

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan penduduk terbanyak di dunia, sehingga banyak juga yang menikmati film sebagai media hiburan atau bahkan pembelajaran. Selain menonton film melalui bioskop, terdapat beberapa media atau *platform* yang berbayar maupun tidak, yang menyediakan berbagai jenis film yang dapat diakses oleh berbagai kalangan. Banyaknya jenis film dan *genre* membuat film yang di produksi begitu variatif, sehingga penonton tidak bosan dan dengan mudah memilih film yang akan ditontonnya sesuai jenis dan *genre* kesukaannya. Film diproduksi sesuai jenis yang dipilih. Terdapat beberapa jenis film, yaitu film pendek, film panjang, film dokumenter, dan film kartun (*cartoon*).

Film pendek adalah film sederhana, kompleks, dan materi didalamnya singkat, padat, dan lugas. Namun, tidak ada standarisasi untuk durasi film pendek, durasi maksimalnya biasanya ditentukan pada festival film yang mematok durasi maksimal untuk bisa dikategorikan sebagai film pendek. Film panjang adalah film yang normalnya memiliki durasi 90 sampai 100 menit atau lebih. Tentunya, film panjang durasi lebih lama didukung dengan cerita yang tidak membosankan bagi penonton. Film dokumenter adalah film yang merepresentasikan kenyataan, yang berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan seseorang atau organisasi. Film kartun (*cartoon*) merupakan film animasi. Pembuatan film kartun ini dengan cara seni melukis atau menggambar. Satu persatu gambar dilukis lalu dipotret satu per satu dalam proyektor film, sehingga lukisan tersebut terlihat hidup [1].

Dibelakang keberhasilan film yang banyak digemari oleh berbagai kalangan, disitulah peran Rumah Produksi atau *Production House* bekerja. Rumah Produksi atau *Production House* merupakan perusahaan atau organisasi yang bergerak pada bidang jasa yang menghasilkan suatu karya audio dan/atau audio visual, seperti

iklan layanan masyarakat, video dokumentasi, film pendek dan/atau film cerita panjang dan karya-karya audio dan/atau audio visual lainnya. Selain memproduksi film melalui *Production House*, masyarakat umum dapat memproduksi film versi mereka sendiri.

Belantara Film Production atau Belantara Films adalah salah satu perusahaan *Production House* yang berlokasi di Jl. Bugenville, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. *Production House* ini telah menghasilkan banyak karya, salah satunya film dokumenter dan telah mengikuti beberapa festival film, serta telah memenangkan beberapa *award* atau penghargaan. Pada umumnya untuk menghasilkan suatu karya film, terdapat tahapan-tahapan produksi yang dilakukan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pada tahap pra-produksi dimulai pencatatan akan perencanaan kegiatan dan anggaran untuk acuan tahap berikut, seperti jumlah hari pada suatu kegiatan (penentuan ide cerita, *casting*, pembacaan *script* naskah, riset lokasi yang akan digunakan, dll), anggaran yang akan dikeluarkan atau Rencana Anggaran Biaya (RAB) berisi tentang anggaran biaya mulai dari pra-produksi sampai pascaproduksi, yaitu biaya operasional, biaya tenaga kerja produksi atau kru, dan biaya *talents* dan pemeran tambahan. Selain menjadi acuan dalam tahapan produksi film, RAB juga dapat digunakan untuk mempersiapkan modal usaha yang akan digunakan atau untuk mencari dana. Pendanaan dibutuhkan untuk melancarkan segala kegiatan dalam tahapan produksi, biasanya diperoleh dari modal usaha, investor, dan sponsor.

Dengan durasi yang film yang pendek, biaya yang dibutuhkan untuk produksi pun lebih murah dibandingkan dengan biaya produksi film durasi panjang. Rata - rata biaya yang dibutuhkan untuk produksi film pendek adalah puluhan juta sampai ratusan juta tergantung lamanya durasi proses produksi dan pemain/*talent* yang dikontrak. Perencanaan anggaran atau RAB dibuat agar produser dan bagian keuangan bisa memperkirakan dana yang akan dikeluarkan untuk film yang akan di produksi. Produser adalah orang yang bertanggung jawab atas pembuatan dan pengelolaan segala sesuatu yang berhubungan dengan produksi film. Produser

harus mampu menginisiasi, mengkoordinasikan, mengawasi dan mengendalikan segala hal yang berkaitan dengan pembiayaan [2]. Perencanaan anggaran juga dapat digunakan untuk keperluan pitching. Jika, lolos seleksi pitching *Production House* akan menerima bantuan pendanaan dari investor dan/atau sponsor. Laporan perencanaan anggaran yang dibuat juga akan menjadi pengambilan keputusan oleh produser dan pihak-pihak yang terlibat.

