinasi kru dan pemain, mengawasi proses produksi dan pasca-produksi, dan membantu proses penjualan dan distribusi film.



SUTRADARA

Sutradara adalah ahli dalam bercerita dengan dua tugas khusus. Pertama, membaca skenario dan mengembangkan ide mengenai bagaimana film akan terlihat, terdengar, dan terasa. Dengan mempelajari film lain, seni, berpetualang dan membaca, seorang sutradara mengembangkan konsep dan suasana film. Tugas kedua adalah mengkomunikasikan visinya kepada pemain dan kru saat pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, serta mengarahkan mereka secara artistik dan teknis.



PENATA KAMERA
Bertanggung jawab atas gambar fotografis yang dibuat dengan cahaya dan lensa.

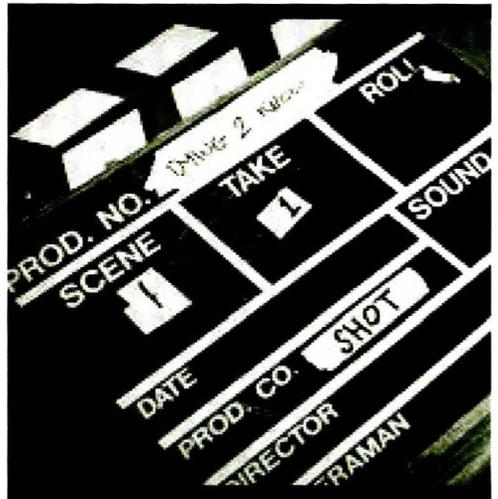


PENATA ARTISTIK

Bertanggung jawab untuk merancang penampilan dunia latar belakang cerita, termasuk set, properti, dan kostum. Penata artistik bekerja sama dengan sutradara dan terlibat pada tahap awal pra-produksi, mengembangkan gambar, rencana, dan model berdasarkan *storyboard* sutradara.

PENULIS SKENARIO

Orang yang bertanggung jawab menuliskan ide menjadi skenario.



EDITOR

Bertanggung jawab untuk mengolah *shot* yang mentah menjadi serangkaian cerita yang logis. Meski tidak hadir saat syuting, editor bisa menyediakan sudut pandang untuk sutradara, memastikan film bisa dipahami.

PENATA SUARA

Bertanggung jawab mengatur, mengawasi, dan melakukan perekaman suara di lokasi.

Boom operator memastikan mikrofon diletakkan di posisi paling optimal yang bisa menangkap suara aktor tanpa melewati batas *frame* di kamera.



Pada saat pemilihan crew, Produser dibantu oleh seorang Manager Produksi. Manager produksi akan membantu menyusun crew. Manager Produksi akan bertanggung jawab kepada Produser mengenai crew yang akan di *hire*. Manager Produksi harus bisa bekerjasama dengan semua kepala departemen.

MENYEWA PERALATAN

PRA-PRODUKSI	Putuskan format syuting.
	Gunakan <i>director's shot</i> untuk memutuskan peralatan yang diperlukan untuk setiap adegan.
	Hubungi vendor dan negosiasikan harga sewa terbaik.
	Yakinkan vendor dengan mengurus masalah asuransi peralatan sewa.
PRODUKSI	Buat daftar supaya bisa melacak kondisi peralatan sewa di lokasi.
	Ketika mengembalikan alat sewa, persiapkan biaya jika ada kerusakan.

Pada saat tahap persiapan produksi produser, sutradara dan director of photography akan berdiskusi untuk menentukan kamera yang akan digunakan. Diskusi ini perlu dilakukan dengan tujuan agar kamera yang digunakan disadari karakter dan kelebihan kamera tersebut untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Team produksi perlu mendapatkan peralatan kamera, lampu dan grip dengan kualitas yang terbaik.



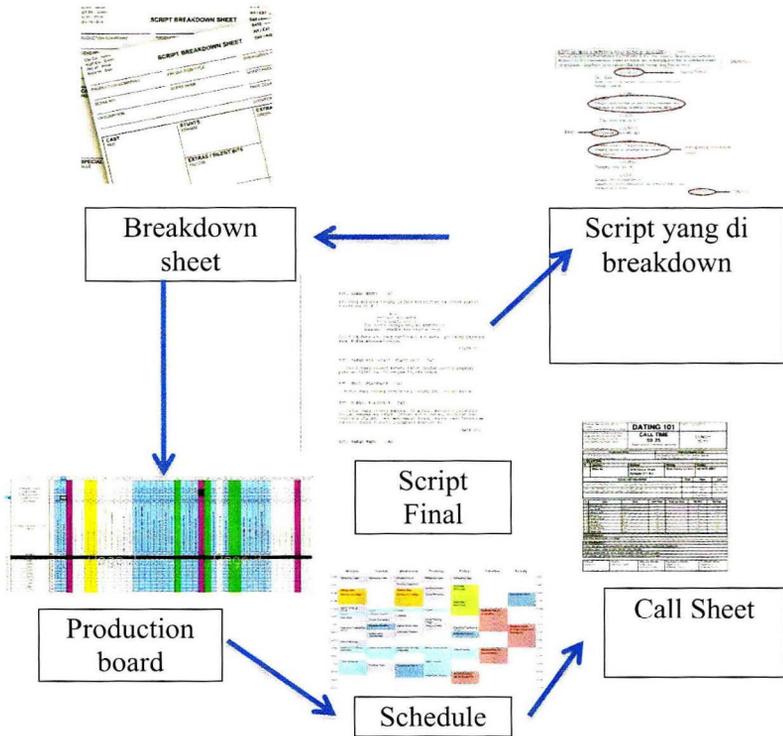
Hubungi vendor dan negosiasi dengan harga yang terbaik. Apabila ada vendor yang menawarkan diskon yang besar tetapi kualitas peralatan kurang baik, maka produser harus mementingkan kualitas peralatan yang terbaik meskipun harga sewanya agak mahal.

Dengan kualitas peralatan yang terbaik akan memberikan hasil yang terbaik pada film. Jangan lupa, pada saat menyewa kamera dan peralatan lampu dan grip, perlu juga mengurus masalah asuransinya

JADWAL PRODUKSI

Jadwal adalah bagian dari pra-produksi yang mana kita merencanakan bagaimana, kapan, dan di mana pengambilan gambaran dari semua elemen yang tertulis di skenario akan dilakukan. Apa yang harus diprioritaskan? Aktor? Lokasi? *Stunts*? Yang diperlukan adalah menemukan cara paling cepat, produktif, dan *cost-effective* untuk syuting tanpa banyak masalah kreatif.

Data-data yang sudah kita kumpulkan dan atur dalam papan produksi adalah modal kita dalam membuat jadwal produksi. Membuat jadwal produksi akan menjadi lebih mudah, jika kita telah membedah skenario dengan detail. Jika tidak, kita akan menemukan kesulitan dalam membuat jadwal karena papan produksi juga tidak tersusun dengan lengkap. Sebagai contoh, saat melakukan bedah skenario, kita lupa memasukkan data mengenai pemain utama dan pemain pendukung. Maka, ketika kita akan membuat papan produksi tentang arus keluar masuk pemain, kita kekurangan data yang cukup. Hal ini juga akan berpengaruh ketika kita membuat jadwal produksi. Akibatnya, terjadi kekacauan pada jadwal pemain. Apabila tidak segera diatasi, maka akan menjadi masalah besar saat pelaksanaan syuting.



Pada saat pembuatan jadwal produksi, kita perlu untuk mengetahui berapa *scene* yang akan diambil untuk satu hari syuting. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu dicek pada saat pembuatan jadwal:

✓ **Lokasi**

Dalam membuat jadwal, kita perlu mempertimbangkan jarak dan waktu yang diperlukan dari satu lokasi ke lokasi berikutnya. Maka dari itu, penting untuk kita mencari tahu tentang hal ini terlebih dahulu. Ini akan membantu asisten sutradara dalam membuat jadwal. Ia akan memperhitungkan waktu keberangkatan dari *basecamp* ke titik lokasi,

waktu untuk membongkar peralatan, waktu untuk sarapan, waktu untuk pemain memakai kostum dan *make-up*, serta waktu untuk latihan dan *blocking* kamera di set. Memperhitungkan waktu tersebut akan menjadi dasar bagi asisten sutradara dalam menentukan jumlah adegan yang bisa diambil dalam satu hari syuting. Manajer produksi dan asisten sutradara juga perlu mempertimbangkan jarak tempuh dari *basecamp* ke titik lokasi. Manajer lokasi perlu membuat peta yang mudah untuk dipahami mengenai lokasi yang perlu didatangi, serta memberikan tanda yang jelas supaya rombongan kru tidak tersesat. Semua ini dilakukan supaya jadwal syuting tidak terganggu. Perhitungan waktu dan jarak yang meleset akan berdampak pada perubahan jadwal dan ini bisa mempengaruhi semua departemen. Perhitungan waktu yang detail dengan presisi tinggi akan melancarkan pelaksanaan syuting. Sebelum syuting, pastikan semua kru dan pemain mendapatkan *call sheet*. *Call sheet* mempermudah semua kru dalam mempersiapkan keperluan syuting. Pengambilan gambar di lokasi yang sama sebaiknya dijadwalkan pada hari yang sama pula. Selain itu, perlu diperhitungkan pula waktu untuk mengembalikan lokasi syuting seperti keadaan semula dalam keadaan bersih setelah pengambilan gambar selesai dilakukan.

✓ **Pemain**

Jadwal pemain perlu dicek dan dikonfirmasi oleh tim *talent coordinator* yang berkoordinasi dengan manajer produksi dan asisten sutradara. Jika menggunakan pemain dengan jadwal pribadi yang padat, kita perlu memastikan bahwa jadwal syuting kita tidak bertabrakan dengan jadwal lain yang si pemain miliki. Situasi ini sering sekali ditemui oleh seorang produser. Pemain yang sudah dikontrak dan sudah melakukan latihan tiba-tiba mengubah jadwalnya karena ada panggilan kerja yang lain. Dalam situasi seperti ini, perlu ada diskusi internal antara produser, manajer produksi, *talent coordinator*, dan asisten sutradara. Setelah

mencari solusi, kita perlu membicarakannya dengan perwakilan dari pemain, misalnya manajer pemain itu. Dalam situasi ini, kita perlu selalu menjaga komunikasi dan koordinasi. Jika ada perubahan informasi, semua pihak perlu segera diberitahu.

✓ **Jumlah *scene***

Jumlah *scene* yang sudah dibedah akan dimasukkan ke dalam jadwal. *Scene-scene* dengan lokasi yang sama dimasukkan ke dalam jadwal untuk pengambilan gambar di satu hari yang sama.

✓ **DAY/NIGHT**

Pada saat pembuatan jadwal, kita sebaiknya memeriksa jumlah adegan siang hari dan malam hari. Pengambilan gambar yang dilakukan pada siang hari biasanya memerlukan lampu yang cenderung sedikit karena sudah ada cahaya matahari. Sedangkan, untuk pengambilan gambar di malam hari biasanya memerlukan lampu yang lebih banyak. Adegan siang hari dengan set di dalam ruangan dapat juga diambil pada malam hari dengan syarat menggunakan lampu yang lebih banyak. Hal ini biasa dilakukan jika waktu syuting sudah tidak memungkinkan adegan itu diambil di siang hari karena banyaknya jumlah *scene* yang harus dikerjakan atau kendala lainnya.

✓ **INT./EXT.**

Pada saat pembuatan jadwal, sebaiknya kita mengutamakan pengambilan gambar di lokasi eksterior (luar). Kita perlu mendahulukan pengambilan gambar eksterior karena kita bergantung dengan cahaya matahari dan cuaca. Asisten sutradara dan manajer produksi sebaiknya terus melakukan pengecekan cuaca. Dengan begitu, dapat dibuat jadwal yang membuat pengambilan gambar adegan eksterior menjadi lebih efektif. Hal ini terdengar sepele, namun jika dilupakan bisa berakibat

fatal. Misalnya, manajer produksi dan asisten produksi lupa mengecek cuaca di lokasi tertentu, karena syuting baru akan dilakukan bulan depan. Ketika hari syuting datang, ternyata hujan turun seharian, padahal hari itu sudah direncanakan akan mengambil 50 adegan eksterior di siang hari. Jika manajer produksi dan asisten sutradara mengecek hal ini terlebih dahulu, hal semacam ini bisa dihindari.

SCHEDULING FLOW CHART



(Parama Production, *call sheet* TVC Changhong)

PRODUCER	RINA YANTI HARAHAP	JOB	CANGHONG	CREW CALL	05.00 ON LOCATION	LUNCH	12.00
DIRECTOR	ANANDA CITRA	SHOOTING DATE	TEUSDAY, 18 JUNE 2013	TALENT CALL	08.00 ON LOCATION	PREPARED BY	LUKEN
DOP	ROBIE HERBIE	LOCATION	KARNOS STUDIO	AGENCY/CLIENT CALL	08.30 ON LOCATION	PAGES	2

CAMERA LIGHTING SET UP 06.00 - 07.30

INTERIOR // GREENSCREEN

1		<p>Shot 2 : Track. &taufik&bermain&di&tempat&di&dan& kemudian&hulu&lecock&menjadi&hidup&di& depannya.</p>	<p>Talent : Taufik Hidayat</p> <p>Wardrobe : Jas HITAM</p>	<p>Set : Green Screen, Living room</p> <p>Props : TV (ayar di tutup green), Racket</p>
09.00 09.30				CANON EOS C500 ON DOLLY WITH TRACK
2		<p>Shot 3 : Track. &taufik&bermain&admindintn&dengan& tv.</p>	<p>Talent : Taufik Hidayat</p> <p>Wardrobe : Jas HITAM</p>	<p>Set : Green Screen, Living room</p> <p>Props : TV (ayar di tutup green), Racket</p>
09.30 10.00				CANON EOS C500 ON DOLLY WITH TRACK
3		<p>Shot 4 : Track. &taufik&bermain&admindintn&dengan& tv.</p>	<p>Talent : Taufik Hidayat</p> <p>Wardrobe : Jas HITAM</p>	<p>Set : Green Screen, Living room</p> <p>Props : TV (ayar di tutup green), Racket</p>
10.00 10.30				CANON EOS C500 ON DOLLY WITH TRACK
4		<p>Shot 5 : Track. &taufik&bermain&admindintn&dengan& tv.</p>	<p>Talent : Taufik Hidayat</p> <p>Wardrobe : Jas HITAM</p>	<p>Set : Green Screen, Living room</p> <p>Props : TV (ayar di tutup green), Racket</p>
10.30 11.00				CANPN EOS C500 ON HI LEG

CALL SHEET

LOCAL FILM		Date	
Producer :	Director :	Day :	
DAYS/DATE :	1 ST CAMERA ROLL : 06.00 wls	LOCATION ADDRESS :	
CREW CALL : 05.00 wls ON LOCATION	WRAP EST : 19.00 wls	DP/PM & Name :	
Breakfast 05.00 wls	Lunch 12.00 wls	CP IAC & Name :	
	Dinner 18.00 wls		

ATTENTION PLEASE DO NOT MAKE ANY CHANGES TO THE SCHEDULE (SCHEDULE) WITHOUT THE NECESSARY APPROVAL. MEMBER OF THE LOCAL FILM ASSOCIATION PLEASE TAKE CARE OF YOUR OWN BELONGINGS, CONTACT YOUR OWNERS. DON'T FORGET THE CALL SHEET, VOUCHERS, NO. BELONGING TO THE PRODUCTION OFFICE.

NO	SCENE	DESCRIPTION	I/E	D/N	SETTING	CASTS
1	Scene ACTION		X	0	LOCATION NAME	CHARACTER NAME
2			X	0		
3			X	0		

NOTES

ART : description (ppppp)

Notes art :

MAKEUP : description make up

WARDROBE : description wardrobe

PRODUCTION : description production

Rangkuman

- ✓ Skenario draf akhir yang telah disepakati merupakan cetak biru untuk semua kru dan pemain yang terlibat dalam pembuatan film
- ✓ Sebaiknya membaca skenario lebih dari sekali sebelum melakukan bedah skenario
- ✓ Memahami papan produksi pun membantu produser untuk membuat jadwal produksi yang efektif dan efisien, karena papan produksi adalah dasar utama dari pembuatan jadwal produksi.
- ✓ Selama pembuatan perkiraan *budget*, seorang produser harus bersikap teliti dan memperhatikan setiap detail.
- ✓ Manager Lokasi harus membaca dan memahami skenario sebelum mencari lokasi.
- ✓ Casting sangat penting untuk mendapatkan pemain yang sesuai dengan karakter yang dibutuhkan oleh sutradara
- ✓ Pilihlah crew yang sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dikuasainya

4 PRODUKSI



© Can Stock Photo

Tahap produksi adalah proses yang dilalui ketika semua elemen sudah tersedia dan kita siap terjun ke lapangan untuk membuat film. Produksi dimulai ketika kamera mulai di-rolling, baik di studio maupun lokasi, dan berlanjut hingga *shot* terakhir terekam.



Tahap produksi dimulai setelah semua kebutuhan persiapan produksi sudah terpenuhi dengan baik. Semua elemen yang diperlukan pada saat syuting sudah siap untuk digunakan. Rapat pra-produksi akhir adalah proses final untuk melakukan peninjauan ulang segala persiapan dari semua kebutuhan dari tiap departemen, apakah sudah dilengkapi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pada rapat ini, produser akan melakukan pengecekan terakhir terhadap manajer produksi tentang kelengkapan semua kebutuhan yang akan digunakan saat syuting. Manajer produksi kemudian akan melakukan koordinasi dan pengecekan langsung ke semua departemen. Pengecekan itu meliputi:

1. Memastikan semua lokasi yang akan digunakan untuk syuting sudah aman mengenai perizinan dengan pemilik lokasi, perizinan dengan pihak keamanan setempat, kesepakatan harga sewa, serta pihak kebersihan setempat. Terkadang, lokasi tertentu membutuhkan pembayaran deposit awal sebelum lokasi bisa

digunakan. Deposit ini bertujuan sebagai uang jaminan bagi pemilik lokasi yang mengizinkan tempatnya dipakai. Apabila ada kerusakan di lokasi, maka deposit itu bisa berguna untuk mengganti kerusakan itu. Uang deposit tersebut akan dipotong sesuai dengan barang yang rusak di lokasi. Apabila tidak terjadi kerusakan, maka uang deposito akan dikembalikan secara utuh oleh pemilik lokasi ke pengguna lokasi.

2. Memastikan peralatan kamera dan peralatan lampu sudah terjamin oleh vendor. Pengecekan dilakukan langsung oleh unit produksi bersama dengan departemen kamera. Kebutuhan logistik departemen kamera dibelanjakan oleh unit produksi.
3. Memastikan aktor telah menyelesaikan rehearsal dan memahami *blocking* kamera.
4. Memastikan semua kebutuhan logistik produksi sudah dibelanjakan dan terpenuhi dengan baik.
5. Memastikan semua kebutuhan tim audio sudah siap untuk digunakan syuting.
6. Memastikan semua berkas produksi sudah diselesaikan dan siap untuk syuting.
7. Dan lain-lain.

Dalam fase produksi, setiap departemen harus sudah tahu benar-benar tentang kewajiban masing-masing, elemen dan peralatan apa yang dibutuhkan, serta apa yang harus dilakukan setiap harinya. Setiap aspek dalam produksi harus sudah siap dan setiap ide kreatif harus sudah didiskusikan dan direncanakan.

Pada saat tahap produksi, kebutuhan setiap departemen sudah terpenuhi. Semua kru sudah mengetahui deskripsi pekerjaan masing-masing dan siap terjun ke lokasi syuting. Semua elemen dan peralatan sudah siap digunakan. Semua aspek dan kebutuhan kreatif telah didiskusikan dan direncanakan.

Selama tahap produksi berlangsung, produser memiliki beberapa tanggung jawab yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Mengawasi sistem produksi yang diterapkan supaya tetap teratur dan sesuai dengan jadwal.
2. Memberikan dukungan atas permintaan dan kebutuhan dari departemen kamera.
3. Melakukan komunikasi dan koordinasi dengan tim produksinya untuk menjaga ketenangan di lokasi supaya *noise* dapat diminimalisir saat pengambilan suara.
4. Produser akan mengawasi persiapan tim artistik saat mengatur dan membangun set, serta mendukung kebutuhan artistik yang dibutuhkan penata artistic. Segala kebutuhan itu didiskusikan dan disepakati terlebih dahulu pada saat persiapan produksi.
5. Mengatur jadwal pemain dan mengawasi profesionalisme dan tingkah laku pemain saat berada di set. Produser akan berkoordinasi dengan manajer produksi dan tim *talent coordinator* untuk mengatur hal ini.
6. Berdiskusi dengan sutradara dan semua departemen untuk melaksanakan ide kreatif yang telah disepakati pada tahap persiapan produksi.
7. Mengawasi kondisi semua kru dan pemain supaya terjaga dalam kondisi prima sesuai yang dibutuhkan pada saat syuting.

8. Apabila terjadi kekacauan yang disebabkan oleh ulah atau kelalaian kru, maka produser harus segera mengambil tindakan dengan mengatasi kekacauan tersebut. Jangan sampai kekacauan itu mengganggu syuting. Syuting harus tetap berjalan sesuai dengan jadwal.



Poster Film *Satu Atap, Dua Dunia* (Produksi FFTV-IKJ)

Saya akan berbagai cerita mengenai pengalaman *behind-the-scene* syuting salah satu film pendek yang pernah saya sutradarai, sekaligus saya produseri. Film itu berjudul *Satu Atap, Dua Dunia* dan berdurasi 20 menit. Pengambilan gambar film *Satu Atap, Dua Dunia* ini berlokasi di Jakarta dan dilaksanakan pada tahun 2009. Film ini merupakan tugas akhir S1 saya saat menyelesaikan kuliah jurusan film di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.

Sebagai sebuah film tugas akhir, ada beban yang besar di pundak saya karena film ini menjadi salah satu syarat kelulusan saya sebagai

mahasiswa film. Yang menarik tentang pembuatan film ini, pada saat itu kampus mewajibkan semua film tugas akhir untuk direkam dengan menggunakan kamera dan bahan baku seluloid.



Setting film Satu Atap, Dua Dunia (Produksi FFTV-IKJ)

Proses pembuatan film *Satu Atap, Dua Dunia* merupakan proses yang menarik. Berikut ini saya akan uraikan hal-hal yang menurut saya menarik dalam proses itu. Ada tiga bagian khusus yang akan saya bahas, yaitu:

PART 1

Dalam film *Satu Atap, Dua Dunia*, saya merangkap sebagai produser dan sutradara. Hal ini menarik bagi saya karena saya mengambil tanggung jawab dalam konsep kreatif sekaligus konsep manajemen produksi. Ini bukanlah sesuatu yang mudah, karena perlu punya kemampuan untuk menyeimbangkan *skill* manajemen produksi yang kuat dan konsep kreatif yang bagus untuk meyakinkan semua kru dan pemain yang terlibat dalam proses pembuatan film. Saya pun membuat sistem produksi yang sesuai dengan kemampuan yang saya miliki

sebagai sutradara, penulis skenario, dan sekaligus produser. Awalnya, saya membuat daftar mengenai kemampuan dan pengetahuan apa saja yang saya kuasai, serta yang saya kurang kuasai. Dengan membuat daftar ini, saya berdialog dengan diri sendiri dan bersikap jujur terhadap kemampuan dan pengetahuan saya. Kejujuran dalam membuat daftar ini membantu saya untuk menerapkan sistem produksi yang akan saya gunakan dalam produksi film ini.

Ide cerita yang saya pilih adalah ide cerita yang dekat dengan kehidupan saya. Mengangkat cerita yang dekat dengan kehidupan kita akan memberikan kemudahan dalam membangun elemen-elemen kreatif di dalam film, karena kita sudah terbiasa menemukan cerita itu dalam kehidupan sehari-hari. Dalam membuat film, dasar utamanya adalah kemampuan kita untuk membuat penonton percaya dengan apa yang kita ceritakan. Berangkat dari sini, saya pun mengajak teman saya, Zarah Sirait, untuk mengembangkan cerita menjadi sebuah skenario. Kami berdua melakukan diskusi selama 3 bulan. Selama proses ini, kami melakukan riset mengenai hubungan ayah dan anak perempuannya. Selain itu, kami berdua melakukan riset mengenai budaya Batak dan hubungan kekeluargaan yang terbentuk di lingkungan Batak. Riset melalui buku, internet, perpustakaan, dan wawancara langsung dengan orang Batak akhirnya dapat memperkuat kerangka cerita kami. Cerita ini, saya kira, memiliki kekuatan untuk menarik perhatian orang-orang yang terlibat di dalamnya. Saya yakin bahwa cerita yang kuat akan memiliki kekuatan untuk mengajak orang lain untuk merealisasikannya menjadi film. Hal ini terbukti saat kami melakukan riset, banyak teman-teman yang terlibat dalam memberikan informasi untuk memperkaya cerita ini.

Melalui proses ini, saya belajar untuk melihat skenario dari sudut pandang manajemen produksi dan sudut pandang kreatif. Untuk bisa melihat sesuatu dari sudut pandang kreatif, diperlukan kepekaan dalam melihat, mengamati, dan menganalisis cerita. Selama proses *development*, saya membuka diri dan berdiskusi dengan orang-orang yang dapat membantu saya mengembangkan konsep kreatif. Hal ini menarik, karena sudut pandang kreatif menjadikan saya lebih kaya dalam berproses kreatif. Saya mulai melihat cerita sebagai sebuah tubuh yang bersatu, yang mana adegan-adegannya di dalamnya merupakan bagian dari tubuh itu. Saya menganalisis bagaimana aksi seorang tokoh dalam menghadapi permasalahan, serta bagaimana reaksinya dalam menyelesaikan masalah tersebut. Satu karakter membutuhkan beberapa pilihan yang nantinya harus dipilih dalam usaha untuk bertahan hidup dan memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Dalam proses ini, saya juga belajar memberikan jiwa terhadap masing-masing karakter yang diciptakan untuk film ini. Kami membuat latar belakang kehidupan dari setiap karakter. Latar belakang ini menjadi kerangka dasar dari perkembangan tiap karakter tersebut. Hal ini menarik untuk dilihat dari sudut pandang kreatif. Dengan begitu, kita berproses secara terbuka dan bebas.

Dalam proses *development* ini, saya membebaskan diri saya dan penulis skenario untuk berkreasi seluas-luasnya. Kebebasan inilah yang membuat karakter-karakter dalam cerita ini bisa tumbuh secara alami. Setelah skenario masuk ke draf kedua, barulah saya memasukkan sudut pandang manajemen produksi ke dalam proses saya berpikir. Saya pun berdiskusi dengan penulis skenario dalam kapasitas saya sebagai produser. Saya mulai membuat batasan-batasan tertentu yang saya pikir cocok untuk proses ini, dari sudut pandang produksi. Batasan ini maksudnya, setelah cerita dan karakter tumbuh secara alami dengan keleluasaan dunia kreatif, inilah saatnya saya memberikan batasan terhadap realitas manajemen yang ada. Saya mulai menerapkan sistem

produksi yang saya rancang untuk pembuatan film ini. Sebagai contoh, dalam hal *setting*, saya mengarahkan supaya cerita hanya perlu menggunakan satu *setting* saja dalam satu film. Hal ini akan menjadi sebuah tantangan dalam hal membangun struktur dramatik dan emosi penonton selama 20 menit hanya dengan satu *setting*. Selain itu, hal ini juga dilakukan karena ada faktor keterbatasan biaya, karena saya mendanai film ini sendiri.

Namun, dalam dunia kreatif, kekurangan yang ada harus bisa diasiasi menjadi sebuah kekuatan. Segala hal harus bisa dilihat dari sudut pandang positif supaya bisa diubah menjadi kekuatan. Kita perlu menyadari dan jujur terlebih dahulu dengan kondisi yang kita alami. Dunia kreatif adalah dunia imajinasi yang memiliki jiwa yang jujur dalam bertutur. Di sinilah kita bebas bertutur dan berekreasi sebebas mungkin. Setelah tiga bulan proses *development*, akhirnya skenario draf sembilan menjadi skenario final kami. Setelah skenario dinyatakan final, maka kami siap untuk masuk ke tahap pra-produksi.



(Adegan diambil pada saat shooting Film Satu Atap, Dua Dunia, produksi FFTV IKJ, Joseph Ginting yang memerankan karakter Ayah dan Atiqah Hasiholan yang memerankan karakter Duma sebagai anak perempuannya,)

PART 2

Ketika memasuki tahap persiapan produksi, saya merasa percaya diri dengan skenario yang telah diselesaikan oleh tim kami. Skenario yang kuat akan memberikan kepercayaan diri bagi pembuat film saat memilih kru. Saya berdiskusi dengan teman saya, Ikmal Bruce, yang berprofesi sebagai sutradara. Ikmal memberikan saran untuk membedah *shot* yang saya ingin buat ke dalam *director shot*. Proses ini sangat menarik untuk saya karena saat itu saya berperan sebagai sutradara. Ide yang awalnya hanya angan-angan yang dituliskan di kertas, akhirnya berubah menjadi skenario. Ketika skenario itu saya ubah menjadi *director shot*, saya merasakan sensasi yang berbeda karena saya bisa merasakan emosi setiap karakter yang telah diciptakan. Saya pun bisa membangun emosi itu ke dalam *shot-shot* yang tengah saya rencanakan. Saya belajar membayangkan bagaimana karakter tersebut akan tampak dalam *shot-shot* yang sudah saya bedah. Proses ini sungguh sangat menyenangkan!

Sensasi berbeda terjadi ketika saya melakukan bedah skenario dari sudut pandang manajemen produksi. Pada proses ini, saya harus berperan sebagai seorang produser. Elemen-elemen yang ada dalam skenario, saya terjemahkan menjadi nilai uang. Tiap elemen saya perhitungkan dalam bentuk Rupiah dan saya kalkulasi dengan matang. Dalam membuat perkiraan biaya, saya harus mengamati dengan teliti mengenai kebutuhan semua departemen. Artinya, saya harus mencari tahu secara detail mengenai kebutuhan tersebut. Setelah semua proses ini, saya pun telah membuat konsep kreatif dan konsep manajemen produksi untuk film ini.

Langkah berikutnya, saya mengumpulkan informasi dan melakukan riset kecil-kecilan untuk mendapatkan kru yang dapat

membantu saya merealisasikan konsep kreatif dan konsep manajemen produksi yang telah saya buat. Salah satu kriteria saya dalam meminta bantuan orang untuk menjadi kru adalah saya memilih orang-orang yang memiliki rasa hormat terhadap cerita yang ingin saya filmkan. Karena ini juga baru pertama kalinya saya menyutradarai, saya memerlukan dukungan positing dari kru dan pemain yang terlibat dalam film ini. Dukungan moral adalah penyemangat yang membuat energi terus berkobar setiap harinya untuk membuat film dengan proses terbaik. Selain itu, mendapat dukungan dari kru yang dapat berkomunikasi dan berkoordinasi dengan baik akan membangun suasana syuting yang menyenangkan.

