

BAB 3

PERENCANAAN PENGKARYAAN

3.1 Proses Pra Produksi

Pra-produksi merupakan fase sebelum produksi dimulai. Dalam tahap pra-produksi pembuatan film dokumenter "*Second Character*", langkah-langkah utama mencakup identifikasi isu, pengumpulan informasi, dan pemilihan objek dari berbagai sumber. Tahap pra-produksi ini melibatkan beberapa langkah, termasuk pencarian riset isu dan riset lapangan yang melalui serangkaian tahapan. Pada tahap lapangan, pengkarya menemui komunitas Cosuki Malang untuk melakukan observasi wawancara untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan di dalam komunitas Cosuki Malang. Proses ini merupakan dasar bagi pelaksanaan produksi, dan harus dilakukan dengan teliti dan detail agar dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kelancaran produksi. Berikut ini adalah rincian proses kerja tahap pra-produksi dari produser film dokumenter "*Second Character*".

3.1.1 Riset Isu

Hasil riset isu film dokumenter "*Second Character*" berasal dari kuesioner yang ditujukan kepada masyarakat dan cosplayer komunitas Cosuki Malang serta cosplayer non-komunitas. Hasil dari riset kuesioner digabungkan yang kemudian dibentuk ide cerita untuk film dokumenter "*Second Character*" yang berisikan mengenai stigma masyarakat terhadap cosplayer. Berikut rekap data kuesioner dalam pembentukan film dokumenter "*Second Character*":

3.1.1.1 Riset Kuesioner Kepada Masyarakat

Hasil kuesioner telah diisi oleh sebanyak 83 responden. 83 responden ini rentang usia 18 tahun hingga 28 tahun dan di dominasi oleh responden perempuan sebanyak 63.9%. Sebanyak 75% responden merupakan mahasiswa dan sebanyak 9,6% terbagi

kepada pegawai negeri sipil, wirausaha, wiraswasta, fresh graduate, dan freelance.

Dari 83 responden yang telah memberikan jawaban, sebanyak 97.6% responden sering menggunakan media sosial pada kegiatan sehari-hari, dan media sosial yang paling sering digunakan adalah Instagram dengan jumlah 83.1% responden, lalu disusul dengan WhatsApp dan TikTok.

84.3% dari 83 responden memiliki pengetahuan tentang kegiatan cosplay, dan sebanyak 74 responden dari 83 responden mengetahui kegiatan cosplay merupakan kegiatan menggunakan suatu kostum untuk menyerupai suatu karakter. Dari 73 responden yang memberikan jawaban, sebagian besar menjawab bahwa kegiatan Cosplay merupakan kegiatan yang kreatif, namun sebanyak 10 responden memberikan respon negatif seperti kegiatan Cosplay merusak budaya dan merubah identitas diri. Sebagian besar dari 73 responden mengatakan bahwa kegiatan Cosplay dapat berdampak kepada budaya Indonesia dan dapat mengurangi jiwa NKRI.

Menurut 66 responden dari 83 responden, kegiatan Cosplay berpengaruh pada kreativitas dan keterampilan seseorang. Dari 69 responden dari 83 responden yang menjawab, sebagian besar menjawab kegiatan Cosplay dapat menjadi sarana ekspresi diri, namun terdapat 6 responden menjawab bahwa kegiatan Cosplay tidak menjadi kegiatan yang dapat menjadi sarana ekspresi diri karena kegiatan Cosplay merupakan kegiatan meniru dan imitasi dari suatu karakter fiksi.

3.1.1.2 Riset Kuesioner Kepada Cosplayer

Pada kuesioner ini memiliki 14 responden dengan seluruh responden merupakan Cosplayer dan pernah mengikuti kegiatan Cosplay. Sebagian besar responden berusia dengan rentang umur 18 tahun hingga 28 tahun. Kuesioner ini didominasi oleh 8 responden

perempuan, sehingga responden laki-laki berjumlah 6 responden. 14 responden memiliki latar belakang pekerjaan yang berbeda-beda seperti wirausaha, wiraswasta, freelance, guard mini dan didominasi oleh mahasiswa.

Sebanyak 92.9% dari 14 responden sering menggunakan media sosial untuk kehidupan sehari-hari, dan media sosial yang paling sering digunakan yaitu Instagram dan Facebook dengan jumlah persentase yang sama yakni 85.7%.

