

**PERAN ARSHAKA FILM *PRODUCTION HOUSE*
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Oleh:

**MUSAHADATUL ANGGRAINI
2003110021**

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : MUSAHADATUL ANGGRAINI

N P M : 2003110021

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Rabu, 30 Mei 2024

W a k t u : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.

(.....)

PENGUJI II : Dr. Muhammad Thariq, S.Sos., M.I.Kom.

(.....)

PENGUJI III : Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom.

(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : MUSAHADATUL ANGGRAINI
N.P.M : 2003110021
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PERAN ARSHAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN

Medan, 21 Mei 2024

Dosen Pembimbing

Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0121058202

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0127048401

Dekan,

Dr. ARIFFEN SALEH, S.Sos, MSP.
NIDN: 0030017402

PERNYATAAN

Bismilahirrohmaniirrohim

Dengan ini saya, MUSAHADATUL ANGGRAINI, NPM 2003110021, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 30 Mei 2024

Yang menvatakan,



MUSAHADATUL ANGGRAINI

Peran Arshaka Film *Production House* Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda Di Kota Medan

Musahadatul Anggraini
2003110021

ABSTRAK

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Peran Arshaka Film Production House Dalam Pengembangan Kreativitas Sineas Muda Di Kota Medan” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran Arshaka Film sebagai Production House dalam membantu mengembangkan kreativitas sineas muda di kota Medan Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan metode pengumpulan dan analisis data untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena sosial, budaya, dan perilaku manusia. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten. Arshaka Film mendukung kreativitas sineas muda dengan cara mengembangkan ide kreatif langsung ke dalam sebuah film dan memproduksi film secara langsung. Strategi Arshaka Film untuk mengembangkan kreativitas sineas muda meliputi memproduksi film secara rutin, memperhatikan persiapan, produksi, dan pasca produksi, serta mengemas hasil syuting secara detail. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Arshaka Film Production House memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan. Mereka memberikan bimbingan, pelatihan, dan dukungan yang kuat untuk meningkatkan skill sineas muda dan menciptakan karya-karya baru.

Kata Kunci: Peran, Production House, Kreativitas, Analisis Konten

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada kita semua sampai saat ini. Selanjutnya, shalawat bermahkotakan salam kita junjungkan kepada baginda raja Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam jahiliyah kepada alam terang benderang dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sampai saat ini.

Penulis menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul “Peran Arshaka Film *Production House* Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda Di Kota Medan”.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua penulis, Bapak Abidil Mihram, ST, Ibunda Herlina dan adik penulis Farrah Alwani yang selama ini telah memberikan dorongan, dukungan, semangat serta rasa kasih dan sayang yang begitu tulus kepada penulis.

Penulis juga menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha, doa dan bantuan dari berbagai pihak yang akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan.

Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M. AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos.,M.I.Kom selaku Wakil Dekan I dan Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
4. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
5. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus Dosen Pembimbing yang telah berperan besar dalam memberikan waktu, kesempatan, ilmu dan arahnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Seluruh Bapak/Ibu staff BIRO Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis dalam memenuhi segala bentuk berkas administrasi yang dibutuhkan selama masa perkuliahan
7. Pendiri Arshaka Film Production House, bang Ahmad Guest Star Ritonga yang sudah meluangkan waktunya untuk di wawancarai dalam penelitian ini
8. Sineas Muda yaitu Bunga Elvia Marva Hade & Andre Syahputra yang sudah meluangkan waktunya untuk di wawancarai dalam penelitian ini

9. Terima kasih untuk sahabat penulis, Nova Khairunisa dan Gemma Mega Middo Air Simanjuntak yang selalu memberikan dukungan dan semangat nya dari awal hingga akhir perkuliahan.
10. Terima kasih juga kepada teman-teman perkuliahan penulis, Ovalah Sari Sipahutar, Dela Afsari, Sheila Galuh Lukitasari, Teguh Eko Prasyetyo, M. Fajar Ichsan Thariq, Delima Eka Putri Sinaga, yang setia bersama penulis hingga akhir penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman seangkatan Program Studi Ilmu Komunikasi Stambuk 2020 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
12. Seluruh pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu di lembaran ini, namun turut andil dalam memberi dukungan dan bantuan bagi penulis. Semoga semua amalan yang baik, dapat dibalas baik pula oleh Allah Subhanahu Wa ta'ala.

Harapannya penulisan skripsi ini dapat bermanfaat kepada penulis sendiri serta orang banyak. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Mei 2024

Penulis

Musahadatul Anggraini

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Pembatasan Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II URAIAN TEORITIS	
2.1. Peran	6
2.2. Komunikasi	7
2.3. Komunikasi Massa.....	9
2.4. Komunikasi Kelompok.....	11
2.5. Production House.....	14
2.6. Film.....	15
2.7. Kreativitas	16
2.8. Sineas Muda.....	18
2.9. Arshaka Film Production House	20
2.10. Peran Production House Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda	22
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian.....	25
3.2. Kerangka Konsep.....	25
3.3. Definisi Konsep.....	26
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	28
3.5. Narasumber	28
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6.1. Wawancara.....	29
3.6.2. Observasi	30
3.6.3. Dokumentasi	30
3.7. Teknik Analisis Data.....	31
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	32
4.1.1. Observasi	32
4.2. Pembahasan.....	41
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan	46
5.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	28
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Instagram Arshaka Film	20
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang sangat di butuhkan orang-orang yang kreatif, seseorang harus memiliki kreativitas agar mampu menciptakan ide-ide yang luar biasa dan hal tersebut juga dapat membantu untuk menyelesaikan masalah maupun di dunia pekerjaan ataupun di kehidupan sehari-hari.

Seseorang yang memiliki kreativitas dapat di percaya untuk memajukan suatu Perusahaan. Dengan ide-ide nya yang kreatif dan luar biasa dapat membantu Perusahaan menciptakan hal-hal yang baru atau produk baru sehingga klien merasa senang dan puas akan apa yang di produksi oleh Perusahaan tersebut.

Adapun salah satu Perusahaan yang membutuhkan orang-orang yang memiliki kreativitas adalah *Production House*, dimana Perusahaan yang memproduksi iklan, film, dan web series. Tentu saja Perusahaan tersebut membutuhkan seseorang yang kreatif, karena Perusahaan tersebut membutuhkan banyak hal-hal baru untuk produksinya.

Salah satu yang di produksi oleh Perusahaan ini yaitu film. Semakin kreatif dalam membuat ide atau cerita dalam film maka akan banyak mendapat audiens atau penonton yang banyak juga.

Kehidupan tidak dapat dipisahkan dari produksi film karena kehidupan sudah menjadi sumber utama dari pembuatan film. Ada 2 kategori yang mengklasifikasikan tentang film menurut Bill, yaitu: 1) *documentaries of wish-fulfillment*, yang artinya film fiksi bagian dari ungkapan imajinasinya pembuat film

(sineas) dan (2) *documentaries of social representation*, yang artinya film nonfiksi, film yang menampilkan kisah nyata. (Oktaviani, 2022).

Film dianggap sebagai kreativitas manusia yang memiliki keindahan yang tinggi, dan juga sebagai sarana komunikasi dimana film tempatnya menyampaikan pesan yang dimulai dari para sineas lalu disampaikan kepada Masyarakat. Dengan kata lain film juga dapat dikatakan sebagai media massa. Oleh karena itu, apabila produser ingin menyampaikan suatu pesan melalui film yang di produksinya, hal tersebut juga dapat disebut dengan komunikasi massa.

Komunikasi massa secara sederhana menurut Bittner, merupakan pesan yang disampaikan oleh media massa kepada khalayak. Komunikasi massa memiliki ciri-ciri diantaranya adalah pesannya yang umum, komunikasi yang bersifat anonim. Beberapa karakteristik komunikasi massa termasuk pesannya bersifat umum, komunikasi terjadi secara anonim, beraneka, meluas dan hanya satu arah. Fungsi komunikasi massa untuk khalayak menurut Dominick, untuk memperluas nilai dan fungsinya. (Permana et al., 2019)

Banyak yang suka untuk menonton film seperti film yang bergenre romantis, komedi, action, tergantung kepada minat masing-masing. Sejauh ini hanya banyak yang suka menontonnya saja namun tidak banyak yang terjun dalam ke pembuatan film, menuangkan kreativitasnya ke dalam produksi per film an. Salah satu kota yang minim akan tentang per film an adalah kota Medan.

Film di kota Medan sangatlah minim dan banyak yang kurang percaya dan kurang memahami akan produksi film di kota Medan. Oleh karena itu minim juga *Production House* tercipta di kota ini. Hanya ada beberapa *Production House* di

kota ini salah satu nya adalah Arshaka Film *Production House* ini termasuk ke dalam PH yang baru merintis namun sudah dapat membuat sebuah film.

Arshaka Film *Production House* memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan. Sebagai sebuah rumah produksi film, mereka dapat memberikan platform dan dukungan kepada sineas muda untuk mengekspresikan visi dan ide kreatif mereka melalui film.

Film tidak akan ada jika tidak ada Perusahaan yang memproduksi nya, biasanya Perusahaan tersebut disebut dengan rumah produksi atau *Production House*. Film yang di produksi oleh *Production House* dari seseorang yang ide nya cemerlang akan menciptakan keuntungan ekonomi yang membawa konsep kekayaan pada karya intelektual. *Production House* menurut Laksono merupakan suatu badan komersial yang di dalam nya terdapat sebuah organisasi dan ahli dalam menghasilkan program yang berbentuk audio visual untuk di berikan kepada khalayak, baik bentuk secara langsung maupun melalui Lembaga (Dewina et al., 2020)

1.2. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup tidak terlalu luas, maka dibutuhkan pembatasan masalah yang jelas dan spesifik. Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah pendiri Arshaka Film *Production House* dan sineas muda di Medan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Peran Arshaka Film

Production House Dalam Pengembangan Kreativitas Sineas Muda Di Kota Medan?”

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran Arshaka Film sebagai *Production House* dalam membantu mengembangkan kreativitas sineas muda di kota Medan

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

- 1) Peningkatan Pengembangan Kreativitas Sineas Muda: Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran Arshaka Film *Production House* dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di kota Medan. Hasil penelitian dapat mengungkapkan strategi, program, atau pendekatan yang efektif dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas sineas muda.
- 2) Membuat khalayak mengetahui cara sineas muda berkreaitivitas di dalam dunia perfilman.

1.6. Sistematika Penulisan

Dengan standar penulisan ilmiah, dalam penyusunan Skripsi dan Proposal Skripsi, penulisan sesuai dengan pedoman Skripsi yang berlaku di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Univerditas Muhammadiyah Sumatera Utara, diantaranya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang permasalahan, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bab ini mengemukakan teori-teori yang berkaitan dengan implementasi, kebijakan publik serta anggapan dasar sebagai acuan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode penelitian, jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta lokasi penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang hasil dan pembahasan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab akhir ini berisikan tentang simpulan dan saran dari hasil penelitian

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Peran

Dalam "Kamus Besar Bahasa Indonesia", istilah "peran" berarti "pemain sandiwara" (dalam film), "tukang lawak" dalam permainan makyong, dan "perangkat tingkah laku orang yang memiliki jabatan yang diharapkan memilikinya. Menurut Abu Ahmadi, peran adalah suatu kompleks harapan manusia tentang bagaimana seseorang harus bersikap dan bertindak dalam situasi tertentu yang didasarkan pada status dan fungsi sosialnya.

Soerjono Soekanto mengatakan bahwa seseorang menjalankan suatu peranan jika ia memenuhi hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya. Selanjutnya, kita akan melihat pendapat lain tentang peran yang telah disebut sebagai peranan normatif.

Menurut pendapat ini, peran ini berfungsi sebagai penegakan hukum secara keseluruhan, yaitu penegakan hukum secara keseluruhan. Peran ini merupakan aspek yang berubah-ubah dari status seseorang, sedangkan status adalah kumpulan hak dan kewajiban yang dimilikinya.

Peran mencakup aturan yang berkaitan dengan posisi seseorang dalam masyarakat. Dalam hal ini, peran adalah kumpulan aturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan kemasyarakatan. Konsep "peran" mengacu pada jenis perilaku yang dapat dilakukan oleh individu atau organisasi dalam masyarakat sebagai organisasi. Selain itu, peran dapat didefinisikan sebagai perilaku individu, yang merupakan komponen penting dari struktur sosial masyarakat.

2.2. Komunikasi

Dalam karyanya "Dinamika Komunikasi", Onong Uchjana Effendy mengemukakan bahwa konsep komunikasi perlu dipahami dari dua perspektif, yakni secara umum dan secara paradigmatis. Pengertian umum tentang komunikasi sendiri dapat didekomposisi ke dalam dua aspek, yaitu etimologis dan terminologis. Secara etimologis, komunikasi memiliki akar dari bahasa Latin *communicatio* yang berasal dari kata *communis*, yang mengandung makna 'sama'. Di sini, 'sama' mengacu pada kesamaan makna, sehingga komunikasi terjadi ketika para pelaku memiliki pemahaman yang seragam mengenai konten yang dikomunikasikan. Dengan demikian, bila ada kesalingpahaman di antara mereka terkait dengan pesan yang disampaikan, interaksi tersebut dapat dikategorikan sebagai komunikatif.

Komunikasi, yang dalam bahasa Inggris disebut sebagai *communication*, memiliki akar kata dari bahasa Latin *communis* yang berarti "sama". Kata-kata seperti *communico*, *communicatio*, atau *communicare* juga berkontribusi dalam pembentukan konsep ini, yang pada dasarnya mengarah pada ide "membuat sama" atau "to make common". Asal usul pertama, yaitu *communis*, sering diidentifikasi sebagai akar kata untuk komunikasi, dan menjadi basis bagi kata-kata Latin terkait lainnya. Konsep komunikasi mengimplikasikan bahwa pemikiran, makna, atau pesan dibagikan dengan cara yang seragam. Komunikasi merujuk pada interaksi antara dua atau lebih entitas hidup, yang bisa mencakup makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan, atau bahkan entitas supernatural seperti jin.

Definisi komunikasi mencakup pengalaman bersama dan upaya untuk menyampaikan ide, perasaan, atau informasi kepada orang lain dengan harapan

pemahaman atau tanggapan balik. Komunikasi melibatkan komponen-komponen seperti Komunikator, Pesan, Saluran atau Media, Komunikan, serta Tanggapan atau Umpan Balik. (Sari, 2020)

Berbagi makna melalui perilaku verbal dan nonverbal dikenal sebagai komunikasi. Komunikasi adalah setiap perilaku yang melibatkan dua orang atau lebih. Komunikasi, mencakup ekspektasi, persepsi, pilihan, tindakan, dan penafsiran. Tidak diragukan lagi, setiap orang yang kita bicarakan berasal dari suatu lingkungan budaya tertentu, bukan dari ruang hampa sosial. (Thariq & Anshori, 2017)

Jika pesan yang dikirim dan diterima oleh orang lain memiliki makna yang sama, komunikasi dikatakan efektif. Komunikator biasanya mempertimbangkan teknik komunikasi apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan komunikasi saat menyampaikan pesan kepada komunikan. Tujuan tidak akan tercapai sepenuhnya jika Anda tidak mempertimbangkan dan memilih metode komunikasi yang tepat. Dengan kata lain, proses komunikasi gagal karena tidak ada pemahaman yang sama tentang apa yang dikomunikasikan.

Komunikasi dilakukan untuk berbagai tujuan, seperti kesenangan, persahabatan, keterlibatan, melarikan diri, relaksasi, dan kontrol. Kehidupan manusia bergantung pada komunikasi. Mengetahui dan memahami komponen proses komunikasi adalah kunci keberhasilan komunikasi. Sumber, pesan (pesan), saluran, media, penerima, dan khalayak adalah unsur-unsur yang dimaksud (Tambunan, 2018).

2.3. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak maupun elektronik yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang melembagakan dan ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Laju perkembangan komunikasi massa begitu cepat dan memiliki bobot nilai tersendiri pada setiap sisi kehidupan sosial budaya yang sarat dengan perubahan perilaku masyarakat. (Tambunan, 2018)

Komunikasi massa terdiri dari setidaknya enam komponen:

- 1) Komunikator, seseorang yang menyampaikan pesan atau informasi kepada 2 orang atau lebih
- 2) Pesan, informasi yang akan disampaikan kepada komunikan
- 3) Media, alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan
- 4) Komunikan, orang yang nantinya menerima pesan/informasi dari komunikator
- 5) Efek, reaksi yang akan diberikan komunikan kepada komunikator setelah menerima pesan
- 6) Feedback, tanggapan yang diberikan komunikan kepada komunikator

Komunikasi massa memiliki peran yang signifikan dalam menghadapi popularitas individu, organisasi, kelompok, atau lembaga tertentu. Berbagai bidang seperti politik, sosial, ekonomi, olahraga, hiburan, dan lain-lain tidak bisa dipisahkan dari peran media massa sebagai sumber berita dan penyebar informasi kepada masyarakat secara luas. Melalui media massa, bakat, keahlian, serta prestasi dapat dipertunjukkan sehingga mendapatkan perhatian dan penghargaan dari

masyarakat. Sama halnya dengan profesi, acara, atau kontes yang menampilkan talenta lainnya.

Komunikasi massa memiliki berbagai fungsi yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) Domminick menyebutkan beberapa fungsi komunikasi massa, seperti pengawasan (*surveillance*), keterkaitan (*linkage*), penafsiran (*interpretations*), hiburan (*entertainment*), dan penyebaran nilai (*transmissions of values*).
- 2) Effendy berpendapat bahwa fungsi komunikasi massa tidak hanya sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai alat pendidikan dan memiliki peran dalam memengaruhi orang lain.
- 3) DeVito menjelaskan bahwa fungsi khusus komunikasi massa meliputi meyakinkan (*to persuade*), menciptakan rasa kesatuan, status, *narcotization* (membius), *privatisasi*, dan hubungan sosial.
- 4) McQuail membedakan dua fungsi utama komunikasi massa, yaitu fungsi yang ditujukan untuk individu dan masyarakat secara sosial serta identitas pribadi.
- 5) Fungsi komunikasi massa bagi masyarakat termasuk dalam hal hubungan (korelasi), informasi, hiburan, mobilisasi, dan kesinambungan. Komunikasi massa juga memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut:
 1. Komunikasi massa bersifat umum
 2. Komunikasi bersifat heterogeny
 3. Media massa menyebabkan keserempakan, yaitu kontak dengan banyak orang yang jauh dari komunikator dan satu sama lain berada dalam keadaan terpisah.

4. Hubungan komunikator-komunikan bersifat non-pribadi: dalam komunikasi massa, komunikan anonim dilakukan oleh orang-orang yang dikenal hanya dalam peran komunikator yang umum. Hal ini terjadi karena teknologi penyebaran massal dan syarat-syarat peran komunikator yang umum. Komunikasi melalui media massa berlaku dalam satu arah, atau satu arah, dan rasio input-outputnya sangat tinggi.

2.4. Komunikasi Kelompok

Walgito mengatakan bahwa istilah "komunikasi kelompok" terdiri dari dua kata: "komunikasi kelompok" dan "kelompok." Menurutnya, kata "komunikasi" dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin *communicatio*, yang berasal dari kata "communis", yang berarti "sama", yaitu memiliki arti yang sama atau menyamakan. Selain itu, kelompok dapat dilihat dari perspektif, motivasi, dan tujuan, interdependensi, dan interaksi. Dengan kata lain, menyamakan makna dalam suatu kelompok dikenal sebagai komunikasi kelompok.

Komunikasi kelompok terdiri dari komunikasi dengan banyak komunikan. Karena komunikator dan komunikan berada di hadapan satu sama lain, komunikasi kelompok termasuk komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, komunikasi kelompok dibagi menjadi dua kategori: komunikasi kelompok kecil (atau komunikasi kelompok kecil) dan komunikasi kelompok besar (atau komunikasi kelompok besar). Situasi komunikasi dapat diubah menjadi komunikasi antarpersonal dengan setiap komunikan, dianggap sebagai komunikasi kelompok kecil. Dengan kata lain, dapat terjadi diskusi atau tanya jawab antara komunikator dan setiap orang yang berbicara.

Adanya fungsi yang akan dilakukan oleh suatu kelompok menunjukkan keberadaannya dalam masyarakat. Ini termasuk fungsi hubungan sosial, pendidikan, persuasi, pemecahan masalah, pembuatan keputusan, dan terapi Pertama, fungsi hubungan sosial bagaimana sebuah komunitas mempertahankan dan memantapkan hubungan sosial antara anggotanya melalui aktivitas informal, santai, dan menghibur. Kedua, fungsi pendidikan bagaimana sebuah kelompok bekerja untuk memperoleh dan mempertukarkan pengetahuan baik secara formal maupun informal. Ketiga, fungsi persuasi bagaimana anggota kelompok berusaha mendorong satu sama lain untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Keempat, fungsi pemecahan masalah berarti menemukan solusi baru, sementara fungsi pembuatan keputusan berarti memilih antara dua atau lebih solusi. Oleh karena itu, pemecahan masalah memberikan bahan atau materi untuk pembuatan keputusan.

Komunikasi kelompok memiliki karakteristik nya yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi kelompok bersifat formal karena telah direncanakan sebelumnya dan berdasarkan komponennya.
2. Komunikasi kelompok yang terorganisir, atau orang-orang yang tergabung dalam suatu kelompok, memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam mencapai tujuan.
3. Komunikasi kelompok telah dilembagakan dengan aturan dasar.
4. Komunikator dalam kelompok ini harus mencoba membedakan beberapa proses yang sederhana dan mudah dipahami dari banyak proses yang terjadi

secara bersamaan, dan menggunakan istilah yang akan membantu mengatur pengamatan.

Adapun komunikasi kelompok memiliki beberapa teori, salah satunya yaitu teori kepribadian kelompok. Salah satu pendekatan utama dalam mengkaji kepribadian manusia adalah teori kepribadian kelompok atau group syntality. Dalam kerangka kerja pendekatan teori sifat, sifat kepribadian manusia didefinisikan sebagai pola-pola kebiasaan, pikiran, dan emosi yang muncul dalam berbagai situasi. Gordon Allport, Raymond Bernard Cattell, dan Hans Eysenck adalah beberapa ahli terkenal yang mengembangkan teori sifat ini.

Cattell pertama kali menggunakan istilah "sintalitas" untuk menggambarkan kepribadian kelompok. Kepribadian individu terkait erat dengan kepribadian kelompok, menurut Cattell. Dia mendefinisikan sintalitas sendiri sebagai sifat yang terkait erat dengan keseluruhan kelompok, yang menentukan perilaku konsisten kelompok tersebut, yang pada gilirannya memungkinkan prediksi bagaimana penampilan kelompok akan terlihat. Selain itu, ia menyatakan bahwa situasi sosial dan nilai-nilai memengaruhi cara seseorang berperilaku. Oleh karena itu, teori kepribadian kelompok, juga dikenal sebagai teori sintalitas kelompok menurut Cattell, adalah teori yang menjelaskan berbagai hukum atau aturan yang berkaitan dengan kepribadian, dinamika, kebersamaan, perilaku, dan kemampuan kelompok. Kedua teori ini terkait dengan field theory yang dikemukakan oleh Kurt Lewin.

2.5. Production House

Rumah produksi (*Production House*) adalah sektor industri yang menghasilkan program televisi, iklan, film dan profil perusahaan, dan perlu terus mengembangkan teknologi dan sumber daya manusia. Industri kreatif di rumah produksi sangat bergantung pada sumber daya manusia; dari ide hingga produksi hingga produk akhir, semua bergantung pada kemampuan manusia untuk menghasilkan ide kreatif. Untuk memastikan bahwa semua berjalan sesuai dengan alur produksi, mulai dari pra produksi, produksi, dan pascaproduksi, tentu perlu pendekatan yang mengatur sistem produksinya.

Produksi dalam sebuah program bergantung pada kerja tim, dan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dan kebutuhan pelanggan, peran pemimpin diperlukan. Oleh karena itu, manajemen sumber daya manusia harus menggabungkan kerja sama tim dengan perlakuan yang sama dan memberikan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi. Asumsi ini menjadi dasar bagi berbagai perilaku yang berkembang dalam pengelolaan pekerjaan, kondisi kerja, dan karakteristik pekerjaan yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks pekerjaan. (Program et al., 2017).

Menurut Laksono, *Production House* adalah entitas bisnis yang memiliki struktur organisasi dan keahlian khusus dalam menciptakan program-program audio dan audiovisual untuk disajikan kepada masyarakat, baik secara langsung maupun melalui lembaga penyiaran. Perusahaan produksi atau *Production House* merupakan jenis usaha yang menyediakan layanan produksi film.

Sebagai perusahaan, *Production House* memiliki tujuan utama untuk mencapai keuntungan maksimal, terutama mengingat investasi yang signifikan yang dikeluarkan dalam proses produksi. Investasi besar yang ditanamkan dalam pembuatan film diharapkan dapat menghasilkan karya yang diminati oleh publik, yang pada gilirannya akan menjadi sumber pendapatan bagi perusahaan.

Kreativitas merupakan faktor kunci dalam meraih keuntungan bagi rumah produksi. Tindakan yang melanggar hak cipta dapat mengurangi pendapatan dari karya film dan menyebabkan kerugian bagi *Production House*. *Production House* adalah entitas yang bertanggung jawab atas produksi karya sinematografi, dimana produk-produk tersebut dilindungi oleh undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pada Pasal 40 Ayat (1). (Dewina et al., 2020)

2.6. Film

Film merupakan hasil dari kolaborasi antara berbagai elemen kreatif seperti sutradara, direktur fotografi, penulis skenario, dan desainer produksi, yang semuanya didukung oleh editor dan desainer suara. Setiap individu dalam tim tersebut memiliki peran yang krusial dan signifikan terhadap hasil akhir sebuah film. Ini berarti bahwa kerja sama tim yang baik sangatlah penting untuk mencapai kesuksesan dalam proyek film. Khususnya, sutradara memiliki tanggung jawab untuk memimpin tim dalam mewujudkan visi yang telah ditetapkan, memastikan bahwa setiap elemen film, mulai dari visual hingga naratif, terwujud dengan baik.

Sutradara berperan sebagai penghubung antara skenario dengan visualisasi film. Mereka mentransformasikan ide-ide dalam skenario menjadi rencana yang bisa dipahami oleh seluruh anggota tim produksi. Sutradara harus memperhatikan

setiap detail dari proses pembuatan film, mulai dari pemilihan pencahayaan yang tepat hingga penyampaian pesan dramatis melalui alur cerita.

Film adalah hasil dari kerja kreatif sekelompok pembuat film yang menggabungkan berbagai elemen seperti ide, nilai, pandangan hidup, estetika, norma, perilaku manusia, dan teknologi. Sebagai hasil dari kolaborasi ini, film tidak hanya sekadar sebuah produk, tetapi juga memiliki pesan yang dikembangkan secara kolektif. Film memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan informasi yang edukatif kepada penonton, sambil memberikan hiburan dan memperkaya pengalaman penonton melalui penggambaran naratif yang kompleks dan manipulasi visual dan suara yang khas. Dibandingkan dengan media lain seperti novel atau puisi, film berkomunikasi secara langsung melalui gambar dan suara yang konkret, memberikan kepada penonton pengalaman yang lebih mendalam dan multi-dimensi. Dengan berbagai pendekatan dan gaya yang berbeda, film memiliki potensi untuk mencakup berbagai tema dan sudut pandang, dari yang sederhana hingga yang filosofis.

Secara general, film termasuk dalam tiga kategori: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film fiksi termasuk dalam kategori cerita, sedangkan film dokumenter dan eksperimental termasuk dalam kategori non-cerita.

2.7. Kreativitas

Banyak perspektif berbeda tentang kreatifitas, suatu bidang studi yang kompleks. Banyak ahli menyatakan bahwa kreativitas memiliki definisi yang saling melengkapi.

Penulis memberikan beberapa definisi kreativitas yang diberikan oleh beberapa ahli di bawah ini:

- 1) Suharnan mengatakan bahwa kreativitas berasal dari kata "creativity", yang merupakan salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting dan dianggap sebagai kemampuan memecahkan masalah oleh banyak ahli psikologi kognitif. Oleh karena itu, kreativitas dapat digambarkan sebagai proses kognitif atau kegiatan berpikir untuk membuat ide-ide baru dan bermanfaat.
- 2) Kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru disebut kreativitas. Karya atau ide-ide baru sebelumnya tidak diketahui siapa pun selain pembuatnya. Aktivitas imajinatif ini memungkinkan Anda membuat sesuatu yang baru, berarti, dan bermanfaat dengan menggabungkan informasi dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas, menurut Utami Munandar, dengan mengutip Amabile dkk., berarti membuat sesuatu yang baru atau responsif yang sesuai dengan tugas yang dihadapi.
- 3) Munandar menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari data atau elemen yang ada. Kreatifitas tidak hanya kemampuan untuk berpikir kritis tentang diri sendiri, tetapi juga kemampuan untuk membangun hubungan yang konstruktif dengan lingkungannya secara material, sosial, dan psikis.

Orang yang kreatif dapat berpikir dan bertindak sesuka mereka. Kebebasan ini berasal dari diri sendiri, seperti kemampuan untuk mengendalikan diri saat mencari pilihan yang memungkinkan untuk memaksimalkan potensi kreatifnya. Ini

sejalan dengan perspektif Guilford, yang mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir secara divergen dan menemukan berbagai pilihan untuk jawaban terhadap suatu pertanyaan. Pandangan ini juga benar.

Dalam hal yang berhubungan suatu Perusahaan yang salah satu nya adalah *Production House*, dengan adanya kreativitas ini akan membantu memajukan *Production House* ini, yang nanti nya akan menciptakan ide-ide baru untuk program nya seperti film. Dan di sebuah perfilman akan ada penulis yang akan menciptakan ide-ide atau cerita baru tersebut, cerita bagaimana yang nanti nya akan menarik perhatian audiens atau penonton. Oleh sebab itu di butuhkan nya kreativitas yang membuat ide-ide berkembang terus menerus.

Begitu juga hal ini berlaku untuk para sineas muda, mereka yang terbiasa untuk mengasah kreativitas nya akan menciptakan program atau ide-ide baru serta mendapat ilmu yang baru terus menerus sehingga mereka dapat melakukan kerja sama dengan sineas lainnya dengan lancar dan menghasilkan karya yang luar biasa.

2.8. Sineas Muda

Istilah umum "sineas" merujuk kepada seseorang yang mahir dalam teknik dan metode pembuatan film. Sebelum industri hiburan televisi dan teknologi digital berkembang di Indonesia, istilah ini hanya digunakan untuk perfilman. Namun, pada akhirnya, istilah ini akhirnya mencakup lebih banyak orang, termasuk pembuat film indie. Sutradara, asisten sutradara, ilustrator, musik, editor, penata suara, penulis skenario, penata produksi, penata cahaya, penata dekorasi, kameramen, penata rias, penata, dan efek khusus adalah semua bagian dari istilah sineas. Dalam konteks ini, "muda" mengacu pada status umur yang belum mencapai

setengah umur, yang biasanya dianggap sebagai awal dari masa dewasa. Jadi, sineas muda adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada individu yang berusia muda dan memiliki minat, bakat, atau kecakapan dalam bidang perfilman atau pembuatan film

Berikut adalah beberapa jenis karya yang dibuat oleh para sineas:

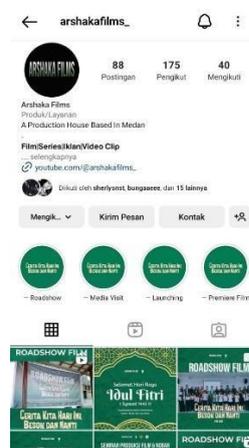
1. Film Layar Lebar: Film yang telah diterima baik oleh masyarakat. yang ditayangkan di layar lebar, mirip dengan bioskop.
2. Film Televisi: Film televisi, juga disebut FTV, adalah jenis film yang dibuat untuk televisi atau rumah produksi berdurasi 120 menit sampai 180 menit dan bertema seperti remaja, percintaan, dan tragedi kehidupan.
3. Film Dokumenter: Ini adalah film yang mencatat peristiwa nyata.
4. Film Pendek: Bagi pembuat film independen, film pendek sangat penting. Film pendek tidak hanya lebih murah daripada film cerita panjang, tetapi mereka juga memberikan lebih banyak ruang untuk ekspresi.
5. Film Sejarah: Ini adalah film yang menggambarkan peristiwa masa lalu.
6. Sinetron: Istilah yang mengacu pada program drama bersambung yang dibuat dan disiarkan oleh stasiun televisi di Indonesia.
7. Telenovela: Istilah yang digunakan untuk menggambarkan semua serial drama Amerika Latin yang menampilkan berbagai jenis novel televisi. (Suryaatmaja, 2020)

2.9. Arshaka Film Production House

Arshaka Film ini adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang perfilman, video klip dan lainnya yang perusahaannya biasa disebut dengan *Production House*. Arshaka film ini sebuah *Production House* baru yang berhasil memproduksi film lokal dalam waktu kurang dari 2 minggu, hanya butuh 11 hari. Memulai.

Arshaka film ialah *Production House* yang bergerak di kota Medan yang pendirinya bernama Ahmad Guest Star Ritonga. Letak *Production House* ini di JL. Gunung Martimbang No. 25, Medan. Arshaka film juga mempromosikan program yang diproduksi melalui media sosialnya, salah satunya Instagram, berikut ini adalah merupakan Instagramnya:

Gambar 2.1 Instagram Arshaka Film



Berikut adalah beberapa peran yang dapat dilakukan oleh Arshaka Film *Production House* membantu sineas muda di Kota Medan dalam mengembangkan kreativitas mereka:

- 1) **Membuka Peluang:** Arshaka Film *Production House* dapat memberikan kesempatan kepada sineas muda untuk mengembangkan konsep kreatif

mereka. Untuk memberi kesempatan kepada para sineas muda untuk menunjukkan kemampuan mereka, mereka dapat mengadakan workshop, atau program pengembangan bakat.

- 2) Pelatihan dan Mentorship: Arshaka Film *Production House* memiliki kemampuan untuk menawarkan pelatihan dan mentorship kepada para sineas muda. Mereka dapat menawarkan kursus yang membahas berbagai aspek produksi film, seperti penulisan skenario, pengambilan gambar, pengeditan, dan produksi. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk menghubungkan sineas muda dengan para ahli industri film yang berpengalaman untuk memberikan mentorship kepada mereka.
- 3) Produksi Film Kolaboratif: Arshaka Film *Production House* memiliki kemampuan untuk mendorong kolaborasi antara sineas muda dan sineas berpengalaman. Mereka memiliki kemampuan untuk menghubungkan sineas muda dengan produser, sutradara, penulis skenario, dan anggota kru lainnya yang telah lama bekerja dalam industri film. Kerja sama ini tidak hanya akan membantu sineas muda mengembangkan kemampuan mereka, tetapi juga akan membantu mereka memperluas jaringan mereka dalam industri film.

Dengan melakukan hal-hal tersebut, Arshaka Film *Production House* dapat berperan aktif dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan. Mereka dapat menjadi pusat pengembangan bakat film di daerah tersebut dan membantu memajukan industri film di tingkat lokal.

2.10. Peran Production House Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda

Production House memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di industri film. Mereka berfungsi sebagai entitas yang memfasilitasi, mendukung, dan mempromosikan karya-karya sineas muda. Dalam perannya ini, *Production House* memiliki beberapa fungsi utama. *Production House*, juga dikenal sebagai "rumah produksi", menyediakan layanan jasa produksi film. Tujuan utama perusahaan ini adalah untuk menghasilkan uang sebanyak mungkin, terutama dengan mengurangi biaya yang mahal yang dikeluarkan oleh perusahaan produksi.

Pertama, *Production House* membuka peluang bagi sineas muda untuk mengembangkan dan mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Mereka sering kali membuka pintu bagi sineas muda untuk mengajukan pitch ide, mengirimkan skrip, atau mengikuti audisi. Dengan memberikan kesempatan ini, *Production House* memberi ruang bagi sineas muda untuk mengeluarkan potensi kreatif mereka.

Selanjutnya, *Production House* mendukung sineas muda dalam pengembangan proyek mereka. Mereka dapat memberikan dukungan finansial, peralatan produksi, dan fasilitas yang diperlukan untuk mewujudkan visi kreatif sineas muda. Selain itu, *Production House* juga dapat memberikan bimbingan dan saran kepada sineas muda dalam hal pengembangan naskah, pengambilan gambar, dan pengeditan film. Dukungan ini membantu sineas muda dalam memperbaiki kualitas karya mereka dan mewujudkan potensi kreatif yang lebih besar.

Production House juga berperan dalam memfasilitasi kolaborasi antara sineas muda dan para profesional berpengalaman di industri film. Mereka memiliki jaringan yang luas dan dapat menghubungkan sineas muda dengan sutradara, penulis naskah, sinematografer, dan pengarah artistik yang sudah berpengalaman. Kolaborasi semacam ini memberikan kesempatan bagi sineas muda untuk belajar dari para profesional dan mengasah keterampilan mereka. Selain itu, kolaborasi ini juga memperluas jaringan dan kesempatan kerja bagi sineas muda di masa depan.

Peran penting lainnya adalah penyebaran karya sineas muda. *Production House* memiliki akses ke jaringan distribusi yang luas dan dapat membantu memasarkan dan mendistribusikan karya-karya sineas muda ke berbagai platform, seperti bioskop, festival film, dan platform streaming. Dengan demikian, *Production House* membantu meningkatkan visibilitas dan pengakuan bagi sineas muda, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mencapai audiens yang lebih luas.

Terakhir, *Production House* dapat menyelenggarakan program pendidikan dan pelatihan untuk sineas muda. Mereka dapat mengadakan workshop, seminar, atau kursus yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif sineas muda. Pendekatan ini membantu meningkatkan kemampuan dan pengetahuan sineas muda, serta memberikan wadah untuk bertukar ide dan pengalaman dengan sesama sineas.

Secara keseluruhan, Film *Production House* memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas sineas muda. Melalui pembukaan peluang, dukungan pengembangan proyek, kolaborasi dengan profesional

berpengalaman, penyebaran karya, dan pendidikan/pelatihan, *Production House* membantu mendorong dan memperluas potensi kreatif sineas muda, serta memberikan mereka kesempatan untuk berkembang dan bersinar di industri film.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan metode pengumpulan dan analisis data untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena sosial, budaya, dan perilaku manusia. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan sineas muda yang bekerja dengan Arshaka Film *Production House*, manajemen Arshaka Film *Production House*, dan pemangku kepentingan terkait lainnya di industri perfilman Kota Medan.

Pengumpulan data juga akan melibatkan observasi partisipatif dalam kegiatan produksi film yang dilakukan oleh Arshaka Film *Production House*. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten untuk mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan pengaruh yang muncul dalam kaitannya dengan peran Arshaka Film *Production House* dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan.

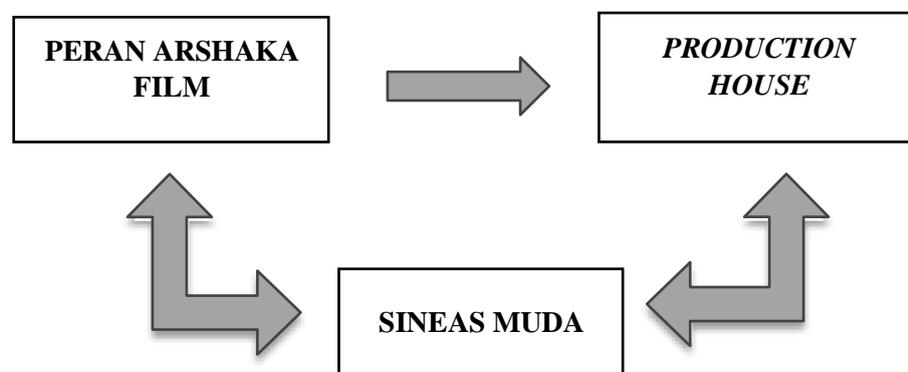
3.2. Kerangka Konsep

Kerangka teori yang telah dibuat sebelumnya dalam tinjauan pustaka adalah sumber dari kerangka konsep ini. Kerangka konsep adalah visualisasi hubungan antara berbagai variabel yang dibuat oleh peneliti setelah membaca teori-teori sebelumnya dan membuat teori mereka sendiri, yang digunakan sebagai landasan penelitian mereka.

Salah satu definisi tambahan dari kerangka konsep penelitian adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang diamati atau diukur melalui penelitian yang dilakukan.

Berikut ini kerangka konsep peneliti dari judul “Peran Arshaka Film *Production House* dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda di Kota Medan”

Gambar 3.1 Kerangka Konsep



Sumber: Oleh Peneliti, 2024

3.3. Definisi Konsep

Adapun definisi konsep sebagai penjabaran lebih lanjut mengenai kerangka konsep, yaitu sebagai berikut:

a. Peran Arshaka Film

Berikut ini peran dari Arshaka Film dalam mengembangkan kreativitas sineas muda:

- 1) Membuka Peluang: Arshaka Film *Production House* dapat memberikan kesempatan kepada sineas muda untuk mengembangkan konsep kreatif mereka. Untuk memberi kesempatan kepada para sineas muda untuk

menunjukkan kemampuan mereka, mereka dapat mengadakan workshop, atau program pengembangan bakat.

- 2) Pelatihan dan Mentorship: Arshaka Film *Production House* memiliki kemampuan untuk menawarkan pelatihan dan mentorship kepada para sineas muda. Mereka dapat menawarkan kursus yang membahas berbagai aspek produksi film, seperti penulisan skenario, pengambilan gambar, pengeditan, dan produksi. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk menghubungkan sineas muda dengan para ahli industri film yang berpengalaman untuk memberikan mentorship kepada mereka
- 3) Produksi Film Kolaboratif: Arshaka Film *Production House* memiliki kemampuan untuk mendorong kolaborasi antara sineas muda dan sineas berpengalaman. Mereka memiliki kemampuan untuk menghubungkan sineas muda dengan produser, sutradara, penulis skenario, dan anggota kru lainnya yang telah lama bekerja dalam industri film.

b. Production House

Rumah produksi, juga disebut rumah produksi, adalah organisasi bisnis yang berfokus pada produksi konten multimedia. Meskipun mereka mungkin lebih terkenal dengan pembuatan video, mereka juga dapat membuat audio, fotografi, dan komponen multimedia lainnya. Produksi rumah bertindak sebagai mitra kreatif yang membantu mewujudkan ide. Untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi, tim mereka terdiri dari penulis skenario, sutradara, kameramen, editor, desainer suara, dan banyak lagi.

Dalam kerangka konsep di atas dapat di jelaskan bahwa *Production House* ini tempat nya para sineas muda melakukan suatu produksi.

c. Sineas Muda

Sineas muda ini sebagai pembuat film yang di naungi oleh *Production House* dengan memiliki kreativitas agar dapat memproduksi dan menghasilkan film yang kreatif

3.4. Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi terdiri dari fungsinya, prinsipnya, dan langkah-langkahnya. Kategorisasi sendiri berarti penyusunan kategori, dan kategori itu sendiri berupa seperangkat tema yang disusun berdasarkan kriteria, intuisi, pendapat, atau pemikiran tertentu.

Kategorisasi penelitian ini merupakan turunan variabel Peran Arshaka Film *Production House* Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda Di Kota Medan

Table 3.1 Kategorisasi Penelitian

KONSEP PENELITIAN			KATEGORISASI
Peran	Arshaka	Film	1. Peluang
	<i>Production House</i>		2. Mentorship
			3. Program
	Sineas Muda		1. Film
			2. Kreativitas

Tabel: Oleh Peneliti, 2024

3.5. Narasumber

Pada umumnya, narasumber adalah individu yang memberikan sejumlah informasi sebagai sumber pengetahuan tentang topik yang sedang dibahas. Narasumber diharapkan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan serta

memadai, dan juga mampu menyajikan sudut pandang yang objektif dan akurat. Informasi dan pandangan tersebut sering kali diperoleh melalui proses wawancara. Dalam penelitian yang bersifat kualitatif seperti ini, peneliti menggunakan narasumber untuk menentukan subjek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi narasumber adalah sebagai berikut:

- 1) Pendiri Arshaka Film *Production House*
- 2) Sineas muda di Medan

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, proses pengumpulan data sangat penting untuk menentukan dan menjelaskan keberhasilan penelitian. Untuk melakukannya, peneliti harus mengikuti pedoman keberhasilan yang ditetapkan pada tahap perencanaan. (Purnomo, 2011)

3.6.1. Wawancara

Sebuah metode penelitian yang melibatkan percakapan antara dua pihak atau lebih dengan tujuan tertentu. Pewawancara, sebagai orang yang menyampaikan pertanyaan, berinteraksi dengan narasumber yang memberikan jawaban. Menurut Lincoln dan Guba, wawancara dapat digunakan untuk menyusun informasi tentang individu, peristiwa, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, merekonstruksi harapan di masa depan, memverifikasi, mengubah, serta memperluas informasi dari berbagai sumber, dan juga mengubah atau memperluas konstruksi yang dikembangkan peneliti sebagai triangulasi. Peneliti memilih teknik wawancara untuk memperoleh data yang lebih melimpah, akurat, dan mendalam.

3.6.2. Observasi

Observasi merupakan bagian penting dari penelitian kualitatif, di mana peneliti secara sistematis mendokumentasikan dan merefleksikan kegiatan dan interaksi subjek penelitian. Semua yang dilihat dan didengar selama observasi dicatat dan direkam dengan cermat jika relevan dengan tema dan masalah penelitian. Tahapan observasi mencakup pengamatan umum tentang hal-hal yang terkait dengan masalah penelitian, identifikasi aspek yang menjadi fokus perhatian, pembatasan objek, dan pencatatan. Kepekaan sensorik dan pengetahuan peneliti sangat diperlukan untuk mengamati objek penelitian tanpa mengganggu aktivitas/peristiwa/benda yang diamati.

3.6.3. Dokumentasi

Menurut Yin, merujuk pada analisis isi dokumen atau content analysis, di mana peneliti tidak hanya mencatat isi penting yang tersurat dalam dokumen, tetapi juga memahami makna yang tersirat dengan cermat, teliti, dan kritis. Pengumpulan data melalui teknik dokumentasi memanfaatkan catatan, arsip, gambar, film, foto, dan dokumen lainnya. Dokumen termasuk catatan penting yang berkaitan dengan masalah penelitian, memungkinkan pemerolehan data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan dugaan semata. Teknik ini dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, karena peneliti hanya perlu menyusun lembar yang sesuai untuk memasukkan atau mencatat data yang relevan dari dokumen yang ada. (Nugrahani Farida, 2014)

3.7. Teknik Analisis Data

Dengan menggunakan metode analisis kualitatif, data dapat dianalisis secara mendalam dan deskriptif untuk memahami peran Arshaka Film Production House dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan. Teknik ini dapat membantu dalam mengidentifikasi tema, konsep, dan pola yang terkait dengan peran Arshaka Film Production House dalam meningkatkan kreativitas sineas muda

Analisis kualitatif menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu. Namun, data dapat dikumpulkan dalam berbagai cara, seperti observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman, dan biasanya diproses sebelum digunakan.

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di JL. Gunung Martimbang, Medan Timur, Sumatera Utara. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini kurang lebih selama 5 bulan, terhitung sejak Januari sampai dengan Mei 2024

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dapat didefinisikan sebagai upaya peneliti untuk meneliti suatu topik tertentu; itu juga dapat didefinisikan sebagai hipotesis yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Kemudian hasil penelitian dipelajari untuk menemukan jawaban dan mengetahui apakah ada korelasi antara hasil dan alasan. Pengelompokan informasi adalah proses yang mengacu pada data melalui proses berpikir. (Yusuf Abdhul Azis, 2023)

4.1.1. Observasi

Penelitian ini dilakukan di Medan, Sumatera Utara. Penulis melakukan konfirmasi untuk wawancara kepada pihak Arshaka Film pada Januari hingga Mei. Ketika melakukan penelitian, penulis mewawancarai narasumber untuk mengetahui Peran Arshaka Film *Production House* Dalam Mengembangkan Kretivitas Sineas Muda Di Kota Medan. Selain itu, peneliti juga memerlukan narasumber yang sesuai dengan judul skripsi yaitu pendiri dari Arshaka Film dan sineas muda kota Medan.

Pengamatan pada pelaksanaan di lapangan yang dirangkum dari hasil wawancara penulis dengan beberapa narasumber yaitu berjumlah 3 orang, terdiri 1 pendiri Arshaka Film, 2 sineas muda. Hasil dari penelitian ini akan dipaparkan pada beberapa sub bab dalam bab IV ini.

Penelitian ini dimulai dengan menemui Ahmad Guest Star Ritonga sebagai pendiri Arshaka Film setelah itu 2 sineas muda yaitu Bunga Elvia Marva Hade dan

Andre Syahputra untuk meminta izin dalam melakukan penelitian di Arshaka Film dan melakukan wawancara. Setelah mendapatkan izin penelitian di Arshaka Film, peneliti kemudian menyampaikan karakteristik subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai informan penelitian. Setelah peneliti menemukan subjek penelitian yang sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan, selanjutnya peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada informan-informan yang telah ditetapkan berdasarkan kepada pedoman wawancara yang telah disusun. Berikut adalah data informan dan hasil wawancara:

a. Daftar wawancara

Narasumber 1

Nama : Ahmad Guest Star Ritonga

Jabatan: Pendiri Arshaka Film *Production House*

Narasumber 2

Nama : Bunga Elvia Marva Hade

Jabatan: Sineas Muda

Narasumber 3

Nama : Andre Syahputra

Jabatan: Sineas Muda

b. Hasil Wawancara Dengan Narasumber

Narasumber 1

Alasan untuk membuat Arshaka Film ini sebagai *Production House* adalah karena di kota Medan ini masih minim yang nama nya *Production House* dan banyak yang menganggap jika bergerak di fotografer, videografer itu sudah

termasuk ke dalam *Production House* tetapi sebenarnya *Production House* ini adalah Dimana tempat memproduksi sebuah film, sinetron, iklan maupun FTV.

Adapun pencapaian yang ingin di raih dari *Production House* ini adalah untuk meningkatkan ekosistem perfilman di kota Medan ini, rata-rata tujuan kedepan nya suatu *Production House* untuk rutin dalam memproduksi suatu film atau yang lainnya seperti Web Series. Apalagi di daerah ini masih minim orang-orang yang rutin atau konsisten untuk memproduksi sebuah film. Jadi yang paling utama yang ingin di raih oleh Arshaka Film adalah untuk bisa dahulu konsisten dalam memproduksi sebuah film sehingga kedepannya dapat di distribusikan ke Bioskop.

Suatu Perusahaan pasti tidak akan jalan jika tidak ada visi dan misi nya, begitu juga dengan Arshaka Film ini. *Production House* ini juga memiliki visi dan misi nya sendiri, yaitu sebagai berikut:

Visi:

Menciptakan ekosistem perfilman yang baik dan benar di kota medan, untuk menuju industri perfilman Indonesia

Misi:

- Arshaka Film menjadi wadah yang sehat dan mampu dalam konteks industri kreatif di Indonesia khususnya di kota Medan
- Melalui kegiatan produksi, publikasi, distribusi, ekshibisi, kolaborasi, Pendidikan, dan pelatihan guna mewujudkan karya-karya kreatif berbasis teknologi, media dan film.

Dalam *Production House* pasti ada yang membantu di dalamnya untuk membuat ide atau orang-orang yang berpartisipasi dalam memproduksi film yang biasa disebut dengan Sineas Muda. Pada Arshaka Film juga memilikinya, yang dimana ada sineas muda yang membantu dalam memproduksi film sekitar kurang lebih 30 orang dan karena Arshaka Film baru sekali memproduksi film yaitu film Panjang, maka yang baru diproduksi oleh sineas muda itu juga film panjang tersebut.

Arshaka film juga mendukung ide kreatif dari sineas muda, cara mendukungnya yaitu dengan menuangkan dan mengembangkan ide kreatif sineas muda itu langsung ke dalam film dan memproduksi langsung filmnya. Walaupun pemahamannya di dunia film belum dikategorikan film *maker professional* tetapi secara tidak langsung itu bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan juga dengan melibatkannya sineas muda ini akan menciptakan generasi baru kedepannya.

Sebuah *Production House* tidak akan lengkap jika belum ada program yang dibuat atau belum memproduksi sesuatu. Arshaka Film adalah sebuah *Production House* baru yang sudah memiliki beberapa program yaitu 1 film Panjang, video klip, dan sebagai tempat praktek kerja industri bagi mahasiswa ataupun siswa siswi di jurusan perfilman.

Selain visi dan misi Arshaka Film juga pasti memiliki strategi agar nantinya dapat berkembang terus dan membuat sineas muda bergabung dengan menghasilkan karya-karya yang baru. Adapun strateginya yaitu memproduksi film ataupun berbentuk audio visual secara rutin, kemudian memperhatikan

dari segi bagaimana Pra produksi ataupun persiapannya, produksinya seperti apa, setelah itu terakhir tentang pasca produksinya bagaimana nantinya pengemasan hasil dari syuting ini bisa disukai oleh penonton nantinya.

Suatu *Production House* pasti akan selalu melakukan upaya untuk mengembangkan kreativitas sineas muda, begitu juga dengan Arshaka Film ini, untuk melakukan Upaya tersebut pasti ada tantangannya. Tantangannya adalah di daerah ini masih minim yang namanya fokus atau serius dalam dunia perfilman, banyak juga anak-anak muda atau sineas muda yang masih menggebu-gebu dalam memproduksi film namun tidak tahu kedepannya itu seperti apa. Jadi paling tidak harus ada wadah yang dapat mengembangkan bakat atau ide-ide kreatif yang ada di dalam diri sineas-sineas muda tersebut.

Berbicara tentang memproduksi sebuah film pasti akan ada kolaborasi dengan talenta atau tim kreatif eksternal. Dalam wawancara sebagai pendiri Arshaka Film, ia mengatakan dalam melakukan kerjasama atau kolaborasi, pertama berkaitan dengan talenta pasti sesuai dengan kebutuhan yang mana jika memproduksi sebuah film pasti menyesuaikan dengan karakter atau *look* yang dibutuhkan dalam film tersebut, jadi untuk kolaborasi yang pernah dilakukan yaitu *open casting*, mencari pemain yang sesuai karakter dengan kebutuhan cerita yang ada di skrip. Kemudian berkaitan dengan pihak eksternal, sebenarnya dalam produksi film ini sebutan pekerjaannya yaitu freelance, yang mana ketika ada sebuah *Production House* yang memproduksi sebuah film pasti mencari kru dari segi bagian-bagian yang dibutuhkan seperti, department kamera ataupun lainnya. Jadi pada intinya sebuah produksi film hampir

keseluruhan pekerja nya itu orang-orang yang bergerak di dunia perfilman tetapi pekerja lepas.

Proses seleksi atau penilaian proyek sineas muda juga dilakukan oleh Arshaka Film yaitu penilaian nya itu ketika melibatkan sineas muda untuk berkontribusi dalam produksi film dengan melihat basic nya seperti apa skill dan pengetahuan nya di dunia perfilman, kalau basic atau skill nya sudah ada dalam dunia perfilman maka secara langsung akan memudahkan bagi mereka yang nanti nya terlibat dalam produksi sebuah film. Jika masih belum memiliki pengalaman, paling tidak yang sudah dilakukan sebelum nya yaitu dengan dikasih pemahaman terlebih dahulu atau pelatihan kepada mereka sebelum dilakukan nya proses syuting.

Narasumber 2

Berdasarkan wawancara kepada sineas muda ini mengenai banyak nya peminat anak muda untuk berkreaitivitas dalam memproduksi suatu film di kota Medan hasil nya adalah banyak peminat nya, anak-anak muda sekarang kebanyakan lebih ke media luas seperti media sosial yang nantinya menjadikan mereka content creator. Berawal dari konten-konten itu yang bisa menyebabkan mereka mengembangkan kreativitas atau ingin mencoba untuk membuat film seperti, film-film lokal versi nya mereka.

Adapun pendapat sineas muda ini tentang *Production House* di kota Medan ini, yang mengatakan hanya beberapa mengenal *Production House*. Baru-baru ini sineas muda tersebut juga ikutan sebuah *Production House* yaitu Arshaka Film, disitu sempat memproduksi suatu film lokal tentang drama

anak-anak SMA. Ada juga pernah magang di sebuah *Production House*, yang juga memproduksi sebuah film tetapi lebih fokus ke televisi nya. Persoalan tentang bagaimana *Production House* di kota Medan ini juga dilihat dari orang nya, jika orang awam mungkin tidak bakal tau tentang *Production House* di kota Medan tetapi orang-orang yang sering memproduksi sebuah film pasti akan tau soal *Production House* di kota Medan ini.

Dalam melakukan suatu hal atau ingin menjadi suatu hal pasti ada motivasi yang mendukung, alasan narasumber untuk menjadi seorang sineas muda yaitu memang dari awal karena keinginan sendiri yang lebih tepatnya di bagian artistik nya agar dapat mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang tadi nya tidak ada bisa di buat ada. Hal itu membuat jadi lebih memperhatikan sekitar, terkadang kalau mengikuti alur cerita pasti lebih ke identitas cerita itulah yang diikuti sebagai seorang artistik. Dan juga untuk motivasi lainnya karena narasumber menyukai sebuah film.

Sebagai sineas muda pasti ada juga tantangannya, menurut sineas muda ini tantangan terbesar nya adalah tentang skala orang-orang perfilman karena skala masih sedikit di kota Medan ini kalau untuk memperluas pertemanan atau kerjasama dengan sineas muda di kota Medan ini masih cenderung susah. Kalau di katakan mencari pasti mencari, yang di depan mata juga tidak tahu jelas karena sineas-sineas di kota Medan ini terkadang dalam berkarya tujuannya tidak asli untuk berkarya saja tetapi lebih semangat berkarya kalau ada insentif nya saja. Di balik tantangan tersebut pasti ada juga Solusi untuk mengatasinya, caranya adalah dengan balik lagi ke diri sendiri yang mencari

pertemanan itu tadi, dengan memilih pertemanan itu mungkin dengan mencari komunitas-komunitas film yang bersungguh-sungguh dalam berkarya.

Sebagai sineas muda pasti ada karya-karya yang sudah berhasil di ciptakan. Berdasarkan pernyataan dari sineas muda ini, karya yang sudah di hasilkan di dunia perfilman ada 3 film pendek yang di hasilkan disaat masih duduk dibangku sekolah menengah kejuruan yang memang saat itu jurusan yang diambil adalah film, pertama kali karya yang dibuat yang dalam skala masih mudah dibuat yaitu tugas Stopmotion. Setelah itu film yang dihasilkan di luar dari tingkat sekolah sudah 5 film yaitu dari komunitas film nya yang bernama CITA dimana film tersebut bergerak di Youtube, kemudian terakhir memproduksi film yang berasal dari Arshaka Film *Production House* yang berjudul “Cerita Kita Hari Ini Besok dan Nanti”.

Narasumber 3

Narasumber terakhir ini juga termasuk ke dalam kategori sineas muda karena juga pernah ikut memproduksi suatu film. Berdasarkan pernyataan nya, secara basic karya pribadi yang sudah dihasilkan yaitu berhubungan dengan seni rupa seperti karya lukisan, karya asrtistik dan instalasi. Terakhir dalam konsep perfilman, sudah ikut memproduksi sebuah film panjang di *Production House* yang bernama Arshaka Film.

Dalam mengasilkan sebuah karya pasti tidak selalu berjalan lancer atau pasti akan ada hambatan nya. Menurut sineas muda ini hambatan yang dialami saat pembuatan karya nya yaitu disaat harus memahami apa yang harus dilakukan terlebih dahulu dengan apa yang sudah di riset dan dengan apa yang

bakal mau di ciptakan. Dalam arti, apa yang nanti nya akan menjadi ide atau gagasan yang harus dipahami terlebih dahulu agar nanti nya tidak ada kebingungan saat proses pengerjaan karya nya.

Pemicu juga menjadi hal yang dapat memudahkan dalam mendapatkan ide baru untuk berkarya, pemicu tersebut mungkin salah satu nya dapat berasal dari referensi, dan hal paling terpenting yaitu evaluasi diri dengan cara memahami karya-karya sebelumnya atau kekurangan dari karya sebelumnya sehingga kekurangan tersebut dapat di perbaiki untuk karya-karya yang baru untuk selanjutnya.

Dalam pengembangan suatu karya nya seperti proyek film, pasti ada jenis dukungan yang diberikan kepada sineas muda. Namun berdasarkan sineas muda ini dukungan yang diberikan, terkhusus di kota Medan ini masih fifty fifty karena banyak nya Masyarakat awam yang belum mengenal tentang perfilman, balik lagi kepada pemerintahan kota yang harus lebih memperhatikan Kembali aktivitas yang ada di kota Medan ini. Jadi untuk jenis dukungannya belum bisa di uraikan secara spesifik.

Kembali lagi kepada karya yang dihasilkan oleh sineas muda seperti perfilman, secara pribadi pasti setiap sineas muda mempunyai jenis karya film yang ingin di buat. Menurut sineas muda ini secara pribadi karena basic nya di bagian seni rupa, soal film lebih tertarik kepada penata artistic dan juga penulisan, tetapi kalau membicarakan tentang genre film bebas yang terpenting pada unsur nya bisa tahu tujuan dari apa yang akan dikerjakan.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan judul yang di bahas yaitu “Peran Arshaka Film *Production House* Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda di Kota Medan”. Penulis mendapatkan hasil nya yaitu Arshaka Film *Production House* ini ingin meningkatkan ekosistem perfilman di kota Medan hingga tujuan kedepan nya *Production House* ini menjadi rutin dalam memproduksi sebuah film. hal ini dikarenakan masih minim orang-orang yang rutin atau konsisten untuk memproduksi sebuah film.

Untuk memajukan *Production House* ini dan mencapai tujuan yang ingin dicapai terlebih dahulu pasti harus mempunyai visi dan misi. Arshaka Film ini pun memiliki visi dan misi yaitu sebagai berikut:

Visi:

Menciptakan ekosistem perfilman yang baik dan benar di kota medan, untuk menuju industri perfilman Indonesia

Misi:

- Arshaka Film menjadi wadah yang sehat dan mampu dalam konteks industri kreatif di Indonesia khususnya di kota Medan
- Melalui kegiatan produksi, publikasi, distribusi, ekshibisi, kolaborasi, Pendidikan, dan pelatihan guna mewujudkan karya-karya kreatif berbasis teknologi, media dan film.

Setelah visi dan misi sudah di tentukan baru lah sebuah *Production House* dapat menjalankan yang lainnya seperti orang-orang yang akan membantu di dalam nya, menentukan program, dan apa yang ingin dilakukan selanjutnya. Mengenai

tentang orang-orang yang membantu suatu *Production House* dalam menentukan ide atau gagasan untuk membuat suatu proyek seperti memproduksi sebuah film (Sineas Muda), Arshaka Film ini juga ada sekitar kurang lebih 30 orang sineas muda.

Arshaka Film akan terus mendukung dalam kreativitas sineas muda, caranya yaitu dengan menuangkan dan mengembangkan ide kreatif sineas muda langsung ke dalam sebuah film dan dapat memproduksi langsung film nya. Meskipun pemahaman para sineas muda di dunia film belum di kategorikan sebagai film *maker professional* namun secara tidak langsung itu bisa dijadikan pembelajaran sehingga nanti nya sineas tersebut bisa memantapkan skill nya di dunia perfilman dan menciptakan generasi baru kedepan nya.

Walaupun Arshaka Film *Production House* ini terbilang masih muda atau baru saja didirikan namun sudah memiliki beberapa program. Sineas muda nya sudah memproduksi sebuah film Panjang yang berjudul “Cerita Kita Hari Ini Besok dan Nanti”, dan video klip. Kemudian sebagai tempat praktek kerja industry bagi mahasiswa ataupun siswa siswi di jurusan perfilman.

Production House ini akan terus mendukung ide-ide yang diciptakan dari sineas muda, membimbing dan memperhatikan setiap proses nya. Pendiri dari *Production House* ini juga memberikan ilmu-ilmu baru untuk para sineas muda tentang perfilman yang sebagaimana pendiri dari *Production House* ini seorang yang sudah berpengalaman di dalam dunia perfilman. Jika ada yang melakukan kesalahan pasti akan dibantu untuk memperbaiki pekerjaan nya hingga benar-benar

paham. Jadi akan terus mendorong para sineas muda agar tidak takut mengembangkan kreativitas nya terutama dalam dunia perfilman.

Hal yang mendukung lainnya agar kreativitas sineas muda berkembang dan dapat menciptakan karya-karya baru, Arshaka Film harus mempunyai strategi. Adapun strategi dari *Production House* ini adalah memproduksi film ataupun bnr bentuk audio visual secara rutin, dalam memproduksi tersebut harus memperhatikan hal-hal seperti bagaimana pra produksi nya atau persiapannya, produksi nya seperti apa, kemudian pasca produksi nya, bagaimana nanti nya pengemasan hasil dari syuting ini bisa di sukai oleh penonton nanti nya. Jadi semua hal produksi di buat dan diperhatikan secara detail.

Di balik sukses suatu kegiatan sebuah perusahaan atau *Production House* pasti ada tantangan yang dihadapi. Berdasarkan dari pernyataan pendiri Arshaka Film tantangan yang dihadapi *Production House* ini yaitu dimana di kota Medan ini masih minim yang namanya fokus atau serius dalam dunia perfilman, banyak anak muda atau sineas muda yang masih menggebu-gebu untuk memproduksi film tetapi tidak tahu bagaimana menjalankannya dan apa yang akan dilakukan. Oleh karena itu sineas muda membutuhkan tempat atau wadah yang dapat mengembangkan bakat atau ide-ide kreatif dari sineas muda tersebut.

Pernyataan dari pendiri *Production House* dalam memproduksi sebuah film, pasti ada dilakukannya kolaborasi dengan talenta atau tim kreatif eksternal. Dalam melakukan kerjasama atau kolaborasi yang berkaitan dengan talent, ia pasti akan mencari talent sesuai dengan kebutuhan atau menyesuaikan dengan karakter atau

look yang dibutuhkan dalam film tersebut. Jadi kolaborasi yang pernah dilakukan yaitu open casting, mencari pemain yang sesuai karakter yang ada di skrip.

Adapun Kerjasama kepada pihak eksternal yang sebenarnya bisa dikatakan sebagai pekerja freelance karena jika ada sebuah *Production House* ingin memproduksi film pasti nya akan mencari kru untuk bagian-bagian yang dibutuhkan seperti, department kamera ataupun lainnya. Jadi pekerja di dalam *Production House* ini akan pekerja lepas namun ahli dalam pekerjaannya yang dimana bagian nya sesuai untuk membantu dalam memproduksi sebuah film.

Arshaka Film mendukung dan mendorong terus kreativitas atau proyek film yang ingin di produksi oleh sineas muda, namun dalam hal itu Arshaka Film tetap akan melakukan proses seleksi atau penilaian terhadap proyek yang dibuat oleh sineas muda. Pendiri Arshaka Film menyatakan ketika melibatkan sineas muda untuk berkontribusi dalam produksi film, kalau skill nya ada dalam dunia perfilman maka secara langsung akan memudahkan bagi mereka yang nantinya terlibat dalam produksi sebuah film namun jika masih belum mempunyai pengalaman maka akan di berikan pemahaman terlebih dahulu atau pelatihan kepada mereka sebelum memulai memproduksi sebuah film.

Berdasarkan pernyataan dari sineas muda yang penulis wawancarai, dalam berkarya di kota Medan ini pasti ada tantangan dan hambatan nya karena mereka juga mengatakan jika di kota ini masih banyak belum mengetahui tentang perfilman apalagi dengan masyarakat awam, bahkan juga untuk mencari pertemanan yang mengerti akan perfilman juga masih sedikit, yang benar-benar serius untuk memproduksi film juga minim. Oleh sebab itu, banyak sineas muda berkarya

sendiri, namun sineas muda ini mengatakan juga membutuhkan komunitas-komunitas film atau *Production House* untuk mendukung dan membantu karyanya. Oleh karena itu, adanya Arshaka Film *Production House* ini dapat juga membantu mengembangkan kreativitas sineas muda di kota Medan ini.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Skripsi ini berjudul "Peran Arshaka Film *Production House* Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda di