

**PROSES KREATIF DI BALIK LAYAR SITKOM BALADA KAMPUNG
RIWIL DI CHANNEL YOUTUBE BAKAR PRODUCTION**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan Dakwah dan Komunikasi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh :

ACHMAD ROZAQI

NIM. 19.12.11.050

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

HALAMAN JUDUL

**PROSES KREATIF DI BALIK LAYAR SITKOM BALADA KAMPUNG
RIWIL DI CHANNEL YOUTUBE BAKAR PRODUCTION**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan Dakwah dan Komunikasi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh :

ACHMAD ROZAQI
NIM. 19.12.11.050

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

Agus Sriyanto, S.Sos, M.Si

**DOSEN PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Achmad Rozaqi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Achmad Rozaqi

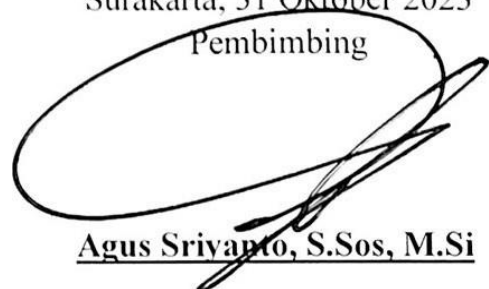
NIM : 19.12.11.050

Judul : Proses Kreatif di Balik layar Sitkom Balada Kampung Riwil di
Channel Youtube Bakar Production

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk
diajukan pada sidang Munaqosyah, Program Studi Komunikasi dan
Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam
Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surakarta, 31 Oktober 2023
Pembimbing



Agus Sriyanto, S.Sos, M.Si

NIP. 197106192009121001

HALAMAN PENGESAHAN

**PROSES KREATIF DI BALIK LAYAR SITKOM BALADA KAMPUNG
RIWIL DI CHANNEL YOUTUBE BAKAR PRODUCTION**

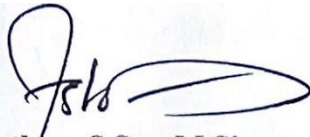
Disusun oleh:

ACHMAD ROZAQI

NIM. 191211050

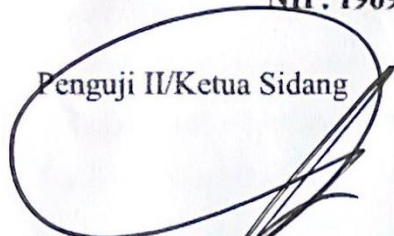
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Pada , 29 November 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Sosisal (S.Sos)
Surakarta, 12 Desember 2023
Penguji Utama,



Dr. Fathan, S.Sos, M.Si
NIP. 19690208 199903 1 001

Penguji II/Ketua Sidang



Agus Sriyanto, S.Sos, M.Si
NIP. 19710619 200912 1 001

Penguji I/Sekretaris Sidang



Joni Rusdiana, M.I.Kom
NIP. 19830602 201801 1 002

Deklarasi diketahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. Wahid Rohman, M.Si.
NIP. 19741225 200501 1 005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Rozaqi
NIM : 19.12.11.050
Tempat, Tanggal Lahir : Klaten , 24 September 2000
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Alamat : Kwoso, Gergunung , Klaten Utara ,Klaten
Judul Skripsi : Proses Kreatif Di Balik Layar Sitkom
Balada Kampung Riwil Di Channel
Youtube Bakar Production

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian dan seluruhnya, maka skripsian gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian pernyataan ini dibuat, apabila pernyataan ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Surakarta, 31 Oktober 2023

Penulis,



ACHMAD ROZAQI

NIM. 19.12.11.050

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil alamin, puji syukur kepada Allah SWT serta dukungan orang tercinta, sehingga penyusunan skripsi ini bisa selesai. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan- Nya selama penulisan skripsi .
2. Alm . Zaenal Arifin seseorang yang biasa saya sebut papah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah , allhamdulillah kini saya bisa berada di tahap ini , menyelesaikan karya ilmiah sebagaimana perwujudan terkahir sebelum engaku benar- benar pergi , Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani.
3. Tri Indaryati , seorang perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kalian. Terima kasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini.
4. Kakak saya Alvie Rahmawati beserta suami Tiyus wijayanto dan kakak kedua saya Baety Nur Rohmah beserta suami Muhajir Baldan yang selalu memberikan semangat, bantuan dan donatur dana dalam hal apapun terutama dalam penyusunan skripsi ini . dua orang wanita di atas yang darahnya juga ikut mengalir dalam tubuh saya, terimakasih masa kelam itu, kini berhasil menjadi pengalaman terbaik saya ,Terimakasih atas luka yang mampu mendewasakan saya, mampu menuntun saya untuk belajar ikhlas dan menerima kata kehilangan sebagai bentuk proses penempaan menghadapi dinamika hidup. Saya persembahkan karya kecil ini untukmu.

MOTTO

” Jangan pernah punya niat membuktikan sesuatu pada manusia. Kecil dihina, besar dicurigai, salah dicaci, bahkan benar sekalipun kamu masih bisa di ghibahi. Satu hal yang harus kamu ingat. Jadilah orang baik, tapi jangan membuang waktumu untuk membuktikannya.”

(Beeyourself)

“ Banyak tutorial sukses namun sayangnya rejeki tidak bisa ditiru”

(mttnoooo)

“ hidup memang tak selamanya terang karena kita juga butuh gelap untuk melihat bintang “

(jaee_)

ABSTRAK

ACHMAD ROZAQI , 191211050, Proses Kreatif Di Balik Layar Sitkom Balada Kampung Riwil Di Channel Youtube Bakar Production, Skripsi ,Komunikasi Dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah, UIN Raden Mas Said Surakarta 2023.

Masa pandemi Covid-19 membuat kesenian ketoprak mati suri. Bakar Production membentuk citra baru perubahan ketoprak tradisional menjadi ketoprak modern yang memanfaatkan media baru di era modern yaitu Youtube. Terdapat hambatan yang membuat proses produksi yang secara prosesnya masih perlu adanya perbaikan terutama untuk kendalanya pada disiplin waktu karena semua tim dan pemain mempunyai kesibukan masing – masing dan jika dinilai secara teknis alat yang dipakai masih dalam tingkat low tetapi dengan itu Bakar Production selalu memaksimalkan alat – alat yang mereka punya sehingga dengan ini ada yang diatasi agar konten komedi Balada Kampung Riwil ini dapat diproduksi lebih banyak dan berjalan sebagaimana mestinya.

Skripsi ini menggunakan penelitian jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi dengan mencari data melalui akun media sosial Bakar Production, dokumentasi dan wawancara secara mendalam dengan Sutradara, Kepala Produksi dan Editor. Sampel sumber data dipilih secara purposive sampling. Sementara untuk teknik analisa penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman dengan tiga alur yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini juga akan bersifat bahwa informasi akan sesuai dengan keadaan sebenarnya dan sebagaimana adanya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses produksi Sitkom Balada Kampung Riwil melalui tiga tahapan yang saling berkaitan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi tim melakukan serangkaian proses mulai dari penelitian/penemuan ide yang terdiri dari penentuan tema dan ide cerita. Kemudian dilanjutkan dengan persiapan produksi seperti setting lokasi, pembuatan naskah cerita, penentuan pemain, pengecekan alat yang dibutuhkan, biaya produksi dan reading untuk keberlangsungan di tahap selanjutnya yaitu produksi. Sedangkan untuk tahap produksi ini tim Bakar Production akan mengerjakan tugas secara teknis untuk pengambilan gambar yang sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Selanjutnya untuk tahap akhir yaitu pasca produksi tim Bakar Production akan melaksanakan editing, pemasaran/uji peninjauan, finishing, desain thumbnail, description box, dan evaluasi. Di Bakar Production dalam proses shooting konten regularnya yaitu Balada Kampung Riwil masih menggunakan alat seri low, meskipun seri low dengan kreatifitas tim produksi yang tinggi bisa dimaksimalkan penggunaannya sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

Kata Kunci : Proses Produksi, Youtube, Bakar Production.

ABSTRACT

ACHMAD ROZAQI, 191211050, Creative Process Behind the Scenes of the Sitcom Balada Kampung Riwil on the YouTube Channel Bakar Production, Thesis, Communication and Islamic Broadcasting, Faculty of Ushuluddin and Da'wah, UIN Raden Mas Said Surakarta 2023.

The Covid-19 pandemic has caused the art of ketoprak to become dormant. Bakar Production creates a new image of changing traditional ketoprak into modern ketoprak which utilizes new media in the modern era, namely YouTube. There are obstacles that make the production process still need improvement, especially the problem of time discipline because all teams and players have their own busy schedules and technically the tools used are still at a low level, but with that, production always maximizes the tools. the tools they have so that something has been overcome so that more of the Balada Kampung Riwil comedy content can be produced and run as it should.

This thesis uses qualitative research with a descriptive approach. Data was obtained through observation by searching for data through Bakar Production's social media accounts, documentation and in-depth interviews with the Director, Head of Production and Editor. The data source sample was selected using purposive sampling. Meanwhile, the analysis technique for this research uses Miles and Huberman's theory with three strands, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research will also be of the nature that the information will be in accordance with the actual situation and as it is.

The results of this research show that the production process for the Sitcom Balada Kampung Riwil went through three interrelated stages, namely pre-production, production and post-production. In the pre-production stage the team carries out a series of processes starting from research/idea discovery which consists of determining themes and story ideas. Then proceed with production preparations such as setting the location, making a story script, determining the actors, checking the equipment needed, production costs and reading for continuity in the next stage, namely production. Meanwhile, for this production stage, the Bakar Production team will carry out technical tasks for shooting in accordance with the agreed concept. Next, for the final stage, namely post-production, the Bakar Production team will carry out editing, marketing/test review, finishing, thumbnail design, description box, and evaluation. At Bakar Production, in the process of shooting its regular content, namely Balada Kampung Riwil, it still uses low series tools, even though the use of low series with high creativity from the production team can be maximized to produce quality products.

Keywords: Production Process, Youtube, Bakar Production.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *robbil'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, cinta, rezeki dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses Kreatif di Balik Layar Sitkom Balada Kampung Riwil di Channel Youtube Bakar Production”. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan program sarjana (S1) dan untuk mendapatlan gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari dalam proses studi maupun dalam proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini banyak pihak turut membantu baik atas dukungan, nasihat, dan bantuannya. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini, antara lain kepada:

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. H. Kholilurrohman, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Joni Rusdiana M.I.Kom. Selaku koordinator program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing, terimakasih yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini dengan baik hingga selesai.
5. Dr. Fathan, S.Sos, M.SI selaku Dosen Penguji Utama, Joni Rusdiana M.I.Kom selaku Dosen Penguji Satu, yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, maupun dukungan kepada penulis, memberikan kritik/saran untuk perbaikan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan ilmu bagi penulis dan staff

Akademik FUD yang banyak membantu dalam urusan prosedur ujian seminar hingga munaqosyah penulis.

7. Terimakasih kepada pihak Bakar Production , khususnya bapak tatak, bapak mus , mas yafi dan mas bayu serta seluruh kru di Bakar Production yang telah membantu dalam memberikan data dan informasi yang diperlukan penulis dalam menyusun skripsi ini.
8. Terimakasih kepada kedua orang tua saya ayah Zaenal Arifin (alm) dan ibu Tri Indariyati atas segala kasih sayang, atas do'a dan dukungannya selama ini .
9. Kepada kakakku, saudara-saudaraku serta keluarga Bani Abdul Mursyid , dan keluarga joko dan juwari berserta semuanya . Terimakasih telah memberikan support, motivasi dan do'a nya selama ini.
10. Azid , Nadia , Ema Dan Olip , sahabat penulis yang sudah lama menjadi pendengar keluh kesah penulis, terimakasih atas kebersamaan, motivasi dan bantuannya selama ini.
11. Sahabat seperjuangan Arif, Ilham , Abi dan Regita, terimakasih telah mensupport, mendengarkan, membantu dalam segala hal dan kehadirannya untuk penulis selama ini.
12. Serta para sahabatku Regita, Afrilia, Ririn, Nabila teman titip absen. Luthfiyah, La'ali, Mufidah, Arif, Wanda, Dian, Abi, Abdul, Fauzan, Gangsar, dan lainnya yang telah mau menjadi teman dan memberikan hal lucu dari awal perkuliahan hingga sekarang semoga sampai kapanpun.
13. Teman – teman kontrakan berhantu Naufal, Ikhsan, Alif, faisal dan Dika
14. Teman-teman seperjuangan KPI Angkatan 19 UIN Raden Mas Said Surakarta.
15. Terimakasih kepada Sinaran kopi karena telah membuat minuman yang bernama “ kencana “ karena minuman itu lah saya mendapatkan inspirasi atas Skripsi yang di tulis oleh penulis .
16. Terimakasih kepada Rumah Sakit Cakra husada klaten yang telah merawat saya selama 4 hari karena asam lambung penulis kambuh di saat proses penyusunan skripsi ini.

17. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam kelancaran proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari begitu banyak kekurangan dalam skripsi ini.
18. Yang terakhir kepada diri saya sendiri. Terimakasih kepada diri saya sendiri Achmad Rozaqi yang sudah bertahan sejauh ini dan selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik – baik saja , walaupun pada kenyataan yang sebenarnya , aku tidak sekuat itu .Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, rozaqi. Aku ingin bangga kepada diriku, kepada hal-hal sederhana. Aku ingin bangga kepada caraku tersenyum dan tertawa. Aku ingin bangga kepada caraku menghibur diri sendiri ketika aku dilanda kesedihan. Aku ingin bangga kepada diriku karna sudah mampu bertahan sampai dititik ini. Patah, hancur, kecewa, tawa, bahagia, semua sudah ku lalui. Aku ingin bangga kepada diriku atas pencapaian yang sedikit ini, mungkin bagi orang lain tidak ada apa-apanya. Tapi sungguh, untuk semua itu aku sangat berusaha. Jadi berbanggalah, berbanggalah. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan dirimu sendiri.

Surakarta, 30 Oktober 2023

Penulis,

Achmad Rozaqi

NIM. 191211050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatas Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Proses produksi.....	11
2. Konten komedi	25
3. Program Komedi	30
4. Youtube	32
5. Channel YouTube.....	34
6. Bakar Production	37
B. Kajian Pustaka	39
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan Penelitian	44

B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C.	Sumber Data	45
D.	Subjek dan Objek Penelitian.....	46
E.	Teknik Pengumpulan Data	47
F.	Keabsahan Data	50
G.	Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		53
A.	Gambaran Umum.....	53
1.	Sejarah Bakar Production	53
2.	Ide munculnya Sitkom Balada Kampung Riwil.....	55
3.	Gambaran umum program Balada Kampung Riwil.....	55
4.	Tujuan program	56
5.	Manfaat program diproduksi	57
6.	Lingkup target/sasaran penonton.....	57
7.	Format produksi	57
8.	Unit produksi program Balada Kampung Riwil.....	57
B.	Sajian Data.....	60
1.	Tahapan Pra Produksi.....	61
2.	Tahap Produksi.....	72
3.	Pasca Produksi.....	75
C.	Analisis Hasil Penelitian.....	81
1.	Pra Produksi	82
2.	Produksi.....	90
3.	Pasca Produksi.....	93
BAB V PENUTUP.....		53
A.	Kesimpulan	53
B.	Keterbatasan Penelitian	54
C.	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Profil Channel Youtube Bakar Production.....	4
Gambar 2. Lokasi Shooting Balada Kampung Riwil.....	65
Gambar 3. Tempat Naskah Talent	67
Gambar 4. Peralatan Produksi Bakar Production.....	70
Gambar 5. Proses Reading Sitkom Balada Kampung Riwil.....	72
Gambar 6. Proses Shooting Sitkom Balada Kampung Riwil.....	73
Gambar 7. Proses Editing Sitkom Balada Kampung Riwil	75
Gambar 8. Final Editing	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan	44
Tabel 2. Alat Produksi Bakar Production	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi yang mampu mengubah berbagai bidang kehidupan manusia, media sosial pun muncul dan menjadi salah satu faktor yang paling berpengaruh. Untuk kehidupan manusia. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, media sosial kini menjadi semakin kompleks. Hingga akhirnya, media sosial mampu mengubah kehidupan manusia di berbagai bidang, terutama perekonomian, mengubahnya secara signifikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa YouTube ke dalam sorotan sebagai media sosial yang sangat diminati oleh berbagai kalangan. YouTube adalah salah satu situs berbagi video daring terbesar di dunia, menyediakan beragam fitur yang sangat berguna bagi para pengguna. Pengguna memiliki kebebasan untuk mengunggah berbagai jenis video yang mereka hasilkan sendiri. Situs ini menawarkan berbagai macam konten, mulai dari video klip hingga film, termasuk juga karya-karya video buatan pengguna. Berkat YouTube, banyak orang telah mencapai ketenaran hanya dengan mengunggah video mereka ke platform ini.

Dengan lebih dari satu miliar pengguna, YouTube menarik hampir sepertiga populasi internet dunia. Setiap hari, ratusan juta jam video ditonton oleh pengguna, menghasilkan miliaran penayangan. Hal ini mencerminkan besarnya dampak YouTube terhadap hiburan global dan budaya media. Jutaan karya kreatif dari seluruh dunia telah diunggah dan dibagikan di platform ini,

menjadikan YouTube sebuah fenomena yang mempengaruhi seluruh dunia yang terhubung dengan internet. (Fralinger et al., 2009)

YouTube adalah platform media sosial yang populer di kalangan pengguna internet di seluruh dunia. Popularitasnya menjadikannya media sosial kedua yang paling banyak digunakan di dunia, setelah Facebook. Menurut laporan We Are Social dan HootSuite, pada Januari 2023, terdapat 2,51 miliar pengguna YouTube di seluruh dunia. Namun jumlah pengguna platform berbagi video tersebut justru mengalami penurunan sebesar 1,9% dibandingkan Januari 2022. Berdasarkan negara, India memiliki pengguna YouTube terbanyak di dunia pada awal tahun ini. Ada 467 juta pengguna platform terdaftar di negara ini. Amerika Serikat berada di urutan kedua dengan 246 juta pengguna YouTube. Menyusul posisinya adalah Brasil di peringkat ketiga dengan total 142 juta pengguna. Berikutnya adalah Indonesia dengan jumlah pengguna YouTube mencapai 139 juta pengguna. Selain itu, pengguna YouTube di Meksiko berjumlah 81,8 juta pengguna, diikuti oleh pengguna Jepang dengan 78,4 juta pengguna.

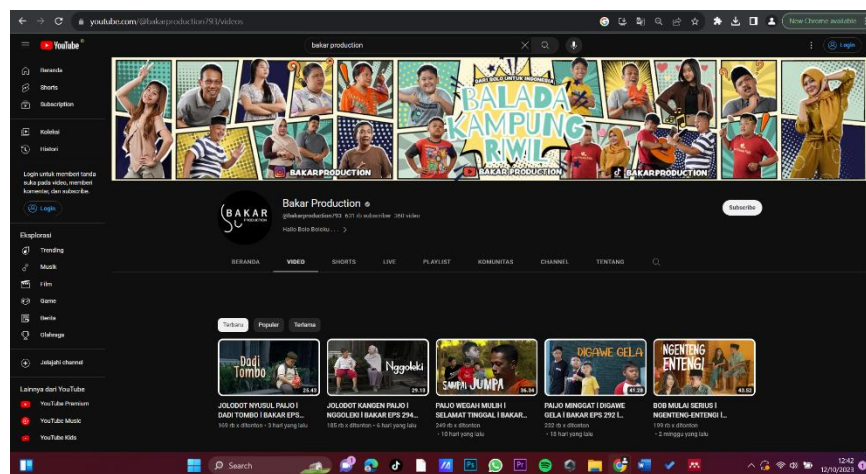
Sebagaimana didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang dimaksud dengan “isi” adalah informasi seperti berita, penjelasan, data, peristiwa, laporan, dan sejenisnya yang dapat diakses melalui berbagai jenis media atau perangkat teknologi. Konten tersebut dapat disebarkan melalui berbagai saluran komunikasi, baik langsung maupun tidak langsung, antara lain melalui internet, televisi, media CD audio, serta yang sedang tren saat ini, khususnya telepon seluler atau perangkat telepon seluler.

Ketika membuat konten video, ada yang harus diperhatikan dalam prosedur tertentu. Ini bukan hanya tentang mengambil foto dengan kamera dan menyelesaikannya. Dalam membuat konten video, ada tiga tahapan utama yang perlu diperhatikan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pra produksi merupakan tahap persiapan. Segala hal yang dibutuhkan dalam pembuatan video konten dipersiapkan pada tahap ini, mulai dari ide atau topik cerita, konsep produksi, rencana kasar, rencana anggaran biaya, rundown, catatan sutradara terhadap film, gambaran kamera akan posisi dimana dan bergerak kemana, naskah cerita atau skrip, ilustrasi gambar, ide cerita dalam bentuk visual, animatic storyboard, pemilihan audio dan pemain. Pada tahapan produksi yaitu proses pengambilan gambar (*shooting*) dan pengumpulan *stock footages*. Pasca produksi ada beberapa proses yaitu *Compositioning and Editing, rendering* dan publikasi (Pradana et al., 2017) . Itulah tahapan-tahapan pembuatan video dengan prosedur yang baik dan benar, walaupun ada kemungkinan tidak selesai atau ada faktor lain yang ikut berperan.

Banyak orang tidak langsung menonton video yang sudah melalui proses produksi. Tentu saja hal ini tidak lepas dari jenis video yang dipublikasikan ke YouTube. Agar video tersebut dapat dipahami dan disukai oleh viewers (penonton video) YouTube, Anda harus mempertimbangkan jenis video yang akan di upload. Jika itu masalahnya, maka sejumlah besar orang akan menonton YouTube anda. Jika yang menonton banyak, maka uang yang dihasilkan pun banyak.

Dari sekian banyak jenis video dan konten yang ada di YouTube, peneliti tertarik pada jenis video konten komedi yang berlatar belakang kehidupan sehari-hari. Salah satunya channel YouTube asal Kota Solo yang di perani oleh mayoritas warga Kota Solo dan Mahasiswa dari ISI Surakarta. Dalam penelitian ini mengkaji dan meneliti proses produksi yang ada di *Channel* YouTube Bakar Production.



Gambar 1. Profil Channel Youtube Bakar Production

Bakar Production memulai dunia YouTube dari tahun 2020 dengan 631 Ribu *subscriber* saat ini. Terbentuknya *channel YouTube* Bakar Production didasari dengan adanya pandemi pada tahun 2020. Bakar Production di pimpin oleh Bapak Tatak sekaligus manajer dari Bakar Production. Beliau mendirikan channel Bakar Production ini dikarenakan masa pandemic 2020 sehingga para seniman Ketoprak dari Kota Solo mengeluh tidak mendapat pekerjaan. Sehingga tercetuslah Channel Youtube Bakar Production yang dipimpin Bapak Tatak sebagai wadah para seniman Ketoprak tersebut.

Peneliti melihat bahwa karena masa pandemi kesenian ketoprak telah mati suri. Bakar Production membuat citra baru kesenian ketoprak tradisional yang lazimnya ditonton ramai - ramai dengan sebuah panggung pertunjukan kini mendapat kemasan baru yang dimodernisasi dengan memanfaatkan media baru. Pengaruh ini membuat perbedaan yang dapat diidentifikasi yang dimana pertunjukan ketoprak membutuhkan lahan yang luas dengan sebuah panggung dan disaksikan ramai – ramai, pertunjukan ketoprak tradisional dapat langsung melihat respon penonton secara langsung, dan hanya dapat disaksikan sekali, kini berubah drastis menjadi wajah baru ketoprak di masa kini. Bakar Production yang membentuk citra baru perubahan ketoprak tradisional menjadi ketoprak modern yang memanfaatkan media baru di era modern.

