

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Film yang menarik adalah film yang unik dan mampu meninggalkan kesan tersendiri bagi penonton. Kesan bisa saja didapat melalui pesan yang disampaikan, teknik penggarapan film, penampilan tokoh utama dan lain sebagainya (Munir : 2018). Tentu hal ini tidak lepas dari peran seorang sutradara.

Sutradara adalah seseorang yang menentukan visi kreatif sebuah film. Sutradara memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif, mulai dari keakoran, tata visual, suara, sampai musik. Sutradara film tidak hanya dituntut memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap aspek- aspek teknis, tetapi juga karakter yang kuat sebagai seorang pemimpin (Studio Antelope.com :2023). Seorang sutradara mempunyai tugas cukup berat untuk memaksimalkan beberapa tugas, sutradara berperan memimpin proses penciptaan film.

Salah satu film yang mengangkat cerita sederhana tetapi mampu meninggalkan kesan tersendiri bagi penonton adalah film *Pabaruak* yang bercerita tentang seorang anak bernama Amon (10) dari seorang *Pabaruak* (pemilik buruk pemetik kelapa) yang bernama Ajo (45) yang bersikeras ingin menyingkirkan keberadaan buruk peliharaan ayahnya karena ia kerap diejek teman-temannya. Ajo memutuskan sebagai seorang *Pabaruak* lantaran baru saja di PHK sepihak oleh perusahaannya karena COVID-19. Ajo

meyakini kepada anaknya bahwa *Pabaruak* adalah warisan yang semestinya dijaga dan dibanggakan.

Film *Pabaruak* adalah film bergenre drama yang di sutradarai oleh Indah Septy Eliyani dan diproduksi oleh komunitas film yang berasal dari Palembang yang bernama Malayapura Film. Skenario film *Pabaruak* terpilih pada Program Kompetisi Proposal Film Pendek 2022 dengan penulis skenario Dafriansyah Putra dan telah tayang perdana di JAFF yang ke-17 pada November 2022 dalam program khusus Layar Indonesiana.

Film *Pabaruak* merupakan salah satu film yang mana peneliti sendiri terlibat dalam proses produksinya. Peneliti mengamati secara langsung bagaimana sang sutradara dalam proses produksi film *Pabaruak*. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti melihat beberapa kendala yang di alami sang sutradara mulai dari susahny mencari pemeran tokoh anak-anak yang sudah berpengalaman, kru yang sebagian belum lengkap, waktu pra produksi yang singkat, dan kendala lainnya ketika produksi seperti pemeran tokoh Amon yang tiba-tiba tidak *mood*, dan sang sutradara yang jatuh sakit di hari pertama produksi.

Menurut Himawan Pratista (2017:16) Salah satu kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah penampilan/akting seorang pemain. Penampilan seorang pemain menjadi hal yang sangat penting, karena pemain adalah yang menyampaikan pesan dari skenario ke dalam karya audio-visual. Film *Pabaruak* dikemas sangat menarik melalui tokoh utama. Pesan dalam film ini disampaikan sangat baik oleh penampilan tokoh

utamanya salah satunya adalah tokoh Amon.

Kesulitan dalam mencari pemeran anak-anak, sang sutradara mengsiyasi hal tersebut dengan memilih aktor amatir. Seorang aktor amatir biasanya digunakan bukan karna kemampuan akting mereka namun karena otensitas mereka dengan karakter yang diperankan (Pratista, 2008:82). Tokoh Amon diperankan oleh Daanish Athallah Rasky. Tentu bukan perkara yang mudah untuk mengarahkan seorang anak-anak, apalagi belum pernah mengenal dunia akting sebelumnya. Perbedaan budaya antara sutradara dan Daanish pun sedikit berbeda. Hal ini menjadi tantangan khusus bagi sutradara dalam mengarahkan Daanish untuk memerankan tokoh Amon. Sutradara harus jeli dalam proses *casting* agar pada saat proses *directing* sang aktor dapat mengoptimalkan perannya.

Casting dan *directing* adalah tahapan pra produksi yang dilakukan sutradara terhadap aktor karena hal ini menjadi sangat penting dalam menentukan keberhasilan film nya. *Casting* adalah proses penentuan pemain (aktor/aktris) berdasarkan analisis skenario. *Casting* terdiri dari berbagai jenis yaitu *casting by ability*, *antitype casting*, *casting to emotional temperament*, *therapeutic casting* (El Saptaria 2006:127). *Directing* adalah proses pengarahan adegan oleh sang sutradara agar dapat mengoptimalkan akting pemain. *Casting* dan *directing* memiliki beberapa tahapan. Setiap sutradara memiliki strategi kreatifnya sendiri dalam proses *casting* dan *directing*.

Menurut beberapa referensi, belum ada yang melakukan penelitian tentang strategi kreatif sutradara dalam *casting* dan *directing* tokoh Amon pada film *Pabaruak*. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini bersifat original.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan jabaran latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah yang dikaji yaitu bagaimana strategi kreatif sutradara dalam memilih dan menyutradarai pemeran tokoh Amon pada film *Pabaruak*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum untuk menganalisis strategi kreatif sutradara dalam *casting* dan *directing* pemeran tokoh Amon pada film *Pabaruak*.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui strategi sutradara dalam *casting* dan *directing* pemeran tokoh Amon pada film *Pabaruak*.

b. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan di bidang analisis strategi kreatif sutradara dalam dunia *casting* dan *directing*.

2. Manfaat Praktis

Dalam segi praktisi diharapkan penelitian ini dapat membantu khalayak umum memahami persiapan seorang sutradara dalam proses *casting* dan *directing*.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam menyusun penelitian ini peneliti melakukan peninjauan pustaka yang digunakan untuk mendapatkan data awal. Hal tersebut berguna untuk membangun kerangka pemikiran yang digunakan sebagai konsep dasar penelitian. Tinjauan Pustaka berguna sebagai referensi yang ditelusuri melalui hasil penelitian terlebih dahulu, buku, skripsi, dan jurnal yang dapat digunakan sebagai langkah awal memposisikan hasil kajian antara kajian-kajian yang sudah ada. Tinjauan Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

Skripsi karya yang ditulis dan disusun oleh Ario Ramadana tahun 2022 dengan judul “*Menyutradarai Pemeran Amatir Pada Film Fiksi Televisi Barabintah*”. Skripsi ini membahas tentang penciptaan film fiksi *barabintah* menggunakan aktor amatir untuk mencapai karakter tokoh dan dialek, sebagai identifikasi lokasi dan *setting*. Skripsi ini menjadi referensi bagi peneliti karena sama-sama membahas bagaimana menyutradarai aktor amatir. Skripsi ini membantu penulis dalam memahami proses menyutradarai aktor amatir.

Artikel jurnal yang ditulis oleh Muna Rif’atil Akhlaq dan Sri Wastiwi Setiawati tahun 2018 yang berjudul “*Strategi Kreatif BW Purba Negara*

Dalam Casting dan Directing Tokoh Mbah Sri Pada Film Ziarah". Jurnal ini mengkaji mengenai strategi kreatif BW Purba Negara dalam proses *casting* dan *directing* tokoh Mbah sri pada film *ziarah*. Film *ziarah* merupakan hasil proses kreatif BW Purba Negara dan timnya. Melalui strategi sutradara, akting tokoh Mbah Sri mendapatkan beberapa penghargaan seperti nominee "Aktris Terbaik" di ajang Festival Film Asean Internasional Film Festival & Awards (AIFFA) pada tahun 2017 di Malaysia, *Special Jury Award* dan nominee "Pemeran Utama Wanita Terbaik" di ajang penghargaan Indonesia *Movie Actors Award* 2018. Hal ini tentu menjadi pembanding pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dalam analisis strategi kreatif sutradara dalam *casting* dan *directing*. Perbedaanya terletak pada objek kajian yang diteliti.