Pada Rumah Produksi atau *Production House* Belantara Films ini masih menggunakan cara tradisional atau manual untuk membuat perencanaan anggaran produksi film dan belum melakukan pencatatan keuangan seperti jurnal dan buku besar. Jadi, aplikasi ini dibuat untuk mempermudah dan meminimalisir kesalahan pihak-pihak terkait selama proses pembuatan atau pencatatan perencanaan anggaran. Penyusunan penganggaran produksi film menggunakan metode atau pendekatan *Activity Based Budgeting* (ABB). *Activity Based Budgeting* (ABB) merupakan penganggaran berbasis aktivitas yang berfokus pada aktivitas-aktivitas dan pengendali biaya dalam mempersiapkan anggaran [3].

Pendekatan ABB sangat cocok untuk penyusunan penganggaran produksi film karena menggunakan pendekatan *top-down* yang dimana produser yang menyusun penganggaran dan bertanggung jawab atas segala kegiatan produksi film yang dibantu oleh manajemer produksi/bagian keuangan. Kelebihan pendekatan ini adalah memberikan daftar anggaran biaya lebih rinci. Aplikasi juga menyimpan laporan-laporan yang telah dibuat, sehingga dapat menjadi referensi untuk penyusunan penganggaran selanjutnya.

Aplikasi juga menghasilkan laporan jurnal dan buku besar yang bertujuan untuk mengetahui kas atau pendapatan yang digunakan selama proses produksi dan RAB sebagai acuannya, serta menghasilkan laporan realisasi anggaran dan perbandingan antara anggaran yang tercatat pada RAB dengan realisasi anggaran selama proses produksi. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan proses pembuatan proposal untuk keperluan tertentu, karena didalamnya terdapat laporan rencana anggaran biaya. Informasi akuntansi pada aplikasi ini juga meliputi buku besar dan jurnal untuk pencatatan transaksi yang dilakukan selama produksi film berlangsung. Dan aplikasi

ini dapat diakses oleh beberapa pihak tertentu. Dengan adanya pencatatan perencanaan, realisasi dan perbandingan anggaran diharapkan dapat terlaksanakannya produksi film dengan alokasi pembiayaan yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat catatan perencanaan anggaran atau Rencana Anggaran Biaya (RAB) menggunakan *Activity Based Budgeting*?
- b. Bagaimana membuat catatan realisasi biaya produksi film?
- c. Bagaimana membuat catatan akuntansi yang menghasilkan jurnal umum dan buku besar?
- d. Bagaimana menyajikan laporan perencanaan anggaran biaya (RAB) produksi film?
- e. Bagaimana menyajikan laporan realisasi anggaran dan perbandingan biaya produksi film?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

- a. Mampu membuat catatan perencanaan anggaran atau Rencana Anggaran Biaya (RAB) menggunakan *Activity Based Budgeting*.
- b. Mampu membuat catatan realisasi biaya produksi film.
- c. Mampu membuat catatan akuntansi yang menghasilkan jurnal umum dan buku besar.
- d. Mampu menyajikan laporan perencanaan anggaran biaya (RAB) produksi film.
- e. Mampu menyajikan laporan realisasi anggaran dan perbandingan biaya produksi film.