Bakar Production kini telah merembet bekerjasama dengan Metro TV dalam menciptakan konten ketoprak modern dalam kisah “Dyah Puspa Jaladri” sejumlah 4 episode dalam siaran dan waktu khusus bernama Balada Kampung Riwil. Cerita kepahlawanan wanita melawan penjajahan portugis bernama “Ratu Kalinyamat” yang diangkat dari kisah masyarakat.

Dalam pembuatan kontennya, Bakar Production memerlukan waktu 3 hari untuk pembuatan satu episode/satu series. Kemudian dalam pembuatan kontennya, Bakar Production dibantu dengan para seniman ketoprak dari Kota Solo, Mahasiswa dari Kampus ISI Surakarta dan juga siswa Magang dari SMK. Yang menarik dari series dari Bakar Production ini yaitu meskipun menggunakan latar belakang komedi. Namun, dalam pembuatannya para

pemain masih menjaga gambaran masyarakat Solo yang masih menjaga etika seperti menggunakan bahasa yang sopan kepada orang tua. Kemudian kelebihan dari konten sitkom di Bakar Production ini masih mengangkat unsur-unsur etika orang Jawa khususnya di Kota Solo.

Faktor yang membuat Bakar Production menjadi seperti saat ini dilatarbelakangi karena adanya kebersamaan antar para crew. Yang awalnya tidak memikirkan uang namun mementingkan dapat melakukan kegiatan yang dilandasi kebersamaan yang hasilnya produktif. Dalam pembuatan kontennya, Bakar Production memiliki 3 Produksi antara lain : 1) Reguler, yaitu melakukan proses produksi konten yang dilakukan setiap hari/*running season*. 2) Film, yaitu melakukan proses produksi yang sesuai dengan momen atau situasi yang sekarang. 3) Endorse, yaitu pembuatan konten sesuai dengan permintaan *client*.

Adapun tahapan proses produksi konten komedi di YouTube Bakar Production ini meliputi pra produksi mulai dari temuan ide, persiapan hingga desain pada konten yang akan diproduksi, mulai dari penyusunan naskah pertanyaan sesuai dengan tema yang diangkat, pra riset mencakup mengkoordinasi naskah kepada narasumber untuk dipilah dan diseleksi, perjanjian jadwal syuting, serta pengecekan lokasi syuting. Sedangkan pada proses produksi ini meliputi unit dan peran produksi serta hak cipta dan perizinan, proses ini adalah tahap berkaitan dengan bagian teknis. Jadi pada proses ini tim produksi Bakar Production akan otomatis menempatkan diri

sesuai dengan *jobdesk* masing-masing meskipun dalam pengerjaannya selalu terjadi satu orang memegang beberapa teknis.

Selain itu terdapat juga kelebihan, hambatan, maupun kekurangan yang terjadi di proses produksi yakni adapun kelebihan terlihat dari segi SDM sumber daya produksi, dimana sistem peralatan sudah tertata bagus, serta kurangnya lokasi yang ada di Solo sehingga untuk pembuatan kontennya di lingkungan perkampungan yang sering terjadi kebocoran pada saat proses produksi seperti terdapat suara kendaraan yang lewat dan kebisingan yang ada di kampung itu sendiri.

Sebelumnya terdapat Penelitian mengenai Bakar Production yang dilakukan oleh Muhammad Thoriq Nuraviananda (2020) yang berjudul “Cyber Branding Bakar Production Dalam Membentuk Brand Image Sebagai Ketoprak Moderen” yang meneliti terkait Cyber Branding merupakan strategi yang digunakan Bakar Production dalam melakukan branding dan promosi konten untuk membangun brand image sebagai tayangan ketoprak modern. Dalam penelitian ini terdapat kebaruan riset yang mana peneliti menganalisis tentang proses produksi konten di Bakar Production.

Dalam hal ini, peneliti tertarik dengan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dari Bakar Production yang dapat dijadikan inspirasi bagi para banyak orang. Dalam kondisi yang tidak memungkinkan sekalipun, untuk melanjutkan kehidupan seseorang harus dapat memutar otak untuk mencari jalan keluar. Selain itu juga terdapat kekurangan lain bahkan hambatan yang membuat produksi ini secara prosesnya masih perlu adanya perbaikan terutama untuk

kendalanya pada disiplin waktu karena semua tim dan pemain mempunyai kesibukan masing – masing dan jika dinilai secara teknis alat yang dipakai masih dalam tingkat low tetapi dengan itu bakar production selalu memaksimalkan alat – alat yang mereka punya sehingga dengan ini ada yang diatasi agar konten komedi Balada Kampung Riwil ini dapat diproduksi lebih banyak dan berjalan sebagaimana mestinya. Serta diharapkan dapat terus dikembangkan kreativitas dan inovasi untuk dapat diterima oleh audiens dan masyarakat lebih luas terutama terutama masyarakat solo sendiri.

Berdasarkan dengan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang membahas tentang proses produksi pembuatan konten komedi Balada Kampung Riwil episode 292 – 295 yang ada di channel YouTube Bakar Production. Yang menarik dari konten Balada Kampung Riwil adalah Berawal dari ketoprak tapi bisa dimedia kan lewat album visual dan akhirnya menghasilkan format sitkom, yang diangkat dari isu- isu yang real dengan dunia perkampungan dan juga salah satu dari sedikit konten yang family friendly yang cocok ditonton di segala umur. Sehingga dapat diketahui peneliti tertarik meneliti proses produksi dengan judul **“Proses Kreatif Di Balik Layar Sitkom Balada Kampung Riwil Di Channel Youtube Bakar Production”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain :

1. Kondisi pandemi yang mengakibatkan kesenian ketoprak harus beralih bentuk sebagai ketoprak modern yang ditayangkan secara virtual.
2. Proses produksi Bakar Production dinilai belum maksimal sehingga diperlukan evaluasi agar konten yang dihasilkan lebih maksimal lagi
3. Keterbatasan pada alat membuat crew harus bisa memaksimalkan penggunaan alat- alat yang digunakan untuk *shooting*.

C. Pembatas Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah merujuk pada topik yang diselidiki tentang bagaimana proses kreatif produksi pembuatan konten komedi di *YouTube* Bakar Production.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang diangkat oleh peneliti adalah : Bagaimana Proses Kreatif Di Balik Layar Sitkom Balada Kampung Riwil Di Channel Youtube Bakar Production ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami proses produksi pembuatan konten komedi di *YouTube* Bakar Production.

F. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian ini adalah:

a) Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Ilmu Komunikasi, khususnya mengenai film bergenre komedi. Serta memberikan penjelasan tentang proses produksi konten komedi di channel YouTube Bakar Production.

b) Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam penelitian film bergenre drama, khususnya drama komedi. Dan juga dapat memberikan masukan bagi masyarakat penikmat film untuk dapat mengambil makna dari apa yang ditontonnya terutama untuk mengetahui tahapan proses produksi di Bakar Production.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Proses produksi

Sebelum konten komedi dipublikasikan lewat media sosial seperti Youtube untuk dinikmati masyarakat terdapat proses produksi didalamnya. Proses dalam KBBI berarti serangkaian tindakan, membuat serta mengolah untuk memberikan hasil (KEMDIKBUD). Keterangan tersebut ialah produk pada konten komedi yang diproduksi oleh Bakar Production dengan program “Balada Kampung Riwil”. Sedangkan produksi menurut Ibnu Kaldun ialah memanfaatkan tenaga dalam melakukan produksi sesuatu baik barang maupun jasa yang dapat terpenuhinya kebutuhan (Mattoreang, 2022). Kesimpulan diatas bahwa proses produksi merupakan cara, metode, teknik agar barang dapat diciptakan dengan terdapatnya sumber daya (Abbas & Darajat, 2022).

Adapun proses produksi di era new media menurut Eli N Noam bahwa kunci keberhasilan dalam produksi meliputi tiga tahap yakni (Noam, 2018).

a. Teknik pengurangan resiko

Teknik pengurangan resiko menurut Noam meliputi peramalan pasar, pertanggung dan pergeseran ke pihak lain, diversifikasi, serta perlindungan nilai. Berikut ini adalah penjelasan mengenai teknik pengurangan resiko yakni:

b. Peramalan pasar

Peramalan pasar ini adalah penentuan target sasaran ternyata bukan hanya disesuaikan keinginan, akan tetapi bisa juga sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang populer digunakan oleh masyarakat (Vebrynda, 2022).

c. Pertanggungjawaban

Yang dimaksud dari pertanggungjawaban menurut Noam ini adalah penentuan budgeting untuk kerugian yang dapat saja terjadi dalam produksi sebuah film. Hal ini berbeda dengan pengalokasian yang terjadi di produksi konten biasanya akan terjadi bukan perihal ekonomi namun nama baik. Sebab biaya produksi ditanggung oleh pengurus, tempat tertentu, maupun organisasi tertentu yang bukan tertuju kepada tim produksi. Biasanya biaya berupa konsumsi talent yang ikut serta dalam pembuatan video. Secara konsepnya Eli M Noam ini seharusnya pengurangan resiko ini dapat dilakukan dengan hal yang menyangkut produksi serta menjabarkan menjadi beberapa fase seperti membedakan tim produksi lapangan dan editor, dan bagian kru lainnya. Proses produksi besar tentu saja sangat mungkin terjadi, akan tetapi pergeseran resiko ini tidak dapat diaplikasikan pada produksi pendek pada budgeting yang terbatas (Vebrynda, 2022).

d. Diversifikasi

Diversifikasi yang dimaksud di sini lebih mengacu pada media yang digunakan dalam proses distribusi konten (Vebrynda, 2022). Jenis diversifikasi menurut Eli M Noam adalah produk perluasan, dimana perusahaan menggunakan keahliannya dalam satu area untuk meluas ke area yang terkait (Noam, 2018). Jadi penggunaan platform media ini termasuk pada peningkatan interaktivitasnya. Fitur perangkat komunikasi inovatif yang semakin interaktif (Iskandar & Wardiani, 2020).

e. Perlindungan nilai

Salah satu cara utama teknik pengurangan resiko pada perlindungan nilai adalah dengan cara membagi pekerjaan menjadi beberapa fase dengan masing-masing risiko yang berbeda, dengan kemungkinan untuk dilanjutkan atau tidak ke fase berikutnya. Seperti talent, produksi, dan pasca produksi dibedakan (Vebrynda, 2022). Namun dalam pelaksanaan inilah yang menjadi salah satu kritik terhadap produksi dimana masih terfokusnya produksi hingga distribusi pada orang yang sama. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Gruglulis dan Stayonava bahwa sistem broadcasting saat ini masih beroperasi relatif baru dan belum terstruktur sebab perubahan yang cepat organisasi industri kreatif cukup fleksibel (Utami & Arifianto, 2019). Idealnya, produksi dilakukan oleh tim yang berbeda dengan yang merancang, begitupula dalam proses

distribusi juga dikerjakan oleh orang yang berbeda, namun sayangnya di Indonesia ini masih terdapat banyak industri media baru yang memaksakan pra produksi, produksi, dan distribusi konten media baru yang mana pada tim yang sama. Hal ini yang membuat pekerjaan tidak efisien dan menyebabkan terlalu banyak beban kerja untuk satu atau dua orang (Vebrynda, 2022).

Sama seperti yang dijelaskan oleh Khan bahwa manajemen di era new media masih membutuhkan banyak penyesuaian. Mempelajari new media termasuk jejaring media sosial yang merupakan sebuah tantangan (Isetti et al., 2020). Mulai dari perencanaan, produksi, hingga pasca produksi.

a. Faktor pengembangan produk

Faktor pengembangan produk berdasarkan penjelasan Eli M Noam merupakan proses menulis, meninjau, dan mengembangkan ide cerita dan konsep editorial. Menurutnya tema yang telah ditetapkan disesuaikan dengan target audiens. Baik dalam hal pengurangan risiko produksi ataupun pengembangan produk. Pengembangan produk yang disampaikan oleh Eli M Noam ini adalah memang baik jika selangkah lebih maju untuk memprediksi tema, akan tetapi tidak disarankan untuk melangkah lebih jauh untuk mengambil resiko menemukan target audiens (Noam, 2018).

Jadi sesuai dengan penjelasan diatas bahwa pengembangan produk ini termasuk sebagai Quality control sebelum dan evaluasi akhir yang sangat diperlukan untuk mengembangkan produk dengan cara penulisan, penyuntingan, pengoreksian serta pengembangan produk.

Hal ini seperti ungkapan Hamill bahwa kemampuan berpikir kreatif saat menggunakan media sosial harus fokus pada produksi pesan, bukan hanya teknologi yang dipakai. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Hamill bahwa keberhasilan kampanye digital bisa maksimal jika disajikan dengan sangat kreatif (Vebrynda, 2022).

b. Faktor struktur organisasi.

Faktor struktur organisasi menurut Eli M Noam menjelaskan bagaimana organisasi memiliki pekerjaan sendiri-sendiri. Jadi secara ringkasnya dapat diartikan bahwa saat mengurus konten media dan bekerja sama dari berbagai unsur saat ini memang perlu untuk dilakukan.

Mempunyai berbagai macam konten video menurut Hasegawa dan Hiki dalam buku “content production teknologi”, bukan hanya mempertimbangkan penambahan kru dan unit kamera ataupun fasilitas editing. Akan tetapi perubahan dalam metode produksi konten itu sendiri. Seorang content creator perlu mempertimbangkan pemanfaatan bahan yang

disimpan dengan baik (Vebrynda, 2022). Hal ini bisa berupa pemanfaatan dari segi SDM (Sumber Daya Manusia) meliputi talent, ide cerita, peralatan, produksi suara, gambar, lokasi pengambilan gambar, dan lain sebagainya untuk menaikkan kualitas audiovisual.

Inilah yang perlu diperhatikan oleh seorang konten kreator mengingat bahwa seiring perkembangan industri konten media sosial terutama Youtube, jadi wajar saja jika akan semakin banyak pengguna baik yang mengkonsumsi ataupun memproduksi konten. Hal tersebutlah yang perlu adanya penanganan bagi konten kreator untuk fokus membuat, memproduksi, meng-upload, mendistribusikan konsepnya tentu harus 20 mengikuti banyak detail dan langkah dalam pembuatan konten yang kemudian konten dapat dinikmati bagi penonton (Irwansyah, 2021).

Hal diatas berkaitan seperti yang diungkapkan oleh Brasston bahwa Organisasi produksi merupakan teknik dan metode pencapaian kualitas media yang akan disajikan kepada khalayak. Hal-hal penting yang relevan di organisasi produksi yaitu:

- a. Tujuan

Hal ini ditunjukkan untuk mendukung alasan diproduksi, kemungkinan besar tujuannya adalah untuk mendidik, memberi informasi, dan menghibur, jika

bukan termasuk dari salah satu ini maka dimaksudkan untuk membujuk. Produksi akan dinilai sesuai dengan perluasan yang arahnya sesuai dengan tujuannya. Maka dari itu untuk mencapai tujuan ini membutuhkan kerja sama tim yang kuat (Branston & Stafford, 2003).

b. Target Audiens

Target audiens dapat dilakukan dengan memeriksa dan meneliti profil audiens seperti usia, jenis kelamin, kelas sosial, serta pembedaan yang berdasarkan budaya mencakup agama, status pernikahan, atau keluarga, dan lain sebagainya, dan juga faktor-faktor lingkungan seperti lokasi geografis (Branston & Stafford, 2003).

c. Biaya/Anggaran

Produksi media dalam sebuah kasus yang disampaikan oleh Gill Branston membutuhkan biaya yang jumlah besar untuk setiap episodenya (Branston & Stafford, 2003). Menentukan biaya produksi program televisi untuk produser atau manajer adalah fase yang tidak mudah. Banyak hal tak terduga yang bisa terjadi kapan saja. Misalnya menambah anggaran produksi dengan memperpanjang waktu produksi, yang dapat menimbulkan biaya tambahan (Wibowo, 2007).

Cara alternatif untuk memperoleh dana produksi media dapat melalui berbagai cara seperti penjualan langsung. Adapun metode lainnya yakni sponsor atau iklan. Cara selanjutnya adalah dengan dukungan hibah yang memberikan beasiswa kepada produsen maupun tim produksi untuk menuntut ilmu dan menambah pengalaman (Handayani, 2017).

Menurut teori produksi organisasi yang diungkapkan Gill Branston dan Roy Stafford ini juga mengambil contoh kasus dalam produksi televisi maupun radio. Secara umum teori ini menjelaskan mengenai kegiatan produksi organisasi yang melalui beberapa tahap yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses ini sama halnya yang diungkapkan oleh Fred Wibowo terkait sebuah organisasi yang melaksanakan proses produksi film atau televisi bukan hanya membutuhkan banyak peralatan, orang, biaya, namun perlu tahapan yang jelas dan efisien yang terdiri dari tiga bagian atau Standard Operation Procedure (SOP) (Wibowo, 2007). Saat produk pertama kali dirancang, tim produksi akan melewati tahapan-tahapan ini. contohnya sebuah televisi atau radio memiliki tugas dalam tim tertentu disebut juga produksi untuk menghasilkan suatu produk. Begitu pula Stand Up Comedy yang juga akan menghasilkan

produk yang berupa konten komedi . (Branston & Stafford, 2003).

a. **Pra Produksi**

Pra produksi ini ialah tahap awalan yang akan dilakukan, dikarenakan apabila tahapan ini dirinci dan dijalankan secara baik, berguna untuk keberlangsungan selama memproduksi (Wibowo, 2007). Tahapan pra produksi terdiri dari:

1) Penelitian/Penemuan Ide

Riset merupakan komponen utama dari pra produksi. Sebab penelitian adalah bagian penting dari pekerjaan media ilmiah dan produksi, biasanya didahului dengan negosiasi singkat (Branston & Stafford, 2003). Tahap ini produser memberikan temuan ide maupun gagasan dalam melakukan penelitian serta naskah yang tertulis ataupun penulis memberi perkembangan gagasan untuk jadi sebuah tulisan setelah dilakukannya riset (Wibowo, 2007).

2) Persiapan

Persiapan yang baik sangat penting untuk produksi media yang efektif, dan sebelum pekerjaan audio, video, dan fotografi dilakukan di lokasi perusahaan produksi akan mengadakan serangkaian persiapan. Ini termasuk

pemeriksaan yang meliputi sumber listrik, pencahayaan seperti contoh fasilitas ruang ganti, konsumsi, tempat pers, dan relasi publik juga penting. Ini adalah tugas utama seorang produser. Adapun Direktur, kameramen dan audioman juga akan memilih lokasi untuk alasan estetika dan mulai memasukkan kendala lokasi ke dalam timeline produksi (Branston & Stafford, 2003). Tahap persiapan ini biasanya juga termasuk penyelesaian kontrak, perjanjian, surat-menyurat, pelatihan untuk para artis, membuat setting, serta alat yang dibutuhkan lengkap atau tidak. Persiapan yang dilakukan lebih baik apabila selesai sesuai yang disepakati (Wibowo, 2007).

3) Desain

Tahap ini seorang anggota penting dari tim produksi yaitu editor atau direktur seni bertanggung jawab atas unsur-unsur seni dan rancangan yang jelas dalam sebuah produk. Desain yang baik berarti produk bekerja dengan baik dengan pengguna, dan harus menjadi prioritas pertama untuk produksi media (Branston & Stafford, 2003). Barang yang akan diproduksi harus ditentukan terlebih dahulu sesuai dengan fungsinya. Produk tersebut kemudian dirancang sesuai dengan ketentuan perusahaan. Manajemen umumnya memiliki berbagai

pilihan bagaimana suatu produk dapat mencapai tujuan fungsionalnya (Abbas & Darajat, 2022).

b. Produksi

Proses produksi menurut Gill Branston dan Roy Stafford adalah tahap ketika pekerjaan utama selesai dilakukan pada konsep menjadi sebuah produk. Ini berguna untuk membahas siapa yang melakukan, apa dan 23 bagaimana peran didefinisikan dan diintegrasikan sebagai bagian dari tim produksi (Branston & Stafford, 2003).

1) Unit dan Peran Produksi

Adapun unit yang berperan dalam mengerjakan proses produksi di perusahaan media menurut Gill Branston dan Roy Stafford yaitu produser, direktur atau editing, peneliti, tim kreatif, dan tenaga teknis dan administrasi. Adapun salah satu tugas produser yang bekerja sama dengan artis dan kru untuk mewujudkan rancangan sinopsis menjadi gambar yang bercerita.

Hal ini sama dengan Fred Wibowo yang pada tahapan ini produser berperan menggambarkan konsep dari rundown menjadi gambar yang bercerita agar penonton dapat menikmati. Tahap ini melibatkan bagian lain seperti daftar shoot atau Shoot list dan yang bersifat teknis (Wibowo, 2007). Dikarenakan visualisasi gagasan

disaat brainstorming diharuskan dengan alat serta operator pada mengoperasikan alat atau production services. Secara teknis terdapat technical director, dan maintenance engineering, sedangkan operator dalam perangkat itu meliputi *cameraman*, audioman, lightingman, serta lainnya yang dikoordinasikan oleh departemen produksi seperti produser eksekutif, tim kreatif, maupun direktur produksi yang mengarahkan program di lapangan (Setyobudi, 2012).

2) Hak Cipta dan Perizinan

Produk multimedia seringkali bersifat refensial dan intertekstual, menggunakan bahan yang telah di *record* (rekam) sebelumnya. Dalam industri yang sangat komersial, hampir semua hal yang berkaitan dengan potensi komersial yang dapat digunakan dalam rilis lain akan dilindungi hak ciptanya. Industri telah mengembangkan dokumen khusus untuk produsen media dan digunakan untuk mendapatkan izin (Putra & Rolando, 2018). Misalnya penggunaan backsound dalam konten dakwah. Hal ini perlu adanya izin dari label, atau dapat juga seorang kreator menggunakan musik yang no copyright dengan pencantuman sebuah sumber didalamnya.

c. **Pasca Produksi**

Tahapan ini ialah tahapan terakhir yang dilakukan sesudah selesainya tahap produksi. Adapun tahap pasca produksi sebagai berikut:

1) Penulisan Ulang dan Editing

Menurut Gill Branston dan Roy Stafford tahap penulisan ulang dan editing ini dilakukan setelah syuting selesai, penulis skenario mencatat kembali hasilnya berdasarkan naskah dan gambar. Seperti nomor kode terdiri dari digit frame, detik, menit, dan jam yang tampil dalam gambar dan juga mencatat setiap shoot (Putra & Rolando, 2018). Sutradara kemudian membuat editing kasar berdasarkan catatan tersebut ini dikenal dengan editing offline.

Setelah tahap editing offline sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan dan disepakati bersama, selanjutnya adalah proses naskah editing. Proses tersebut disertai uraian pada tulisan serta bagian yang akan diberikan background. Setelah itu hasilnya shooting asli serta editing naskah diberikan pada editor untuk tahap selanjutnya yaitu editing online. On-line editing yaitu tahap yang dilakukan dengan cara memasukkan dan menyusun seluruh hasil gambar (shoot). Tahapan ini juga

pemberian effect-effect gambar, keperluan transisi gambar supaya acara yang sedang produksi lebih bagus.

Mixing, tahapan ini disesuaikan dengan program acara yang diproduksi. Proses ini dilakukan dengan cara menyeimbangkan antara suara efek, suara asli dan suara narasi, agar hasilnya tidak mengganggu dan terdengar dengan jelas. Biasanya proses ini meliputi penambahan suara musik, angin, hujan dan sebagainya (Wibowo, 2007).