Setelah memastikan kru yang akan diajak bekerja sama, langkah berikutnya adalah membuka diskusi dengan masing-masing kepala departemen. Dalam diskusi ini, saya menjelaskan konsep kreatif dan kondisi produksi secara apa adanya. Setelah semuanya memahami konsep saya, diskusi kreatif lebih lanjut akan lebih mudah terjalin. Penata kamera saya, Hafidzal Ichasan, memberikan saran untuk menggunakan kamera video sebagai sudut pandang anak yang bisa mewakili karakter anak perempuan yang dinamis, agak pembangkang, dan memiliki pemikiran yang terbuka. Sedangkan, untuk menggambarkan sudut pandang karakter ayah yang konvensional, tajam dalam melihat permasalahan, teliti dalam membuat keputusan, dan keras kepala, akan digunakan kamera seluloid. Kami melakukan riset tentang karakter kedua kamera tersebut, apakah cocok untuk mewakili kedua karakter di film ini. Setelah kami riset, kami memutuskan untuk menerima dan menggunakan saran dari penata kamera tersebut. Akhirnya, kami memilih kamera Arri SR III untuk mewakili karakter

ayah dan kamera HDV Pro Z1 untuk mewakili karakter anak perempuannya. Proses *brainstorming* kreatif semacam ini berlangsung cukup lama.

Saat mencari pemain, saya memutuskan untuk mendapatkan pemain yang memang sudah memiliki kemampuan akting. Dengan pemain yang sudah cukup berpengalaman, proses karakterisasi pemain bisa lebih mudah berjalan karena pemain sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai akting. Sebelumnya, saya membuat analisis karakter terlebih dahulu. Setelah mendapatkan pemain yang sesuai dengan analisis karakter tersebut, proses berlanjut ke tahap *reading*. Proses *reading* sangat menyenangkan, karena pada tahap ini, kami berdiskusi dan saling menguatkan karakter-karakter yang ada di film. Kami membedah karakter tersebut bersama-sama. Pada saat latihan, saya memutuskan untuk sekaligus melakukan latihan *blocking* kamera dan *blocking* pemain. Studio yang kami gunakan kami atur supaya menyerupai lokasi dengan meletakkan meja, kursi, dan properti utama yang akan digunakan di saat syuting. Dengan melakukan hal ini, semua departemen dapat langsung mengecek perkiraan *setting* yang akan digunakan.

Kami membangun *setting* ruang tengah di studio, supaya kami bisa melakukan *knock-down* untuk pergantian set. Penataan lampu dan kamera juga cukup terbilang dimudahkan dengan set ini. Karena sudah mendiskusikan segala detail yang ada dengan setiap kepala departemen dan melakukan persiapan produksi dengan baik, tibalah saatnya untuk masuk ke tahap produksi. Kami menjadwalkan syuting dengan waktu kerja 15 jam per hari.

PART 3

Proses syuting dengan waktu kerja 15 jam per hari untuk sebuah film pendek berdurasi 20 menit dengan menggunakan kamera seluloid dan kamera digital bersama kru yang kompeten di bidang masing-masing memberikan sensasi yang luar biasa. Pada saat syuting, saya sudah memfokuskan diri pada departemen penyutradaraan. Saya sudah memberikan tanggung jawab manajemen produksi kepada manajer produksi. Namun, selama syuting, sebagai produser, saya pun tetap mengawasi kinerja produksi secara keseluruhan dengan mengecek kepada manajer produksi. Tim produksi perlu menjaga soliditas supaya proses produksi berjalan lancar dan sesuai jadwal.

Asisten sutradara sudah membuat jadwal yang cukup padat dengan jumlah adegan yang cukup banyak. Dengan *rehearsal* yang matang dilakukan pada saat pra-produksi, kami sudah dapat membuatantisipasi untuk adegan-adegan yang kami ambil terlebih dahulu dan adegan yang akan kami ambil belakangan, karena membutuhkan penggalan emosi yang lebih dalam oleh pemain.

Saya suka terlibat di dalam proses pembuatan film karena menurut saya produksi film sungguh asyik. Saya merasakan kenikmatan dalam menjalani proses produksi. Memang sebaiknya memilih cerita yang menarik untuk diangkat dan dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Selain itu, kita perlu mengenali kelemahan dan kekuatan yang kita miliki untuk memproduksi film sendiri. Kenali pula kru yang kita ajak bekerja sama dan nikmati proses *brainstorming* dengan tim untuk menggali konsep yang terbaik. Setelah menikmati prosesnya, maka kita bisa merasakan asyiknya produksi film. Bikin film itu asyik banget!

Catatan

- 1. Pastikan crew dan cast mendapat makanan cukup dan sehat.**
- 2. Selalu berpikir positif dan siap mencari solusi apabila terjadi masalah dan tekanan yang tinggi saat shooting.**
- 3. Pastikan untuk menyelesaikan adegan secara keseluruhan di satu lokasi sebelum pindah ke lokasi berikutnya.**
- 4. Berikan waktu yang cukup untuk team artistic melakukan persiapan di set.**
- 5. Setelah shooting selesai maka perlu dipastikan untuk meninggalkan lokasi dalam keadaan bersih seperti sebelumn**

SEKILAS PASCA-PRODUKSI



© Can Stock Photo

5 SEKILAS PASCA-PRODUKSI

Seorang editor, dalam beberapa hal, berperan seperti sutradara kedua dari sebuah film. Pekerjaan mereka adalah mengambil sebuah bahan yang ada, gambar dan suara, dan mengaturnya untuk membuat cerita dengan cara yang terbaik. Kolaborasi terjadi antara penulis, produser, sutradara, dan editor, tetapi seorang editor yang berpengalaman dan berani akan membuat proses pasca-produksi menjadi lebih mudah.

Pada proses pasca-produksi, hasil gambar yang telah kita rekam di tahap produksi diberikan ke tangan penyunting gambar dan penyunting suara untuk diolah menjadi sebuah film yang utuh. Proses penyuntingan ini biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama. Pada proses pasca-produksi, perlu ada komunikasi yang baik antara sutradara, penyunting, dan produser pasca-produksi. Komunikasi ini akan membangun hubungan kolaborasi yang baik di antara ketiganya.

Pada tahap pasca-produksi, seorang produser pasca-produksi akan menjaga sutradara selama proses penyuntingan berlangsung. Produser memiliki sikap dan pandangan yang objektif supaya bisa memberikan nasihat kepada tim penyunting. Selain itu, seorang produser pasca-produksi juga perlu objektif supaya bisa menjembatani komunikasi antara sutradara dan penyunting selama proses penyuntingan berlangsung. Kerja sama dan kolaborasi yang baik harus dikedepankan oleh sutradara, produser, dan penyunting gambar supaya bisa mendapatkan hasil yang terbaik untuk film yang sedang dikerjakan.

Editing adalah proses menyusun rangkaian gambar untuk membentuk cerita yang logis dan utuh. Jalan cerita, subteks, dan kemampuan memicu emosi penonton bisa dipengaruhi oleh keputusan yang dibuat di dalam ruang editing. Seorang editor yang baik harus mempunyai perhitungan waktu yang tepat, serta kemampuan bercerita yang istimewa untuk bisa menyusun cerita yang logis, menghibur, dan memberikan kepuasan emosional dari kumpulan gambar yang sangat banyak.

Rangkuman

- ✓ Pada proses pasca-produksi, perlu ada komunikasi yang baik antara sutradara, penyunting, dan produser pasca-produksi.
- ✓ Kerja sama dan kolaborasi yang baik harus dikedepankan oleh sutradara, produser, dan penyunting gambar supaya bisa mendapatkan hasil yang terbaik untuk film yang sedang dikerjakan.

