

STRATEGI PRODUSER DALAM MENANGANI RISIKO KETIDAKPASTIAN PADA TAHAP PASCAPRODUKSI JARAK JAUH DI FILM PENDEK HIBRID *JUDE*

Joel Foo¹⁾, Frans Sahala Moshes Rinto²⁾

^{1,2} Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Kel. Curug Sangereng, Kec. Kelapa Dua, Kab. Tangerang, Banten

Email: frans.sahala@umn.ac.id

Abstrak

Teknologi merancang gambar bergerak telah memberikan kepraktisan, termasuk pengerjaan pascaproduksi jarak jauh. Pascaproduksi jarak jauh dalam film pendek hibrid *JUDE* dilaksanakan dengan pertimbangan atas keterbatasan yang dimiliki oleh tim. Penulis—sebagai seorang produser—bertanggung jawab dalam mengantisipasi dan mengelola risiko ketidakpastian yang akan terjadi pada saat proses pascaproduksi jarak jauh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi produser dalam pengelolaan risiko ketidakpastian dan mengetahui bagaimana pelaksanaan pascaproduksi secara jarak jauh. Strategi Penulis dalam menanggulangi *uncertainty risk* dalam pascaproduksi *JUDE* dilakukan dengan mengidentifikasi risiko lewat matriks *known* dan *unknown* dalam tahapan pascaproduksi jarak jauh, kemudian meninjau dan mengelola risiko tersebut berdasarkan dari sumber literatur dan pengalaman empiris Penulis dan tim. Pada *uncertainty risk* yang diperoleh, terdapat empat indikator, di antaranya *known-known* yang mengantisipasi *workflow* dan efek visual (VFX) secara *remote*, *known-unknown* yang meliputi masalah penyimpanan data secara daring dan perangkat secara teknis, *unknown-known* yang mengoreksi cara *preview* dan umpan-balik secara *remote* serta *file management*, dan *unknown-unknown* yang mengantisipasi *force majeure* dan ketentuan distribusi dari setiap festival film. Berdasarkan dari pengklasifikasian tersebut, pengelolaan risiko yang dilaksanakan terhadap klasifikasi tersebut bisa dikatakan efisien karena komunikasi yang dilakukan menumbuhkan *awareness* dan pemahaman tim dalam menjalankan proses pascaproduksi jarak jauh secara cepat, efisien dan terarah.

Kata Kunci: Produser, Pascaproduksi, Jarak Jauh, Risiko, Ketidakpastian

Abstract

The advancement of moving-image technology has enabled greater convenience and efficiency, including the practice of remote postproduction. In the hybrid short film JUDE, remote postproduction was implemented due to several limitations faced by the team. As producer, the author was responsible for anticipating and managing uncertainty risks that might emerge throughout this process. The purpose of this research is to examine the producer's strategies for managing such risks and to identify issues related to remote postproduction. The strategy applied in JUDE involved using the known-unknown matrix to identify potential risks, then addressing them through both literature reviews and the team's empirical experience. Four categories of uncertainty were identified. Known-knowns included anticipating remote workflow and visual effects (VFX). Known-unknowns involved challenges such as online data storage and technical device issues. Unknown-knowns related to remote preview methods, feedback, and file management. Unknown-unknowns addressed uncontrollable factors such as force majeure and distribution processes determined by individual film festivals. This classification demonstrates

that effective risk management relies on awareness and communication within the team. In JUDE, this approach allowed the remote postproduction process to be conducted efficiently, purposefully, and with greater adaptability to uncertainty.

Keywords: *Producer, Postproduction, Remote, Risk, Uncertainty*

Correspondence author: Joel Foo, joelfoofoo@yahoo.co.id, Tangerang, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perancangan gambar bergerak telah berkembang menjadi bagian penting pada budaya kontemporer yang berpusatkan pada proses hibridisasi antara metode konvensional dan digital. Bagi generasi yang bertumbuh di tengah dominasi media digital, teknologi digital telah memberikan banyak peluang bagi para seniman dalam penggabungan gambar yang lebih kompleks, cepat, terjangkau, dan independen (Macdonald, 2016, pp. 1–2).

Produser menginisiasikan produksi film yang berperan dalam memantau dari tahap praproduksi hingga distribusi dengan menyusun strategi yang memaksimalkan sumber daya kreatif dengan keterbatasan anggaran (Hurbis-Cherrier, 2018, p. 158). Hurbis-Cherrier selanjutnya memaparkan bahwa dalam memproduksi sebuah film, perlu ada usaha kolaboratif yang mengharuskan adanya penyelesaian segala pekerjaan secara serempak. Proses pascaproduksi yang dikerjakan secara bersamaan dan bolak-balik dengan *jobdesk* lain bisa menjadi kerumitan bagi tim produksi, sehingga penetapan *workflow* sangat penting dalam segi teknis dan kreatif untuk mengejar waktu serta menghindari kelebihan anggaran yang ditimbulkan (Dinur, 2017, p. 163).

Ryan (2017) menegaskan bahwa tahapan pascaproduksi sebenarnya sudah dimulai pada saat praproduksi. Sebagai produser, perlu meneliti berbagai faktor permasalahan teknis, *output* dan proses distribusi dalam mengambil keputusan akhir (p. 383). Tahapan ini juga memiliki produser khusus yang disebut *post-producer* yang berperan sebagai pemimpin pascaproduksi dalam mengatur tanggal pengumpulan, membagikan tugas dan mengendalikan mutu *output* dengan tujuan memastikan film rilis tepat waktu dengan anggaran yang sewajarnya (Indeed Editorial Team, 2022).

Kim (2016, p. 15) memaparkan bahwa istilah film hibrid berangkat dari pandangan Manovich terkait dengan estetika pascamedia yang menganggap media-media yang terpisah (seperti sinematografi *live-action*, grafik, fotografi, animasi 2D dan 3D, dan tipografi) bisa digabungkan dengan berbagai cara yang menghasilkan estetika pascamedia. Manovich menyatakan bahwa sinema digital telah dijadikan sebagai media seni yang memiliki signifikansi pada abad ke-21 yang terdiri atas penggabungan materi *live-action* (fotografi analog) dengan materi lain (seperti lukisan, *image-processing*, animasi 2D dan 3D, dan *compositing*), yang telah disimulasikan dan dikembangkan dalam perangkat lunak komputer (pp. 22–23).

Film pendek hibrid berjudul *JUDE* adalah sebuah film pendek fiksi yang diproduksi oleh Klub Pinguin Films yang berfokus pada *artificial intelligence* (AI) bernama Jude yang memiliki kemampuan untuk mengampuni dosa-dosa bagi para pendosa yang mengakui dosanya. Film ini memiliki unsur hibrid yang bersifat esensial karena Jude merupakan sosok AI yang harus divisualisasikan dengan *visual effects* (VFX).