2) Penjadwalan

Menetapkan waktu penyelesaian proses produksi yang dilakukan oleh tim produksi ini tergantung pada perencanaan dan persiapan sebagai suksesnya suatu produksi. Apalagi rencana yang bagus akan hilang jika keseluruhan tugas tidak dapat terselesaikan. Menghitung waktu di setiap produksi akan memakan waktu jika masih memastikan untuk mengetahui jadwal. (Branston & Stafford, 2003). Jadwal ini sangat penting untuk media sosial dalam mengetahui produk akan dipublikasikan.

3) Uji pemasaran dan peninjauan

Sesudah dilakukan penyeleksian, kemudian tahap selanjutnya adalah uji pemasaran dan peninjauan terhadap produk yang akan dikeluarkan. Apabila

terdapat keraguan dengan produk yang diproduksi, maka dibutuhkan uji pemasaran produk yang bertujuan untuk mengamati tanggapan audien. Walaupun beberapa orang mengatakan bahwa langkah ini menghasilkan produk yang lambat (Branston & Stafford, 2003).

4) Finishing

Gill Branston dan Roy Stafford pada tahap finishing ini mengatakan bahwa produk media yang paling berhasil adalah produk yang muncul dari hasil akhir yang berkualitas. Tampilan yang baik dengan ide yang diberikan pada pencahayaan, caption, maupun katalog yang dibentuk dengan hati-hati akan menaikkan audiens. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari produksi sebelum produk dibagikan ke khalayak. Serta memeriksa materi yang telah diedit harus dalam kondisi baik dan layak tayang (Setyobudi, 2012).

2. Konten komedi

a. Konten

2) Pengertian Konten

Konten dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah konten atau diartikan sebagai isi, merupakan struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman situs. Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau

produk elektronik. Sedangkan konten media merupakan berbagai bentuk konten atau isi dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini seperti blog, wiki, forum, gambar digital, video, file audio, iklan hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan online yang seringkali dilakukan lewat sebuah situs media online. Maka istilah konten ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.(Arjasa & Sumenep, 2022) .Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan, konten adalah berbagai macam format dan informasi yang tersaji melalui media, khususnya media baru, berupa tulisan, gambar, suara (audio), atau video.

3) Jenis-jenis konten

Jenis-jenis konten menurut tujuannya terbagi menjadi empat (Edib, 2021) yaitu:

- a) Konten edukatif : konten isinya mengenai bermanfaatnya pengetahuan memiliki fungsi dalam nilai tambah konten.
- b) Konten informatif : Konten yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi bentuknya video, foto, ataupun tulisan.

- c) Konten review: konten ini berisikan tentang review kisah nyata dalam sebuah produk.
- d) Konten interaktif : konten yang berfungsi untuk berinteraksi dengan pengguna akun media sosial.

Menurut asumsi peneliti, penelitian ini konten yang disajikan dalam Youtube Bakar Production termasuk dalam kategori konten edukatif dan informatif. Kategori konten Edukatif karena konten yang disajikan berupa pengetahuan tentang kehidupan sehari- hari di sebuah pedesaan . Selain itu sebagai konten informatif karena konten ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan masyarakat tentang berbagai pengetahuan tutur kata dan menarik perhatian lewat tawa , seseorang dalam bentuk video yang dikemas dalam bentuk konten komedi.

Adapun jenis-jenis konten berdasarkan bentuknya (Edib, 2021) antara lain:

- a) Status Tweet ataupun Quote : Konten ini sederhana bentuknya berupa status pada Facebook ataupun Tweet.
- b) Artikel : Konten yang berupa tulisan panjang, seperti blog
- c) Foto : Konten visual yang diposting pada Twitter, Facebook, dan sebagainya.

- d) Gif : Konten dalam bentuk animasi yang sederhana.
- e) Meme : Konten dalam bentuk gabungan dari tulisan dan gambar.
- f) Infografis : Konten yang memadukan tulisan/teks dengan gambar/desain.
- g) Video/vlog : Konten ini berupa gambar bergerak, yang biasanya video di upload di media sosial. Namun ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu pemilihan durasi video, topik dan kualitatif dari video yang dijadikan sebuah konten
- h) Podcast : Konten yang melewati adanya proses rekaman dan editing. Konten ini hanya diperlukan rekaman suara yang terkadang juga bisa dipadukan dengan video sebagai konten.
- i) Live streaming: Konten yang dilakukan secara langsung tanpa melalui proses editing. Dalam hal ini diperlukan adanya persiapan lebih dahulu materi disampaikan, setting tempat, dan sebagainya.

Jenis konten berdasarkan bentuknya pada penelitian ini ialah video. Konten komedi video yang di upload di media sosial dengan memperhatikan ketentuan seperti pemilihan topik yang menarik untuk dibahas, pemilihan durasi video konten yang harus diperhatikan, serta kualitas video

dihasilkan agar dapat dinikmati oleh masyarakat dalam menonton konten komedi .

b. Komedi

Sejak lama, komedi telah menjadi salah satu jenis hiburan yang paling diminati masyarakat Indonesia. Komedi dalam berbagai bentuknya dapat diterima oleh semua bagian masyarakat di Indonesia. Jenis komedi di Indonesia sangat beragam. Berdasarkan jumlah penampil, ada komedi tunggal dan ada juga komedi grup. Berdasarkan format lawakannya, ada komedi tradisional dan ada juga komedi modern. Berdasarkan materi lawakannya, ada verbal joke dan ada juga slapstick. Untuk verbal joke, ada yang bergenre absurd, dark joke, blue joke, dan masih banyak lagi yang dihasilkan dari berbagai macam metode.

Jika merujuk kepada padanan bahasa Indonesia, komedi memiliki arti suatu sandiwara ringan yang penuh dengan kelucuan yang memuat unsur menyindir dan berakhir dengan bahagia (KBBI, 2016). Berdasarkan pengertian tersebut tentunya dapat dipahami jika sebuah drama komedi memuat premis/logika humor yang setidaknya memuat dua unsur variabel yakni: cerita dan kesimpulan. Raditya Dika seorang stand up comedian atau komika dalam videonya memaparkan gagasan tentang konsep dan teori komedi. Dalam keterangannya, komedi merupakan level humor yang memiliki kaidah atau pola tertentu yang memang sengaja

dibuat untuk dipresentasikan, dilihat, dibaca, atau diperdengarkan kepada umum/khalayak sebagai audiens. Menurutnya, pada komedi juga memiliki pola/formula tertentu agar suatu humor dalam suatu komedi dapat hidup yakni dengan menerapkan rumus: setup dan punchline. Setup adalah premis-premis atau ekspektasi logika yang membangun cerita, sementara punchline merupakan klimaks dari logika cerita/premis yang dibangun sebelumnya. (Muftitama, 2023).

3. Program Komedi

Program komedi merupakan salah satu program non-faktual. Dan program non-faktual adalah program siaran yang berisi ekspres, pengalaman situasi dan/atau kondisi individual dan/atau kelompok yang bersifat rekayasa atau imajinatif dan bersifat menghibur, seperti:drama yang dikemas dalam bentuk film, program musik, seni,dan/atau program sejenis yang bersifat rekayasa dan bertujuan menghibur. (KPI, 2009)

Program komedi merupakan bagian dari program hiburan di dalam dunia televisi. Dalam program komedi, program tersebut menyajikan hal-hal yang humoris atau lucu, baik dari kata-kata yang diucapkan oleh komedian sampai dengan gerak tubuh komedian tersebut, sehingga membuat tertawa pemirsa yang menontonnya. Topik yang dibuat dalam program ini bertujuan untuk menghibur

pemirsa dirumah dengan menampilkan tayangan yang memiliki unsur humor di dalamnya.

Jenis-jenis Program Komedi

- a. Komedi Sitkom (Situasi). Situasi merupakan tayangan komedi yang berdasarkan pada kondisi kehidupan sehari-hari, tayangan komedi di televisi atau radio yang ditayangkan secara berseri dengan penokohan yang sama pada tiap serinya, biasanya mengambil setting tempat dalam sebuah ikatan kehidupan bersama, atau pekerjaan. Yang berangkat dari kehidupan sehari-hari yang diangkat dengan cara humoris.
- b. Komedi Slapstick. Slapstick adalah jenis komedi yang melibatkan kekerasan fisik yang berlebihan dan kegiatan yang melebihi batas (akal sehat diperlukan). Gambaran berlebihan sering ditemukan di kartun anak-anak, dan film komedi ringan yang ditujukan untuk khalayak yang lebih muda.
- c. Komedi Satire. Satire sangat sering didefinisikan sebagai genre sastra atau bentuk, meskipun dalam prakteknya dapat ditemukan dalam seni grafis dan pertunjukan. Dalam satire, kejahatan manusia atau individu, kebodohan, pelanggaran, atau kekurangan yang dicela oleh ejekan, cemooh, olok-olok, ironi, atau metode lain, idealnya dengan tujuan perbaikan. Meskipun satire biasanya dimaksudkan untuk menjadi lucu, tujuannya

seringkali tidak begitu banyak humor untuk kepentingan diri sendiri sebagai serangan terhadap sesuatu yang sangat ditolak.

- d. Komedi Farce. Farce atau lelucon, biasanya merupakan cerita pendek atau susunan perkataan yang bersifat lucu. Terdapat beberapa kategori lelucon, dari lelucon sederhana hingga lelucon yang menggunakan sarkasme (suatu majas yang dimaksudkan untuk menyindir, atau menyinggung seseorang atau sesuatu). Lelucon biasanya menyenangkan untuk sebagian orang, tapi lelucon itu menjadi menyakitkan bagi pihak lainnya.

4. Youtube

YouTube adalah situs web yang beroperasi di Internet dimana pengguna mempunyai kesempatan untuk mengunggah atau menonton film dan animasi untuk dinikmati oleh berbagai khalayak. Mengingat popularitasnya yang sangat besar di kalangan masyarakat umum, menggunakan platform ini sebagai media periklanan dapat menjadi pendekatan yang menguntungkan. Namun dengan banyaknya pelanggan YouTube, persaingan di bidang periklanan sangat ketat. Oleh karena itu, kita memerlukan pendekatan periklanan yang mencerminkan keunikan kita untuk membedakan diri kita dari orang lain (Tanjung, 2021).

Kehadiran YouTube memberikan dampak yang signifikan bagi masyarakat, terutama bagi mereka yang tertarik membuat video seperti film pendek, dokumenter, dan vlog namun terkendala oleh

kendala finansial. YouTube menawarkan kemudahan penggunaan, keterjangkauan, dan akses universal melalui perangkat apa pun yang kompatibel, sehingga pembuat video amatir dapat dengan bebas berbagi dan mempublikasikan karyanya. Ketika karya mereka mendapat penghargaan yang layak, jumlah penayangan video mereka juga akan meningkat secara signifikan.

YouTube didirikan pada bulan Februari 2005 oleh tiga mantan karyawan PayPal: Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Biasanya, video YouTube berisi klip dari film, acara TV, dan karya video buatan pengguna lainnya. Layanan yang kini dimiliki oleh Google ini memungkinkan pengguna mengunggah videonya secara gratis dan dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia. YouTube dapat dianggap sebagai salah satu basis data video paling terkenal di Internet, dengan koleksi yang sangat besar dan beragam.

Saat ini YouTube jadi web online Video provider sangat dominan di Amerika Serikat, apalagi dunia, dengan menguasai 43% pasar. Diperkirakan 20 Jam durasi video di upload ke YouTube tiap menitnya dengan 6 miliar views per hari. YouTube saat ini sudah menjadi kebutuhan dari penggunanya, fitur-fitur yang ditawarkan dengan kemajuan teknologi YouTube saat ini begitu membantu dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan sang pengguna. (Faiqah et al., 2016)

5. Channel YouTube

YouTube adalah platform media sosial yang populer di semua lapisan masyarakat, dan seiring berjalannya waktu, YouTube terus berkembang dan menyempurnakan fitur-fiturnya. Menambahkan fitur-fitur ini dipandang sebagai cara untuk menghubungkan pengguna dari kelompok yang berbeda. YouTube memberi pengguna kemampuan untuk membuat konten mereka sendiri dan bahkan menjalankan iklan

Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan pengguna dalam akses YouTube, diantaranya (Tamburaka, 2016) :

- a. Mencari Video Situs ini merupakan kumpulan dari berbagai macam video yang telah diunggah, jelas bahwa YouTube terdapat berbagai macam video. Penggunanya dapat mencari berbagai macam video dengan mengetikkan kata kunci di bagian pencarian.
- b. Memutar Video Setelah itu penggunanya mendapatkan video yang diinginkan, hanya perlu mengklik penonton dapat langsung memutar video tersebut, agar video lancar saat ditonton koneksi internet sangat penting demi kelancaran.
- c. Mengunggah (mengupload) Video Akun penonton yang sudah terdaftar dengan YouTube, mereka dapat mengunggah videonya ke dalam akunnya. Dengan syarat telah terdaftar,

semakin 27 besar videonya maka semakin mempengaruhi jangka waktu saat mengunggah video tersebut.

- d. Mengunduh (mendownload) Video yang terdapat dalam YouTube juga dapat didownload penonton, secara gratis. terdapat berbagai cara seperti meng-copy alamat URL yang ada dalam video tersebut kemudian *dipaste*kan ke dalam situs seperti www.savefrom.net. Melihat dampak sosial dari YouTube sering terjadi di Indonesia banyak bermunculan artis dadakan. Seperti contohnya, Briptu Norman dengan melipsing lagu Chaiyya Chaiyya. Video mereka menjadi perbincangan karena memiliki keunikan tersendiri sehingga menjadi trending topik pada jamannya.
- e. Berlangganan (*Subscribe*) Fitur gratis ini berfungsi bagi pengguna agar bisa berlangganan video terbaru dari akun yang sudah di klik tombol *subscribenya*. Pemberitahuan segera didapatkan melalui kotak masuk yang ada dalam email penggunanya.
- f. Live Streaming (Siaran Langsung) Fitur live streaming ini merupakan fitur yang dimiliki internet bagi pemilik konten ataupun pengguna yang sudah memiliki akun YouTube tentu sangat berguna. dengan syarat selalu terhubung dengan koneksi internet ataupun memiliki kuota yang memadai, siapapun dapat menyiarkan video yang berlangsung saat itu.

Sebagai wadah yang berperan mengiklankan, menyiarkan, dan berbagi informasi serta mengapresiasi, YouTube terdiri dari (Abraham, 2011) :

a. Vlogging

Vlogging adalah Video yang menampilkan kehidupan sehari-hari kita, kebanyakan dari pengguna jenis video ini adalah artis atau *celebrity* yang sudah terkenal terlebih dahulu, namun tak jarang banyak juga yang memulai karirnya bukan dari *celebrity*, melainkan murni seorang YouTuber, tetapi kehidupan mereka haruslah semenarik mungkin agar pengguna YouTube ingin menonton video Vloggingnya.

b. Tutorial

Tutorial video memberikan informasi kepada khalayak banyak tentang bagaimana menggunakan sebuah alat, memasak, game, stand up comedy, otomotif. Para pembuat konten ini sudahlah handal terlebih dahulu sebelum memberi tutorial kepada pengguna YouTube yang menontonnya agar terlihat meyakinkan dan videonya bisa ditonton orang banyak, namun tak khayal jika video tersebut tidaklah handal namun lucu, akan banyak juga pengguna YouTube yang akan menontonnya.

c. Komedi

Video yang menampilkan sebuah kelucuan seperti halnya parody, YouTuber Indonesia yang menyajikan jenis video komedi diantaranya adalah Edho Zell, Tim2one-ChandraLiow. Dalam video komedi ini, terlebih dahulu harus dibuat sketsa agar ceritanya lebih menarik dan tidak garing (tidak lucu).

d. Game

Video yang menampilkan sebuah game namun game tersebut bukanlah cuplikan, melainkan sedang dimainkan oleh seseorang, dengan jenis video game ini, YouTuber bisa mendapatkan penonton yang banyak, terbukti dengan subscriber terbanyak pada YouTube dipegang oleh PewDiePie dengan subscriber sebanyak 54.424.638 yang dimana jenis dari channel tersebut adalah game.

e. Challenge

Video yang menampilkan sebuah tantangan yang dibuat oleh YouTuber itu sendiri, dari menantang dengan yang aneh-aneh, hingga masuk di akal. Video ini juga termasuk yang membuat pengguna YouTube lain penasaran. (Suharyanuar & Purnama, 2017)

6. Bakar Production

Bakar production merupakan tayangan media dalam jaringan di youtube yang berdiri sejak awal 2020. Video Bakar production

menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa dominan dengan disertai suasana komedi yang menarik. Video berupa film pendek dengan gaya cerita tutur ala orang Jawa ini berisi konten- konten hiburan yang berjudul Balada Kampung Riwil dengan 294 episode dan selalu update setiap minggunya. Balada Kampung Riwil merupakan serial drama komedi berbahasa Jawa yang disutradarai oleh Dwi Mustanto. Pada tayangan Balada Kampung Riwil rutin mengunggah video setiap pekan di kanal youtubanya. Bakar Production berasal dari Kota Surakarta, Jawa Tengah. Para pemain yang terlibat di dalam kanal youtube Bakar Production terdiri dari tokoh- tokoh ketoprak Ngampung yang sebelumnya biasa bermain di Gedung Kesenian Taman Balekambang Surakarta.

Cerita yang ditampilkan pada kanal ini yaitu mengangkat tema dari kehidupan sehari-hari di sebuah kampung kecil bernama Kampung Riwil, dengan problematika antarwarga yang terkadang dibumbui dengan aroma asmara segitiga, dikemas secara komedi, dalam cerita tersebut juga disisipkan nasihat bijak. Pada bulan November 2022, Balada Kampung Riwil sudah memiliki lebih dari 631.000 pelanggan dan ditonton jutaan kali. Di beberapa episode Bakar Production, konten ini berkolaborasi dengan seniman lain, perguruan tinggi, politisi, dan perusahaan, termasuk BUMN. Bakar Production pada awal produksi hanya berdurasi sekitar lima belas menit, tapi seiring bertambahnya penonton youtube, durasinya

ditambah menjadi tiga puluh menit lebih. Bahkan ada beberapa episode khusus yang berdurasi lebih dari satu jam. Episode tersebut berkolaborasi dengan Sujiwo Tedjo, berjudul Dyah Puspa Jaladri. Pada Desember 2021, selaku produser yakni Tatak Prihantoro dan Dwi Mustanto selaku sutradara Bakar Production pernah diundang tampil di Kick Andy Metro TV, dengan membagikan proses produksi seri Balada Kampung Riwil dan menyampaikan harapan mereka agar generasi muda saat ini tetap mencintai kesenian tradisional Jawa.

B. Kajian Pustaka

Kajian teori merupakan salah satu referensi untuk melihat hasil ilmiah para peneliti terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan, tentunya karya ilmiah yang dilihat memiliki pembahasan serta tujuan yang sama.

1. Penelitian yang berjudul —Produksi Konten Visual dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film oleh Naurah Thifalia, Susan Susanti (2021). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengungkap pembuatan konten pada platform media sosial yang digunakan oleh Lembaga Sensor Film (LSF) untuk menyebarkan informasi kepada khalayak umum. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif dan pendekatan studi kasus. Wawancara, observasi, tinjauan pustaka, dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data interaktif Miles & Huberman digunakan untuk

menguji data. Temuan mengungkapkan bahwa LSF menggunakan Instagram, Facebook, dan Twitter untuk berbagi konten visual dan audiovisual dengan audiens. Ide, visualisasi, revisi, dan final artwork merupakan empat tahapan proses pembuatan konten visual (publikasi). Pra produksi, produksi, dan pasca produksi adalah tiga langkah dalam produksi konten audiovisual. Dalam enam bulan, perubahan konten media sosial meningkatkan pengikut Instagram, Twitter, dan Facebook LSF (Thifalia & Susanti, 2021). Kesamaan penelitian ini adalah topik yang sama yaitu produksi konten dan menggunakan metode yang sama. Sedangkan perbedaannya menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda dan informan yang berbeda.

2. Jurnal yang berjudul —Proses Produksi Acara Siaran Langsung Televisi Untuk Menghasilkan Acara Yang Layak Tontonl oleh Muhammad Gafar Yoedtadi, Muhammad Adi Pribadi, Kurniawan Hari Siswoko (2017). Judul penelitian ini berisikan tentang, acara televisi langsung lebih canggih daripada program yang diproduksi dalam format rekaman. Dalam hal persiapan, harus cermat dan matang. Diskusi diadakan dengan kru produksi dan artis secara teratur. Alasan untuk ini adalah bahwa acara yang ditayangkan langsung di televisi tidak memiliki kemampuan pengeditan yang sama seperti siaran dalam format rekaman. Dalam acara siaran langsung, berbagai kesalahan dan anomali mungkin terjadi. Ketika

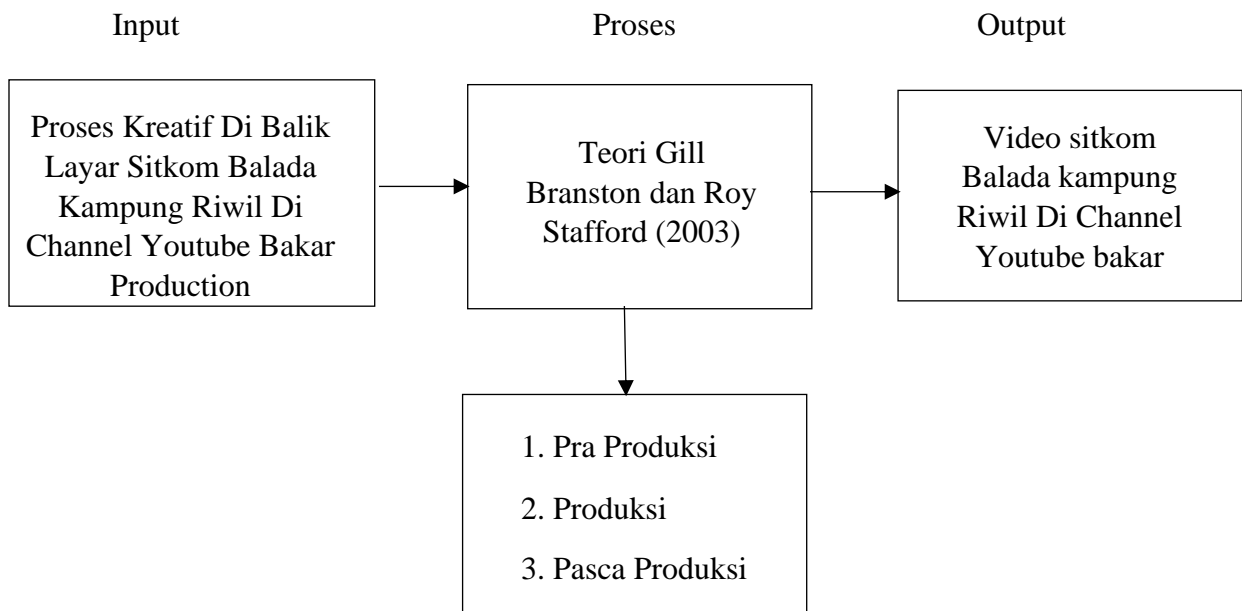
aturan hukum dan norma masyarakat dilanggar, penyimpangan menjadi lebih serius. Sesuai dengan amanat Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) telah merilis Kode Etik Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) untuk memastikan bahwa stasiun televisi selalu menyediakan program yang layak untuk ditonton publik. Namun, menurut KPI, jumlah stasiun televisi yang dikenai sanksi pelanggaran P3SPS tidak berkurang. Pelanggaran yang paling berat dilakukan oleh para aktor yang disebabkan oleh tidak mengikuti skrip yang telah ditentukan dan melakukan adegan-adegan langsung yang ternyata melanggar standar P3SPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyibak proses produksi siaran televisi secara langsung agar tercipta program yang layak tonton. Dua stasiun televisi nasional dipilih sebagai sampel penelitian. Metodologi penelitian kualitatif deskriptif (Yoedtadi et al., 2017).

3. Jurnal yang berjudul Pendampingan dan Pembuatan Konten Video Untuk Mendukung Pemasaran Melalui Media Sosial Bagi UMKM Fashion oleh Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari, Danniell Setiawan (2021). Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan yang dimiliki Lori Collection dalam proses pemasaran dan memproduksi konten-konten yang berjiwa jual tinggi melalui media social. Dengan adanya konten tersebut, diharapkan mampu mengembangkan dan menjangkau pelanggan yang lebih luas. Lori

Collection menggunakan media sosial sebagai penunjang pemasaran dengan membuat konten video sebagai solusi atau jalan keluar untuk mendukung pemasaran. Data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan melakukan wawancara dan diskusi guna demi kelancaran proses pembuatan konten yang sesuai dengan kehendak dan kebutuhan mitra. Proses pembuatan konten yang dilakukan meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Wibisono et al., 2021).

C. Kerangka Berpikir

Dari beberapa teori yang sudah dijelaskan diatas maka penulis mengungkapkan Kerangka berfikir yang ada didalam penelitian ini yang dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini peneliti ingin mengangkat penelitian mengenai proses produksi pada konten komedi yang terdapat di YouTube Channel Bakar Production. Dalam proses produksi kontennya, Bakar Production memiliki 3 tahap dalam penyusunan kontennya yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hal tersebut dipilih untuk memperoleh data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Yani et al., 1995). Menurut Hendryandi penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami (Laoli et al., 2022).

Metode deskriptif untuk melukiskan, menggambarkan atau memaparkan keadaan objek yang diteliti dengan apa adanya sesuai yang ditemukan pada saat penelitian, hal tersebut dijelaskan oleh (Malik, 2020). Dengan demikian penelitian dengan metode tersebut bisa menggambarkan secara mendalam mengenai Proses kreatif di balik layar sitkom balada kampung riwil di channel youtube bakar production sesuai dengan di lapang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian Bakar Production sedangkan waktu penelitian pada Januari hingga Oktober 2023.

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu pelaksanaan										
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov
		2023										
1	Pengajuan Judul											

2	Proses Bimbingan											
3	Penyusunan Proposal											
4	Seminar Proposal											
5	Pengumpulan data											
6	Munafosah											

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber data primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung bisa ditemui di lapangan yang bisa memberikan data ke peneliti (Yani et al., 1995). Sumber data primer didapatkan melalui *key Information* yang dalam penelitian ini adalah Bakar Production. Karena peneliti ingin mengetahui proses kreatif di balik layar sitkom balada kampung riwil di channel youtube bakar production maka peneliti menggunakan teknik wawancara.

Sebagai data primer peneliti akan mewawancarai Produser Tatak Prihanto, Stradara Dwi Mustanto, kepala produksi Ali Yafi Muzaki, Editor Bayu Roy Pradhana Sampel sumber data dipilih secara purposive sampling, beberapa informan tersebut dinilai terlibat dan memiliki

pengetahuan dalam Proses Produksi Konten Komedi Balada Kampung Riwil Pada Channel Youtube Bakar . Wawancara akan dilakukan guna menggali serta mengetahui isi dari Proses kreatif di balik layar sitkom balada kampung riwil di channel youtube bakar production Sumber data sekunder

Menurut (Yani et al., 1995) sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti melainkan didapat melalui dokumen. Sumber data ini berfungsi untuk data pendukung sebuah penelitian. Peneliti menggunakan sumber data sekunder observasi dan dokumentasi. Data dokumentasi diambil dari foto pada saat penelitian dilakukan di Bakar Production.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto subjek penelitian memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan (Shella et al., 2023). Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah crew Bakar Production yang mengetahui proses kreatif di balik layar sitkom balada kampung riwil di channel youtube bakar production.

Menurut (Yani et al., 1995) objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau bukan dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Objek pada penelitian ini adalah Produksi Konten Komedi Balada Kampung Riwil Pada Channel Youtube.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini untuk mendapatkan data valid dan reliabel yang berhubungan dengan ketepatan cara-cara pengumpulan data yang didapatkan baik secara langsung atau data primer dan tidak langsung atau sekunder maka peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan sebuah proses interaksi komunikasi setidaknya dua orang, atas ketersediaan dan dalam setting ilmiah yang mana pembicaraan mengarah pada tujuan yang sudah ditetapkan dengan mengedepankan trust sebagai landasan utama dalam proses memahami (Herdiansyah, 2013). Maksud utama proses wawancara yang dilakukan adalah memahami. Wawancara digunakan selain untuk melakukan studi pendahuluan guna menemukan permasalahan yang dapat diteliti, namun dengan wawancara peneliti dapat mengetahui suatu hal dari responden secara mendalam (Yani et al., 1995).

Dalam proses wawancara kemampuan dalam menarik kesimpulan merupakan hal yang harus diperhatikan pewawancara. Pewawancara harus pandai memfilter topik-topik sesuai tema yang digali atau sesuai tujuan awal diadakannya wawancara. Memilah mana yang akan dianalisis dan mana yang tidak dianalisis.

Wawancara yang akan dilakukan berbentuk wawancara semi terstruktur yang mana jenis wawancara ini termasuk dalam *in-dept*

interview. Dengan wawancara semi terstruktur pewawancara bisa lebih bebas mengatur alur dan bertanya kepada yang diwawancarai dan tetap berpedoman dengan dan terkontrol pada panduan wawancara yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik ini dipilih peneliti untuk mengetahui secara mendalam serta peneliti dapat menggali banyak informasi dengan mengedepankan *trust* kepada narasumber mengenai Proses kreatif di balik layar sitkom balada kampung riwil di channel youtube bakar production. Narasumber yang akan diwawancarai adalah Produser Tatak Prihanto, Stradara Dwi Mustanto, kepala produksi Ali Yafi Muzaki , Editor Bayu Roy.

2. Observasi

Nurhudin dan Hartati (2019) dalam (Ahsani, 2021) observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung pada objek penelitian guna melihat secara dekat kegiatan yang dilakukan. Dengan observasi peneliti dapat menjumpai suatu hal di luar persepsi responden, dengan hal tersebut peneliti mendapatkan gambaran yang lebih luas dan lengkap. Hal tersebut salah satu manfaat dari observasi dalam penelitian ini sesuai yang dituliskan Patton dalam Nasution (Yani et al., 1995).

Untuk menunjang antara informasi yang didapatkan dari narasumber peneliti akan melakukan observasi pada kegiatan yang dilakukan Bakar Production. Observasi dilakukan peneliti agar mengetahui realitas yang terjadi di lapangan saat aktivitas proses

produksi yang dilakukan Bakar Production . observasi dilakukan peneliti agar mengetahui realitas yang terjadi di lapangan saat aktivitas proses produksi bakar production . aktivitas yang dilakukan bakar production adalah pra produksi , produksi dan pasca produksi . peneliti akan mengikuti kegiatan tersebut dan melakukan pengamatan. Dengan observasi diharapkan dapat mendeskripsikan dan mengetahui aktivitas proses produksi yang dilakukan lebih detail karena peneliti sendiri yang mengamati sehingga data yang dihasilkan valid.

3. Dokumentasi

Selain observasi peneliti akan menggunakan dokumentasi dalam pengumpulan data. Dokumen yaitu catatan dari sebuah peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Martono (2016) dalam (Yeni & Anisa, 2021) menjelaskan dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumentasi yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumen digunakan pada penelitian ini untuk melengkapi data wawancara dan observasi.

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Yani et al., 1995). Karena sebuah penelitian menjadi lebih kredibel ketika didukung oleh foto-foto yang sudah ada. Peneliti akan mengumpulkan dokumentasi yang berhubungan dengan objek yang diteliti baik bentuk materi pada setiap proses produksi Bakar Production atau foto kegiatan

yang terlaksana. Selain foto peneliti akan mengumpulkan dokumentasi berupa jurnal, artikel yang terkait.

F. Keabsahan Data

Data yang valid merupakan data yang tidak berbeda antara yang dilaporkan dengan data di lapangan. Peneliti menggunakan data yang diambil melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah semua data diperoleh selanjutnya akan di analisis sehingga menjadi data yang bisa dipertanggung jawabkan oleh peneliti, untuk itu peneliti akan menguji keabsahan data dengan triangulasi. Menurut Wiersema mengutip dari (Yani et al., 1995) dalam pengujian kredibilitas triangulasi diartikan menjadi pengecekan data dari beragam sumber menggunakan beragam cara dan beragam waktu.

Informasi mestilah dikumpulkan atau dicari dari sumber-sumber yang berbeda sehingga tidak bias dalam sebuah kelompok, hal tersebut merupakan prinsip triangulasi (Afrizal, 2015). Triangulasi digunakan untuk memperkuat data agar peneliti yakin terhadap kebenaran serta kelengkapan data.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan pengorganisasian data dalam kategori dari proses mencari serta menyusun data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi, kemudian menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah

dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Yani et al., 1995). Dalam kualitatif analisis data berlangsung saat pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Saat wawancara berlangsung peneliti melakukan analisis pada jawaban informan, jika jawaban dianalisis peneliti merasa belum puas maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai data yang diperoleh dianggap kredibel.

Dengan analisis memungkinkan peneliti meningkatkan pemahaman, mengembangkan teori serta menunjukkan pengetahuan hal tersebut dijelaskan Neuman (2011) dalam Rasuli (2020). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Miles and Huberman (1984) dalam (Yani et al., 1995) yang menyebutkan 3 macam kegiatan dalam analisis kualitatif yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilah hal yang pokok, memfokuskan, dicari tema dan pola. Dengan demikian data yang direduksi menjadi lebih jelas jika digambarkan serta memudahkan peneliti untuk mengumpulkan dan mencari data selanjutnya jika diperlukan. Penelitian ini sudah melakukan reduksi data sebelum pengumpulan data dilapangan saat peneliti menyusun proposal yang mana sudah menentukan tempat penelitian yaitu Bakar Production, kerangka berfikir, serta menyusun penjelasan - penjelasan mengenai proses produksi konten komedi Balada Kampung Riwil. Sejalan dengan Nasution (1998) dalam (Octaviani & Sutriani, 2019) yang menjelaskan

bahwa analisis sudah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan yang terus menerus berlangsung sampai penulisan hasil penelitian. Selain itu dalam analisis kualitatif akan berlangsung dari proses pengumpulan data di lapangan sampai laporan akhir penelitian lengkap dan selesai disusun. Kemudian data yang terkumpul baik berupa teks, dokumentasi dan lainnya akan digolongkan ke bentuk data yang sudah dipilah serta diarahkan sesuai rumusan masalah yang ada di awal.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, untuk memudahkan memahami apa yang terjadi dan merancang kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami maka peneliti melakukan penyajian data atau mendisplay data. Pada penelitian kualitatif penyajian data sering disajikan dalam bentuk teks bersifat naratif namun dapat juga berupa grafik, matrik, *network* (jaringan kerja) dan chart. Dalam penelitian ini hasil wawancara, observasi serta dokumen akan disajikan datanya dengan melakukan deskripsi.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Conclusion drawing/verification atau penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahapan ke 3 yang dijelaskan Miles dan Huberman. Penarikan kesimpulan yaitu hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah/fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data.

Peneliti kemudian mengecek lagi validitas dengan cara mengecek ulang penyajian data agar tidak ada kesalahan yang dilakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Bakar Production

Bakar Production adalah singkatan dari Balada Kampung Riwil yang merupakan serial komedi berbahasa Jawa disutradarai oleh sutradara ketoprak asal Kota Surakarta, Jawa Tengah, Dwi Mustanto, dan ditayangkan secara rutin setiap hari Kamis dan Minggu di Youtube. Konten-konten Bakar Production pertama kali diproduksi pada bulan April tahun 2020 pada masa pandemic Covid-19. Awal mula terlahirnya Bakar Production adalah karena adanya keputusan Walikota Solo yang menerapkan semi lockdown, Dwi Mustanto harus menghentikan pentas rutin Ketoprak Ngampung, disusul beberapa jadwal manggung lain yang ikut dibatalkan. Karena tidak adanya pendapatan sampai beberapa pekan dan tabungan yang lekas menipis membuatnya khawatir. Awal April dia bersama beberapa pemain Ketoprak Ngampung lakoni kerja serabutan yakni mengecat Patung Kuda Manahan dan ternyata hanya sebagian mengecat 2 Patung Kuda Manahan.

Menjadi pengangguran membuat Dwi Mustanto hampir putus asa dan memiliki rencana pulang ke kampung halamannya di Pati. Karena keadaan tersebut Dwi Mustanto kemudian membuat Film Komedi yang di upload di Youtube atas sodoran gagasan dari Sigit Wardoyo dan Rudy Momon, kawannya yang juga terdampak pandemi. Sampai akhirnya

Dwi Mustanto mencoba menggarap ide lamanya untuk membuat serial situasi komedi (Sitkom) Bahasa Jawa dengan *setting* kompleks rumahnya yakni Kampung Seniman Ngipang, Kadipiro, Banjarsari. Dwi Mustanto mengajak beberapa pemain ketoprak terdampak pandemi yang sebelumnya adalah pemain ketoprak yang biasa tampil di Gedung Kesenian Taman Balekambang, Wayang Orang Sriwedari dan pegiat seni Institut Seni Indonesia (ISI). Memanfaatkan keahlian dan profesionalitas seluruh pemain tersebut akhirnya proses produksi film komedi yang disajikan dalam bentuk digital melalui platform youtube bisa cepat diproduksi dengan modal yang terbatas dan peralatan seadanya.

Konsep dari konten youtube tersebut adalah menyajikan hiburan yang sarat dengan pitutur Jawa. Selain itu tujuannya adalah agar jadi wadah seniman berkarya di luar panggung utama. Mereka kemudian memilih judul Balada Kampung Riwil (Bakar) dengan Channel YouTube Bakar Production. Channel Youtube tersebut mulai aktif bulan April 2020, usaha mereka akhirnya terbayar dan Bakar production banjir apresiasi. Sampai hari ini jumlah subscriber-nya mencapai 600.000 lebih dengan 360 upload-an video. Dengan sebaran penonton dari dalam dan luar negeri. Hal tersebut membuat Dwi Mustanto dan rekan-rekannya semakin optimis, Bakar Production bahkan membuat program lain yaitu Shooting Film dan Shooting Video Endorse by client request.

2. Ide munculnya Sitkom Balada Kampung Riwil

Program Sitkom Balada Kampung Riwil ini berawal dari Dwi Mustanto yang sering di panggil Pak Mus sebagai pencetus awal mulanya Bakar Production mendapatkan telpon dari teman nya yang senasib pengangguran karena pandemic Covid-19 yang mengajak membuat channel youtube. Pada saat itu Pak Mus tidak tahu apa itu youtube kemudian mencari tahu tentang youtube dan akhirnya muncullah ide Pak Mus membuat naskah semacam drama dan pemainnya adalah sekelompok seniman panggung, dari Ketoprak Balekambang, Wayang Orang Sriwedari, sindhen, pegiat teater hingga penyanyi dan MC campursari. Mereka bernasib sama, pandemi Covid-19 membuat semuanya paceklik job. Sampai sekarang ide dari konten ini mengalir saja pada intinya ide itu didapat dari banyak hal, bisa dari membaca bisa dari riset bisa juga dari isu-isu yang berkembang atau kekinian.

3. Gambaran umum program Balada Kampung Riwil

Balada Kampung Riwil merupakan tayangan youtube yang setiap videonya menggunakan judul sebagai acuan alur ceritanya. Videonya berupa film pendek dengan gaya cerita ala orang Jawa. Tema cerita yang diangkat seputar kehidupan warga Kampung Riwil dengan problematikanya yang konyol dan dibuat ribet yang dikemas secara komedi. Adegannya selalu dipotong menjadi beberapa bagian, dengan mengambil lokasi sekitar rumah Pak RT, rumah Fandra, rumah Pak

Kliwon, rumah Momon, rumah Paijo, rumah Mas No, rumah Bu Siti, dan jalan-jalan yang ada di kampung. Masing-masing bagian itu selalu dihubungkan melalui dialog singkat. Bahasa yang digunakan dalam sitkom ini dominan dengan bahasa Jawa yang dipadukan dengan bahasa-bahasa yang komunikatif bahkan sangat sering menggunakan bahasa asing atau istilah yang modern atau kekinian untuk mendapatkan jokes atau sekedar informasi yang sifatnya mudah diterima pemilihan diksinya. Bahasa-bahasa yang mudah itu digunakan agar komunikasinya cepat dimengerti oleh penonton. Tidak lupa, di sela-sela itu diselipkan nasihat bijak.

Sitkom *Balada Kampung Riwil* ini tidak ada pemeran utama. Semua pemain dalam sitkom ini berperan sesuai dengan porsinya masing-masing. Skenarionya mengalir menyesuaikan kondisi kesiapan para pemain. Sehingga, apabila seorang pemain sedang sibuk di luar Bakar Production, tidak dimunculkan.

4. Tujuan program

Bakar Production memiliki tujuan salah satunya adalah sebagai wadah untuk kreatifitas teman-teman seniman. Sebagian besar teman-teman seniman ini adalah seniman panggung dan seniman ketoprak di panggung fisik atau panggung *real*, dengan adanya channel youtube ini dimaksudkan agar teman-teman seniman tersebut juga mengenal adanya panggung digital.

5. Manfaat program diproduksi

Manfaat adanya program Balada Kampung Riwil adalah memberikan pengetahuan tentang gambaran kehidupan orang Solo yang masih menjaga etika dan menjunjung tinggi unggah-ungguh (tata krama). Sitkom ini tidak ada kata-kata kasar dalam dialeg yang digunakan.

6. Lingkup target/sasaran penonton

Lingkup target market di Channel Youtube Bakar Production adalah masyarakat Jawa terutama orang-orang desa karena dalam sitkom ini merepresentasikan sebuah kehidupan yang ada di desa. Sasaran penonton di channel ini adalah all segment dan semua umur.

7. Format produksi

Format produksi program Balada Kampung Riwil adalah tapping (tidak ditayangkan secara langsung) melainkan ditunda terlebih dahulu untuk melakukan pengambilan gambar dan rangkaian editing pengeditan sehingga tayangan tersebut menjadi menarik dan dapat diunggah setelah dianggap layak untuk ditayangkan ke media Youtube oleh tim produksi.

8. Unit produksi program Balada Kampung Riwil

a. Struktur Bakar Production

Struktur kelembagaan Bakar Production ada pada struktur keproduksian. Hal ini dikarenakan jabatan tertinggi pada Rumah

Produksi ada pada Produser atau pimpinan produksi dan dibawah produser ada sutradara yang membawahi crew produksi.

b. Pimpinan Produksi

Pimpinan produksi Bakar Production adalah Tatak Prihantoro. Tugas dari pimpinan produksi adalah mengatur seluruh proses produksi yang ada di Bakar Production agar berjalan sesuai tujuan. Selain mengatur seluruh proses keproduksian konten, pimpinan produksi juga mengawasi dan mengevaluasi seluruh proses produksi. Pimpinan produksi bertanggung jawab dari awal produksi konten hingga akhir produksi konten. Selain yang disebutkan diatas, pimpinan produksi Bakar Production menjadi tanggungjawab penuh dengan internal Bakar Production yaitu crew, pemain, keperluan lain. Bertanggung jawab dengan eksternal Bakar Production, yaitu berkaitan dengan kerjasama, sponsor, dan apapun yang berhubungan dengan pihak diluar Bakar Production.

c. Sutradara

Sutradara Bakar Production Dwi Mustanto. Tugas sutradara disini adalah mengatur dan mengawasi serta mengarahkan seluruh proses keproduksian. Secara umum sutradara merupakan nahkoda dari produk Bakar Production. Sutradara bertanggungjawab terhadap hasil konten yang dibuat, dari unsur cerita, karakter, sampai hasil konten yang telah menjadi sebuah video. Peran sutradara di Bakar Production sangat penting, kerana roh dalam konten yang

dibuat berasal dari racikan sutradara, disini Dwi Mustanto membentuk konten Bakar Production dengan roh ketoprak yang dia miliki sebagai seniman ketoprak.

d. Pimpinan Teknis

Pimpinan Teknis dalam struktural keproduksian Bakar Production bertugas sebagai pemegang komando berjalannya seluruh crew untuk melakukan tugas masing masing sesuai arahan sutradara. Pimpinan teknis Bakar Production dipegang oleh Ali Yafie Muzaki. Tanggung jawab pimpinan teknis ialah segala hal dalam bentuk teknis seperti gambar yang harus diambil, cahaya yang dibutuhkan, artistik yang diperlukan, kebutuhan pengambilan sudut gambar, suara yang dibutuhkan, dan kebutuhan penyuntingan hasil video.

e. Crew dan Pemain

Crew merupakan seluruh anggota yang bertanggung jawab pada teknis masing masing pemegang tugas keproduksian. Crew disini berisi tim art, penulis naskah, koordinator pemain, clapper, asisten sutradara, penata suara, perekam suara, pengambil gambar, penyunting, penata cahaya. Pemain dalam Bakar Production yaitu seluruh karakter yang bermain dalam konten yang dibuat oleh Bakar Production. Pemain bertanggung jawab penting dalam menjadi karakter yang ada serta memainkan peran dibutuhkan dalam keperluan cerita dan naskah.

f. Editor

Editor adalah orang yang bertanggung jawab di dalam tahap pasca produksi yang tugasnya adalah melakukan editing atau proses penyuntingan video sehingga layak untuk ditayangkan. Di Bakar production Koordinator editornya adalah Bayu Roy Pradhana dengan anggota tim editor yaitu Dimas Ariya, Irsan Sarashadi, Muhammad Ibrahim dan Rian Saputra.

g. Admin Media Sosial

Admin media sosial Bakar Production bernama Adji Christian. Tugas utama dari admin media sosial bakar ialah bertanggungjawab dalam mengelola media sosial yang dimiliki Bakar Production yaitu youtube (Bakar Production), instagram (@bakarproduction), dan tiktok (@baladakampungriwil). Pengelolaan media sosial disini termasuk mengunggah konten, memberikan caption, menjawab komentar, berinteraksi dengan penonton atau pengikut, membuat dan melaksanakan strategi promosi konten.

B. Sajian Data

Pada bab ini, peneliti akan menyajikan data yang diperoleh mengenai proses produksi Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295. Informasi ini dikumpulkan dari data utama seperti observasi, wawancara, dengan informan serta data sekunder seperti dokumentasi dan beberapa sumber pendukung lainnya. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan yang sudah ditentukan tempat penelitian yang

diambil secara *purposive*, yaitu pertama Dwi Mustanto selaku Sutradara, Ali Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, dan Bayu Roy selaku Koordinator Editor. Temuan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk pengolahan hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan dapat disajikan sebagai berikut :

1. Tahapan Pra Produksi

Tahapan pra produksi adalah tahap perencanaan dan persiapan tentang apa yang akan dikerjakan nanti sehingga akan mempermudah keberlangsungan proses produksi. Tahap pra produksi ini meliputi penemuan ide dan persiapan. Berikut ini penjelasan tahapan-tahapan di pra produksi, sebagai berikut:

a. Penelitian/Penemuan Ide

Langkah awal di tahap penelitian/penemuan ide hal yang paling pertama dilakukan adalah melakukan riset dan diskusi. Riset bisa dilakukan dengan membaca atau mencari isu-isu yang berkembang atau kekinian sehingga akan ditemukan ide cerita.