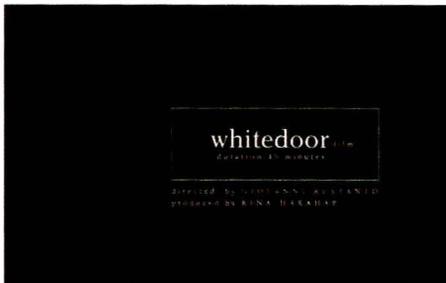
X-TRA



© Can Stock Photo

PROPOSAL & PRESENTASI

Pada saat pencarian dana, seorang produser perlu menyusun sebuah proposal. Proposal merupakan alat yang digunakan untuk membantu menjual film kepada investor dalam proses pencarian dana. Dalam pembuatan proposal, seorang produser harus memahami cerita yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah item yang ada dalam proposal:
Contoh:



	<p align="center">Cover dan Judul Film</p> <p>Cover adalah sampul depan proposal untuk memperkenalkan film kamu ke calon investor yang akan kamu temui. Tuliskan dengan jelas apa yang ingin kamu sampaikan lewat cover.</p> <p>Judul Film sebaiknya memiliki kekuatan untuk memberikan focus mengenai cerita di dalam film.</p>
<p>Logline</p>	<p>Premise dasar dari film kamu. Gambaran mengenai karakter protagonist, karakter antagonis, lokasi dan konflik terdapat di dalam logline.</p>
<p>Adalah garis besar cerita yang berkonsentrasi pada plot utama.</p> <p>Contoh sinopsis film 3 Dara, MNC Pictures:</p> <p>AFFANDI (Tora Sudiro), sudah menikah selama 20 tahun dan memiliki seorang anak perempuan yang sudah mandiri. JAY (Adipati Dolken) sudah bertunangan namun masih menunda untuk menikahi tunangannya. Sedangkan RICHARD (Tanta Ginting) lebih memilih LDR (long distance relationship) agar tidak ribet dengan komitmen.</p> <p>Mereka adalah lelaki-lelaki sukses yang hanya selalu ingin menikmati hidup dan bersenang-senang tanpa pasangannya. Namun kehidupan mereka berubah setelah menggoda seorang pelayan Bar bernama MEL</p> <p>Berbagai keanehan dan kesialan menimpa ketiganya terutama yang berhubungan dengan pasangan masing-masing hingga mereka terpaksa meminta bantuan WINDY (Rianti Catwright), seorang Psikolog yang lihai menangani berbagai masalah kegalauan</p>	<p>Sinopsis</p>

<p>identitas.</p> <p>Apakah yang sebenarnya menimpa Affandi, Jay dan Richard? Apakah mereka terkena sumpah karma pasangannya masing-masing? Ataupun kutukan seorang Mel (Ayushita) yang mereka perlakukan seenaknya?</p> <p>Perjalanan Affandi, Jay dan Richard mencari jawaban atas akibat dari kutukan mereka yang kini bertolak belakang, membawa ketiganya pada kenyataan baru yang tidak pernah mereka bayangkan sebelumnya.</p>	
<p>Director Statement</p>	<p>Pernyataan sutradara mengenai dirinya sendiri dan mengapa film ini penting untuk ia buat. Director statement merupakan pernyataannya tentang passionnya dan gambaran konsep visualnya mengenai kreativitas yang menurutnya penting untuk direalisasikan ke dalam film.</p>
<p>Pernyataan produser mengenai dirinya dan mengapa film ini penting untuk di produksi.</p>	<p>Producer Statement</p>
<p>Company Profile</p>	<p>Menjelaskan mengenai project film yang kamu buat. Selain itu juga menjelaskan tentang production house yang memproduksi film kamu.</p>
<p>Menjelaskan mengenai project film kamu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Project title 2. Producer 3. Company & contact details 4. Director 5. Writer 6. Language/ format/ shooting ratio/ col/ bw/ sound/ duration 7. Story based on 	<p>Fact Sheet</p>

<ol style="list-style-type: none"> 8. Genre 9. Stage of development 10. Music/ composer 11. Key cast 12. Intended release 13. Country of shoot 14. Days preparation/ shooting/ post-production 15. Standart copy delivery date 16. Co-producers 17. Sales agent 18. Estimated production budget 	
<p style="text-align: center;">Main Cast</p>	<p>Adalah karakter utama yang ada di dalam film kamu.</p>
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">(Gambar diambil pada saat shooting film 3 Dara, produksi MNC Pictures, dok MNCP Pictures)</p>	

<p>Main Crew</p>	<p>Adalah pimpinan departemen dari masing-masing departemen di dalam pembuatan film.</p>
<p>Referensi adalah guide dari konsep kreatif yang dibuat oleh team kreatif. Referensi bertujuan untuk memberikan gambaran kepada team.</p> <p>Referensi Lokasi</p>  <p>Referensi Art</p> 	<p>Referensi</p>
<p>Schedule</p>	<p>Adalah jadwal yang digunakan saat shooting. Dengan adanya jadwal memberikan gambaran timeline selama proses pembuatan film sehingga investor mengetahui jadwal keseluruhan.</p>

Perkiraan budget yang akan digunakan untuk proses pembuatan film	Budget Summary
Brief resumes of creative team	Karya-karya yang pernah dikerjakan oleh team kreatif.

Sebelum memberikan proposal tersebut ke orang lain, sebaiknya proposal tersebut kita coba presentasikan terlebih dahulu kepada diri sendiri atau rekan dekat. Apakah kita dapat percaya dan bisa menyukai proposal yang telah dibuat itu? Apabila kita masih ragu dan kurang berkenan dengan konten proposal yang kita telah buat, maka kita perlu memeriksa kembali konten proposal tersebut. Proposal memberikan banyak informasi yang mengungkapkan beberapa ide dari cerita yang akan kita realisasikan. Penting sekali untuk membuat orang lain percaya dengan ide-ide yang telah kita tulis di dalam proposal. Sebelum mendapat reaksi dari orang lain, maka kita perlu meyakinkan diri sendiri bahwa ide-ide di dalam proposal adalah ide-ide terbaik dan perlu mendapat dukungan dari orang lain untuk merealisasikannya.

Proposal menjadi alat yang memiliki potensi untuk menarik perhatian orang lain agar mau bergabung dalam proyek film yang kita buat. Melalui isi proposal, kita bermaksud untuk mempengaruhi orang lain. Setelah diri sendiri merasa yakin dan tertarik dengan proposal yang kita buat, maka langkah berikutnya adalah melakukan presentasi ke orang lain.

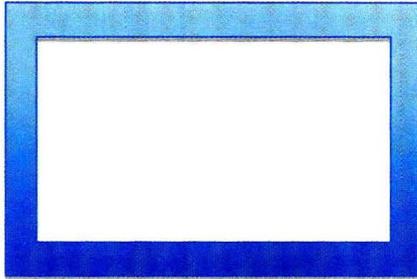
Sebelum melakukan presentasi perlu dipersiapkan beberapa hal yaitu:

1. Percaya diri

Idenya: gambar orang yang PD
Saat melakukan presentasi

Percaya diri di sini maksudnya adalah perasaan siap dan yakin dalam melakukan presentasi. Perasaan yakin dan siap bisa didapatkan dengan mempersiapkan diri sebaik mungkin. Rasa percaya diri akan muncul jika kita sudah mempersiapkan materi presentasi dengan baik. Kalau kita tidak mempersiapkan materi dengan baik, maka yang muncul adalah rasa minder. Penguasaan terhadap materi yang akan dipresentasikan akan menambah rasa percaya diri. Latihlah terlebih dahulu proposal yang akan kita presentasikan ke diri sendiri di depan cermin atau ke orang terdekat. Dengan latihan mempresentasikan materi proposal yang akan kita presentasikan, maka kita akan menemukan cara presentasi yang membuat kita nyaman. Setelah materi dikuasai, maka kita akan siap dengan presentasi penuh rasa percaya diri. Rasa percaya diri merupakan modal untuk melakukan presentasi. Rasa percaya diri akan memudahkan kita mengutarakan maksud dan tujuan kita. Rasa percaya diri yang tinggi dapat mempengaruhi calon investor yang akan kita temui untuk lebih tertarik dengan proyek yang kita presentasikan. Sering kali orang tunduk dengan kepercayaan diri. Presentasi yang dibawakan dengan penuh rasa percaya diri akan memberikan kesan yang kuat terhadap calon investor. Percaya diri memiliki keajaiban untuk membuat calon investor berada di pihak yang sama dengan kita. Ayo mulai percaya diri sekarang juga!

2. Percaya terhadap proposal yang dibuat



Percaya dengan proposal yang dibuat maksudnya adalah kita percaya bahwa ide yang ada di dalam proposal merupakan ide yang bagus dan pantas untuk direalisasikan. Saat kita merasakan sensasi yang luar biasa dari proposal yang kita buat, itu adalah pertanda awal yang bagus sebelum kita memulai presentasi. Sensasi dari dalam diri kita dan rasa percaya kita terhadap proposal yang dibuat akan membuat diri kita bersemangat. Saat kita mempresentasikan proposal itu dengan semangat, maka pada saat yang bersamaan semangat itu akan mengalir ke calon investor. Semangat dan rasa percaya dapat ditularkan kepada calon investor saat kita melakukan presentasi pencarian dana. Cara menyampaikan presentasi dengan semangat dan antusias akan menarik calon investor untuk terlibat secara langsung sehingga mereka merasakan semangat dan antusias yang sama dengan kita. Seringkali presentasi pertama yang berhasil dengan baik akan memberikan jalan kemudahan untuk memulai sebuah kerja sama.

3. Ketahui kekuatan posisi kita

Sebelum kita menjelaskan pendapatan potensial dari film kita, maka perlu kita ketahui kelebihan dan kelemahan diri terlebih dahulu. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri, langkah berikutnya adalah membuat daftar poin-poin yang menguatkan posisi kita. Saat kita mengetahui kekuatan posisi kita, itu artinya kita dapat menempatkan diri dengan benar. Sebagai contoh, saat produser A masuk ke ruang presentasi seorang diri, ia melihat ada lima orang di ruangan. Biasanya, acara awal dibuka dengan saling memberikan kartu nama satu sama lain. Saat menerima kartu nama dari lima orang yang itu, kita perlu mengingat dengan baik nama dan posisi mereka. Mengingat nama dan posisi mereka sangat penting karena di saat yang sama kita juga perlu menempatkan posisi kita sendiri. Jika di awal perkenalan kita lupa menempatkan posisi, maka berikutnya kita akan merasa minder karena pikiran telah dikuasai oleh lima orang yang melawan satu. Perasaan yang muncul berikutnya adalah rasa malu, takut, dan menyerah pada keadaan. Jika kita lupa menempatkan posisi, kita mungkin menyerah sebelum memulai presentasi. Konsentrasi berkurang dan suara melemah adalah tanda-tanda awal yang perlu diwaspadai. Hal ini akan berbeda efeknya dengan produser B yang mengetahui kekuatan posisinya. Produser B yang tahu posisinya sebelum memulai presentasi akan lebih menguasai medan. Produser B akan mengingat dengan baik nama dan posisi kelima orang calon investornya. Produser B bisa melakukan sebuah strategi pendekatan lebih cair saat presentasi. Produser B menjaga kontak mata yang baik dengan kelima orang calon investornya, namun ia lebih intens

kepada posisi yang paling tinggi dan yang paling tertarik dengan presentasinya. Mengetahui posisi akan membantu saat mempresentasikan materi dan memutuskan apa yang akan disoroti selama negosiasi. Kita juga akan melakukan beberapa pertimbangan, di antaranya apa keuntungan yang bisa kita tawarkan dan keuntungan yang diterima oleh calon investormu? Apa keistimewaan proposal kita dibandingkan dengan proposal yang lain? Apakah proposal kita memiliki nilai yang baik? Ini semua akan memperkuat posisimu.

4. *Time frame*

Berikan batas waktu bagi calon investor yang ditemui. Adanya batas waktu akan mempengaruhi pertimbangan bagi calon investor dalam membuat keputusan. Batasan waktu itu akan membantu kita menjaga *timeline* yang telah kita buat. Jika tidak ada batas waktu, kita bisa terjerumus dalam negosiasi yang berlarut-larut dalam ketidakpastian. Kondisi menggantung bisa mengakibatkan kerugian besar bagi seorang produser. *Timeline* yang sudah dibuat menjadi tidak lancar dan berdampak ke proses berikutnya.

5. *Try and try*

Coba, coba, dan coba terus. Jika presentasi kita ditolak, itu baru permulaan. Tidak perlu malu! Itu hal yang biasa. Seorang produser akan memperjuangkan proposal yang dibawanya. Percayalah bahwa satu pintu yang ditutup akan membuka banyak pintu lainnya, asal kita yakin dan mencoba terus.

6. Berdoa

Berdoa itu penting sekali. Setelah kita berusaha dan mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik, maka ketetapan hasilnya diserahkan pada Tuhan YME. Kala saya berpendapat bahwa setiap niat kebaikan akan diberikan jalan kemudahan setelah kita berusaha yang terbaik dan menyerahkan keputusannya kepada Tuhan YME. Keputusan-Nya adalah keputusan yang terbaik untuk kita. Terimalah dengan lapang dada.

Presentasi akan menyenangkan jika kita sudah mendapatkan informasi yang detail tentang calon investor. Hal ini penting karena informasi yang detail mengenai calon investor akan menjadi pintu masuk yang lebih mudah untuk melakukan komunikasi. Dengan modal informasi yang detail ini, maka kita bisa masuk ke percakapan yang personal dengan calon investor. Calon investor akan merasa lebih dihargai dengan informasi yang kita cari. Percakapan akan melunak dengan masuk melalui jalur personal. Misalnya, kita sudah mencari informasi mengenai prestasi terakhir yang diraih oleh calon investor sebagai pemenang perusahaan terbaik di tingkat internasional. Informasi ini dapat membantu kita masuk ke percakapan yang membuatnya merasa diperhatikan. Calon investor akan senang karena kita tahu tentang prestasi yang diraihnya sebagai pimpinan perusahaan. Kita mendapatkan poin plus di mata calon investor. Jika kita melihat kondisi perusahaan calon investor sedang dalam kondisi yang baik, ini bisa menjadi celah yang cukup baik untuk jute dalam mengajukan proposal film.

Kenali calon investou dan nikmatilah proses hubungan kerja sama yang akan dibangun. Mengenali calon investor akan membuat kita lebih percaya diri dalam mempresentasikan proposal. Mengenali calon

investor sebelum menemuinya merupakan salah satu persiapan yang baik. Kenali kelebihan dan kelemahan calon investor. Ini akan mempermudah kita untuk mendapatkan perhatiannya. Impresi pertama pada saat presentasi pertama sangatlah penting. Impresi pertama menentukan apakah akan ada presentasi berikutnya atau hanya cukup di presentasi pertama.

Nikmati seluruh prosesnya. Maksudnya, dengan menikmati proses berarti kita menjalani prosesnya dengan senang dan semangat. Proses pencarian dana adalah proses yang panjang dan melelahkan bagi produser jika kita tidak menikmatinya. Perjuangan ini membutuhkan fisik dan mental baja. Menurut saya, produser seperti seorang *salesman* yang menjual produk bernama film. Penolakan adalah makanan sehari-hari yang perlu dinikmati. Kritik dan sindiran yang kurang sedap didengar pada saat presentasi juga perlu dinikmati. Beda rasanya jika kita menikmati prosesnya dengan terus memperbaiki cara kita presentasi. Semangat adalah bahan bakar yang harus dijaga terus.

Saat semangat kita redup karena mengalami penolakan yang berkali-kali dari calon investor, maka rehatlah sejenak. Saat saya mengalami hal ini, yang saya lakukan adalah rehat dengan proposal tersebut sejenak dan mencoba membuat proposal dengan ide yang baru. Terkadang kita perlu membakar kembali semangat agar terus berkobar hingga kita berhasil mendapatkan dana untuk film yang akan diproduksi. Coba, coba, dan coba terus. Saya yakin kalau cerita akan menemukan jodohnya sendiri untuk diproduksi. Begitupun produser akan menemukan sendiri investor yang cocok untuk bekerja sama dengannya.

Proposal yang baik dibuat dengan professional. Ketika menulis proposal, gunakan bahasa dan kosa kata yang mudah di pahami oleh orang lain dengan tulisan yang jelas dan padat. Buatlah tulisan yang mengalir dan membuat orang tertarik untuk membacanya hingga selesai.

Dalam presentasi proposal maka perlu mempersiapkan diri untuk berbicara face to face dengan potensial investor. Kamu harus selalu membuat dirimu siap jika sewaktu-waktu kamu bertemu dengan seseorang yang baru kamu kenal dan kemungkinan orang tersebut adalah potensial investormu. Persiapkan dirimu dan bawa proposalmu kemanapun kamu pergi agar kamu siap bahkan dalam kesempatan yang tidak kamu duga sebelumnya. Selain itu penting untuk membuat pitching kamu menarik baik saat kamu bawakan secara verbal maupun saat kamu presentasikan. Coba untuk sering latihan di depan cermin agar kamu bisa mengetahui perform kamu yang dapat membuat orang lain tertarik saat mendengarmu presentasi. Dan yang tidak kalah pentingnya adalah buatlah materi presentasi yang menarik perhatian investormu.

Saat kamu presentasi maka sebagai pembuat film perlu kamu berpikir secara objective. Be patient & be positive. Kedua kata ini penting sekali untuk kamu pahami maknanya. Sabar dalam melakukan presentasi dan selalu berpikir positive. Dengan sabar maka kamu akan menemukan cara-cara presentasi yang lebih efektif dan lebih meyakinkan. Dengan kesabaran maka kamu juga akan selalu gigih untuk mencari calon investormu. Jangan lupa untuk berpikir positif. Dengan berpikir positif maka segala sesuatunya menjadi lebih baik.

Pada saat kamu melakukan presentasi, diperlukan juga kemampuan dalam melakukan negosiasi. Seorang produser perlu memiliki kemampuan dalam bernegosiasi. Setiap aspek di dalam produksi memerlukan negosiasi dengan departemen lainnya. Sebagai contoh saat kamu melakukan negosiasi dengan manager lokasi saat berhubungan dengan kesepakatan harga sewa lokasi dan kontrak lokasi.

Dalam melakukan negosiasi ada beberapa hal yang perlu kamu ketahui, diantaranya:

1. Sadari posisi maksimal yang kamu miliki
2. Ketahui tujuan yang ingin kamu capai
3. Garis terendahmu
4. Trust your instinct

1. **Posisi maksimal** adalah posisi terbaik yang kamu miliki dalam melakukan negosiasi. Dengan kamu mengetahui posisi maksimal maka kamu mengetahui nilai tawar yang dapat kamu tawarkan. Pelajari tentang orang yang ingin kamu ajak untuk bernegosiasi. Dengan mempelajari orang yang ingin kamu ajak negosiasi maka kamu akan mengetahui orang-orang yang memiliki pengaruh terhadap negosiasi ke orang tersebut. Kamu akan siap menerima reaksi yang sudah kamu pelajari sebelumnya dari orang tersebut.
2. **Tujuan kamu dalam negosiasi** adalah tujuan yang memberikan kamu kepuasan dengan hasil yang kamu dapat. Dalam kondisi ini maka kamu perlu mempelajari prosesnya agar kamu tahu tujuan yang ingin kamu kejar dan bukan apa yang ingin kamu miliki. Sebagai contoh saat kamu melakukan presentasi dan investormu tertarik dengan hasil presentasimu. Investormu menawarkan kerjasama dalam bentuk penyediaan dana untuk promo dan bukan dana cash. Dalam kondisi seperti ini maka kamu perlu mengetahui tujuan yang ingin kamu capai. Jika tujuanmu adalah menarik investormu untuk bekerjasama denganmu meskipun ia tidak memberikan uang cash, namun yang menjadi penawarnya sudah sesuai dengan tujuanmu. Investormu bersedia menjadi partner kerjamu dan memberikan investasi dalam promo film.

3. **Garis bawah adalah posisi terendah** yang kamu miliki saat kamu terdesak. Kamu perlu mengetahui limit dari kondisimu. Misalnya dengan mengetahui kondisi limit dari budget yang kamu miliki, maka kamu dapat melakukan posisi tawar yang dapat di prediksi dengan budget terendah yang kamu miliki.
4. **Trust your instinct.** Saya percaya kalau instinct kita memberikan sebuah sign saat kita melakukan negosiasi. Dalam kondisi seperti ini kamu perlu peka dengan sign yang dikirim oleh instinctmu.

DAFTAR PUSTAKA

- Saroengallo, Tino, *Dongeng sebuah Produksi Film*, Intisari Mediatama, Jakarta, 2011
- Schreibman, Myrl A, *The Indie Producer's Handbook Creative Producing from A to Z*, Lone Eagle Publishing, USA, 2001
- Jones, Chris, *The Guerilla Filmmakers Movie Blueprint*, British library Cataloguing, USA, 2003
- Patmore, Chris, *Movie Making Course*, Quarto Publishing, Singapore, 2005
- Barnwell, Jane, *Production Design*, Wallflower Press, Great Britain, 2004
- Lee, John J, Jr and Rob Holt, *The Producer's Business Handbook*, Focal Press, USA, 2006.
- Silver, Alain & Elizabeth Ward, *The Film Director's Team*, Silman-James Press, Los Angelas, 1947
- Tomaric, Jason J, *The Power Filmmaking Kit*, Focal Press, USA, 2008
- Vachon, Christine & David Edelstein, *Shooting to Kill*, Avon Books, USA, 1998
- Rea, Peter W, & David K. Irving, *Producing and Directing The Short Film & Video*, Focal Press, USA, 2010
- Armantono, *Tujuh Langkah Mengarang Cerita*, Nalar, Jakarta, 2011
- Ferrazi, Keith & Tahl Raz, *Never Eat Alone*, Gagas Media, Jakarta, 2011
- Royan, M. Frans, *Creating Distribution Strategy*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2007
- O'Malley, Michael, *The Wisdom of Bees*, Metagraf, Solo, 2012
- Ed Brodow, *Latihan Singkat Bernegosiasi Jitu di Segala Situasi*, Serambi, Jakarta, 2008

Filmografi Penulis



- Nama : Rina Yanti Harahap
Produser/ Sutradara:
- 2016 : Mentari Meraih Mimpi – Film layar lebar
Surat Cinta Untuk Kartini – Film layar lebar
- 2015 : 3 Dara – Film layar lebar
- 2013 : La Tahzan – Film layar lebar
Topeng Panji – Film dokumenter
- 2008 : Parjongjong Ni Sultan – Film dokumenter
- 2002-2014 : Puluhan Iklan TV sebagai Produser, Manager
Produksi, Asisten Produksi dan Asisten Sutradara
- 2008-2012 : Puluhan Video Klip sebagai Produser
Produser/ Manager Produksi/ Production Team:
- 2016 : Abdullah & Takeshi – Film layar lebar
- 2012 : Koncern TV Denmark – Film dokumenter
- 2009 : Heartbreak.com – Film layar lebar
- 2008 : Hari Untuk Amanda – Film layar lebar
Kick & Love – Film layar lebar
- 2005 : Foto, Kotak dan Jendela – Film televisi

Pendidikan:

1. Degree: D 3, Film Production, Jakarta Institute Of Arts (2002-2006)
2. Bachelor of Arts, Film Production Jakarta Institute Of Arts (2007-2009)
3. Program Magister (S2) Surakarta Institute of Arts (2011-2013)



PRODUKSI FILM

Perpustakaan
Jenderal Keb

791.43
RIN
p