Pada produksi film pendek hibrid *JUDE*, terdapat potensi risiko ketidakpastian (*uncertainty risk*) yang perlu diperhatikan, baik yang teridentifikasi maupun yang tidak. Penulis, sebagai produser, terlibat dalam proses pascaproduksi *JUDE* dengan tim pascaproduksi yang terbatas dan bekerja secara jarak jauh akibat ketidakcocokan jadwal serta dampak pandemi COVID-19 yang mengubah paradigma dalam proses produksi film. Manajemen risiko telah

menjadi salah satu tanggung jawab seorang produser film (Vanoostendorp, 2021, pp. 12–13). Jika risiko tidak segera dikelola, proses produksi berpotensi bisa menimbulkan banyak kerugian.

Teknologi saat ini telah memberikan keterjangkauan, praktis dan kemudahan dalam produksi film, tetapi di sisi lain juga tentunya pasti dihadapkan pada risiko yang dapat maupun tidak dapat diprediksi. Dengan memanfaatkan kebebasan teknologi diharapkan bisa memberikan *insight* yang baru dalam *filmmaking* (Annita, 2018, p. 87). Oleh karena itu, Penulis berupaya menyusun strategi dalam pengelolaan risiko ketidakpastian sepanjang proses pascaproduksi yang diharapkan bisa mengarahkan visi yang dikehendaki oleh sutradara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus dalam mengidentifikasi risiko yang terjadi serta risiko yang tidak disadari. Sepanjang proses penelitian, produser menyusun strategi dalam penanggulangan risiko tidak hanya untuk mitigasi saat proses pascaproduksi film hibrid *JUDE*, tetapi hal ini diharapkan bisa dijadikan sebagai pedoman untuk pascaproduksi di proyek yang akan mendatang.

Pandemi COVID-19 telah mengubah industri film untuk mengadopsi protokol yang kemudian akan berkembang untuk ke depannya (Hogg, 2021). Voda (seperti yang dikutip oleh Tangcay, 2020) memaparkan bahwa pandemi ini memberikan peluang yang banyak karena terbukti bahwa pascaproduksi dapat dikerjakan di mana saja. Tangcay mengutip narasumber dan memperjelas bahwa beberapa program pascaproduksi jarak jauh memungkinkan adanya kerja sama secara *real-time* tanpa harus bertemu di lokasi yang sama. Teknologi kolaborasi secara jarak jauh memungkinkan sutradara bekerja sama dengan tim pascaproduksi secara terpisah lewat jaringan virtual pribadi (Honthaner, 2010, p. 464). Honthaner melanjutkan bahwa teknologi telah memberikan cara baru yang revolusioner, tetapi di sisi lain juga memunculkan kerumitan yang baru.

Menurut Hillson (2023, pp. 3–4), manajemen risiko berfokus pada pengidentifikasian atas ketidakpastian yang terjadi. Hillson memaparkan bahwa risiko adalah sekumpulan bagian dari ketidakpastian yang dikelompokkan berdasarkan skala prioritas. Manajemen risiko berfokus pada peluang kesuksesan pada proses untuk mencapai tujuan. Menurut pandangan Hubbard (2020, p. 110), ia membedakan antara *risk* (risiko) dengan *uncertainty* (ketidakpastian). Hubbard memaparkan istilah *uncertainty* sebagai “kurang utuhnya dari kepastian” yang hasil akhirnya tidak diketahui, sedangkan *risk* sebagai keadaan ketidakpastian yang berujung pada hasil yang tidak diinginkan dan bersifat merugikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Karya

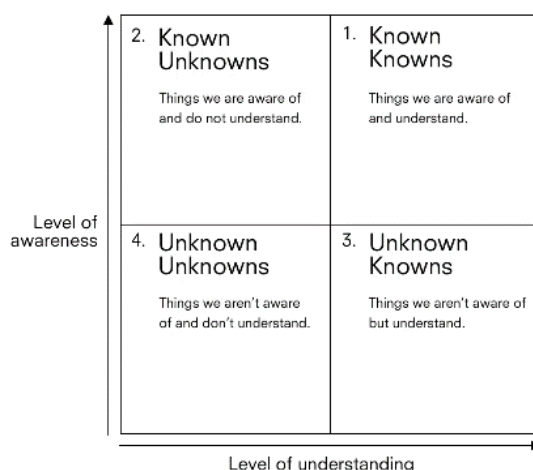
JUDE (2023) adalah film pendek bergenre drama yang menceritakan tentang sosok *artificial intelligence* (AI) bernama Jude yang berperan dalam mengampuni dosa lewat prosesi pengakuan dosa, tetapi orang yang datang ke hadapan Jude justru menyalahkan atas kesalahannya dalam mengampuni orang lain di masa lalu. Film ini ingin mendorong para penonton untuk mempertanyakan atau mengevaluasi kepercayaan yang dianut bahwa apakah permasalahan yang dialami bisa terhapus secara efektif atau hanyalah untuk memperoleh kelegaan semu.

Dalam produksi film pendek yang berdurasi sekitar 12 menit dan 33 detik ini, Penulis berperan sebagai produser dan *postproduction supervisor*. Dengan kata lain, Penulis tidak hanya sekedar menetapkan *workflow* dalam pascaproduksi, tetapi ikut terlibat di dalamnya untuk meminimalisir risiko ketidakpastian yang akan terjadi di tengah berjalannya pascaproduksi.

JUDE memiliki *workflow* pascaproduksi yang memiliki unsur hibrid yang mencampuradukkan VFX dengan *live-action*. Dengan sumber daya manusia yang terbatas, pengerjaan pascaproduksi yang dilakukan secara jarak jauh serta keperluan teknologi *editing* yang terbatas tentu menyulitkan tim pascaproduksi jika tidak adanya proses koordinasi yang tepat. Penulis berupaya merencanakan mitigasi, *workflow* serta cara komunikasi kepada tim pascaproduksi supaya bisa berjalan di tengah keterbatasan yang ada.

Penulis menjalankan pascaproduksi dengan keterbatasan jumlah kru. Tim pascaproduksi terdiri dari editor, *VFX artists*, *colorist*, *sound designer*, dan *composer*. Beberapa kru dari tim pascaproduksi juga tidak bisa hadir dalam satu tempat dan waktu sehingga pengerjaan dilakukan secara jarak jauh dan menggunakan *platform* pihak ketiga gratis dalam menopang serta dijadikan sebagai wadah kolaborasi antara sutradara dengan tim.

Merespon risiko ketidakpastian dalam pascaproduksi, dokumen *brief* berisikan informasi yang jelas kepada kru, terutama untuk tim pascaproduksi. Selain itu, Penulis mengelompokkan risiko ketidakpastian dalam pascaproduksi dengan mengidentifikasi, meninjau, dan mengelola risiko. Selain itu, dikarenakan tidak ada petunjuk umum yang pasti perihal dengan risiko ketidakpastian, Penulis mencoba menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan. Terdapat risiko ketidakpastian dalam pascaproduksi film *JUDE* yang teridentifikasi.



Gambar 1. Klasifikasi *known* dan *unknown* dalam bentuk matriks

Project Management Institute mengemukakan bahwa risiko dapat dikelompokkan lewat berbagai cara, salah satu contohnya dalam menjelaskan ketidakpastian lewat istilah *known* dan *unknown* (Wideman, 1992, p. 2). Puiszis (2022) juga memaparkan bahwa istilah tersebut dipopulerkan oleh mantan Menteri Pertahanan Amerika Serikat, Donald Rumsfeld, ketika melakukan konferensi pers pada bulan Februari tahun 2002. (Project Management Institute, 2019, pp. 25-26;161) mengelompokkan risiko sebagai berikut.

1) *Known-Known (Facts and Requirements)*

Sebuah fakta yang sudah mutlak dijadikan acuan/ ideal dalam manajemen risiko. Menurut (Puiszis, 2022), subjek telah memiliki wawasan dan bukti tentang situasi yang dihadapi.

2) *Known-unknown (Classic Risk)*

Subjek mengetahui akan situasi tidak pasti dan bagaimana dampak yang ditimbulkan. Kelompok ini merupakan risiko yang teridentifikasi yang secara proaktif ditangani. Menurut Puiszis (2022), subjek tidak bisa memprediksi secara akurat terhadap situasi yang akan mendatang walaupun subjek menyadari akan situasi tersebut.

3) *Unknown-Known (Hidden Fact)*

Subjek memiliki wawasan terhadap fakta, tetapi tidak menyadari pada saat menjalankannya. Contoh sederhananya adalah asumsi yang diabaikan. Menurut Puiszis (2022), kemampuan subjek dalam mengetahui sesuatu dihambat oleh konsep seperti kemalasan, ketidaktahuan yang disengaja, dan berbagai bentuk bias lainnya.

4) *Unknown-Unknown (Emergent Risk)*

Situasi yang pada esensinya tidak dapat diketahui dalam konteks *risk management*, bahkan dengan ketiadaan wawasan yang dimiliki terhadap situasi tersebut. Wideman (1992, p. 2)

menyatakan bahwa eksistensi kelompok ini memang tidak dapat diimajinasikan secara definisi. Puiszis (2022) juga menjelaskan bahwa kelompok ini bisa berubah menjadi *known* karena digerakkan oleh perspektif tertentu.

Bowman (2023) menegaskan kembali bahwa informasi terkait dengan *risk* dan *uncertainty* serta cara memahami dan penanggulangannya masih dalam pertanyaan yang sangat terbuka. Tidak ada petunjuk umum terkait dengan hal tersebut, tetapi yang ada hanyalah contoh praktiknya. Akan tetapi, Bowman mengusulkan metode komunikasi yang tepat dalam meresponi kedua hal tersebut (pp. 226–231).

- a. Pertimbangkan cara komunikasi terkait dengan ketidakpastian sejak dini kepada audiens supaya informasi yang disampaikan sudah jelas.
- b. Kenali audiens supaya komunikasi disesuaikan dengan tipe audiens.
- c. Libatkan diri dengan audiens supaya komunikasi yang dilakukan tidak terasa asing bagi mereka.
- d. *Less is more*, sampaikan informasi dengan sederhana tanpa melebih-lebihkan.
- e. Jangan sembunyikan atau mengurangi ketidakpastian.

Berkaitan dengan produser, Vanoostendorp (2021) mengelaborasi bahwa produser secara garis besar berkaitan erat dengan komunikasi dalam menciptakan efisiensi. Manajemen risiko juga merupakan salah satu peran produser. De Meyer et al menegaskan bahwa produser berupaya untuk mengidentifikasi, meninjau dan mengelola risiko-risiko yang berdampak positif maupun negatif dalam pembuatan film (Ribera & Sieber, 2009, p. 59). Ribera & Sieber selanjutnya menemukan bahwa produser perlu beradaptasi dalam menangani berbagai jenis ketidakpastian. Semakin banyak ketidakpastian yang terjadi, semakin banyak usaha yang dilakukan tim dalam beradaptasi di tengah aktivitas.

Tabel 1. Pengklasifikasian risiko ketidakpastian dalam pascaproduksi film pendek hibrid *JUDE*

KLASIFIKASI RISIKO KETIDAKPASTIAN	PERMASALAHAN DALAM PASCAPRODUKSI	PENGELOLAAN RISIKO
Known-Known	Pelaksanaan <i>workflow</i> secara jarak jauh	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat dokumen <i>brief</i> pascaproduksi yang berisikan tata cara dalam pascaproduksi. • Menggunakan <i>platform</i> telekonferensi pihak ketiga secara sinkron, seperti Zoom atau Discord. • Menggunakan <i>platform</i> presentasi pihak ketiga, seperti Canva. • Pembagian tugas pengerjaan kepada VFX <i>artists</i> lewat pendataan <i>shot</i> VFX.
	Pengerjaan VFX tidak mampu mengejar <i>deadline</i> kampus	<ul style="list-style-type: none"> • Memprioritaskan pengerjaan VFX yang bersifat esensial. • Mengerjakan sebisanya untuk dikumpul ke pihak kampus, setelahnya baru direvisi untuk didistribusikan.
Known-Unknown	Layanan <i>e-mail student</i> dalam memanfaatkan Google Drive berpotensi dibatasi kuota penyimpanan oleh pihak kampus	<ul style="list-style-type: none"> • Menginventaris <i>e-mail</i> yang digunakan. • Mengeksploitasi layanan Google Drive dengan mendaftarkan banyak <i>e-mail</i>. • Mem-<i>backup file ke hard disk</i> eksternal sebagai media penyimpanan.

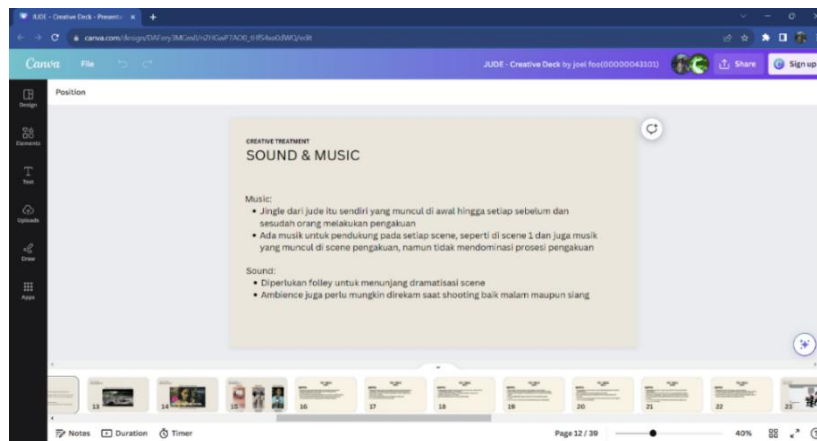
Unknown-Known	Permasalahan teknis pada perangkat individu	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Troubleshooting</i> dan mencari solusi dalam mengatasi permasalahan. • Peng-<i>install</i>-an ulang perangkat lunak. • Mem-<i>backup file</i> ke <i>hard disk</i> eksternal dan memindahkan <i>file</i> ke perangkat lain lewat <i>hard disk</i> eksternal. • Menggunakan <i>platform</i> telekonferensi pihak ketiga sebagai komunikasi sinkron, seperti Zoom atau Discord.
	<i>Preview</i> dan umpan-balik hasil <i>cut</i> secara jarak jauh	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>platform</i> kolaborasi <i>editing</i> pihak ketiga sebagai komunikasi asinkron, seperti Frame.io.
	<i>File management</i> yang kurang baik	<ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan standarisasi pengorganisasian <i>file</i> lewat dokumen <i>brief</i>. • Mengawasi dan meminta pelaporan pengerjaan <i>editing</i>. • Penerapan strategi <i>backup file</i> 3-2-1. • Menggunakan <i>hard case</i> untuk perangkat yang digunakan.
Unknown-Unknown	<i>Force majeure</i> bencana alam	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunggahan <i>file</i> ke <i>platform</i> pihak ketiga layanan <i>cloud-storage</i>.
	<i>Delivery format</i> film tidak sesuai dengan spesifikasi teknis yang ditetapkan oleh festival film	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Render</i> dalam format DCP dan Apple Pro Res HQ. • Menurunkan format tertinggi film ke format film yang rendah.

