

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan :

Manajemen produksi merupakan aktivitas mengatur sumber daya, kesimpulan yang dapat diambil dari proses produksi program drama Jtoku dalam mengatur sumber dayanya sebagai berikut :

1. *Man*, atau sumber daya manusia, *Crew Jtoku* dalam proses produksi berkemampuan *multiskilled*, yakni satu sumber daya manusia bisa melakukan beberapa *jobdesk* dalam satu produksi.
2. *Money*, pengaturan anggaran dana dalam produksi Jtoku menggunakan *financial oriented* dimana teknik pengaturan keuangan yang dibatasi ketersediaannya dana. Konsep-konsep yang akan direalisasikan Jtoku terbatas oleh dana yang tersedia. Dengan kata lain memanfaatkan apa yang ada semaksimal mungkin sesuai dengan dana yang tersedia untuk mewujudkan programnya.
3. *Material*, *material* atau bahan mentah dalam produksi program drama adalah ide cerita. Ide cerita Jtoku terinspirasi dari teknik pembuatan cerita *superhero* Jepang dan Amerika dan diaplikasikan pada konten lokal yang berkembang di Indonesia.
4. *Method*, *methode* atau cara produksi program Jtoku sesuai standar operasional prosedur (S.O.P) membuat program drama, yaitu terdiri dari proses praproduksi (pencarian ide, perencanaan, persiapan), produksi (pengambilan gambar), dan pasca-prodksi (*editing offline*, pembuatan visual efek, *mixing*, *editing online*).
5. *Machine*, alat-alat yang digunakan Jtoku untuk produksi program drama adalah alat penghasil sinyal audio visual format digital seperti kamera DSLR, dan perekam suara digital. Peralatan lainnya seperti *lighting* diutamakan yang *portable* sehingga dapat dibawa kemana-mana dengan

keadaan yang ringkas. Penggunaan peralatan tersebut agar memudahkan penggunaannya karena *crew* yang mengoperasikannya sedikit.

6. *Market*, atau target sasaran program drama Jtoku terbagi atas tiga kualifikasi. Demografis: Usia 16-40 tahun, Geografis: Asia Tenggara – Amerika Serikat, dan Geodemografis: Kota besar yang memiliki koneksi internet cepat.
7. *Minute, minute* atau dapat disebut waktu produksi adalah sebuah perencanaan waktu yang digunakan untuk produksi program Jtoku. Produser Jtoku membuat penjadwalan *critical path* yang terdiri dari 26 minggu untuk menyelesaikan produksi dan penjadwalan *call sheet* yaitu jadwal *shooting* yang menghabiskan waktu 4 jam per hari.

Berdasarkan penelitian bentuk program yang diamati dari elemen naratif dan elemen sinematik dapat ditarik kesimpulan seperti di bawah ini ;

8. Dominasi *close up*, jumlah *shot close up* pada program Jtoku mendominasi. Hal tersebut sudah direncanakan karena menurut Herbert Zettl *shot close up* akan dapat menyampaikan informasi yang lebih detil daripada *shot* luas ketika ditonton pada layar yang sempit.
9. *Inductive sequencing*, penggunaan *inductive sequencing* pada program drama Jtoku hanya terdapat pada sebagian episode, karena *inductive sequencing* tidak direncanakan oleh produser Jtoku. Munculnya *inductive sequencing* hanya kebetulan karena banyaknya penggunaan *shot close up*.
10. Durasi, durasi pada program Jtoku relatif singkat hal ini ditujukan untuk kenyamanan menyaksikan program Jtoku dikarenakan keadaan koneksi internet Indonesia yang termasuk lambat dan berbayar. Di samping itu pendeknya durasi sesuai dengan teori Herbert Zettl apabila video yang ditampilkan *mobile* lebih baik berdurasi singkat karena ditonton pada saat waktu sela menunggu sesuatu.
11. *Dense audio track, audio track* yang terdapat dalam program Jtoku adalah *dense audio track* yang padat terdiri dari dialog, *sound effect*, dan musik ilustrasi. Menurut Herbert Zettl *dense audio track* sangat

mendukung untuk tayangan dengan visualisasi *shot-shot close up* dan ditampilkan pada layar sempit.