Artikel jurnal yang ditulis oleh Widhi Nugroho, Titus Soepono Adji, dan Sri Wastiwi Setiawati tahun 2017 yang berjudul "*Proses Kreatif Eddie Cahyono dalam Penciptaan Film Siti*". Penelitian ini mengkaji mengenai proses kreatif Eddie Cahyono selaku sutradara yang merangkap sebagai penulis skenario dalam film Siti. Film ini diproduksi dengan *budget* yang rendah, tetapi berhasil memenangkan beberapa penghargaan baik di dalam maupun luar negeri. Penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti karena membahas proses kreatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan data yang dikumpulkan.

E. Landasan Teori

Untuk menjawab permasalahan dan mencapai tujuan dari penelitian ini, diperlukan teori yang dapat dijadikan landasan teoritis sebagai dasar yang kuat dalam penelitian ini. Sesuai kajian, maka kerangka teori yang relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut;

1. Strategi Kreatif

Konsep pengembangan ide kreatif menurut Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas adalah fenomena seseorang (*person*) mengkomunikasikan ide-ide baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi oleh tekanan ekologis. Rhodes mengemukakan ada empat dimensi kreatif yang disebut *The Four P'S of Creativity* (4P). Berikut penjelasan mengenai 4P:

a. *Person*

Dimensi *person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau *person* dari individu yang dapat disebut kreator (Fachruddin, 2015:18).

b. *Process*

Dimensi *process* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berfikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif (Fachruddin, 2015:18).

c. *Press/dorongan*

Kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal (diri sendiri) berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis (Fachruddin, 2015:18).

d. *Product*

Dimensi *product* merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu, baik sesuatu yang baru/*original* atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif (Fachruddin, 2015:18).

Keempat dimensi tersebut memiliki peran yang sangat penting dan saling berkaitan dalam pembentukan strategi kreatif. Dimensi *person* adalah sumber daya utama atau seseorang dibalik ide kreatif tersebut yang akan menciptakan strategi kreatif untuk suatu program atau produk yang diciptakan. Kemudian dimensi *process*, dimana dimensi *person* mendefinisikan pemikiran kreatif yang akan memunculkan strategi kreatif untuk suatu tujuan. Ketiga, dimensi *press* memiliki peran dalam memberikan suatu motivasi bagi *person* dalam menjalani *process* untuk menciptakan suatu strategi kreatif. Terakhir, dimensi *product* yang merupakan hasil dari perpaduan ketiga dimensi sebelumnya dalam mewujudkan suatu strategi kreatif untuk menciptakan suatu program dan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Muamaroh, 2021).

2. Penyutradaraan

Dalam setiap film, diperlukan seorang sutradara yang mengawasi segala aspek kreatif. Seorang sutradara bertanggung jawab kepada sebuah pevisualisasian skenario.

“*Director* adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar (film) yang tampak di layar dimana di dalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan pemeran, kredibilitas dan kontinuitas cerita yang disertai elemen-elemen dramatik pada produksinya” (Naratama, 2004:9).

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses pembuatan sebuah film, mulai dari perencanaan, persiapan, produksi, hingga pengeditan. Sutradara memimpin tim kreatif dalam setiap aspek produksi film, seperti memilih pemeran, menentukan lokasi

syuting, mengarahkan adegan, memilih musik dan efek suara, dan mengarahkan para kameramen, penata cahaya, penata rias, dan seluruh anggota kru produksi lainnya. Seperti yang dikatakan Don Livingston (1984:1) sebagai berikut :

“Seorang sutradara film terlibat dalam hampir semua tahap produksi film yang rumit dan terdiri dari berbagai macam. Ia adalah orang yang mengkoordinir semua usaha yang menterjemahkan cerita film yang tertulis kedalam gambar yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar pada film yang telah selesai”.

Menurut Ken Dancyger (2006: 24-54) menjelaskan bahwa sutradara terbagi menjadi 3 kategori:

a. *Competent Directors* (Sutradara yang kompeten)

Sutradara yang kompeten menceritakan kisah yang jelas, bahkan kisah yang efektif, tetapi pengalaman penonton terhadap film itu berlapis-lapis dan datar. Sebuah film yang disutradarai oleh sutradara yang kompeten bisa sukses secara komersial dan karir sutradara bisa menjadi karir yang memuaskan, tetapi bahkan dari perspektif penyutradaraan, pengalamannya datar. Sutradara yang kompeten secara teknis kompeten dan menghasilkan bidikan yang berguna untuk pengeditan yang jelas dan penampilan yang kredibel dalam parameter yang telah ditetapkan sutradara untuk film tersebut (Dancyger 2006:24).

b. *Good Directors* (Sutradara yang baik)

Sutradara yang baik memberi penonton pengalaman yang lebih kompleks, pengalaman berlapis. *Layering* mungkin dihasilkan dari interpretasi teks yang lebih kompleks. Atau sutradara mungkin menggunakan variasi bidikan yang lebih luas, bidikan latar depan-latar belakang sudut lebar daripada bidikan tengah dua atau bidikan panjang ekstrem daripada *close-up* yang diantisipasi. Apa pun pilihannya, sutradara yang baik mencari ide sutradara yang akan memperdalam makna, menambah subteks, dan memperumit narasi (Dancyger 2006:40).

c. *Great Directors* (Sutradara yang hebat)

Sutradara hebat tidak hanya menambah nilai pengalaman film tetapi juga memberikan pengalaman transformatif. Sutradara hebat mengubah pengalaman film saat dia menggunakan ide sutradaranya untuk menambahkan suara yang kuat ke dalam film (Dancyger 2006:54).

3. *Casting*

Dalam menciptakan akting yang sesuai dengan karakter, maka sutradara harus bisa memilih pemain yang baik dan mampu berkreasi. Hal itu dilakukan dengan cara pencarian pemain dengan cara *casting*. *Casting* adalah proses pemilihan pemeran atau tokoh dalam sebuah film (Effendy, 2010:75). *Casting* pemeran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembuatan film karena pemeran yang dipilih akan berpengaruh besar terhadap kualitas dan kesuksesan film tersebut. Pemilihan pemeran yang tepat dapat membawa karakter dalam film menjadi hidup dan menarik perhatian penonton. Seperti yang dikatakan Don Livingston (1969: 72) sebagai berikut :

“Pemain sama pentingnya dengan pengarang. Kalau ceritanya dikarang dengan baik, dan apabila aktingnya juga baik, biarpun kualitas pemotretannya, suaranya, bahkan kontinuitas visualnya hanya kelas dua, film masih dapat digolongkan dengan baik. Tetapi seandainya skenarionya dan aktingnya lemah. Apapun yang sutradara dan ahlinya yang akan dilakukan tidak akan menyelamatkan film ini”.

Proses *casting* dapat dilakukan oleh sutradara, produser, atau tim produksi film lainnya. Mereka biasanya mencari pemeran yang memiliki kemampuan akting yang baik, dapat menghidupkan karakter yang dimainkannya, serta dapat bekerja sama dengan baik dengan seluruh tim produksi film. Selain itu, aspek-aspek seperti penampilan fisik, usia, dan pengalaman akting juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan pemeran. Menurut Livingston (1969:79) tipe-tipe *casting* ada dua yaitu, *casting to type*, dan *casting against type*. *Casting to type* adalah *casting*

dengan mempergunakan pola tertentu dari munculnya dan dari aksinya.

Sedangkan *casting against type* adalah *casting* yang menentang *type casting* ini dengan sengaja.