Risiko Ketidakpastian *Known-Known*

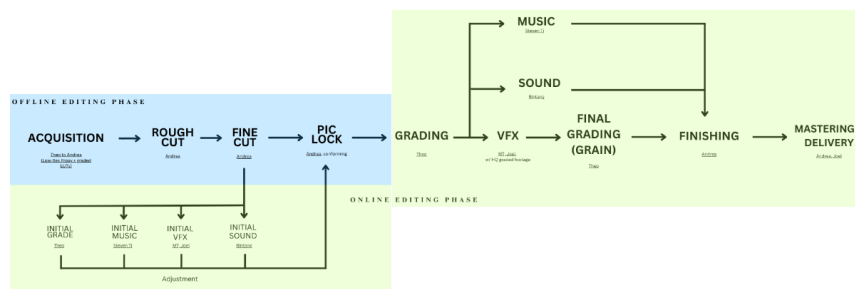
1. Pelaksanaan *Workflow* secara Jarak Jauh

Pelaksanaan pascaproduksi dilakukan secara jarak jauh diklasifikasikan sebagai *known-known* karena sudah disadari oleh Penulis dan tim pascaproduksi, ditambah dengan wawasan yang diperoleh dari pengalaman Penulis dan tim pada saat menjalankan proses pascaproduksi di tengah pandemi COVID-19—pada saat memproduksi film untuk keperluan perkuliahan. Produksi film dalam pandemi COVID-19 memberikan referensi dalam penyusunan strategi dan pengelolaan produksi ke depannya (Kartawiyudha, 2022, p. 148), dan terbukti bahwa pascapandemi memberikan paradigma baru dalam pascaproduksi yang pada akhirnya dijadikan sebagai *norm*, salah satunya adalah pelaksanaan pascaproduksi secara jarak jauh.

Pelaksanaan *workflow* secara jarak jauh dilakukan karena atas pertimbangan Penulis dan tim pascaproduksi yang memiliki ketidakcocokan jadwal—tim inti Penulis berfokus pada produksi film *JUDE* dalam satu semester perkuliahan, sedangkan beberapa dari tim pascaproduksi menjalankan magang atau kelas perkuliahan dalam satu semester. Selain itu, tim pascaproduksi perlu diberikan *creative brief* karena mengingat ada beberapa tim pascaproduksi yang tidak mengikuti produksi dari tahap *development*. Gambaran pengoperan *file* dari satu *jobdesk* ke *jobdesk* lain juga masih kurang jelas. Menurut Penulis, sulit untuk mengumpulkan tim pascaproduksi dalam satu waktu dan tempat dalam menyamakan visi kreatif serta proses pemindahan *file* dari satu individu ke individu lain.



Gambar 2. Pemanfaatan Canva sebagai *platform* presentasi pihak ketiga dalam produksi *JUDE*



Gambar 3. Gambaran *workflow* pascaproduksi dalam produksi *JUDE*

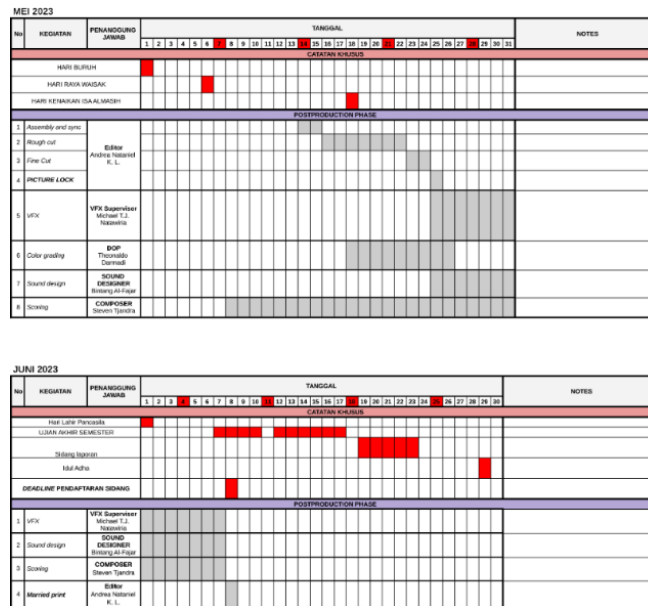
Pengelolaan risiko yang dilakukan oleh Penulis adalah dengan merancang dokumen *brief* yang berisikan tentang tata cara dalam pascaproduksi. Dokumen yang dirancang berisikan tentang *jobdesk* pascaproduksi, langkah-langkah pengerjaan pascaproduksi, pengorganisasian *file*, dan proses *online editing*. Perancangan dokumen ini diharapkan bisa menciptakan efisiensi dan fleksibilitas pekerjaan pascaproduksi, walaupun tim tidak dapat berkumpul dalam satu waktu dan tempat. Dokumen yang dirancang mencerminkan bagaimana metode Bowman (2023) dalam merespon risiko ketidakpastian, di antaranya adalah komunikasi sejak dini dan penyampaian informasi yang sederhana.

Komunikasi antarkru dilakukan dengan *platform* pihak ketiga diketahui menggunakan dua jenis, di antaranya adalah sinkron dan asinkron. *Platform* komunikasi sinkron maksudnya adalah komunikasi secara langsung yang dilakukan lewat telekonferensi, seperti Zoom atau Discord; sedangkan *platform* presentasi dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan kreatif supaya mendapat gambaran, seperti Canva. Komunikasi secara intensif lebih cenderung mengarah pada *platform* telekonferensi ketika membahas sesuatu terkait dengan pascaproduksi, sedangkan *platform* presentasi dimanfaatkan sebagai *platform* pelengkap dalam memperjelas gagasan kreatif.