“Kalau penemuan ide itu prosesnya dari riset terlebih dahulu, biasanya yang melakukan riset itu saya selaku sutradara, yafi selaku kepala produksi, mas billy dan panggah yang menulis naskah. Nanti masing-masing dari kita melakukan riset bisa lewat mana saja misalnya media social melihat apa yang sedang viral atau trend.” (Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 9 Oktober 2023)

Riset dilakukan tujuannya adalah supaya bisa didiskusikan bersama dan bisa dilihat kelebihan dan kekurangan dari masing-

masing ide itu. Selain itu ide juga bisa diambil dari beberapa tawaran sponsor yang mau bekerjasama. Hasil wawancara lain menyatakan:

“Selain dari hasil riset kira sendiri kita biasanya juga melakukan improvisasi dari beberapa tawaran dan itu nanti akan diputuskan lewat diskusi, ini akan di buat gini atau gitu ketika itu oke ya sudah kita eksekusi. Hal itu dilakukan karena kita tidak punya banyak waktu untuk negosiasi atau tawar menawar.” (Wawancara dengan Tatak Prihanto selaku kepala produksi, 8 September 2023)

Setelah melakukan riset dan diskusi selanjutnya menentukan tema dan konsep cerita. Tema yang diangkat yakni berasal dari topik-topik yang sedang viral atau sesuatu yang menarik. Sutradara Balada Kampung Riwil, Dwi Mustanto, juga menjelaskan bahwa tema cerita ini dilatarbelakangi oleh isu-isu yang sedang berkembang atau kekinian. Selain itu bisa juga menggunakan momentum-momentum hari besar yang ada di bulan itu. Harapan dari adanya penentuan tema cerita ini adalah untuk mempermudah penulis naskah dalam menentukan struktur atau kerangka cerita. Hasil wawancara lain menyatakan :

“Untuk idenya karena ini sitkom berseri, ide dari konten ini ya mengalir aja pada intinya ide itu kita dapat dari banyak hal bisa dari membaca bisa dari riset bisa juga dari isu-isu yang berkembang atau kekinian misalnya pada saat ini beras mahal jadi kita mengangkat cerita tentang itu. Terkadang juga misalnya dalam satu bulan itu ada hari besar kita bisa memilihnya sebagai ide cerita. Contohnya hari anak, hari kesaktian pancasila dll.”(Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 9 Oktober 2023)

Tema dan Konsep cerita Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295 terpilih karena bertepatan di Bulan September ada

peringatan Maulid Nabi Muhammad. Ide cerita untuk episode tersebut diambil dari peringatan itu kemudian ditambahkan konflik supaya lebih menarik. Di Episode 292-295 ini masih satu tema cerita tetapi permasalahan di setiap Episode dibuat berbeda-beda. Episode 292 menceritakan tentang perginya paijo karena kecewa tidak ada yang mengajak pergi ke Grebek Sekaten, Episode 293 menceritakan tentang Paijo yang belum mau pulang kerumah, Episode 294 menceritakan tentang Jolodot yang kangen dengan Paijo dan Episode 295 menceritakan tentang Jolodot yang akhirnya pergi menyusul Paijo. Setiap Episode Balada Kampung Riwil selalu mengetengahkan judul sebagai acuan alur cerita. Hasil wawancara lain menyatakan:

“Kebetulan pas bulan ini Bulan September, ada peringatan Maulid Nabi Muhammad. Di Solo biasanya ada acara Sekaten. Di Episode 292-294 ini kita ambil temanya acara Sekaten, jadi menceritakan antusias warga kampung riwil yang berbondong-bondong mau pergi nonton Grebek Sekaten. Supaya lebih menarik kita juga menambahkan konflik di episode 292-294 yaitu perginya paijo karena kecewa tidak ada yang mengajak pergi ke Grebek Sekaten. Konflik/Permasalahan di setiap episodanya pun dibuat berbeda-beda walaupun masih satu tema. Inti cerita dari setiap episode itu nanti kita jadikan Judul di Setiap Episodenya.” (Wawancara dengan Tatak Prihanto selaku kepala produksi, 8 September 2023)

Penelitian/penemuan ide dari sudut pandang Sutradara merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting untuk dikembangkan dan didiskusikan bersama-sama oleh semua tim produksi yang ikut terlibat dalam proses produksi. Hasil dari diskusi semua tim dalam penemuan ide tersebut yang akan menghasilkan

konsep cerita. Dari hasil penentuan tema dan konsep cerita tersebut yang nantinya akan menjadi sebuah cerita tertulis dalam sebuah naskah yang jelas, padat dan dapat dibuat visualnya. Setelah penelitian/penemuan ide selesai dilaksanakan dilanjutkan dengan tahap persiapan.

b. Persiapan

Setelah tahap penemuan ide cerita langkah selanjutnya adalah tahap persiapan. Tahapan persiapan adalah tahapan yang berupa setting lokasi, pembuatan naskah cerita, penentuan pemain, pengecekan alat yang dibutuhkan, biaya produksi dan reading.

Langkah persiapan yang dilaksanakan oleh tim produksi yang pertama adalah penentuan lokasi shooting. Setting lokasi shooting Balada Kampung Riwil ada di Kampung Seniman Ngipang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta. Hasil wawancara menyatakan:

“Lokasi shooting kita ada di Kampung Seniman Ngipang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta. Setting lokasinya ada di dalam kampung tersebut. Jadi kampung riwil itu seperti kampung yang ada di dalam kampung. Lengkap dengan romantika kehidupan warganya yang ada disitu. Dan adegan yang ada di dalam cerita itu selalu dipotong menjadi beberapa bagian, dengan mengambil lokasi sekitar rumah Pak RT, rumah Fandra, rumah Pak Kliwon, rumah Momon, rumah Paijo, rumah Mas No, rumah Bu Siti, dan jalan-jalan yang ada di kampung. Masing-masing bagian itu selalu dihubungkan melalui dialog singkat.” (Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 9 Oktober 2023)

Lokasi shooting itu terpilih karena kampung tersebut adalah kampung seniman dan beberapa pemain yang berperan di Sitkom Balada Kampung Riwil juga bertempat tinggal disitu jadi warga

kampung mudah menerima aktivitas shooting. Hasil wawancara menyatakan:

“Setting lokasi shootingnya kan ada di dalam kampung dan beberapa pemain di Balada Kampung Riwil ini kan juga tinggalnya disitu jadi warga sekitar pun mudah menerima aktivitas shooting. Dalam tahap persiapan nanti ada semacam *reading* dari masing-masing scene, kemudian baru take gambar atau shooting. Karena lokasinya hanya di Kampung Riwil jadi lokasinya juga ditentukannya tergantung dari alur ceritanya.” (Wawancara dengan Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, 2 Oktober 2023)



Gambar 2. Lokasi Shooting Balada Kampung Riwil

Penentuan lokasi shooting sangat penting dipersiapkan dengan baik karena akan mempengaruhi proses produksi. Penentuan lokasi shooting didasarkan pada alur cerita. Setelah penentuan lokasi shooting yang sesuai dengan kebutuhan cerita dan telah disetujui oleh sutradara maka kru lain yang memiliki kepentingan atau tanggung jawab saat pengambilan gambar akan datang mengunjungi lokasi

tersebut untuk melakukan survey lokasi (*Recce*). Survey lokasi (*Recce*) ini berguna untuk menentukan hal teknis dilapangan.

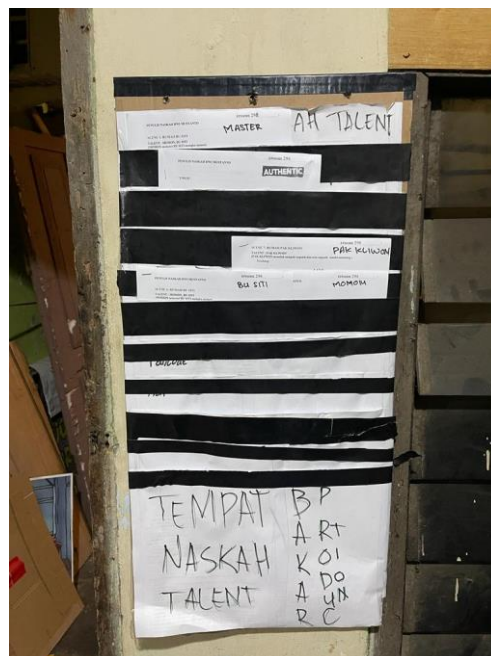
Langkah selanjutnya setelah penentuan lokasi shooting adalah pembuatan naskah cerita. Penulis Naskah adalah orang yang bertanggung jawab menuliskan runtutan isi cerita. Isi cerita yang dibuat adalah pengembangan dari tema dan konsep cerita yang sudah di tentukan dari riset dan diskusi di tahap awal pra produksi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Produksi Bakar Production, Ali Yafi Muzaki, Naskah cerita dibuat 2 hari sebelum shooting dilaksanakan. Hasil wawancara menyatakan:

“Naskah biasanya dibuat sebelum hari H shooting, sistem di sini kejar tayang karena harus upload setiap hari kamis dan minggu. Perlu digaris bawah karena bakar itu sistemnya repetisi atau pengulangan teman-teman disini sudah terbiasa bersama dari lama secara frekuensi dan pemikiran sudah paham mau bagaimana jadi cepat dalam waktu 3 hari sudah bisa menyelesaikan satu episode. Yang paling penting adalah semua anggota disini sudah paham dengan karakter pemain satu dengan yang lain jadi kadang dialognya mengalir begitu saja. Hal tersebut merupakan suatu keuntungan juga karena bakar masih menjunjung tinggi nilai kebersamaan.” (Wawancara dengan Ali Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, 2 Oktober 2023)

Naskah cerita dibuat secara mendadak karena sitkom ini harus upload 2x seminggu dan dialognya pun sederhana karena hanya menceritakan kehidupan sehari-hari warga kampung riwil. Penulis naskah cerita di Bakar Production ada 3 orang Dwi Mustanto, Panggah Rudhita dan Billy Aldi Kusuma. Episode 292-294 penulisan naskahnya dilakukan oleh Panggah Rudhita. Hasil wawancara menyatakan:

“Untuk pembuatan naskah untuk saat ini ada tiga orang yaitu saya (Dwi Mustanto, Mas Billy yang juga pemain di Sitkom ini sebagai Pak RT, dan ada satu lagi itu mas panggah. Kita buatnya secara bergantian. Naskahnya biasanya dibuat 2 hari sebelum produksi atau kadang malah sebelum produksi baru dibikin jadinya kita bikinnya mendadak. Kebetulan untuk episode 292 sampai 294 ini kan temanya Maulid Nabi Muhammad ini di tulis oleh mas panggah naskahnya. Cerita dari Episode 292 sampai 294 ini bersambung masih membahas perginya paijo karena tidak diajak ke Grebek Sekaten” (Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 9 Oktober 2023)

Dalam proses pembuatan naskah cerita tidak selalu draft awal disepakati untuk dijadikan naskah final. Ketika proses pengambilan gambar (shooting) dilakukan, naskah final cenderung akan mengalami penambahan atau improvisasi dari sutradara atau eksekutor akhir.



Gambar 3. Tempat Naskah Talent

Setelah pembuatan dan penulisan naskah cerita berhasil dirampungkan, persiapan yang selanjutnya dilakukan adalah penentuan pemain dan penjadwalannya karena penentuan pemain baru dapat dilakukan setelah ditentukan karakter tokoh yang dibutuhkan. Para pemain di Bakar Production sebagian besar adalah pemain ketoprak dan warga asli yang tinggal di Kampung Riwil. Pemilihan pemain di sesuaikan dengan konflik yang ada setiap episodenya. Hasil wawancara menyatakan:

“Untuk pemilihan pemain hampir 70 persen pemain di bakar adalah pemain ketoprak dan warga asli kampung situ, karena pada sitkom ini berseries ya jadi untuk pemainnya tetap hanya itu saja yang beda hanya di konfliknya. Ada beberapa pemain itu karakter yang diperankan adalah karakter orang itu sendiri di kehidupan sehari-hari.” (Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 9 Oktober 2023)

Di Balada Kampung Riwil ini tidak ada pemeran utama. Semua pemain yang berperan di Sitkom ini berperan sesuai porsinya masing-masing. Semua Pemain di sebuah episode bisa menonjol, tetapi di episode lain bisa saja tidak menonjol. Ini disesuaikan dengan alur dan konflik ceritanya. Di Episode 292 yang menonjol adalah paijo, sedangkan di Episode 293-295 yang menonjol adalah Jolodot yang kangen dan pergi mencari Paijo. Bahkan di Episode 293-295 ini tidak dimunculkan Paijo di dalam Episode itu. Hasil wawancara menyatakan:

“Pemilihan pemainnya menyesuaikan kondisi kesiapan para pemain dan alur ceritanya. Sehingga, apabila seorang pemain sedang sibuk di luar Bakar Production, tidak dimunculkan. Namun, sementara ini di Episode 292-295, karakter paling

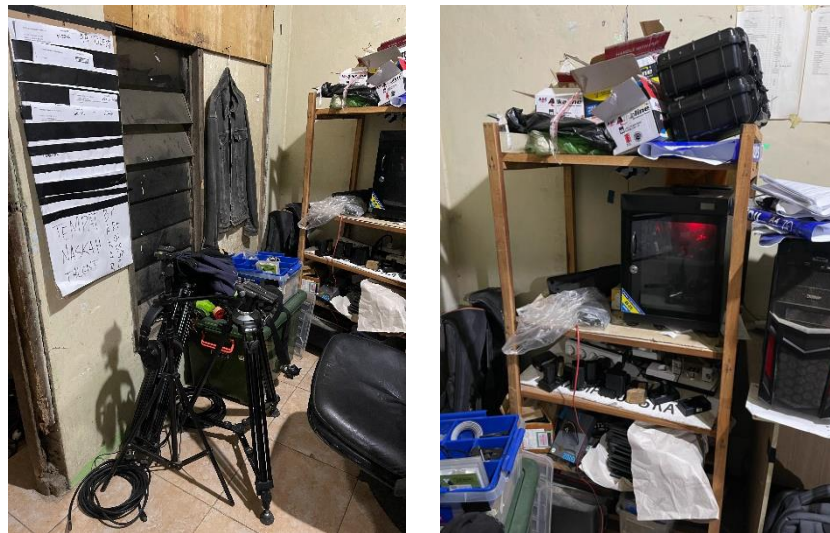
menonjol dan hampir tiap episode muncul adalah Jolodot dkk yang kebingungan mencari Paijo yang Pergi.” (Wawancara dengan Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, 2 Oktober 2023)

Menentukan pemain yang sesuai dengan karakter tokoh dalam scenario terkadang bukan hal yang mudah. Selain harus menemukan tokoh yang sesuai dengan bentuk tubuh, pembawaan dan kemampuan akting dalam memerankan karakter yang ditentukan, Di Balada Kampung Riwil penentuan pemain tidak begitu sulit karena sebagian besar pemainnya adalah pemain ketoprak dan warga asli yang tinggal di kampung riwil selain itu ada beberapa pemain itu karakter yang diperankan adalah karakter orang itu sendiri di kehidupan sehari-hari. Kesulitannya hanya ada di penjadwalannya karena jadwal pemain harus disesuaikan juga dengan konflik yang terjadi dan harus menyesuaikan dengan kondisi kesiapan para pemain.

Setelah penentuan pemain, selanjutnya Tim Produksi melakukan pengecekan alat yang dibutuhkan dalam proses produksi. Orang-orang yang bertanggung jawab atas peralatan mengatur semua keperluan shooting dan menuliskannya dalam sebuah daftar peralatan. Selain daftar peralatan juga dibuat daftar properties yang berisi barang-barang atau alat-alat yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang selama proses produksi nanti. Semua peralatan yang digunakan dalam proses produksi adalah milik Bakar Production. Hasil wawancara menyatakan:

“Alat yang kita gunakan untuk produksi sitkom ini walaupun peralatannya masih dalam seri low tapi kita selalu

memaksimalkan alat yang kita punya, dan alat-alat ini punya Bakar Production. Seperti Kamera Sony A6400, Lensa fix 35, Lensa fix 50, Lensa fix 85, Lensa kit , Tripod, Lighting, Frame, Alligator clamp, Sound dan Clapper.” (Wawancara dengan Ali Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, 2 Oktober 2023)



Gambar 4. Peralatan Produksi Bakar Production

Pengecekan alat penting dilakukan sebelum proses produksi dan para kru wajib memeriksa kondisi peralatan yang akan digunakan supaya tidak ada kerusakan alat yang tidak bisa digunakan yang nantinya akan menghambat proses produksi.

Setelah peralatan, yang selanjutnya dilakukan adalah penentuan biaya produksi. Anggaran besaran biaya produksi telah ditentukan dari awal sebelum produksi dimulai. Tim Manajemen Bakar Production telah menentukan budget khusus untuk produksi Sitkom Balada Kampung Riwil. Biaya produksi untuk setiap episode adalah Rp 2.000.000 diluar gaji pemain. Hasil wawancara dengan Sutradara menyatakan bahwa:

“Untuk sistem budgetingnya setiap episode dianggarkan Rp 2.000.000 diluar gaji pemain. Terkait nominal gaji pemain itu rahasia manajemen. Kalau sistem pembayarannya beberapa pemain dan kru yang inhouse dibayar perbulan dan ada tambahan insentif apabila ada project di luar tayangan youtube reguler. Sumber dari biaya produksi bakar diambil dari income yang asalnya dari Adsense youtube dan medsos, dari Endorse atau iklan, dan dari Iklan televisi.” (Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 19 Oktober 2023)

Mengenai besaran biaya produksi yang dikeluarkan untuk para pemain tidak dapat diketahui dengan pasti karena hal tersebut merupakan rahasia management Bakar Production. Anggaran biaya produksi sangat penting dilakukan untuk mengetahui banyak sedikitnya kebutuhan produksi.

Setelah penentuan biaya produksi, selanjutnya adalah Reading. Reading adalah gladi resik yang dilakukan oleh seluruh komponen tim produksi seperti sutradara, kru dan para pemain sebelum tahap shooting dilakukan. Dalam proses reading ini seluruh pemain secara bersama-sama membaca dan mempelajari naskah. Dalam proses ini semua adegan dalam naskah dilakukan, mulai dari artikulasi, ekspresi, gestur, dialog, dan semua aktivitas yang sesuai dengan naskah. Hasil wawancara menyatakan:

“Dibakar sendiri biasanya dilakukan *reading* pada hari h sebelum shooting biasanya pada saat sebelum take tiap pemain menghafalkan naskahnya masing-masing setelah itu menghafalkan dengan lawan pemain ini bertujuan agar para pemain saling hafal pada bagian-bagian yang ada pada naskahnya masing” (Wawancara dengan Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, 2 Oktober 2023)

Tahapan reading penting dilakukan oleh aktor dan sutradara untuk mengetahui pendalaman karakter bagi aktor. Sutradara juga bisa mengarahkan aktor sesuai dengan karakter yang ingin dibangun. Proses reading ini bisa mengurangi mispersepsi antara aktor dan sutradara dalam memahami karakter film. Mendalami karakter juga bisa dilakukan antar aktor, saling membalas dialog. Ada baiknya setiap reading direkam, agar menjadi bahan evaluasi bagi sutradara dan aktor.



Gambar 5. Proses Reading Sitkom Balada Kampung Riwil

Tahap selanjutnya untuk beranjak ke produksi kru akan melakukan persiapan dan mengambil alat-alat karena di sini para kru sudah hafal dengan jobdesk pada masing-masing tim saat produksi maka tidak dilakukan *briefing* jadi kru dan pemain langsung mempersiapkan diri pada posisi masing- masing di lapangan.

2. Tahap Produksi

Setelah tahap pra produksi dilaksanakan oleh tim produksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi adalah tahap pengimplementasian ide cerita dari tulisan di naskah cerita menjadi

gambar yang bergerak. Tahap produksi Balada Kampung Riwil dilakukan selama 2-3 hari untuk setiap episode.



Gambar 6. Proses Shooting Sitkom Balada Kampung Riwil

Dalam tahap produksi terdapat unit dan peran produksi. Menurut Yafi langkah ini berkaitan dengan bagian teknis yang menempatkan para kru di *jobdesknya* masing-masing. Sebelum proses shooting dilakukan, para kru menyiapkan set serta mengetes kualitas mic. Para kru menyiapkan alat sesuai dengan yang menjadi tanggung jawabnya. Hasil wawancara dengan Yafi selaku Kepala Produksi menyatakan :

“Karena pada bakar production itu sifatnya adalah repetisi jadi biasanya pada saat produksi kita menggunakan teknis yaitu lighting man, audioment dan kameramen, posisi kamera pada set ini biasanya akan di setting pada dua posisi yaitu master atau long shoot yang di posisikan pada satu kamera di depan dan satu di samping kemudian karena keterbatasan alat jadi mengulang scene dengan memindah kedua kamera untuk mengambil angle medium shoot dan close up, jadi untuk teknik pengambilan gambar pada juru kamera terdiri dari master, medium shoot dan close up, pada saat posisi ini biasanya pak Dwi Mustanto selaku sutradara selalu berada di belakang kameramen untuk bertugas memberikan informasi, mengarahkan,

mengatur, memberikan catatan, dan memimpin para aktor agar dapat memerankan karakter masing-masing sebaik mungkin.” (Wawancara dengan Ali Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi 2 Oktober 2023)

Pada saat proses produksi berlangsung, Yafi mengatakan bahwa hasil pengambilan gambar itu akan di review langsung oleh sutradara terkait dengan kelayakan gambar dan audio. Hasil wawancara lain menyatakan:

“Saat proses produksi berlangsung pak Dwi Mustanto juga mereview apakah scene ini sudah layak atau belum kemudian tugas clapper di sini adalah menuliskan kelayakan gambar dan audio sesuai yang diinginkan sutradara. Selanjutnya untuk penataan pada lighting man untuk penataan lighting man biasanya skema dua lampu untuk pencahayaan video menggunakan key light dan fill light. Dengan penambahan kartu pentalan atau dengan kain, skema ini dapat diperkuat.” (Wawancara dengan Ali Yafi Muzaki selaku Kepala Produksi, 2 Oktober 2023)

Selanjutnya untuk per jobdesk dan divisi yang sudah di bagi merekam akan melakukan sesuai dengan pekerjaan mereka setiap pergantian scene mereka akan bergerak dan menata sesuai dengan kebutuhan di scene selanjutnya. Proses shooting dilakukan ketika siang hari hingga menjelang maghrib setiap hari. Produksi Sitkom Balada Kampung Riwil melibatkan serangkaian tahapan yang kompleks dan kolaboratif, mulai dari pra produksi hingga pasca-produksi. Selama proses ini, ada berbagai hambatan yang bisa muncul dan mempengaruhi kelancaran produksi. Hambatan-hambatan yang terjadi saat proses produksi, berkaitan dengan pandemi, sumber daya manusia, dan penyesuaian jadwal.

3. Pasca Produksi

Setelah selesai pengambilan gambar di tahap produksi, langkah selanjutnya adalah tahap pasca produksi. Dalam tahap pasca produksi ada beberapa hal sebagai berikut:

Tahap editing dilaksanakan setelah tahap pengambilan gambar selesai. Editing adalah sebuah proses pemotongan klip-klip video dari hasil pengambilan gambar dalam bentuk video dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut menjadi sebuah video utuh untuk dijadikan sebuah film yang baik dan layak untuk di tonton. Sebelum masuk ke tahap editing terlebih dahulu dilakukan proses loading data dan di rename videonya. Hasil wawancara menyatakan :

“Setelah selesai shooting biasanya loading dulu, gambar yang sudah diambil di reload ke penyimpanan setelah itu ketika semua data sudah di keep ,dari sumber multi Cam ada cam A, Cam B dan sound itu folder di bedakan semua nya dulu, setelah di tempatnya masing-masing di kasih identitasnya dengan jelas gunanya supaya softwarena bisa mengenali, soalnya kalau di kamera sony itu ketika kita selesai merekam pada formatnya nomor filenya mulai dari 0 lagi dan kita kan shooting setiap hari maka dari itu kita setelah *shooting* selalu rename pada hari itu juga menggunakan software yang bernama Advanced.” (Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)



Gambar 7. Proses Editing Sitkom Balada Kampung Riwil

Di Bakar Production Tahap editing meliputi Sinkronisasi, Preview Materi, Cutting dan Selection Shoot, Assembly, dan terakhir Final Edit.