1.4 Batasan Masalah

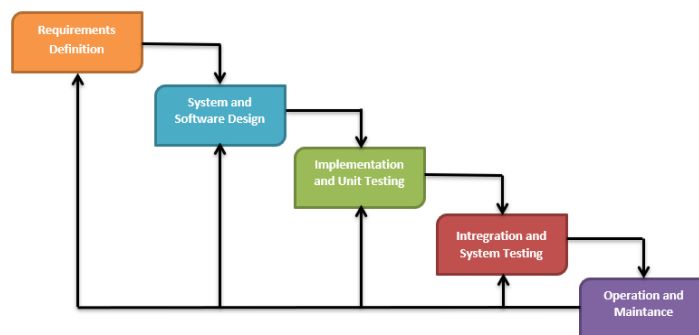
Batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi akuntansi ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi hanya menyajikan laporan akuntansi buku besar dan jurnal terkait proses produksi film.
- b. Aplikasi tidak menghitung keuntungan yang diperoleh.
- c. Aktivitas yang disediakan hanya 5 Aktivitas yaitu, Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi, Honorarium, dan Dana Darurat.
- d. Transaksi realisasi hanya bisa digunakan 1 data anggaran/judul film.
- e. Aplikasi hanya digunakan untuk membuat laporan keuangan RAB dan realisasi per judul film bukan per periode bulan/tahun.
- f. Aplikasi tidak mencatat pendapatan kedalam laporan jurnal umum dan buku besar.
- g. Akun pengguna sudah disediakan tanpa perlu pembuatan akun baru.
- h. Metode pengembangan aplikasi hanya sampai pada tahap pengujian dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan pada aplikasi ini yaitu metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*. *Software Development Life Cycle (SDLC)* adalah tahapan–tahapan pekerjaan yang dilakukan dalam proses pengembangan sistem informasi agar dapat digunakan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berbagai metodologi SDLC telah dikembangkan untuk memandu proses yang terlibat, termasuk metode SDLC asli, model air terjun atau *waterfall*. Model SDLC lainnya termasuk pengembangan aplikasi cepat (RAD), pengembangan aplikasi bersama (JAD), model air mancur, model spiral, bangun dan pasang, dan sinkronisasi-dan-stabilkan. Model umum lainnya saat ini disebut pengembangan perangkat lunak Agile [4].

Model SDLC yang akan digunakan untuk pengembangan Proyek Akhir ini adalah model air terjun atau *waterfall*. Model *waterfall* ini muncul pada tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi metode ini merupakan metode yang paling banyak digunakan. Metode *Waterfall* dilakukan secara sistematis dan urut dimulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Disebut model *Waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahapan sebelumnya. Menurut Pressman dan Sommerville tahun 2010, metode ini terdiri dari 5 tahapan [4]. Berikut penjelasannya.



Gambar 1.1 Tahapan Model *Waterfall*

a. *Requirements Definition (Analisis)*

Pada tahap ini dilakukannya pengumpulan kebutuhan data sistem kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang diharapkan oleh sistem informasi yang akan dibangun. Adapun metode pengumpulan data atau analisis pada pengembangan proyek akhir ini adalah dengan melakukan *interview* atau wawancara kepada perusahaan studi kasus dan berbagai pihak luar yang mempunyai pengalaman memproduksi film, pengamatan atau observasi dilakukan dengan cara mengamati beberapa proses produksi film dan menonton hasil produksi tersebut, dan studi pustaka terkait topik yang diangkat penulis.

b. *System and Software Design (Desain)*

Proses desain sistem informasi ini dilakukan sebelum coding yang berfokus pada perancangan sistem informasi yang akan dibangun termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan. Pemodelan objek pada tahap ini menggunakan *rich picture*, *use case diagram*, *business process modeling notation* (BPMN), serta basis data relasional *MySQL*. Desain tersebut dapat digambarkan menggunakan Bizagi Modeler, Astah Community dan beberapa aplikasi pendukung lainnya.

c. Implementation and Unit Testing (Coding)

Pada tahap ini dimulainya proses pembuat koding atau kode ke dalam bahasa pemrograman dari desain atau rancangan yang telah dibuat. Aplikasi yang dibangun ini merupakan aplikasi yang berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Markup Language* (HTML) dan *Hypertext Preprocessor* (PHP), serta menggunakan *CodeIgniter* untuk mengembangkan aplikasi dengan cepat yang berbasis *Model, View, Controller* (MVC) dan *My Structure Query Language* (*MySQL*) sebagai *Database Management System* (DBMS).

d. Integration and System Testing (Testing/Verification)

Testing atau Pengujian ini berfokus pada fungsionalitas dan antar muka aplikasi yang telah dibuat. Pengujian bertujuan untuk dapat menemukan kesalahan pada program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran (*output*) yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian untuk aplikasi ini dilakukan dengan metode *Black Box Testing*, yaitu pengujian yang mengabaikan mekanisme internal sistem dan hanya fokus pada keluaran (*output*) yang dihasilkan. Jadi, pengujian yang dilakukan pada aplikasi ini hanya berfokus pada keluaran (*output*) yang diharapkan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam menyusun Proyek Akhir.

Tabel 1-1 Tabel Pengerjaan

No	Deskripsi Kerja	2020												2021																							
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis	■	■	■	■																																
2	Desain					■	■	■	■																												
3	Implementasi									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian																																				