2. Pengerjaan VFX Tidak Bisa Terkejar dengan *Deadline* dari Kampus

Kendala pengerjaan VFX tidak bisa terkejar dengan *deadline* dari kampus diklasifikasikan ke dalam *known-known* karena sudah diketahui waktu *deadline* yang ditetapkan kampus serta waktu mulai pengerjaan pascaproduksi berjarak kurang lebih sebulan. Selain itu, pengerjaan VFX

sudah disadari karena Penulis dan tim pascaproduksi karena sudah memiliki pengalaman dalam keterlibatan produksi film hibrid sebelumnya.



Gambar 4. Timeline pascaproduksi *JUDE*

Penulis mengidentifikasi *shot* apa saja yang perlu diberikan VFX. Terdapat 29 *shot* yang perlu diberikan VFX dari 51 *shot*, ditambah dengan 11 *shot* VFX AI *Jude*. VFX yang dikerjakan adalah *clean-up*, *tracking*, pembuatan aset, dan pembuatan *screen* AI *Jude*. Pengidentifikasi melibatkan sutradara terkait dengan bagaimana *shot* tersebut berkontribusi pada naratif yang dibawakan. Pengidentifikasi tersebut sudah disampaikan kepada tim pascaproduksi supaya bisa mengarah pada arah yang jelas terkait dengan hal apa yang perlu dikerjakan.

The screenshot shows a spreadsheet with columns for 'NO', 'SCENE', 'SCENE DESCRIPTION', 'VFX', 'WHO', and 'NOTES'. It lists 29 individual VFX shots, such as 'TOXICITY' (shot 3), 'MARTIN'S HACKING' (shots 24-27), and 'MUSIC' (shots 11-14). Each entry includes a detailed description of the VFX work and the names of the staff responsible for it.

Gambar 5. Daftar *shot* yang perlu diberi VFX dalam film *JUDE*

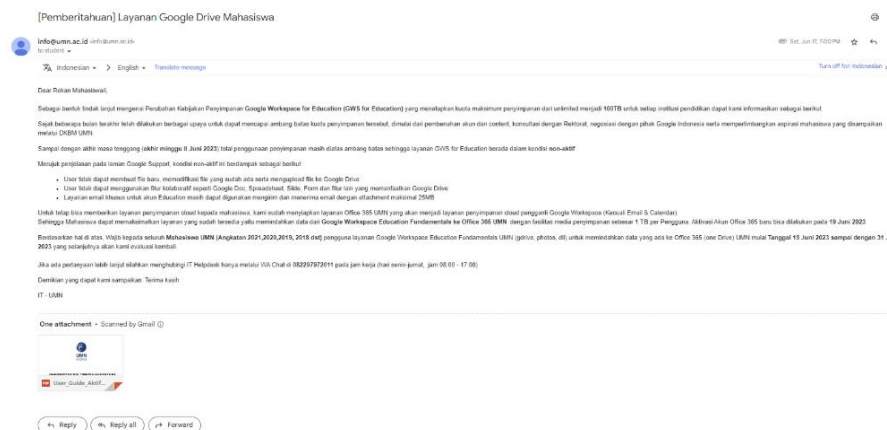
Menyadari bahwa pengerjaan VFX tentu tidak bisa dilakukan dalam waktu yang singkat, Penulis mendorong tim pascaproduksi untuk mengerjakan *shot* esensial yang berpengaruh pada naratif film. Penulis mengisi *shot* apa saja yang perlu dikerjakan lewat Microsoft Sheets, kemudian membagi siapa saja yang sanggup mengerjakan *shot-shot* untuk di-VFX. Pengerjaan dilakukan demi memenuhi administrasi dari kampus. Ketika *deadline* dari kampus sudah tercapai,

tim pascaproduksi baru kemudian melanjutkan pengerjaan VFX yang bertujuan untuk merapikan dan menyempurnakan sebaik mungkin.

Risiko Ketidakpastian *Known-Unknown*

1. Layanan *E-Mail Student* dalam Memanfaatkan Google Drive Berpotensi Dibatasi Kuota Penyimpanan oleh Pihak Kampus

Penulis bersama dengan tim pascaproduksi—sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara—memiliki *e-mail student* yang disediakan oleh pihak kampus untuk menggunakan layanan yang diperlukan dalam menunjang produksi film, salah satunya adalah penyimpanan data secara digital lewat Google Drive. Akan tetapi, dalam mengikuti kebijakan baru dari Google terkait dengan pembatasan kuota penyimpanan, pihak kampus membatasi kuota penyimpanan kepada para mahasiswa yang selama ini memiliki penyimpanan tidak terbatas, serta menghapus akun mahasiswa yang tidak memenuhi persyaratan yang ditentukan. Penulis terkena dampaknya pada bulan Desember 2022 dan mengajukan pembuatan akun baru yang hanya memberikan kuota penyimpanan sebesar 15 GB. Berdasarkan dari pengalaman tersebut, kendala ini diklasifikasikan sebagai *known-unknown* karena Penulis menyadari dan mengantisipasi bahwa persoalan ini mungkin bisa terjadi lagi pada saat produksi *JUDE*, tetapi tidak yakin akan kepastian kapan terjadinya.



Gambar 6. Pemberitahuan penonaktifan layanan Google Drive mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara via *e-mail*

Kekhawatiran Penulis akan hal tersebut ternyata terwujud lewat *e-mail* yang dikeluarkan oleh pihak kampus tanggal 17 Juni 2023, bertepatan saat pelaksanaan pascaproduksi film *JUDE*. Layanan Google Drive yang awalnya dibatasi, pada akhirnya dinonaktifkan dan dialihkan lewat layanan Microsoft Office 365. Hal ini tentu mengacaukan *workflow* dan *database* pascaproduksi *JUDE* yang selama ini menggunakan layanan Google sebagai basis dalam produksi. Hal ini tidak hanya berpengaruh pada pascaproduksi saja, tetapi juga berdampak pada proses distribusi film ke festival film yang selama ini menggunakan layanan Google Drive. Layanan Google tentu merupakan *platform* esensial yang bisa digunakan dalam jangka panjang bagi tim.

Email	Password	Registered by	Phone Number Verif.	Purpose	Uploading JUDE files to Google Drive	Notes
kelubpinguinfilms@gmail.com		JOEL FOO		MAIN PH ACCOUNT	NO	Untuk penapisan data penting film secara garis besar
anteroharik@gmail.com		JOEL FOO		Antero Hariku archival and publication	YES – 14.55 / 15 GB	
vtyjude@gmail.com		JOEL FOO		Purely file upload	YES – 14.92 / 15 GB	
judevfx2@gmail.com		Michael Jatnika Natawiria		Purely file upload	YES	
jude.kelubpinguinfilms03@gmail.com		JOEL FOO		JUDE archival and publication	YES (for publication purpose)	
joel.foo@student.um.ac.id		UMN		E-mail, external verification	NO	
deniel.kuncara@student.um.ac.id		UMN		E-mail, external verification	NO	
evelyn.nabasa@student.um.ac.id		UMN		E-mail	NO	Kemungkinan dibatasi lagi untuk Google Drive. Untuk pengunggahan, dialihkan ke email selain student UMN
andrea.kurniawan@student.um.ac.id		UMN		E-mail	NO	
theonaldo.darmadi@student.um.ac.id		UMN		E-mail	NO	

Gambar 7. Inventarisasi *e-mail* untuk produksi film *JUDE*

Pengelolaan risiko yang dilakukan oleh Penulis dalam mengantisipasi pembatasan layanan *e-mail student* adalah dengan menginventaris segala *e-mail* yang digunakan dan mengeksploitasi *e-mail* lewat pendaftaran banyak G-mail (Google Mail). Setiap G-mail yang didaftarkan memiliki kuota penyimpanan sebesar 15 GB. Dengan kata lain, semakin banyak *e-mail* yang didaftarkan, semakin banyak kuota penyimpanan yang digunakan. Terkadang pendaftaran G-mail oleh seorang lewat perangkatnya akan dibatasi oleh Google, tetapi hal tersebut dapat di-*bypass* dengan menggunakan perangkat lain. Pendaftaran *e-mail* tersebut masing-masing memiliki tujuan, di antaranya sebagai transfer *file footage* untuk diedit, pendistribusian hasil akhir film, publikasi, dan lain sebagainya.

Penulis melakukan *backup file* dari Google Drive ke *hard disk* eksternal sebagai media penyimpanan dengan cara mengunduh segala sesuatu yang ada dari *database* Google Drive *JUDE* supaya meminimalisir kurang terorganisirnya *database* yang ditetapkan. Sistem *foldering* disamakan dan mengacu dari *database* tersebut supaya tidak berantakan. Dengan pengunduhan tersebut, Penulis kemudian kembali merancang *database* Google Drive *JUDE* terbaru dengan *e-mail* lain.

2. Permasalahan Teknis pada Perangkat Individu

Setiap pascaproduksi tentu memiliki permasalahan teknis yang tidak terduga. Permasalahan teknis pada perangkat individu juga bergantung dari berbagai variabel yang sulit untuk diperkirakan. Hal ini diklasifikasikan sebagai *known-unknown* karena Penulis dan tim pascaproduksi tentu menyadari dan mengantisipasi permasalahan tersebut, tetapi tidak tahu secara pasti terkait dengan bagaimana dan kapan munculnya permasalahan tersebut.

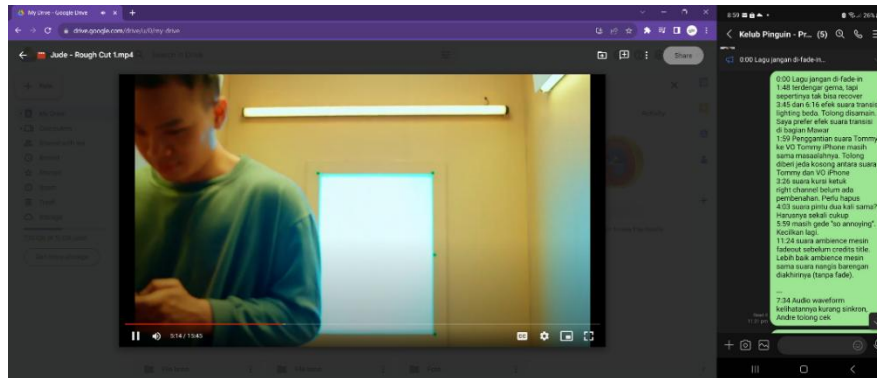
Permasalahan teknis seperti *crash* dari perangkat lunak *editing*, *blue screen*, *black screen*, dan lain-lainnya tentu merupakan hal yang bisa saja terjadi tanpa sepengetahuan ataupun prediksi Penulis dan tim pascaproduksi. Permasalahan tersebut dapat muncul seiring dengan berjalannya proses pascaproduksi, dan hal ini tentu perlu diantisipasi dan segera dicari solusi secepat mungkin.

Pengelolaan risiko dalam menghadapi permasalahan teknis saat pascaproduksi tentunya harus melakukan *troubleshooting* dan mencari solusi lewat bantuan internet. Hal ini diterapkan ketika menjalankan pascaproduksi. Tim pascaproduksi sering menggunakan *platform* Google sebagai wadah untuk mencari solusi. Jika misalnya berakhir gagal, maka peng-*install*-an ulang perangkat lunak dilaksanakan dengan menyiapkan *installer* perangkat lunak sebagai solusi saat di tengah pascaproduksi. Jika masih tetap tidak bisa, maka *file editing* yang terdapat pada perangkat yang digunakan, dipindahkan ke perangkat lainnya dengan *backup file* ke *hard disk* eksternal. Dengan kata lain, solusi yang tidak bisa diterapkan untuk perangkat lunak kemungkinan ada permasalahan pada perangkat keras yang tentu solusi terakhirnya dengan pemindahan *file* ke perangkat keras lain.

Risiko Ketidakpastian *Unknown-Known*

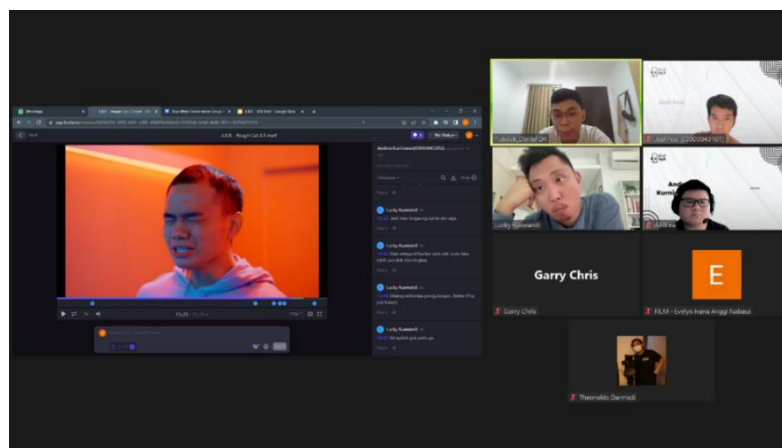
1. *Preview* dan Umpan-Balik Hasil *Cut* secara Jarak Jauh

Berdasarkan dari pengalaman, Penulis bersama dengan tim pascaproduksi biasanya *preview cut* lewat Google Drive dan memberikan *feedback* dengan aplikasi perpesanan instan LINE. Menurut Penulis, hal ini tentu menghambat pengerjaan revisi dari tim pascaproduksi karena melibatkan banyak *platform* untuk melakukan perevisian. Kendala ini diklasifikasikan sebagai *unknown-known* karena tim pascaproduksi mengetahui bagaimana cara melakukan *preview* dan memberi *feedback*, tetapi tidak menyadari bahwa kebiasaan tersebut (menggunakan Google Drive dan LINE) cenderung menghambat kinerja proses revisi.



Gambar 8. *Preview* hasil *cut* dengan Google Drive dan pemberian *feedback* dengan LINE

Berdasarkan observasi dan pengalaman Penulis, melakukan *preview cut* dengan menggunakan Google Drive dan memberikan *feedback* lewat aplikasi perpesanan instan LINE terkesan “bolak-balik” untuk *workflow* pascaproduksi, serta juga memiliki probabilitas miskomunikasi. Selain itu, agak sulit untuk komunikasi terkait dengan revisi pada *timecode* film secara spesifik, bahkan per *frame*. Penulis memikirkan bagaimana caranya merangkap *preview* dan *feedback* ke dalam satu *platform* supaya *feedback* yang diberikan bisa tepat sasaran.



Gambar 9. Penggunaan Frame.io dan Zoom dalam melakukan *preview cut* dan pemberian *feedback*

Penulis menangani risiko tersebut dengan menggunakan *platform* telekonferensi pihak ketiga sebagai komunikasi sinkron (lewat Zoom atau Discord) dan *platform* kolaborasi *editing* sebagai komunikasi asinkron (lewat Frame.io). *Platform* telekonferensi tersebut menyediakan layanan *video call* dengan banyak orang dan layanan *screen-sharing* yang memungkinkan penggunaannya bisa menunjukkan hasil layar dari perangkat yang digunakan, tetapi layanan *screen-*

pengorganisasian *file* supaya ke depannya jika dihadapkan pada proses *remastering* bisa lebih mudah.

Risiko Ketidakpastian *Unknown-Unknown*

1. *Force Majeure* Bencana Alam

Force majeure seperti bencana alam biasanya diantisipasi pada saat produksi karena dari pengalaman Penulis selalu diingatkan terhadap hal tersebut dari perkuliahan. Akan tetapi, *force majeure* tersebut sebenarnya tidak terpikirkan oleh Penulis pada saat menjalankan pascaproduksi film *JUDE*. Penulis juga bahkan tidak memiliki wawasan ketika misalnya akan terjadi dengan *force majeure* saat pascaproduksi. Sejak skripsi ini ditulis, Penulis baru menyadari dan memutuskan untuk menuliskan ini sebagai antisipasi untuk produksi ke depannya. Kendala ini diklasifikasikan sebagai *unknown-unknown* sebelum skripsi ini ditulis. Pada saat pascaproduksi berlangsung, *force majeure* bencana alam berpotensi merusak perangkat tim pascaproduksi, seperti laptop, *smartphone*, monitor, *harddisk* dan lain sebagainya. Selain itu, *file* rekaman produksi dalam perangkat juga bisa berpotensi *corrupt* akibat kendala ini. *File* rekaman produksi adalah data esensial yang sangat perlu diperhatikan karena perangkat rusak bisa diganti dengan perangkat baru, sedangkan *file* tidak bisa dikembalikan seperti semula.

Strategi yang diusung dalam meminimalisir risiko tersebut adalah dengan menerapkan strategi *backup file 3-2-1*. Mengutip Bergman dari video Youtube oleh Adorama (seperti yang dikutip oleh Renée, 2016), strategi ini maksudnya terdapat tiga salinan *file* ke dalam dua perangkat yang berbeda (contohnya *harddisk* dan *SD card*), lalu satu perangkat disimpan di tempat lain. Renée memaparkan bahwa strategi ini memastikan bahwa salinan *file* aman dari masalah *corrupt*, pencurian, kerusakan, ataupun bencana yang terjadi. Selain itu, perangkat yang digunakan juga perlu diberi *hard case* sebagai pelindung eksternal terhadap perangkat dari faktor luar. Pada zaman digital ini, layanan *cloud-storage* (seperti Google Drive, OneDrive, dan sebagainya) sudah mulai banyak digunakan orang sebagai wadah penyimpanan data. Layanan tersebut juga bisa digunakan secara gratis, tetapi dengan fitur yang terbatas, salah satunya adalah pembatasan *storage* per pengguna. *File* produksi film tentu memakan banyak *storage* sehingga perlu membayar layanan tambahan dari pihak ketiga untuk menambah *storage* dalam layanan *cloud-storage*. Akan tetapi, layanan ini berpotensi bisa “bocor” ke pihak siapa saja yang bisa akses sehingga tingkat kewaspadaan perlu ditingkatkan.

2. *Delivery Format* Film Tidak Sesuai dengan Spesifikasi Teknis yang Ditetapkan oleh Festival Film

Kendala yang dialami oleh Penulis terkait dengan *delivery format* film diklasifikasikan sebagai *unknown-unknown* karena Penulis tidak menyadari serta tidak memahami secara teknis terkait dengan bagaimana *format* film diminta oleh beberapa festival film, terutama soal *digital cinema package* (DCP). Penulis tidak mengantisipasi hal tersebut hingga pada hendak melakukan penggalan informasi terkait dengan festival film. Walaupun seharusnya permasalahan ini seharusnya diklasifikasikan sebagai *known-unknown* pada saat skripsi ini dituliskan, tetapi Penulis pada saat itu belum menyadari sebelum melakukan pengecekan festival film terkait dengan ketentuan teknis yang dipaparkan.

Ketika Penulis hendak menggali informasi terkait dengan festival film yang hendak dituju untuk distribusi, terdapat perbedaan ketentuan teknis yang dipaparkan oleh setiap festival. Ada satu festival yang meminta dalam bentuk mp4, ada juga yang meminta dalam bentuk DCP. Selain itu, ada juga pembatasan *size* yang ditetapkan oleh beberapa festival film. Hal ini tentu mempersulit editor dalam proses *rendering* yang membutuhkan waktu yang lama dan juga *render* dengan berbagai format yang banyak. Berdasarkan dari kendala tersebut, strategi yang diusung oleh Penulis adalah dengan meminta editor untuk melakukan *render* dalam format tertinggi, seperti DCP atau Apple Pro Res HQ. DCP sudah mutlak harus di-*render* karena sudah menjadi standarisasi dalam *screening* setiap festival film ternama. Ketika diminta dalam *format* yang berbeda atau *size* yang lebih kecil, Penulis meminta editor untuk menurunkan format tertinggi

film dengan Apple Pro Res HQ ke format yang lebih rendah. Proses *transcode* bisa dilakukan berbagai format dengan berbagai tingkat kompresi dengan cara menurunkan dari format yang lebih tinggi (Hurbis-Cherrier, 2018, p. 578). Hal ini tentu mempercepat dalam proses pascaproduksi tanpa harus melakukan *render* dari nol.