Hasil wawancara lain menyatakan :

“Setelah selesai rename video itu baru masuk ke software sinkronisasi yang bernama Colorizer dari itu tadi kamera A, kamera b dan sound nya supaya pada bagian itu selaras atau sinkroni antara kamera dan audio nya proses ini disebut dengan tahapan sinkronisasi. Setelah tahapan sinkronisasi, masuk tahapan Preview materi pada bagian ini seorang editor menonton seluruh materi yang akan di edit ini akan menjadi gambaran seperti apa hasil syuting dan bisa menjadi bayangan apa yang akan dilakukan terhadap materi syuting tersebut, Setelah itu baru masuk pada Adobe premiere sebagai editing utama.” Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Menurut Bayu Roy Proses editing dalam produksi Balada Kampung Riwil dilaksanakan secara offline dan online. Tahapan Editing Offline adalah proses editing kasar, di mana setiap adegan disusun sesuai dengan urutan pada naskah. Pada tahap ini, hanya dilakukan editing adegan per adegan, tanpa memasukkan efek suara dan efek audio lain seperti musik latar (*music scoring*). Hasil wawancara lain menyatakan :

“Tahapan editing offline akan dilakukan langsung pada malam harinya, setelah melalui proses rename dan sinkronisasi selanjutnya menuju software Adobe Premiere 2021. Editing dilakukan secara offline dan online karena di kita workflownya memang beda kayak di luar ya jadi offline dan online itu agak samar-samar kalau offline di awal kita tetep cut to cut atau memperhatikan potongan – potongan dan menggabungkan video dan audio supaya sesuai dengan bibir talent dari tiap adegan dan scenenya ini dinamakan dengan teknik Cutting dan Selection shoot yaitu proses menyeleksi atau mengkurasi footage-footage berkualitas baik, dari semua footage yang dimiliki. Pengerjaan editing offline biasanya memerlukan waktu kurang lebih 4- 5 jam untuk editing yang masih mentah ini dilakukan setelah selesai shooting dan nanti untuk final editingnya biasanya pada hari H sebelum upload ke youtube.” (Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Pada proses editing offline ini ada tahapan yang dilalui sebelum masuk ke editing online yaitu *Assembly*, *Assembly* merupakan proses penyusunan gambar atau shot berdasarkan dengan naskah yang ada. Setelah *shot* sudah tersusun sesuai dengan plot cerita di dalam naskah, selanjutnya masuk ke tahap *rough cut*. Tahap *rough cut* ialah penyusunan kasar *shot-shot* yang sudah dipilih dan pasti digunakan. Hasil wawancara dengan editor Sitkom Balada Kampung Riwil menyatakan:

“Setelah itu masuk ke bagian *Assembly* pada bagian ini menyatukan beberapa bagian menjadi satu kesatuan, Setelah semua file sudah di seleksi dan disusun dengan rapi, kumpulan *footage* tersebut mulai disusun ke dalam timeline editing, pada tahapan ini shot dan scene disusun di sesuaikan pada alur yang terdapat pada naskah tujuannya agar shot-shot ini memiliki alur cerita.” (Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Setelah selesai editing offline yang selanjutnya adalah editing online. Editing Online dilakukan setelah melalui tahap *picture locked*. Pada kegiatan editing online ini, susunan adegan yang sudah disetujui atau *picture locked* ditambahkan efek suara, *music scoring* (musik latar), serta efek visual lain seperti *coloring*, serta *special effect*. Proses edit *coloring* pada setiap *scene* dilakukan sama seperti halnya melakukan editing pewarnaan dalam sebuah foto. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu membangun keindahan visual, seperti merubah warna gambar menjadi hitam putih, sephia, menaikkan atau menurunkan kontras kualitas gambar, dan lain-lain. Selain untuk tujuan estetika,

pewarnaan ini juga bertujuan untuk membangun suasana sesuai dengan plot cerita, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan. Hasil wawancara lain menyatakan :

“Setelah editing offline tahap selanjutnya adalah masuk kedalam editing online yaitu grading dan menambah sfx atau sound effect ini pada tahapan grading sendiri untuk bakar production jarang di gunakan , di gunakan ketika ada bagian suatu scene yang saturasi cahayanya kurang saja atau ada adegan yang mengharuskan warnanya beda dari scene lainnya. Sebelumnya secara teknis pengambilan gambar untuk warna dari kamera itu sudah disamakan atau di *setting* pada saat produksi, jadi untuk jumping gambar dan warna itu tidak ada. Secara teknik langsung Adjustment layer sudah sama warnanya tinggal menambahkan untuk bumper dan *scene- scene* tertentu saja, untuk sound effect atau Effect suara merupakan suara selain percakapan dialog yang dihasilkan oleh orang ataupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang. Di Bakar Production sendiri biasanya sound effect diberikan untuk membuat kesan realita didalam ruang cerita, menciptakan ilusi dan juga mood dalam cerita. Efek suara yang diberikan bisa berkaitan dengan kejadian di dalam atau di luar scene seperti suara tertawa pada adegan yang lucu suara ayam pada pagi hari dan lain- lain, dalam video Bakar production sendiri lebih banyak memberikan Sound effect. di awal video biasanya juga di tambahkan lagu hompimpah dengan ciri khas dan versi bakar production. Untuk waktu pengerjaan editing online adalah pada hari h sebelum upload ini biasanya memerlukan waktu kurang lebih 2- 3 jam sebelum jam upload.” Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)



Gambar 8. Final Editing

Setelah selesai tahap editing selesai dilakukan, tim produksi akan melakukan penyeleksian kelayakan sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295 yang akan ditayangkan di Channel Youtube Bakar Production. Penyeleksian akan dilakukan oleh sutradara Balada Kampung Riwil.

“Tahap penyeleksiannya di Bakar Production ada dua cara biasanya kalau bisa langsung ketemu kita preview langsung kalau tidak ya kita render trus di kirim drive karena biasanya editor tidak bisa ketemu langsung dengan sutradaranya itu karena editing selesainya malem.” Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Setelah di preview oleh sutradara, tim akan melanjutkan penyeleksian terkait dengan keamanan video untuk menghindari pelanggaran hak cipta (copyright).

“Setelah di preview sutradara selanjutnya kita melakukan Quality Control kayak ini nanti aman tidak terkena copyright atau tidak. Biasanya itu kita test dulu dengan cara mencoba mengupload sedikit dari video tersebut dan biasanya kalau ada adegan atau hal-hal yang membicarakan untuk tidak semua umur kita beri peringatan dulu di awal video.” Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Setelah dilakukan penyeleksian, tahap yang selanjutnya adalah uji pemasaran produk yang akan diunggah.

“Uji pemasaran biasanya dilakukan sebelum pengunggahan produk. Sebelum pengunggahan biasanya dibuatkan teaser yang durasinya 1 menit yang berisi cuplikan-cuplikan part-part yang menarik dari episode yang akan tayang. Biasanya teasernya akan diupload di Media social tiktok, facebook dan Instagram.” Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Tahap terakhir yang dilakukan oleh editor adalah pengunggahan ke youtube. Sebelum diunggah ke youtube Bayu Roy menjelaskan bahwa terlebih dahulu menambahkan design thumbnail dan description box.

“Sebelum di unggah ke channel youtube Bakar Production biasanya tim editor akan menambahkan design thumbnail yang gunanya untuk menarik penonton dan memberikan kesan awal, design thumbnailnya biasanya isinya judul episode dan foto pemain yang menonjol di episode itu. Selanjutnya juga ditambahkan description box yang isinya sepatah dua patah kata dari kami dan media social serta CP Bakar Production.” (Wawancara dengan Bayu Roy selaku Koordinator Editor, 19 Oktober 2023)

Setelah pengunggahan ke Channel Youtube menurut Dwi Mustanto ada lagi tahap evaluasi yang dilakukan oleh kru tim produksi untuk memperbaiki kekurangan yang ada di dalam proses produksi agar tidak ada kesalahan terjadi di produksi yang selanjutnya dan bisa menghasilkan konten yang menarik. Pelaksanaan evaluasi ini dilaksanakan saat selesai pengambilan gambar maupun saat sesudah diunggah di youtube.

“Evaluasi biasanya dilakukan saat ada masalah pengambilan gambar, tim akan memberikan evaluasi supaya produksi kedepannya lebih baik lagi. Kalau pas ada kendala pengambilan gambar itu biasanya nanti diperbaiki pas proses editing. Evaluasi kita juga tidak selalu soal masalah teknis. Kita biasanya juga melakukan evaluasi setelah tayang, kalau ada evaluasi ya kita sampaikan kalau tidak ya tidak, tapi evaluasi kalau secara umum ya biasanya kita rapat bulan . Banyak hal yang di evaluasi terutama tentang komentar di youtube kemudian lebih ke pola kerja atau memperbaiki sistem kerja dan kedisiplinan.” (Wawancara dengan Dwi Mustanto selaku sutradara, 19 Oktober 2023).

C. Analisis Hasil Penelitian

Balada kampung riwil adalah serial drama komedi berbahasa Jawa yang menampilkan keseharian kehidupan masyarakat di kampung riwil yang di produksi oleh Bakar Production. Kampung riwil sendiri adalah sebuah kampung fiktif dalam sitkom balada kampung riwil. ide cerita ini dilatarbelakangi oleh isu-isu yang sedang berkembang atau kekinian. Selain itu bisa juga menggunakan momentum-momentum hari besar yang ada di bulan itu. Harapan dari adanya penentuan tema cerita ini adalah untuk mempermudah penulis naskah dalam menentukan struktur atau kerangka cerita. Tema ceritanya adalah cerita sehari-hari problematika warga yang kocak, konyol tapi juga tak jarang penuh dengan drama dan mengharukan. Konsep dari sitkom ini adalah menyajikan hiburan yang sarat dengan pitutur Jawa. Ide ceritanya dilatarbelakangi oleh isu-isu yang sedang berkembang atau kekinian. Selain itu bisa juga menggunakan momentum-momentum hari besar yang ada di bulan itu. (Wawancara dengan Dwi Mustanto)

Pelaksanaan proses produksi sitkom ini tak lepas dari tahapan yang dilalui yakni proses produksi. Mengacu pada teori produksi milik Gill Branston dan Roy Stafford (2003) yang menyatakan bahwa dalam produksi sebuah produk, prosesnya melalui 3 tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi yang saling berhubungan. Penulis akan menghubungkannya dengan proses produksi Sitkom Balada Kampung Riwil yang di tayangkan di Channel Youtube Bakar Production.

1. Pra Produksi

Pra produksi ini adalah tahap awalan yang akan dilakukan, dikarenakan apabila tahapan ini dirinci dan dijalankan secara baik, berguna untuk keberlangsungan selama proses produksi berlangsung (Wibowo, 2007). Dalam tahap pra produksi ini Tim Bakar Production melakukan penelitian/penemuan ide yang terdiri dari penentuan tema dan ide cerita. Kemudian dilanjutkan dengan persiapan produksi seperti setting lokasi, pembuatan naskah cerita, penentuan pemain, pengecekan alat yang dibutuhkan, biaya produksi dan reading.

a. Tahap Penelitian/Penemuan Ide

Tahap ini produser memberikan temuan ide maupun gagasan dalam melakukan penelitian serta naskah yang tertulis ataupun penulis memberi perkembangan gagasan untuk jadi sebuah tulisan setelah dilakukannya riset (Wibowo, 2007). Pada tahap penelitian/penemuan ide dalam tahap pra produksi Balada Kampung Riwil ini tim produksi melakukan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan tema cerita untuk menghasilkan konsep cerita. Sebelum menentukan tema biasanya Tim Produksi Bakar Production melakukan riset dan diskusi untuk menemukan ide. Selain dari riset bisa juga penemuan ide nya berasal dari isu-isu yang berkembang atau kekinian.

1) Riset dan Diskusi

Riset merupakan komponen utama dari pra produksi. Sebab penelitian adalah bagian penting dari pekerjaan media ilmiah dan produksi, biasanya didahului dengan negosiasi singkat (Branston & Stafford, 2003). Pelaksanaan Riset dan Diskusi oleh Tim Produksi Bakar Production dilakukan untuk mencari ide. Ide atau gagasan ini bisa diciptakan dari mana saja. Riset dilakukan dengan cara mencari topik-topik yang sedang viral atau sesuatu yang menarik. Selain itu bisa juga menggunakan momentum-momentum hari besar yang ada di bulan itu. Di Bakar Production sendiri dilakukan improvisasi dari beberapa tawaran dan itu ditentukan on the spot pada saat dilakukan diskusi. Beberapa bisa memberikan idenya masing-masing jika semua tim sudah setuju kemudian di eksekusi.

2) Penentuan Tema dan Konsep Cerita

Penentuan tema dan konsep cerita merupakan langkah awal yang dilakukan setelah mendapatkan ide dari riset dan diskusi yang sudah dilakukan oleh tim produksi. Pada saat produksi Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295 bertepatan di Bulan September ada peringatan Maulid Nabi Muhammad. Tema cerita untuk episode tersebut diambil dari peringatan itu kemudian ditambahkan

konflik supaya lebih menarik. Di Episode 292-295 ini masih satu tema cerita tetapi permasalahan di setiap Episode dibuat berbeda-beda. Episode 292 menceritakan tentang perginya paijo karena kecewa tidak ada yang mengajak pergi ke Grebek Sekaten, Episode 293 menceritakan tentang Paijo yang belum mau pulang kerumah, Episode 294 menceritakan tentang Jolodot yang kangen dengan Paijo dan Episode 295 menceritakan tentang Jolodot yang akhirnya pergi menyusul Paijo. Setiap Episode Balada Kampung Riwil selalu mengetengahkan judul sebagai acuan alur cerita.

Jadi dalam penentuan tema dan konsep cerita di pra produksi termasuk dalam tahap penelitian/penemuan ini ditentukan berdasarkan hasil riset dan diskusi yang telah disepakati oleh tim bakar production yaitu Peringatan Maulid Nabi Muhammad.

Berdasarkan beberapa hasil diatas peneliti memahami bahwa tahap penelitian/penemuan ide merupakan langkah yang sangat penting dan perlu didiskusikan secara matang oleh tim produksi bakar production. Hasil riset dan diskusi dalam tahap ini menghasilkan sebuah tema dan konsep cerita yang diangkat dalam episode 292-295.

b. Persiapan

Setelah tahap penelitian/penemuan ide tahap selanjutnya adalah tahap persiapan. Tim produksi melakukan berbagai persiapan yang penting dilakukan dengan baik agar proses produksi juga dapat dilaksanakan dengan maksimal. Tahapan ini biasanya berupa setting lokasi, pembuatan naskah cerita, penentuan pemain, pengecekan alat yang dibutuhkan, biaya produksi, dan reading.

1) Penentuan Lokasi Shooting

Langkah persiapan yang dilaksanakan oleh tim produksi yang pertama adalah penentuan lokasi shooting. Setting lokasi shooting balada kampung riwil ada di Kampung Seniman Ngipang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta. Kampung riwil itu seperti Kampung yang ada di dalam kampung. Lengkap dengan romantika kehidupan warganya yang ada disitu. Adegan yang ada di dalam cerita itu selalu dipotong menjadi beberapa bagian, dengan mengambil lokasi sekitar rumah Pak RT, rumah Fandra, rumah Pak Kliwon, rumah Momon, rumah Paijo, rumah Mas No, rumah Bu Siti, dan jalan-jalan yang ada di kampung. Masing-masing bagian itu selalu dihubungkan melalui dialog singkat.

2) Pembuatan Naskah Cerita

Naskah cerita dibuat sebelum hari H shooting, yaitu H-2 hari sebelum dilaksanakannya shooting Sitkom Balada Kampung Riwil. Penulis naskah cerita di Bakar Production ada 3 orang Dwi Mustanto, Panggah Rudhita dan Billy Aldi Kusuma. Episode 292-294 penulisan naskahnya dilakukan oleh Panggah Rudhita. Episode 292-295 mengusung tema cerita Maulid Nabi Muhammad dengan konfliknya adalah Paijo yang pergi dari Kampung Riwil karena tidak ada yang mengajak pergi ke Grebek Sekaten.

3) Penentuan Pemain

Para pemain di Bakar Production sebagian besar adalah pemain ketoprak dan warga asli yang tinggal di Kampung Riwil. Ada beberapa pemain karakter yang diperankan adalah karakter orang itu sendiri di kehidupan sehari-hari. Pemilihan pemain di sesuaikan dengan konflik yang ada setiap episodenya. di Episode 292-295 Paijo hanya di munculkan di Episode 292, di Episode selanjutnya tidak ada Paijo karena di Episode tersebut Paijo di ceritakan pergi dari Kampung Riwil.

Di Balada Kampung Riwil ini tidak ada pemeran utama. Semua pemain yang berperan di Sitkom ini berperan sesuai porsinya masing-masing. Semua Pemain di sebuah

episode bisa menonjol, tetapi di episode lain bisa saja tidak menonjol. Ini disesuaikan dengan alur dan konflik ceritanya. Di Episode 292 yang menonjol adalah paijo, sedangkan di Episode 293-295 yang menonjol adalah Jolodot yang kangen dan pergi mencari Paijo.

4) Pengecekan Alat

Pelaksanaan proses produksi Sitkom Balada Kampung Riwil ini membutuhkan adanya alat untuk merekam dan mengedit hasil dari pengambilan gambar. Peralatan yang dibutuhkan dalam produksi Sitkom Balada Kampung Riwil diantaranya adalah

Tabel 2. Alat Produksi Bakar Production

ALAT			
ITEM	UNIT	ITEM	UNIT
<i>Kamera</i>		<i>Suport lighting</i>	
Kamera sony A6400	2	Filter biru (CBT)	1
Lensa E Sony 35mm F1.8	1	Filter orange (CTO)	2
Lensa E Sony 50mm F1.8	1	Kalkir	2
Lensa Kit 16-50mm F3.5	2	Kain putih	3
<i>Suport kamera</i>		Perlengh	5
Memory card sandisk extreme 150 mbps	1	Pollyfoam kecil	4
Memory card sandisk extreme pro 170 mbps	2	Pollyfoam besar	3
Monitor feelworld f7 plus	1	Stand light (tanpa merk)	2
Monitor feelworld f5 “5 inch”	1	Stand light excel	5
Monitor vitrox	1	C- Stand	2
Cage kamera andoer	1	Cutter light	5 (set)
Magic arm 11fotopro	1	Sandbag	10
Nd filter fotga 82mm	1	Reflektor godox besar	1
Adapter step up ring 49mm- 82mm	2	Sofbox godox	2
Baterai kamera sony	2		
Baterai kamera wassabi	2	<i>Sound</i>	
Baterai kamera kingma	1	H1N	2
Baterai kingma NP-F550/570	2	H6N	1
Baterai NPF wassabi	7		
Charger Baterai kamera wassabi	2	<i>Suport sound</i>	
Charger Baterai NPF wassabi	2	Clip On Saramonic	2
Adapter ugreen micro to HDMI	2	Baterai Alkaline AAA	
Kabel HDMI TO HDMI vention	2	Memory Card Toshiba 16gb	1
Tripod	1	Kabel Adapter Headphone Vention	1

Tripod kingjoy vt 2500	1	Headphone Audio Technica 5100is	1
Tripod takara vit 283	1	Headphone Gaming..	1
Stand light takara	1	Baterai Cas Boring.	
Ball head takara	1	Cash Baterai Boring	2
		Mic Rode	2
Lampu		Sabuk Sound	4
Lampu led putih tamam 300 watt	2		
Lampu Cwc	1		
Lampu SL 150	2		
Lampu yongnuo 600l	1		
Lain lain			
HT + CAS Pofung	3		
Drybox saramonic	1		
Box saramonic	2		
Box besar	1		
Tangga Krisbow	1		
Troli krisbow	1		
Kursi bakso	3		
Tas lampu	2		
Tas lightstand	2		
Tas kamera	1		
Tas sound	1		
Printer hp	1		
Printer Hp Ink tank 110 series	1		

5) Biaya Produksi

Sistem budgeting untuk biaya produksi setiap episode dianggarkan Rp 2.000.000 diluar gaji pemain.

Sistem pembayaran pemain Sitkom Balada Kampung Riwil dan Kru yang inhouse adalah fee perbulan dan ada tambahan insentif apabila ada project di luar tayangan youtube reguler.

Sumber dari biaya produksi bakar production diambil dari

income yang asalnya dari AdSense youtube dan medsos, dari Endorse atau iklan, dan dari Iklan televisi.

6) *Reading*

Reading digunakan untuk mempersiapkan talent sebelum masa produksi. Pada tahapan ini, setiap *talent* membaca naskah untuk mempelajari karakter dan adegan yang diperankan. *Reading* sangat berguna untuk menyingkat waktu pada saat *shooting* agar berjalan lebih efektif. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, sebelum pra produksi dilakukan reading atau gladi resik setiap scene (setting dimana kejadian itu berlangsung) yang dilakukan oleh seluruh komponen seperti sutradara, kru, dan para pemeran. Di bakar production reading dilakukan pada hari h sebelum shooting. Sebelum take setiap pemain menghafalkan naskahnya masing-masing setelah itu menghafalkan dengan lawan pemain ini bertujuan agar para pemain saling hafal pada bagian-bagian yang ada pada naskah nya masing

2. Produksi

Menurut Gill Branston dan Roy Stafford (2003) tahap produksi adalah tahap yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk jadi. Setelah tahap persiapan adalah pra produksi selesai, maka tahap produksi yang dikerjakan oleh tim Bakar Production diantaranya adalah :

a. Unit dan Peran Produksi

Beberapa unit dibentuk untuk melakukan tugas produksi mulai dari produser, sutradara atau editor, Peneliti, Personal Kreatif, Personal Teknik, Freelance, Personal Administrasi, Artis maupun orang yang paham Hukum Produksi Siaran (Gill Branston and Roy Stafford, 2003). Pada saat proses produksi berkaitan dengan bagian teknis yang menempatkan para kru di *jobdesknya* masing-masing untuk merealisasikan rancangan naskah cerita yang ditulis oleh penulis naskah menjadi gambar yang bercerita.

Di bakar production teknis yang digunakan adalah *lighting man*, *audioment* dan kameramen. Posisi cameramen akan di setting menjadi dua posisi yaitu master dan long shoot yang diposisikan pada satu kamera didepan dan satu kamera di samping. Karena adanya keterbatasan alat jadi pada saat pengulangan scene dilakukan dengan cara memindahkan kedua kamera untuk mengambil angle medium shoot dan close up. Saat pengambilan angle medium shoot dan close up sutradara akan selalu berada di belakang cameramen untuk memberikan informasi, mengarahkan dan mengatur, memberikan catatan dan memimpin para actor agar dapat memerankan karakter masing-masing dengan sebaik mungkin.

Saat proses produksi berlangsung Sutradara juga mereview apakah scene ini sudah layak atau belum. Kemudian Clapper akan menuliskan kelayakan gambar dan audio sesuai yang diinginkan oleh sutradara. Selanjutnya untuk penataan pada lighting menggunakan skema dua lampu untuk pencahayaan video menggunakan key light dan fill light. Dengan penambahan kartu pentalan atau dengan kain agar skema ini dapat diperkuat.

Untuk jobdesk dan divisi yang sudah di bagi mereka akan melakukan sesuai dengan pekerjaan mereka dan setiap pergantian scene mereka akan bergerak dan menata sesuai dengan kebutuhan di scene selanjutnya. Proses shooting dilakukan ketika siang hari hingga menjelang maghrib setiap hari. Di Bakar Production proses shooting bersifat repetisi.

b. Hak Cipta dan Perizinan

Produk media yang ditayangkan seringkali bersifat referensial dan intertekstual, maksudnya adalah memanfaatkan bahan yang sudah ada sebelumnya. Dalam industry komersial hampir semuanya memiliki sifat komersial yang potensial dan bisa digunakan dalam publikasi lain. Contohnya adalah penggunaan Sountrack dalam pembuatan konten harus mendapatkan izin dari label tersebut. Di bakar production sendiri menggunakan music untuk soundtrack yang no copyright dengan pencantuman sebuah sumber didalamnya.

3. Pasca Produksi

Tahap terakhir dari proses produksi adalah tahap pasca produksi. Pasca produksi yang dimaksud adalah penyelesaian akhir atau penyempurnaan produksi. Setelah selesai tahap produksi bahan utama yang dihasilkan membutuhkan beberapa aktivitas yang berbeda. Gill Branston and Roy Stafford menyusun tahap akhir dalam pasca produksi sebagai berikut :

a. Editing

Di Bakar Production Tahap editing meliputi Sinkronisasi, Preview Materi, Cutting dan Selection Shot, Assembly, dan terakhir Final Edit.

1) Sikronisasi

Sebelum dilakukan sinkronisasi setelah selesai shooting gambar yang sudah diambil di reload ke penyimpanan setelah itu ketika semua data sudah di keep dari sumber multi Camp (Cam A, Cam B dan sound) dibuat folder untuk membedakan, setelah ditempatnya masing-masing diberikan identitasnya dengan jelas agar software bisa mengenali. Selain itu juga dilakukan rename menggunakan software Advanced. Setelah selesai rename video itu baru masuk ke software sinkronisasi yang bernama Colorizer dari itu tadi kamera A, kamera B dan sound nya supaya pada bagian itu selaras atau sinkron antara kamera dan audionya proses ini disebut dengan tahapan sinkronisasi.

2) Preview Materi

Setelah tahapan sinkronisasi, masuk tahapan Preview materi pada bagian ini seorang editor menonton seluruh materi yang akan di edit ini akan menjadi gambaran seperti apa hasil syuting dan bisa menjadi bayangan apa yang akan dilakukan terhadap materi syuting tersebut, Setelah itu baru masuk pada Adobe premier sebagai editing utama

3) Cutting dan Selection Shot

Proses editing dalam produksi Balada Kampung Riwil dilakukan secara offline dan online. Tahapan editing offline akan dilakukan langsung pada malam harinya, setelah melalui proses rename dan sinkronisasi selanjutnya menuju software Adobe Premier 2021. Editing offline langkah awalnya adalah cut to cut atau harus memperhatikan potongan-potongan dan menggabungkan video dan audio supaya sesuai dengan bibir talent dari tiap adegan (mensinkronkan file visual dan audio). Scenanya ini dinamakan dengan teknik *Cutting* dan Selection shoot yaitu proses menyeleksi atau mengkurasi footage-footage berkualitas baik, dari semua footage yang dimiliki. Pengerjaan editing offline biasanya memerlukan waktu kurang lebih 4-5 jam untuk editing yang masih mentah ini dilakukan setelah selesai shooting.

4) Assembly

Tahap assembly adalah mengurutkan semua footage yang sudah disinkronkan berdasarkan urutan scene. Pada tahap Assembly ini disatukan beberapa bagian menjadi satu kesatuan, Setelah semua file sudah di seleksi dan disusun dengan rapi, kumpulan footage tersebut mulai disusun kedalam timeline editing, pada tahapan ini shot dan scene disusun di sesuaikan pada alur yang terdapat pada naskah tujuannya agar shot-shot ini memiliki alur cerita. Tahap Assembly ini akan berguna untuk proses offline editing untuk mencari semua footage yang sudah sinkron.

5) Final Edit

Setelah editing offline tahap selanjutnya adalah masuk kedalam editing online yaitu grading dan menambah SFX atau sound effect ini pada tahapan grading untuk bakar production jarang di gunakan, hanya digunakan ketika ada bagian suatu scene yang saturasi cahayanya kurang saja atau ada adegan yang mengharuskan warnanya beda dari scene lainnya. Sebelumnya secara teknis pengambilan gambar untuk warna dari kamera itu sudah disamakan atau disetting pada saat produksi, jadi untuk jumping gambar dan warna itu tidak ada. Secara teknik langsung Adjustment layer sudah sama warnanya tinggal menambahkan untuk bumper dan scene-scene tertentu saja, untuk sound effect

atau Effect suara merupakan suara selain percakapan dialog yang dihasilkan oleh orang ataupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang.

Di Bakar Production sendiri biasanya sound effect diberikan untuk membuat kesan realita didalam ruang cerita, menciptakan ilusi dan juga mood dalam cerita. Efek suara yang diberikan bisa berkaitan dengan kejadian di dalam atau di luar scene seperti suara tertawa pada adegan yang lucu suara ayam pada pagi hari dan lain- lain, dalam video Bakar production Sendiri lebih banyak memberikan Sound effect. di awal video biasanya juga di tambahkan lagu hompimpah dengan ciri khas dan versi bakar production. Untuk waktu pengerjaan editing online adalah pada hari H sebelum upload ini biasanya memerlukan waktu kurang lebih 2- 3 jam sebelum jam upload.

b. Finishing

Setelah tahap editing selesai dilakukan, Tim Bakar Production akan melakukan penyeleksian kelayakan Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295. Tahap penyeleksian ini akan dilakukan oleh Sutradara. Tahap penyeleksiannya di Bakar Production ada dua cara yang pertama adalah tim editor bertemu langsung dengan sutradara atau jika waktunya tidak memungkinkan tim editor akan merender draft kemudian dikirim drive ke sutradara. Setelah dipreview oleh sutradara, tim akan melanjutkan penyeleksian terkait dengan keamanan video

untuk menghindari pelanggaran hak cipta (copyright). Tim akan melakukan Quality Control terkait dengan keamanan konten dengan cara mencoba mengupload sedikit dari video tersebut di youtube.

c. Uji Pemasaran

Uji pemasaran dilakukan sebelum pengunggahan ke Channel Youtube Bakar Production. Sebelum pengunggahan biasanya dibuatkan teaser yang durasinya 1 menit yang berisi cuplikan-cuplikan part-part yang menarik dari episode yang akan tayang. Biasanya teasernya akan diupload di Media social tiktok, facebook dan Instagram.

d. Design Thumbnail

Design Thumbnail penting dilakukan untuk menarik penonton. Thumbnail adalah gambaran awal video yang sudah di upload di Channel Youtube Bakar Production yang gunanya adalah untuk memberikan kesan awal ke penonton. Design thumbnailnya biasanya isinya judul episode dan foto pemain yang menonjol di episode itu.

e. Description Box

Description box adalah penjelasan singkat mengenai gambaran alur cerita yang ada di episode tersebut. Description box ini akan dibuat penjelasan secara singkat sesuai dengan konsep cerita Episode 292-295 Balada Kampung Riwil. Selanjutnya juga ditambahkan description box yang isinya sepatah dua patah kata dari kami dan media social serta CP Bakar Production.

f. Evaluasi

Setelah pengunggahan ke Channel Youtube ada lagi tahap evaluasi yang dilakukan oleh tim Bakar Production untuk memperbaiki kekurangan yang ada di dalam proses produksi agar tidak ada kesalahan terjadi di produksi yang selanjutnya dan bisa menghasilkan konten yang menarik. Pelaksanaan evaluasi ini dilaksanakan saat selesai pengambilan gambar maupun saat sesudah diunggah di youtube. Evaluasi biasanya dilakukan saat ada masalah pengambilan gambar, tim akan memberikan evaluasi supaya produksi kedepannya lebih baik lagi. Jika ada kendala di proses pengambilan gambar akan diperbaiki pada proses editing. Selain itu Bakar Production juga melakukan evaluasi setelah tayang pada saat rapat bulan. Banyak hal yang di evaluasi terutama tentang komentar di youtube kemudian lebih ke pola kerja atau memperbaiki sistem kerja dan kedisiplinan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis proses produksi di Channel Youtube Bakar Production, peneliti menyimpulkan bahwa proses produksi yang diterapkan oleh Bakar Production yang di fokuskan pada Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295 menggunakan tiga proses produksi yang saling berkaitan. Adapun proses produksi Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 292-295 di Channel Youtube Bakar Production yang ditinjau dari Teori Gill Braston dan Roy Staford diantaranya adalah Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Proses kreatif di balik layar sitkom balada kampung riwil di channel youtube bakar production dengan menggunakan teori Gill Branston dan Roy Staford melalui tiga tahapan yang saling berkaitan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi tim melakukan serangkaian proses mulai dari penelitian/penemuan ide yang terdiri dari penentuan tema dan ide cerita. Kemudian dilanjutkan dengan persiapan produksi seperti setting lokasi, pembuatan naskah cerita, penentuan pemain, pengecekan alat yang dibutuhkan, biaya produksi dan reading untuk keberlangsungan di tahap selanjutnya yaitu produksi. Sedangkan untuk tahap produksi ini tim Bakar Production akan mengerjakan tugas secara teknis untuk pengambilan gambar yang sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Selanjutnya untuk tahap akhir yaitu pasca produksi tim Bakar Production akan melaksanakan editing, pemasaran/uji peninjauan, finishing, desain thumbnail, description box, dan evaluasi.

Di Bakar Production proses shooting bersifat repetisi. Dalam pembuatan kontennya, Bakar Production memiliki 3 Produksi antara lain : 1) Reguler, yaitu melakukan proses produksi konten yang dilakukan setiap hari/*running season*. 2) Film, yaitu melakukan proses produksi yang sesuai dengan momen atau situasi yang sekarang. 3) Endorse, yaitu pembuatan konten sesuai dengan permintaan *client*. Didalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian pada produksi Reguler. Di Bakar Production dalam proses shooting konten regularnya yaitu Balada Kampung Riwil masih menggunakan alat seri low, meskipun seri low dengan kreatifitas tim produksi yang tinggi bisa dimaksimalkan penggunaannya sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini adalah peneliti hanya mengikuti atau melakukan observasi pada aktivitas proses produksi Sitkom Balada Kampung Riwil Episode 294 di Bakar Production, selain itu pada episode 292, 293 dan 295 yang masih satu tema cerita peneliti tidak mengikuti secara langsung peneliti tidak mengikuti proses produksi secara langsung. Peneliti menggambarkan Proses Produksi Sitkom Balada Kampung Riwil melalui keterangan informan dari hasil wawancara serta berdasarkan dokumen berupa foto dan materi saat proses produksi di Episode 292, 293 dan 295 karena bakar sifat nya repetis jadi di setiap episode nya melalui proses produksi yang sama.

C. Saran

1. Penelitian mengenai proses produksi sebuah *production house* dapat digunakan untuk penelitian mahasiswa Fakultas Ushuludin dan Dakwah khususnya program Komunikasi dan Penyiaran Islam.
2. Dengan adanya penelitian ini Bakar Production bisa menjadikan bahan evaluasi agar lebih bisa memberikan karya terbaiknya yang tidak sekedar menghibur untuk mengejar popularitas semata namun juga mengedukasi dan memberikan pesan-pesan kepada para subscriber dan penonton setianya.
3. Kedepannya Bakar production bisa berkolaborasi dengan dinas dinas yang ada di Surakarta dan masyarakat para pecinta seni agar sitkom balada kampung riwil kedepannya lebih di kenal oleh masyarakat luas .
4. Untuk penelitian selanjutnya agar bisa meneliti dibagian proses produksi tetapi dari segi proses film , karena bakar sendiri memiliki 3 jenis produksi Dalam pembuatan kontennya, Bakar Production memiliki 3 Produksi antara lain leguler yang di teliti saat ini oleh penulis, produksi film dan produksi endors .

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. I., & Darajat, D. M. (2022). Dakwah dalam Perspektif Organisasi Produksi. *Meyarsa: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Dakwah*, 3(1), 37–51.
- Abraham, A. (2011). Sukses menjadi artis dengan youtube. *Surabaya: Reform Media*.
- Afrizal, M. A. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Sebagai Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ahsani, H. F. (2021). *Proses branding Kallia Coffee dalam menghadapi persaingan bisnis*. UMSU.
- Arjasa, K., & Sumenep, K. (2022). "Volume 3, No. 2, Nopember 2022." 3(2), 301–309.
- Branston, G., & Stafford, R. (2003). *The media student's book*. Psychology Press.
- Edib, L. (2021). *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital*. DIVA PRESS.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarvidgram. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 259–272.
- Fralinger, B., Owens, R., & others. (2009). You Tube as a learning tool. *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*, 6(8).
- Handayani, N. A. (2017). Problematika Produksi Program Dakwah Religi Televisi "Islam Itu Indah. *Universitas Muhammadiyah Pro. DR. Hamka Dan Universitas Indonesia (p. 116)*. Jakarta, SIMAKIP UHAMKA .
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, observasi, dan focus groups: Sebagai instrumen penggalan data kualitatif*.
- Irwansyah, C. I. (2021). Kolaborasi Produksi Konten Youtube melalui Multi-Channel Network: Studi pada Kreator Sandy SS dengan Collab Asia. *Jurnal Riset Komunikasi Jurkom Vol. 4 No, 1*, 145.
- Isetti, G., Innerhofer, E., Pechlaner, H., & De Rachewiltz, M. (2020). *Religion in the age of digitalization: From new media to spiritual machines*. Routledge.
- Iskandar, T. P., & Wardiani, W. (2020). Penerapan Paperless Sebagai Media

- Komunikasi Digital. *Penerapan Paperless Sebagai Media Komunikasi Digital*, 6(2), 95–99.
- KPI. (2009). Peraturan Pedoman Siaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Laoli, M. I., Ndraha, A. B., & Telaumbanua, Y. (2022). Implementasi Sipd Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah Di Pemerintah Kabupaten Nias (Studi Kasus Bpkpd Sebagai Leading Sektor Penganggaran). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 10(4), 1381–1389.
- Malik, M. S. (2020). *Manajemen organisasi kemahasiswaan (studi terhadap senat mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2019/2020)*. IAIN Palangka Raya.
- Mattoreang, S. (2022). *Konsep Produksi dan Distribusi dalam Perspektif Ibnu Khaldun*. IAIN Parepare.
- Muhtitama, A. (2023). Perilaku Komunikasi Pada Masyarakat Cyberspace (Netnografi meme rage comic di Situs 1cak . com) Communication Behavior In Cyberspace Community (Netnography of rage comic memes on 1cak . com site). *Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 5(2).
- Noam, E. M. (2018). *Media and digital management*. Springer.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis data dan pengecekan keabsahan data*.
- Pradana, A. A., Widodo, B., & Purwanto, A. E. (2017). Produksi Video Konten Religi Kamus Ustadz Untuk Aplikasi Roov Di Pt Mnc Networks. *Jurnal Sains Terapan: Wahana Informasi Dan Alih Teknologi Pertanian*, 7(1), 38–55.
- Putra, R. A., & Rolando, D. M. (2018). Tayangan Film Televisi (Ftv) Perspektif Produksi Organisasi. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 7(2), 25–43.
- Setyobudi, C. (2012). *Teknik Broadcasting TV*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shella, G., Sukendro, G. G., & others. (2023). Representasi Tindakan Kepahlawanan (Analisis Semiotika Iklan Grab--Pahlawan Top Up). *Prologia*, 7(1), 8–13.
- Suharyanuar, R. R., & Purnama, H. (2017). Analisis Proses Produksi Video Channel Youtube\# saaenih-Andhika Wipra (episode Susu Kental Manis

- Dijadiin Pomade-Emergency Pomade\# 4 Jangan Ditiru). *EProceedings of Management*, 4(3).
- Tamburaka, A. (2016). *Literasi media; Cerdas bermedia khalayak media massa*. Raja Pers.
- Tanjung, M. R. (2021). Video Chanel Youtube Sebagai Media Baru Pembelajaran Creative Art. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6(2), 114–123.
- Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, 5(1), 39–55.
- Utami, C. D., & Arifianto, B. D. (2019). Symbolic Interaction of Director of Photography in Film Production Organizing at Camera Department. *Komunikator*, 11(2), 163–172.
- Vebrynda, R. (2022). Manajemen Produksi Konten ‘Sketsamu’Di Youtube Muhammadiyah Channel. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 21(2), 164–177.
- Wibisono, Y. P., Primasari, C. H., & Setiawan, D. (2021). Pendampingan dan Pembuatan Konten Video untuk Mendukung Pemasaran melalui Media Sosial Bagi Umkm Fashion. *Jurnal Pengabdian*, 4(2), 113–121.
- Wibowo, F. (2007). *Teknik produksi program televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Yani, J. A., Mangkunegara, A., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.
- Yeni, E., & Anisa, R. S. (2021). *Pola Komunikasi Antara Guru dengan Anak Autis dalam Proses Belajar Mengajar di SLB-C Syauqi Day Care Serdang Bedagai*.
- Yoedtadi, M. G., Pribadi, M. A., & Siswoko, K. H. (2017). Proses produksi acara siaran langsung televisi untuk menghasilkan acara yang layak tonton. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 16(1), 157–170.

LAMPIRAN

TRANSKIP WAWANCARA

Nama informan : Bapak Tatak Prihantoro

Jabatan : kepala produksi

Lokasi : bascam bakar production

Waktu : 8 september 2023

1. Apakah ada Prouksi diwaktu yang akan datang ?

Kalau produksi kita setiap hari tentang sitkom Balada Kampung riwil cerita tentang kehidupn sehari – hari dan tayang setiap kams dan minggu di bakar production

2. Kapan berdirinya bakar production ?

Berdirinya bakar sendiri pada tahun 2020

3. Terbentuknya bakar dari apa

Ini kan dari teman' pagung ketoprak yang ketika pandemi 2020 itu berhenti semua padahal penghasilan mereka dari pentas ketoprak , karena berhenti semua , para seniman ini pada mengeluh “ kalau berhenti makan nya gimana “ terus kalau semua mengeluh apakah kita juga mau mengeluh terus dengan siapa kita mengeluh maka dari itu kita memutar otak memikirkan kita coba membuat video trus kita upload ke youtube

4. Proses produksi berapa hari dalam satu seris ?

Dalam satu seris kita biasanya memerlukan waktu 3 hari

5. Bagaimana untuk struktur di bakar

Untuk bakar sendiri struktur nya sudah lumayan jelas ada produser ada sutradara ada penulis naskah , tim produuksi , kameramen ,ada editor dan ada tim media sosial .

6. Kelebihan dan kekurangan ?

Yang pertama alat jelas yaa kita ada alat Cuma belum ideal kemudia lokasi solo kan mau mencari lokasi sulit maka dari itu kita shooting biasanya di sekitar kampung ini dan biasanya gangguan- gangguan ada motor lewat dan suara- suara orang di kampung yang sedang beraktifitas.

7. Kalau di SDM nya gimana ?

Kalau di sdm intinya kalau yang utama- utama orang film karena orang – orang ISI Surakarta , kemudian di bantu orang” sini dan ada anak” magang juga

8. Yang menarik dari sitkom balada kampung riwil ?

Balada kampung riwil ini meskipun ini komedi tapi kita masih menjaga kelestriaian dan etika orang solo contoh pada adegan anak yang ngomong sama orang tua menggunakan bahasa jawa dan tidak terdapat kata- kata jorok itu yang membuat kita berbeda dari sitkom yang lain .

9. Bahasa yang digunakan dalam film ?

Bahasa yang digunakan karena ini sitkom jadi menggunakan bahasa jawa

10. Ada berapa pemeran di sini ?

Di sini ada 16 talent yaitu FANDRA Surya Fandra Famekas PAIJO Raja Guntur Bagus, MOMON Rudi Momon ,MINTHUL Mahanufi Faiza Hida,

MAS NO Anom Kentang,BU SITI Mamik Indrawati,BOGANG Tri Handoko Putro,PAK KLIWON Darmono,PAK RT Billy Aldi Kusuma,BURT Putri Kaguya, LIK DOEL Doel Pecas, IIs Iswati Handayaningsih, MIMIN losevee Sadie Mintari, KENES Shinta Dewi Listyo Rini, JOLODOT Davigio Paes Raya Kurniawan ,SUPRA Rafael Raka Rambu Suyono

11. Cara menraik pentonin ?

Kalau biasanya kita buat video – video atau Teaser pendek di upload di instagram, facbook , sebelum di upload ke youtube itu akan menarik penonton dan akan membuat penton penasaran hinnga pada akhirnya menonton video Fullnya di youtube .

12. Sudah ada berapa video yang tayang ?

Jadi dari 2020 hingga sekarang ada 286 video yang di upload di youtube Bakar production

13. Fator yang membuat bakar production samapi sekarang ?

sekarang adalah kebersaman , di mulai dengan melakukan aktiftas bersama tanpa berfikit nanti bakal mejadi sebuah pekerjaan , dengan setelah menghasilkan uang mereka berfikir ini memang pekerjaan kita bersama ..

TRANSKIP WAWANCARA

Nama informan : Bapak Dwi Mustanto

Jabatan : Sutradara

Lokasi : Bascam bakar production

Waktu : 9 Oktober 2023

1. Bagaimana gambaran umum konten di Channel Youtube bakar production
Konten di bakar production itu stikom berbahsa jawa atau represntasi tentang seubah kampung , konflik yang di angkat dari sitkom ini adalah konflik yang ada di kampung bukan di tataran orang” kaya , bahasa yang digunakan dalam sitkom ini dominan jawa tapi kita padukan dengan bahasa” yang komunikatif bahkan sangat sering kita menggunakan bahasa asing inggris atau istilah yang moderen atau kekinian sering kita gunakan itu untuk mendapatkan (Punchline , atau jooks bagian lucu dari sebuah lawakan .) atau sekedar informasi yang sifat nya mudah diterima pemilihan diksi itu , kenapa kita menggunakan bahasa” yang mudah agar komunikasi nya cepat di dapat

2. Bagaimana proses pra produksi sebelum produksi ?

Sebelum pra produkis nya ya kita penulisan ,ada semacam reeding dari masing” sceeen nya itu kemudian baru take gambar atau suting nya untuk naskah nya bisanya 2 hari sebelum produkasi kadang malam sebelum produksi jadi dadakan untuk nasakh nya Untuk pra produksi kita juga ada pra riset ... kita biasanya improviasai biasanya tawaran itu on the spot , ini akan di buat gini atu gitu ketika

itu oke ya sudah .. karena kita tidak ada banyak waktu untuk negoisasi atau tawar menawar itu sendiri

3. Bagaimana menentukan ide di bakar production ?

“Kalau penemuan ide itu prosesnya dari riset terlebih dahulu, biasanya yang melakukan riset itu saya selaku sutradara, yafi selaku kepala produksi, mas billy dan panggah yang menulis naskah. Nanti masing-masing dari kita melakukan riset bisa lewat mana saja misalnya media social melihat apa yang sedang viral atau trend

4. Siapa saja yang terlibat dalam pembuatan naskah ?

Untuk pembuatan naskah untuk saat ini ada tiga orang yaitu saya (Dwi Mustanto, Mas Billy yang juga pemain di Sitkom ini sebagai Pak RT, dan ada satu lagi itu mas panggah. Kita buatnya secara bergantian. Naskahnya biasanya dibuat 2 hari sebelum produksi atau kadang malah sebelum produksi baru dibikin jadinya kita bikinnya mendadak. Kebetulan untuk episode 292 sampai 294 ini kan temanya Maulid Nabi Muhammad ini di tulis oleh mas panggah naskahnya. Cerita dari Episode 292 sampai 294 ini bersambung masih membahas perginya paijo karena tidak diajak ke Grebek Sekaten

5. Setelah naskah jadi apakah ada improvisasi ?

Selain dari hasil riset kira sendiri kita biasanya juga melakukan improvisasi dari beberapa tawaran dan itu nanti akan diputuskan lewat diskusi, ini akan di buat gini atau gitu ketika itu oke ya sudah kita eksekusi. Hal itu dilakukan karena kita tidak punya banyak waktu untuk negoisasi atau tawar menawar

6. Biasanya tema yang diambil berdasarkan apa ?

“Untuk idenya karena ini sitkom berseri, ide dari konten ini ya mengalir aja pada intinya ide itu kita dapat dari banyak hal bisa dari membaca bisa dari riset bisa juga dari isu-isu yang berkembang atau kekinian misalnya pada saat ini beras mahal jadi kita mengangkat cerita tentang itu. Terkadang juga misalnya dalam satu bulan itu ada hari besar kita bisa memilihnya sebagai ide cerita. Contohnya hari anak, hari kesaktian pancasila dll

7. Tema dalam sitkom episode 292 – 295 tentang apa ?

Kebetulan pas bulan ini Bulan September, ada peringatan Maulid Nabi Muhammad. Di Solo biasanya ada acara Sekaten. Di Episode 292-294 ini kita ambil temanya acara Sekaten, jadi menceritakan antusias warga kampung riwil yang berbondong-bondong mau pergi nonton Grebek Sekaten. Supaya lebih menarik kita juga menambahkan konflik di episode 292-294 yaitu perginya paijo karena kecewa tidak ada yang mengajak pergi ke Grebek Sekaten. Konflik/Permasalahan di setiap episodinya pun dibuat berbeda-beda walaupun masih satu tema. Inti cerita dari setiap episode itu nanti kita jadikan Judul di Setiap Episodenya.

8. Bagaimana Untuk lokasi shooting sitkom balada kampung riwil ?

“Lokasi shooting kita ada di Kampung Seniman Ngipang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta. Setting lokasinya ada di dalam kampung tersebut. Jadi kampung riwil itu seperti kampung yang ada di dalam kampung. Lengkap dengan romantika kehidupan warganya yang ada disitu. Dan adegan yang ada di dalam cerita itu selalu dipotong menjadi beberapa bagian, dengan mengambil lokasi sekitar rumah Pak RT, rumah Fandra, rumah Pak Kliwon, rumah Momon, rumah Paijo, rumah Mas

No, rumah Bu Siti, dan jalan-jalan yang ada di kampung. Masing-masing bagian itu selalu dihubungkan melalui dialog singkat

9. Untuk penentuan lokasinya bagaimana ?

Setting lokasi shootingnya kan ada di dalam kampung dan beberapa pemain di Balada Kampung Riwil ini kan juga tinggalnya disitu jadi warga sekitar pun mudah menerima aktivitas shooting. Dalam tahap persiapan nanti ada semacam reeding dari masing-masing scene, kemudian baru take gambar atau shooting. Karena lokasinya hanya di Kampung Riwil jadi lokasinya juga ditentukannya tergantung dari alur ceritanya

10. Bagaimana untuk pemilihan pemain ?

Untuk pemilihan pemain hampir 70 persen pemain di bakar adalah pemain ketoprak dan warga asli kampung situ, karena pada sitkom ini berseries ya jadi untuk pemainnya tetap hanya itu saja yang beda hanya di konfliknya. Ada beberapa pemain itu karakter yang diperankan adalah karakter orang itu sendiri di kehidupan sehari-hari. Pemilihan pemainnya menyesuaikan kondisi kesiapan para pemain dan alur ceritanya. Sehingga, apabila seorang pemain sedang sibuk di luar Bakar Production, tidak dimunculkan. Namun, sementara ini di Episode 292-295, karakter paling menonjol dan hampir tiap episode muncul adalah Jolodot dkk yang kebingungan mencari Paijo yang Pergi

11. Apakah terdapat kendala dalam pemilihan pemain ?

Kendalanya dulu di adaptasi dari seniman panggung menjadi seniman kontenkrator atau seniman film merubah media itu yang adaptasi nya lumayan sulit , karena mereka terbiasa bermain di panggung dan ditonton oleh banyak orang dengan mata

telanjang kemudian ini penonton nya harus di pindah melalui kamera itu butuh treatment khusus.

12. Bagaimana persiapan untuk reading ?

“Di bakar sendiri biasanya dilakukan reeding pada hari h sebelum shooting biasanya pada saat sebelum take tiap pemain menghafalkan nasaknya masing-masing setelah itu menghafalkan dengan lawan pemain ini bertujuan agar para pemain saling hafal pada bagian-bagian yang ada pada naskah nya masing.

TRANSKIP WAWANCARA

Nama informan : Bapak Dwi Mustanto

Jabatan : Sutradara

Lokasi : bascam bakar production

Waktu : 19 Oktober 2023

1. Berapa budgeting yang harus di keluarkan dalam pembuata sitkom tiap episode ?

“Untuk sistem budgetingnya setiap episode dianggarkan Rp 2.000.000 diluar gaji pemain. Terkait nominal gaji pemain itu rahasia manajemen. Kalau sistem pembayarannya beberapa pemain dan kru yang inhouse dibayar perbulan dan ada tambahan insentif apabila ada project di luar tayangan youtube reguler. Sumber dari biaya produksi bakar diambil dari income yang asalnya dari Adsense youtube dan medsos, dari Endorse atau iklan, dan dari Iklan televisi.”

2. Apakah dilakukan evaluasi ?

“Evaluasi biasanya dilakukan saat ada masalah pengambilan gambar, tim akan memberikan evaluasi supaya produksi kedepannya lebih baik lagi. Kalau pas ada kendala pengambilan gambar itu biasanya nanti diperbaiki pas proses editing. Evaluasi kita juga tidak selalu soal masalah teknis. Kita biasanya juga melakukan evaluasi setelah tayang, kalau ada evaluasi ya kita sampaikan kalau tidak ya tidak, tapi evaluasi kalau secara umum ya biasanya kita rapat bulan . Banyak hal yang di evaluasi terutama tentang komentar di youtube kemudian lebih ke pola kerja atau memperbaiki sistem kerja dan kedisiplinan

3. Tujuan dan manfaat channel ini ?

Salah satunya untuk sebagai wadah untuk kreatifitas teman-teman seniman dan kebanyakan teman-teman ini seniman panggung seniman ketoprak yang panggung sebelumnya adalah panggung fisik atau panggung real , ini dalam rangka kita menjawab ini ada panggung digital kita membuat konten disitu , kita harus menggunakan panggung digital itu dan media nya adalah youtube , adapun faktor yang membuat bakar bertumbuh sampai sekarang adalah kebersamaan , di mulai dengan melakukan aktifitas bersama tanpa berfikir nanti bakal mejadi sebuah pekerjaan , dengan setelah menghasilkan uang mereka berfikir ini memang pekerjaan kita bersama Kelebihan.

4. Sasaran dalam pembuatan konten ?

Konten ini ditunjukan kepada masyarakat terutama di desa karena cerita dalam serial ini merepresentasikan sebuah kehidupan yang ada di desa , dan dari analisa youtube sendiri bisa terlihat orang-orang yang menonton berasal dari mana saja kebanyakan penonton dari area jawa tengah dan jawa timur , dan bakar production sendiri layak untuk ditonton di semua kalangan .

TRANSKIP WAWANCARA

Nama informan : Ali Yafi Muzaki
Jabatan : kepala Produksi
Lokasi : bascam bakar production
Waktu : 2 Oktober 2023

1. Bagaimana tahapan produksi ?

“Karena pada bakar production itu sifatnya adalah repetisi jadi biasanya pada saat produksi kita menggunakan teknis yaitu lighting man, audioment dan kameramen, posisi kamera pada set ini biasanya akan di setting pada dua posisi yaitu master atau long shoot yang di posisikan pada satu kamera di depan dan satu di samping kemudian karena keterbatasan alat jadi mengulang scene dengan memindah kedua kamera untuk mengambil angle medium shoot dan close up, jadi untuk teknik pengambilan gambar pada juru kamera terdiri dari master, medium shoot dan close up, pada saat posisi ini biasanya pak Dwi Mustanto selaku sutradara selalu berada di belakang kameramen untuk bertugas memberikan informasi, mengarahkan, mengatur, memberikan catatan, dan memimpin para aktor agar dapat memerankan karakter masing-masing sebaik mungkin Saat proses produksi berlangsung pak Dwi Mustanto juga mereview apakah scene ini sudah layak atau belum kemudian tugas clapper di sini adalah menuliskan kelayakan gambar dan audio sesuai yang diinginkan sutradara. Selanjutnya untuk penataan pada lighting man untuk penataan lighting man biasanya skema dua lampu untuk pencahayaan video menggunakan key light dan fill light. Dengan penambahan kartu pentalan atau dengan kain, skema ini dapat diperkuat.”kalau secara pemain Karena teman teman di sini main teknisi

sudah dari lama secara frekuensi dan pemikiran sudah tau tujuan yang di maksud jadi cepat dalam waktu 3 hari sudah bisa menyelesaikan satu episode yang penting dari proses semua anggota mengerti tujuannya dan bakar masih menjunjung tinggi nilai kebersamaan

2. Bagaimana untuk tahapan pembuatan naskah ?

“Naskah biasanya dibuat sebelum hari H shooting, sistem di sini kejar tanyang karena harus upload setiap hari Kamis dan Minggu. Perlu digaris bawahi karena bakar itu sistemnya repetisi atau pengulangan teman-teman disini sudah terbiasa bersama dari lama secara frekuensi dan pemikiran sudah paham mau bagaimana jadi cepat dalam waktu 3 hari sudah bisa menyelesaikan satu episode. Yang paling penting adalah semua anggota disini sudah paham dengan karakter pemain satu dengan yang lain jadi kadang dialognya mengalir begitu saja. Hal tersebut merupakan suatu keuntungan juga karena bakar masih menjunjung tinggi nilai kebersamaan.

3. Peralatan yang dibutuhkan apa saja ?

Alat yang kita gunakan untuk produksi sitkom ini walaupun peralatannya masih dalam seri low tapi kita selalu memaksimalkan alat yang kita punya, dan alat-alat ini punya Bakar Production. Seperti Kamera Sony A6400, Lensa fix 35, Lensa fix 50, Lensa fix 85, Lensa kit, Tripod, Lighting, Frame, Alligator clamp, Sound dan Clapper.

4. Siapa yang terlibat dan apa saja tugas dalam proses produksi konten bakar production?

Ada Sutradara bapak Dwi Mustanto , spv teknis saya Ali yafi Muzaki ,tim kamera, perekam suara atau soundman , artistik lampu atau lighting dan kru lainnya

5. Bagaimana pengambilan gambar konten pada saat berlangsungnya proses produksi?

Biasanya kita repetisi nya satu master yaitu log shoot , medium shoot , semisal kita membutuhkan detail properti atau detail adegan kita menambahkan dengan close up dan di sini tidak ada shoot list karena di sini kejar tanya jadi sesuai kebutuhan aja , tapi yaitu full nya master long shot ,dan medium ?

6. Apakah ada kendala pada saat menjalankan proses produksi?

Semua produksi kendalanya pada disiplin waktu karena semua tim dan pemain mempunyai kesibukan masing- masing Kalau secara teknik , kita selalu memaksimalkan alat yang kita punya.

TRANSKIP WAWANCARA

Nama informan : Bayu Roy
Jabatan : koordinator editor
Lokasi : bascam bakar production
Waktu : 19 Oktober 2023

1. Bagaimana tahap pasca produksi konten ?

Di bakar biasanya tahapan setelah shooting biasanya loading dulu di reload ke penyimpanan setelah itu ketika semua data sudah di keep ,dari sumber multi Camp ada cam A, Cam B dan sound itu folder di bedakan semua nya dulu , setelah di tempatnya masing” di kasih identitasnya dengan jelas guna nya supaya software nya bisa mengenali , (soalnya kalau pada kamera sony itu ketika kita selesai merekam pada format nya nomor file nya dari 0 lagi dan kita kan shooting setiap hari maka dari itu kita setelah shooting selalu rename pada hari itu juga), setelah itu baru masuk ke software sinkronisasi dari itu tadi kamera A, kamera b dan sound nya supaya pada bagian itu selaras itu sinkron antara kamera dan audio nya , setelah itu baru masuk pada Adobe premier sebagai editing utama ?

2. Bagaimana tahapan editing ?

Dalam tahapan Editing sendiri Ada tahap Sinkronisasi, Preview Materi, Cutting dan Selection Shot, Assembly, , dan terakhir Final Edit.Tahapan sebelum masuk ke editing Di bakar biasanya tahapan setelah shooting biasanya loading dulu di reload ke penyimpanan setelah itu ketika semua data sudah di keep ,dari sumber multi Camp ada cam A, Cam B dan sound itu folder di bedakan semua nya dulu, setelah di tempatnya masing” di kasih identitasnya dengan jelas guna nya supaya

software nya bisa mengenali , (soalnya kalau pada kamera sony itu ketika kita selesai merekam pada format nya nomor file nya mulai dari 0 lagi dan kita kan shooting setiap hari maka dari itu kita setelah shooting selalu rename pada hari itu juga menggunakan software yang bernama Advanced , setelah itu baru masuk ke software sinkronisasi yang bernama Colorizer dari itu tadi kamera A, kamera B dan sound nya supaya pada bagian itu selaras atau sinkron antara kamera dan audio nya proses ini disebut dengan tahapan sinkronisasi . setelah tahapan sinkronisasi , masuk tahapan Preview materi pada bagian ini seorang editor menonton seluruh materi yang akan di edit ini akan menjadi gambaran seperti apa hasil syuting dan bisa menjadi bayangan apa yang akan dilakukan terhadap materi syuting tersebut ,setelah itu baru masuk pada Adobe premier sebagai editing utama Tahap editing dilaksanakan setelah tahap pengambilan gambar selesai dan setelah melewati proses sinkronisasi dan preview materi . Menurut Bayu Roy Proses editing dalam produksi Balada Kampung Riwil dilaksanakan secara offline yang terdiri dari Sinkronisasi, Preview Materi, Cutting dan Selection Shot, Assembly dan online .

Tahapan editing offline akan dilakukan langsung pada malam harinya , setelah melalui proses rename dan sinkronisasi selanjutnya menuju software Adobe Premier 2021 . editing dilakukan secara offline dan online karena di kita workflownya memang beda kayak di luar ya jadi offline dan online itu agak samar-samar kalau offline di awal kita tetep kat to kat atau memperhatikan potongan – potongan dan menggabungkan video dan audio supaya sesuai dengan bibir talent dari tiap adegan dan scenenya ini dinamakan dengan teknik *Cutting* dan Selection shoot Yaitu

Proses menyeleksi atau mengkurasi footage-footage berkualitas baik, dari semua footage yang dimiliki. Setelah itu masuk ke bagian Assembly pada bagian ini menyatukan beberapa bagian menjadi satu kesatuan, setelah semua file sudah di seleksi dan disusun dengan rapi, kumpulan footage tersebut mulai disusun ke dalam timeline editing, pada tahapan ini shot dan scene disusun di sesuaikan pada alur yang terdapat pada naskah tujuannya agar shot- shot ini memiliki alur cerita. pengerjaan editing offline biasanya memerlukan waktu kurang lebih 4- 5 jam untuk editing yang masih mentah ini dilakukan setelah selesai shooting dan nanti untuk final editing nya biasanya pada hari h sebelum upload ke youtube, tetapi nyampur juga dengan subtitle karena subtitle kita kerjakan setelah melakukan proses Assembly atau menyatukan beberapa bagian menjadi satu, padahal seharusnya untuk tahapan subtitle masuk dalam editing online, alasannya karena di kita untuk mempercepat waktu pengeditan takut nya nanti di akhir prosesnya makin lama dan tidak sesuai dengan jam tayang atau jam upload, setelah pengerjaan editing offline selanjutnya masuk pada bagian editing online.

Setelah editing offline tahap selanjutnya adalah masuk ke dalam editing online yaitu grading dan menambah sfx atau sound effect ini pada tahapan grading sendiri untuk bakar production jarang di gunakan, di gunakan ketika ada bagian suatu scene yang saturasi cahaya nya kurang saja atau ada adegan yang mengharuskan warna nya beda dari scene lain nya. sebelumnya secara teknis pengambilan gambar untuk warna dari kamera itu sudah di samakan atau di setting pada saat produksi

3. Apa saja aplikasi yang digunakan dalam proses editing konten

- Adobe premier pro 2021
- Colorizer (untuk sinkronisasi)
- Advanced renamer (untuk rename file)
- PhotoShop
- After effects

4. Siapa aja tim yang terlibat dari editing

Di Bakar production Koordinator editornya adalah Bayu Roy Pradhana dengan anggota tim editor yaitu Dimas Ariya, Irsan Sarashadi, Muhammad Ibrahim dan Rian Saputra.

5. Berapa lama proses editing

konten dibagi dua offline dan online nah itu waktunya berapa lama untuk offline dan online Kalau waktu nya kita punya 3 hari pada setiap hari nya malem nya langsung diolah supaya tidak menumpuk dan mempercepat waktunya dan ketika mendekati hari tanya nanti tinggal finisih dan revisi saja , Kalau di kita workflow nya adalah setelah siang yysuting nanti malem nya langsung di olah . Untuk editing offline dan online nya di kita karena di kita workflow nya emang beda kayak di luar ya jadi offline dan online itu agak samar” kalau offline di awal kita tetep kat to kat dari selesai shooting nanti malem nya langsung di kating , tapi nyampur juga dengan subtitle karena subtitle kan harusnya masuk editing online tadi , karena di kita untuk mempercepat waktu takut nya nanti di akhir prosesnya lama , kalau untuk grading kita seperlunya aja ,yang paling utama ada di kita kita offline dan editing sound , (menabahi sound effects)

6. Uji pemearan seperti menyebar konten kebebeapa platfom

Uji pemasaran biasanya dilakukan sebelum pengunggahan produk. Sebelum pengunggahan biasanya dibuatkan teaser yang durasinya 1 menit yang berisi cuplikan-cuplikan part-part yang menarik dari episode yang akan tayang. Biasanya teasernya akan diupload di Media social tiktok, facebook dan Instagram

7. Apakah ada proses finising ? Seperti membrikan video ke keru atau sturada
Kalau itu di kita ada privew ada dua cara biasanya kalau bisa langsung ketemu kita prewiw langsung kalau tidak ya kita render trus di kirim drive . karena biasanyayang bikin tidak bisa ketemu dengan sutradaranya itu karena editing selesia nya malem.

8. Apakah ada penambahan thumbnil

Kalau di bagian ini juga di tim kita juga karena yang punya materi full nya ada di kita , dan itu membuat lebih mudah membuat thumbnil nya kalau kita yang membuat

9. Alat yang di gunakan dalam editing sepetri laptop

Ada dua Pc yang ada di bascamp dan ada satu macbook kita juga ada hardisk karena kita tidak pernah meghapus file yang lama .

10. Apakah ada pelaksanaan evaluasi terhadap konten

Kaalu sekdear masukan ada kalu sekedar yang behubungan dengan teknis dan workflow , kalau yang sifatnya kreatif seperti naskah gitu biasanya sekedar masukan aja

11. Setelah proses produksi, apakah terdapat seleksi konten dsebelum di upload ke channel Youtube bakar production ? Dan siapa yang menyeleksinya?

Kalau itu tidak secara standar tidak tertulis tapi biasanya kita lebih ke kualiti kontrol kayak ini nanti aman tidak terkena copy ride tidak biasany itu kita mengetes mencoba meng upload sedikit dari video tersebut . dan biasanya kalau ada adegan atau hal” yang membicarakan untuk tidak semua umur kita beri peringatan dulu di awal video . Untuk jam tanya tip hari kamis dan minggu jam 19,30



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

Jl. Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 781516 Fax. (0271) 782774
Homepage : fud.iain-surakarta.ac.id E-mail: fud@iain-surakarta.ac.id

Nomor : B- 3119/Un.20/F.I/PP.01.1/09/2023 Surakarta, 28 September 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth

Pimpinan Bakar Production

Jl. Ngipang RT 03/ RW 16, Kadipiro, Kec. Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Islah., M. Ag
NIP : 19730522 200312 1 001
Pangkat : Pembina TK. I/(IV/b)
Jabatan : Guru Besar/Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
UIN Raden Mas Said Surakarta Surakarta

Memohon izin Penelitian bagi mahasiswa kami:

Nama : Achmad rozaqi
NIM : 191211050
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Waktu Penelitian : 28 September – 28 Oktober 2023
Lokasi : Kantor Bakar production
Judul Skripsi : Proses produksi sitkom episode 294 pada channel youtube
bakar production

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Prof. Dr. Islah., M. Ag

NIP. 19730522 200312 1 001

**BAKAR PRODUCTION**

Sekretariat : JL.Samudra Pasai, Perum Seniman Ngipang Rt 003 Rw 016
Kel.Banjarsari Kec.Kadipiro Surakarta Prov.Jawa Tengah
Mobile. 085871642115. Email : bakarcreativeproduction@gmail.com

Nomor : **No.319/SKR-BKR/XI/2023**
Lampiran : -
Hal : Pemberitahuan Selesai Penelitian

Kepada Yth.
Prof. Dr. Islah., M.Ag
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
UIN Raden Mas Said Surakarta
di tempat

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Tatak Prihantoro
Jabatan : Pimpinan Produksi
Perusahaan : Bakar Production

Bersama surat ini, menyatakan bahwa Mahasiswa :
Nama : Ahmad Rozaqi
NIM 191211050
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melaksanakan penelitian di Bakar Production pada tanggal 28 September 2023 hingga 28 Oktober 2023, guna mendukung/melengkapi materi skripsi dengan judul **Proses Produksi Sitkom Balada Kampung Riwil di Channel Youtube Bakar Production.**

Demikian surat pemberitahuan selesai penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Surakarta, 28 Oktober 2023
Hormat kami,

Tatak Prihantoro
Pimpinan Produksi Bakar Production



Wawancara kepada
bapak Tatak prihanto
selaku Produser

jumat 8 september 2023



Wawancara kepada
Mas ali yafie muzaki
selaku Spv, Teknis

Senin 2 oktober 2023



Wawancara kepada
Wawancara dengan Dwi
Mustanto selaku sutradara

Senin 9 oktober 2023



Wawancara dengan bayu roy
pradhana selaku koor.editing

Kamis, 19 oktober 2023



Wawancara dengan Dwi
Mustanto selaku sutradara

Kamis, 19 oktober 2023



Proses produksi sitkom episode 294
proses waktu dilakukannya reading,
reading dilakukan di tempat shooting
karena bakar sifatnya repetisi dan
orang – orang nya sudah satu
frekuensi jadi mudah untuk
menemukan maksud dan tujuannya
(Senin, 2 Oktober 2023)



Proses persiapan sebelum melakukan produksi dimana kru bakar siap dengan tanggung jawab atau jobdask nya masing ,

(Senin, 2 Oktober 2023)



Proses produksi dilakukan ketika para pemain sudah siap dan sudah hafal dengan dialog nya masing-masing

(Selasa, 3 Oktober 2023)



Proses akhir yaitu editing
proses ini dilakukan di
bascamp yaitu bakar
production

(kamis, 19 Oktober 2023)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Achmad Rozaqi

NIM : 191211050

E-mail : zaqi8742@gmail.com

No. HP : 082138032497

Alamat : kwoso , Gergunung Klaten Utara Klaten

Riwayat Pendidikan :

1. TK Al-Iman
 2. SD N 2 Gerunung
 3. MTs Negeri 1 Klaten
 4. MAn 2 Klaten
 5. UIN Raden Mas Said Surakarta
-