Dari 14 responden memiliki pandangan mengenai kegiatan cosplay yakni cosplay merupakan sebuah wadah untuk mengekspresikan diri untuk seseorang menjadi kreatif, hingga menjadi tempat hiburan. Menurut 14 responden, dampak sosial dan budaya dari cosplay yakni berupa mengenalkan budaya *pop culture* kepada masyarakat Indonesia, akulturasi budaya, hingga menjadi sarana memperluas relasi sesama penikmat kegiatan cosplay dan pihak luar seperti *event organizer*.

Menurut seluruh responden, kegiatan cosplay dapat mempengaruhi pengembangan kreativitas dan keterampilan seseorang karena adanya proses dalam pembuatan kostum yang dimana harus disesuaikan dengan anggaran yang telah disediakan dan dilakukan pembuatan dengan menjahit, merias diri agar mirip dengan karakter yang akan diserupai, pembuatan properti pendukung seperti senjata yang digunakan karakter, dan pendalaman karakter sehingga hal itu mampu mempengaruhi pengembangan kreativitas dan keterampilan seseorang

100% responden menjawab bahwa cosplay merupakan kegiatan yang dapat dijadikan sarana untuk mengekspresikan diri karena timbulnya rasa percaya diri ketika menggunakan kostum karakter. Beberapa responden juga menyatakan bahwa mereka jarang menggunakan riasan serta pakaian yang modis, sehingga

mereka menyalurkan bakat merias diri dan berkostum melalui cosplay karena mereka lebih percaya diri. 14 responden mempersiapkan kostum cosplay selain membuat kostum dari awal seperti membeli bahan, lalu menjahitnya, juga responden membeli kostum yang telah jadi, atau menyewa kostum untuk menyesuaikan anggaran yang telah disediakan oleh cosplayer.

Latar belakang sebagai cosplayer dari 14 responden yakni adanya rasa kecintaan kepada karakter fiksi seperti anime sehingga ingin memerankan secara langsung, tertarik dengan proses kreatif di dalamnya, dan ingin merasakan kebebasan dalam mengekspresikan diri.

Di balik cosplayer yang mengekspresikan diri dalam kegiatan cosplay, 14 responden menjawab ada tantangan terbesar dari pembuatan kostum yang menghabiskan biaya tinggi seperti crafting hingga wig yang digunakan, kemudian penyesuaian karakter fisik seperti tinggi badan, ukuran badan, hingga warna kulit, lalu *public speaking*, hingga pandangan buruk orang lain kepada cosplayer.

Motivasi dari 14 responden yang membuat responden ingin terjun ke kegiatan cosplay didasari oleh rasa cinta kepada karakter dan keinginan untuk memerankannya dalam dunia nyata, mengedukasi seputar cosplay dan berbagi pengalaman, kesenangan untuk bertemu banyak orang, ingin meningkatkan rasa percaya diri, hingga sebagai hobi. Serta 14 responden juga memiliki tujuan dalam kegiatan cosplay yakni menjadikan cosplay sebagai sebuah hobi, bertemu teman-teman dengan ketertarikan yang sama, bersenang-senang, mengasah kreativitas, mengisi waktu luang, mengikuti kompetisi, menjadikan cosplay sebuah profesi, hingga ingin dikenal banyak orang. Dari 14 responden, 85.7% responden tidak menyembunyikan identitas sebagai cosplayer di dunia nyata.

3.1.1.3 Riset Lapangan

Para narasumber yang terlibat dalam produksi film dokumenter *Second Character* adalah individu yang telah lama terlibat dalam dunia hobi Jepang, terutama dalam praktik cosplay. Salah satu narasumber yang diwawancarai adalah Milla Ilmaris, seorang cosplayer yang memulai perjalanannya karena minat dalam seni rias wajah. Narasumber lain adalah Rizky Akbar, seorang pria dengan minat yang tinggi dalam seni dan memiliki pengalaman panjang dalam dunia cosplay. Rizky Akbar bahkan menjadikan cosplay sebagai pekerjaan sampingan, seringkali berperan sebagai juri atau performer dalam acara-acara cosplay. Dengan mengajukan pertanyaan yang terperinci dan jelas, para narasumber memberikan pandangan mereka masing-masing terkait topik yang dibahas.

3.1.2 Rencana Timeline Produksi

Tabel 3.1 Rencana timeline produksi

Kegiatan	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei
Menentukan ide cerita											
Riset											
Pengembangan cerita											
Pra Produksi											
Produksi											
Pasca Produksi											
Laporan Akhir											

Distribusi hasil film													
-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--


3.1.3 Rancangan Anggaran Produksi

Tabel 3.2 Rancangan anggaran produksi


Anggaran Biaya Produksi Film Dokumenter <i>Second Character</i>		
No.	Deskripsi	Jumlah
1.	Konsumsi narasumber	Rp. 160.000
2.	Konsumsi kru	Rp. 480.000
3.	Fee narasumber	Rp. 400.000
4.	Transportasi	Rp. 200.000
5.	Sinematografi	Rp. 800.000
6.	Sound	Rp. 150.000
7.	Artistik	Rp. 100.000
TOTAL		Rp. 2.290.000

3.1.4 Analisis Narasumber

Tabel 3.1 Biodata Narasumber 1


Biodata Narasumber 1		
Nama	Ilma Milla Maris	
Tempat, tanggal lahir	Banyuwangi, 5 Maret 2000	
Jenis kelamin	Perempuan	
Pekerjaan	Mahasiswa	
Agama	Islam	
No. telp	085236002332	
Alamat	Jl. Gajah Mada 177 Genteng, Banyuwangi	
Alamat email	alwaysaboutgirl@gmail.com	

Tabel 3.1 Biodata Narasumber 2

Biodata Narasumber 1		
Nama	Rizky Akbar	
Tempat, tanggal lahir	Malang, 12 April 1995	
Jenis kelamin	Laki-laki	
Pekerjaan	Karyawan Swasta	
Agama	Islam	
No. telp	085815996333	
Alamat	Perum Taman Tlogowaru Asri No.8	
Alamat email	kucingxanjing@gmail.com	

Tabel 3.3 Biodata Narasumber 3

Biodata Narasumber 3	
Nama	Medianti
Tempat, tanggal lahir	Sidoarjo, 6 Mei 2001
Jenis kelamin	Perempuan
Pekerjaan	Mahasiswa/freelance
Agama	Islam
No. telp	085736365576
Alamat	Perum. Bukit Cemara Tujuh Blok 01 No. 21, Lowokwaru, Malang
Alamat email	medianti68@gmail.com



Tabel 3.4 Narasumber 4

Biodata Narasumber 4	
Nama	Alang Nur
Tempat, tanggal lahir	Serang, 27 Juli 2000
Jenis kelamin	Laki-laki
Pekerjaan	Mahasiswa
Agama	Islam
No. telp	085156178741
Alamat	Jl. Terusan Sidomoro 1 No. 5



Alamat email	alangnur810@gmail.com	
--------------	-----------------------	--

3.1.5 Rencana Kru

Dalam pembuatan film dokumenter “*Second Character*” membutuhkan beberapa kru produksi agar tercapainya tujuan film. Berikut merupakan 5 kru yang akan terlibat dalam pembuatan film dokumenter “*Second Character*” ini.

- Produser : Dini Juniarti Kurnia Susanah
- Manajer Produksi : Miftah Farid AR
- Sutradara : Aldi Mochamad Rahadian
- DOP : Fiqri Fauzi Fauzi Fathoni Putra Arifin
- Sound Design : Abim Dwi Agatan
- Editor : Aldi Mochamad Rahardian

3.1.6 Mempersiapkan Kebutuhan Logistik, Akomodasi, dan Transportasi

Selama proses pra produksi, produser juga mempersiapkan berbagai hal dari kebutuhan logistik, akomodasi, dan transportasi untuk menunjang kelancaran produksi. Kebutuhan logistik yang dipersiapkan berupa konsumsi makanan dan minuman. Makanan dan minuman yang dipersiapkan berasal dari anggaran yang telah ditetapkan. Konsumsi ini sudah meliputi kru, narasumber, hingga talent pada pra produksi dan selama produksi berlangsung. Pengkarya juga melakukan kerjasama dengan 2 vendor alat yakni Ngalam Store, Kamera Malang, dan Laboratorium Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang untuk kebutuhan alat selama produksi.

Sedangkan untuk transportasi kru dan narasumber, pengkarya menggunakan kendaraan pribadi dan dibantu oleh kru lain dalam transportasi narasumber untuk memangkas anggaran. Transportasi antar kota untuk produksi di Kota Surabaya, pengkarya menggunakan kereta lokal untuk menghemat anggaran serta tenaga kru dan talent yang terlibat.

3.1.7 Riset Lokasi

Pengkarya melakukan perizinan riset pada lokasi yang akan dijadikan lokasi produksi agar saat dilakukannya produksi tidak ada kendala dan gangguan yang tidak diinginkan. Lokasi yang akan digunakan pada film dokumenter “*Second Character*” antara lain, Lab Mini Studio Universitas Muhammadiyah Malang, ruang kamar, stasiun Malang, Gajayana Theater, jalanan Malang, event cosplay.