Pengukuran efektivitas pengelolaan risiko ketidakpastian melihat dua tingkatan, di antaranya adalah tingkat kesadaran dan tingkat pemahaman. Proses evaluasi dilihat dari tingkatan mana yang cenderung penting untuk tahap pascaproduksi jarak jauh dalam film pendek hibrid *JUDE*. Evaluasi tersebut dituangkan dalam bentuk deskriptif. Berdasarkan dari pengklasifikasian *known* dan *unknown* terhadap kasus pascaproduksi film pendek hibrid *JUDE*, dapat dilihat bahwa pengelolaan risiko yang dilakukan terhadap keempat klasifikasi bisa dikatakan efisien. Hal ini dilihat dari pengelolaan risiko yang dilaksanakan oleh tim pascaproduksi lewat penetapan dokumen *brief* sebagai acuan dalam pengerjaan pascaproduksi. Pengelolaan risiko yang disampaikan lewat dokumen *brief* membantu tim pascaproduksi dalam mengerjakan proses pascaproduksi film secara cepat, efisien dan terarah. Komunikasi adalah kunci dalam pengelolaan risiko ketidakpastian sehingga hal ini menumbuhkan tingkat kesadaran dan pemahaman tim pascaproduksi dalam menjalankan proses pascaproduksi.

Tingkatan kesadaran menjadi hal yang penting dalam risiko ketidakpastian pascaproduksi jarak jauh film pendek *JUDE*. Salah satu prinsip dalam menghadapi risiko ketidakpastian adalah menciptakan suatu organisasi yang proaktif, responsif, siap sedia, dan tangguh (Barber, 2023, p. 250). Komunikasi yang dilakukan sejak dini terkait dengan bagaimana proses pelaksanaan pascaproduksi jarak jauh beserta pelaksanaan dari pengelolaan yang diberikan turut menyadarkan dan memberikan wawasan baru kepada tim pascaproduksi dalam pelaksanaan secara efisien. Tim pascaproduksi menjadi lebih cermat dalam mengantisipasi situasi yang tidak diinginkan saat pascaproduksi. Seluruh pengelolaan yang dilakukan Penulis berangkat dari kesadaran diri yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman produksi sebelumnya dan beberapa penggalian literatur untuk membentuk *workflow* pascaproduksi jarak jauh menjadi lebih baik

SIMPULAN

Penulis berusaha mengatasi risiko ketidakpastian dengan memanfaatkan teknologi dan strategi yang dapat membantu mencapai visi sutradara dalam proses pascaproduksi *JUDE* dengan mengidentifikasi, meninjau, dan pengelolaan terhadap risiko. Proses pengidentifikasian melalui *known* dan *unknown* menghasilkan empat indikator, di antaranya *known-known* yang mengantisipasi *workflow* secara jarak jauh dan VFX, *known-unknown* yang meliputi masalah penyimpanan data secara daring dan perangkat secara teknis, *unknown-known* yang mengoreksi cara *preview* dan umpan-balik secara jarak jauh serta *file management*, dan *unknown-unknown* yang mengantisipasi *force majeure* dan proses distribusi yang ditentukan oleh setiap festival film. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkatan kesadaran penting dalam pengelolaan risiko ketidakpastian. Pengklasifikasian risiko ketidakpastian memberikan gambaran atas bagaimana situasi tahapan pascaproduksi secara jarak jauh yang tentu memiliki banyak situasi sulit untuk dibayangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annita. (2018). Students' responses on film online learning: A case study on the implementation of online learning in basic filmmaking at Universitas Multimedia Nusantara. *Proceeding of the 6th International Conference for Asia Pacific Art Studies (ICAPAS) Art of the Information Age*, 78–88.
- Barber, R. (2023). Risk leadership in complex organizations. In *The Risk Management Handbook: A practical guide to managing the multiple dimensions of risk* (pp. 246–254).
- Bowen, C. J. (2023). *Grammar of the edit* (5th ed.). Routledge.
- Bowman, V. (2023). Communicating uncertainty. In D. Hillson (Ed.), *The Risk Management Handbook: A practical guide to managing the multiple dimensions of risk* (pp. 225–235). Kogan Page.

- Dinur, E. (2017). *The filmmaker's guide to visual effects: The art and techniques of VFX for directors, producers, editors and cinematographers*. Routledge.
- Hillson, D. (2023). Introducing risk. In D. Hillson (Ed.), *The risk management handbook: A practical guide to managing the multiple dimensions of risk* (pp. 1–11). Kogan Page.
- Hogg, T. (2021, January 28). *The future of film in the post-Covid era*. VFX Voice. <https://www.vfxvoice.com/the-future-of-film-in-the-post-covid-era/?cn-reloaded=1>
- Honthaner, E. L. (2010). *The complete film production handbook* (4th ed.). Focal Press.
- Hubbard, D. W. (2020). *The failure of risk management: Why it's broken and how to fix it* (2nd ed.). Wiley.
- Hurbis-Cherrier, M. (2018). *Voice & vision: A creative approach to narrative filmmaking* (3rd ed.). Routledge.
- Indeed Editorial Team. (2022, October 1). *What is a post-producer? (With duties, skills and how-to)*. Indeed. <https://hk.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-is-post-producer>
- Kartawiyudha, P. (2022). Strategi penceritaan film-film berprestasi karya mahasiswa Film UMN yang diproduksi di tengah pandemi Covid-19. *TEXTURE: Art and Culture Journal*, 5(2), 138–148. <https://doi.org/10.33153/texture.v5i2.4490>
- Kim, J. (2016). *Between film, video, and the digital: Hybrid moving images in the post-media age* (4th ed.). Bloomsbury Academic.
- Macdonald, I. (2016). *Hybrid practices in moving image design: Methods of heritage and digital production in motion graphics*. Palgrave Macmillan.
- Project Management Institute. (2019). *The standard for risk management in portfolios, programs, and projects*. Project Management Institute.
- Puiszis, S. (2022, July 17). *Developing strategy under uncertainty: Applying the known-unknown matrix*. Stephen.Fm. <https://stephen.fm/known-unknown-matrix/>
- Renée, V. (2016, December 31). *Try the 3-2-1 backup strategy to protect all of your footage*. No Film School. <https://nofilmschool.com/2016/12/try-3-2-1-backup-strategy-protect-all-your-footage-0>
- Ribera, J., & Sieber, S. (2009). How Uncertainty and Risk Management Impacts the Success of Spanish Film Projects. *Journal of Media Business Studies*, 6(4), 49–74. <https://doi.org/10.1080/16522354.2009.11073495>
- Ryan, M. A. (2017). *Producer to producer: A step-by-step guide to low budget independent film producing* (2nd ed.). Michael Wiese Productions. www.FromTheHeartProductions.com
- Tangcay, J. (2020, June 5). *Post-production is thriving thanks to technology; Will the remote workforce grow after the pandemic subsides?* Variety. <https://variety.com/2020/artisans/production/remote-post-production-work-1234625819/>
- Vanoostendorp, A. (2021). *Role of a producer* [Interactive Media, Tampere University of Applied Sciences]. <https://www.theseus.fi/handle/10024/501628>
- Wideman, R. Max. (1992). *Project and program risk management: a guide to managing project risks and opportunities*. Project Management Institute.