Kemudian berdasarkan korelasi antara bentuk dan manajemen produksi program drama Jtoku, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut;

12. Penggunaan *shot close up* yang mendominasi dalam program drama Jtoku mendukung manajemen dalam bidang *man, money, machines dan minute*.
13. Penggunaan *inductive sequencing* yang sudah direncanakan sebelumnya dapat mendukung manajemen dalam bidang *minute*.
14. Durasi singkat yang sudah disiapkan mendukung manajemen dalam bidang *man, money, minute*.
15. *Dense audio track* yang sudah diterapkan Jtoku mendukung manajemen dalam bidang *machine*.

B. Saran

1. Jtoku sebagai penyedia program televisi internet yang sudah berdiri sejak lama, diharap dapat meningkatkan lagi kualitas tayangannya memang tayangan tokusatsu memiliki tingkat kesulitan tersendiri dimana menghadirkan *setting* tempat yang kadang tidak ada di dunia nyata. Kreativitas yang tinggi sangat dibutuhkan pada bagian artistiknya sehingga tidak terkesan dipaksakan. Tidak hanya fokus pada pembuatan kostum *superhero* dan monster banyak bagian artistik yang perlu diolah lagi seperti *make-up wardrobe* karakter manusia, *setting* dan *properti*.
2. Tayangan televisi internet dan Layaria TV masih baru di Indonesia sehingga perlu usaha untuk lebih mengenalkan tayangan tersebut ke masyarakat, sehingga tercapai tujuan agar televisi internet menjadi alternatif tayangan televisi konvensional yang monoton.
3. Para pengusaha dan pengiklan televisi internet adalah media yang sangat efektif dan efisien untuk mengiklankan produk, karena jumlah

penonton televisi internet dapat dilihat tidak hanya dalam hitungan *rating* yang semu.



Daftar Pustaka

- Boogs, Joseph., D. Petrie. *The Art of Watching Film*, Singapura: McGraw-Hill, 2008.
- Bungin, Burhan. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Dewi, Ellya. *The Literary and Cinematic Aspect of the film; Hachiko Monogatari Vs. Hachiko A Dog's Story*. Tugas Akhir Sarjana (Tidak dipublikasikan) Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Katolik Soegijapranata, 2008.
- Fachrudin, Andi. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2012.
- Fiddler, Roger. *Mediamorfosis : Memahami Media Baru*. Yogyakarta: Bentang Budaya (Kerjasama dengan yayasan Adikarya Ford Foundation), 2003.
- Kabelen, Nicholas. *Analisis Manajemen Produksi Televisi dalam Pengelolaan Program Musik Campur Sari "Tambane Ati" TVRI Jawa Timur*. Tugas Akhir Sarjana (Tidak dipublikasikan) Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012.
- Kusuma, Yuliandi. *Beken dengan TV Online*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), 2009.
- Mascelli, Joseph 1998. *Lima Jurus Cinematography*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: FFTV IKJ, 2010.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Modul Tugas Akhir Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2007.
- Morissan, M. A. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta. Kencana Perdana Media Group. 2011.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT.Gramedia. 2013.
- Nugraha, Bima. *Manajemen Produksi Program Dokumenter Indonesian Folkore for Local Television Community*, Tugas Akhir Sarjana (Tidak dipublikasikan) Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2008.

- Orlebar, Jeremy. “*Digital Television Production*”. London: First Published, 2002.
- Rarasati, Anindita. *Tinjauan Hukum Terhadap Internet Television di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran*, Tugas Akhir Sarjana (Tidak dipublikasikan). Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Thompson, Kristin., David Bordwell. *Film Art*. New York, Amerika: McGraw-hill, 2005.
- Wibowo, Fred. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus, 2007.
- Wibowo, Wahyu. *Kedaulatan Frekuensi*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2013.
- Zettl, Herbert. *Sight Sound Motion*. USA: Wadsworth Cengage Learning, 2011.

Sumber Online

www.layaria.com/tentang-kami/, diunduh pada tangan 30 Agustus 2013.

Indonesia peringkat 8 dunia pengguna internet terbesar,
<http://techno.okezone.com/read/2014/05/13/55/13/984151/indonesia-peringkat-8-dunia-pengguna-internet-terbesar> diunduh tanggal 30 Mei 2014.