“Saya berpendapat bahwa untuk film pendek tertentu dimana waktu pertunjukannya terbatas, mungkin ada alasan untuk mempergunakan *type casting*. Penonton hanya mempunyai sedikit waktu untuk menangkap jiwanya pemain. Tetapi untuk film yang Panjang dan yang lebih serius, kita tidak perlu terikat atas cara *type casting* atau *against type casting*” (Livingston, 1969:79-80).

Casting yang baik dapat menjadi faktor penting dalam kesuksesan sebuah film, karena pilihan pemeran yang tepat dapat membantu menciptakan koneksi emosional antara penonton dan karakter dalam cerita. Sementara pilihan yang kurang tepat dapat mengganggu kredibilitas cerita dan karakter.

4. Aktor Amatir

Dalam sebuah karya seni pertunjukan seperti film, teater, atau acara televisi, untuk mewujudkan karakter dibutuhkan seorang aktor. Seorang aktor harus mampu memahami karakter yang akan dimainkannya, termasuk latar belakang, motivasi, emosi, dan bahasa tubuhnya. Menurut Don Livingston (1969:74) mengutip yang dikatakan Jean Benoit Levy:

“Boleh dikatakan, ambisinya seorang pemain film adalah menyaingi bakat pemain yang memiliki bakat itu dari lahir tetapi tidak sadari bakat ini, dan untuk mencapai tingkat ini, ia harus dapat mengungkapkan emosi yang ia alami sendiri. Bakatnya akan membantu supaya ia dapat berkonsentrasi sehingga teknik profesi tidak akan merusak reaksi yang tidak disadari dari kepribadiannya, yang ia persembahkan melalui perasaannya yang halus”.

Aktor Amatir adalah seseorang yang melakukan akting atas dasar suka dan kesenangan akan tetapi bukan memperoleh nafkah (Ramadana: 2016). Aktor amatir biasanya digunakan bukan karena kemampuan akting mereka namun karena orientasi mereka dengan karakter yang diperankan (Pratista, 2008:82). Berbeda dengan pemain profesional, menurut Pratista (2008:83) aktor professional adalah seorang aktor yang sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran yang diberikan pada mereka dengan berbagai macam gaya.

Meskipun aktor amatir belum memasuki dunia profesional, mereka tetap bisa memiliki bakat dan keterampilan yang mengesankan. Dengan ketekunan, kerja keras, dan latihan yang terus-menerus, aktor amatir dapat mengembangkan kemampuan akting mereka. Aktor amatir maupun aktor profesional tidak lepas dari bimbingan sutradara dengan sikap yang wajar. Seperti yang dikatakan Suyatna Anirun (1998:44) sebagai berikut :

“Sebagai aktor tentu saja masalah penampilan, bakat keterampilan, sangat berperan dalam mengejar prestasi api keberhasilan dalam membawakan peran dalam sebuah produksi terwujud berkat modal kreatifitas. Penguasaan teknik dan kecerdasannya sosok peran yang dibawakannya tergarap secara kreatif hingga jelas bobot perannya”.

Amatir adalah sesuatu yang dikerjakan tidak pada ahlinya dan merujuk pada kegiatan atau orang yang melakukan kegiatan yang dilakukan dengan dasar suka cita dan tidak terikat pada hal yang berada diluar pelaku (Ramadana :2016). Artinya pemain amatir terlepas dari kode etik dan aturan secara tertulis.

F. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Alasan memilih metode kualitatif deskriptif karena penelitian ini membahas strategi kreatif sutradara dalam *casting* dan *directing*. Artinya penelitian ini mengamati proses sutradara dalam *casting* dan *directing* tersebut melalui dokumentasi proses produksi dan pra survey yang telah dilakukan peneliti. Dengan begitu peneliti bisa mengkaji objek penelitian dari data-data dokumentasi dan pengamatan peneliti, serta mendapat keterangan dari orang – orang yang terlibat dalam proses pembuatannya. Seperti yang didefinisikan Moleong (2008:3) bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang dan pelaku yang dapat diamati.

2. Jenis dan Sumber Data

Sumber data penelitian berupa data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari pengamatan langsung pada *soft copy* film *Pabaruaq* yang didapatkan dari pengkarya film melalui tautan *Google Drive*. Data Primer selanjutnya berupa wawancara online dengan Dafriansyah Putra selaku penulis skenario, Indah Septy Elliyani selaku sutradara, Rifqi Mardhani selaku produser, dan Nurul Aini selaku asisten sutradara.

Wawancara ditujukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan strategi kreatif sutradara dalam *casting* dan *directing* tokoh Amon pada film *Pabaruaak*.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapat dari video dokumentasi *casting*, skenario film *Pabaruaak*, foto dokumentasi proses produksi dan rekaman video *behind the scene* film *Pabaruaak*. Serta data – data yang diperoleh melalui akun resmi Instagram @Malayapurafilms.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menemukan jawaban yang komprehensif dan maksimal guna mendapatkan data yang diperlukan, peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka.

a. Observasi

Menurut Bungin (2007:118) mengemukakan kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya dibantu oleh panca indera mata, panca indera pendengaran dan lainnya. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipan dengan cara terlibat langsung sebagai kru dalam proses pra dan produksi film *Pabaruaak* pada bulan September 2022, sehingga pengamatan yang dilakukan langsung pada lokasi dan objek penelitian.

b. Dokumentasi

Sebagai penguat penelitian ini penulis mencari data yang telah terdokumentasi dengan cara mempelajari data-data terdahulu

berhubungan dengan *casting* dan *directing*. Data yang didapat diantaranya yaitu rekaman video *casting*, rekaman video *behind the scene*, *softcopy* film *Pabaruaik*.

c. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dapat digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan pewawancara dengan yang diwawancarai, dengan maksud mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya (Rohidi, 2011:209). Wawancara dilakukan dengan penulis skenario, produser, sutradara, asisten sutradara, dan pemeran tokoh Amon.

4. Teknik Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemutusan perhatian pada penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Matthew, 2007:16). Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan terhadap data hasil observasi partisipan dan wawancara yang berupa catatan lapangan, dan data hasil wawancara yang diperoleh tersebut ditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci. Laporan data yang terperinci tersebut kemudian diseleksi dan difokuskan pada permasalahan yang diteliti yaitu tentang strategi kreatif sutradara dalam *casting* dan *directing* pemeran tokoh Amon pada Film *Pabaruaik*.

5. Teknik Penyajian Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, langkah terakhir yang harus dilakukan seorang peneliti adalah pemaparan hasil penelitian. Menurut Sudaryanto (1993: 145) pemaparan hasil penelitian dibagi menjadi dua cara yaitu, menggunakan metode formal dan informal. Metode formal adalah pernyataan yang menggunakan tanda-tanda dan lambang. Sedangkan metode informal yaitu data yang disajikan dalam deskripsi dengan rumusan kata-kata biasa tanpa lambang-lambang.

Hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan secara gabungan antara metode formal dan informal. Metode penyajian formal yaitu dengan menyajikan foto – foto hasil *screenshot* dari setiap adegan yang menggambarkan hasil strategi kreatif sutradara dalam proses *casting* dan *directing*. Foto hasil *screenshot* yang telah dianalisis akan digabungkan dengan metode penyajian informal agar adanya kesinambungan yang menjelaskan maksud dari tiap foto tersebut.

G. Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Pelaksanaan				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Penulisan Proposal					
2.	Bimbingan Proposal					
3.	Ujian Proposal					
4.	Revisi Proposal					
5.	Persiapan Penelitian					
6.	Pengumpulan Data					
7.	Pengelolaan Data & Analisis Data					
5.	Pembuatan Skripsi					
6.	Biimbingan Skripsi					
7.	Persiapan Sidang Komperehensif					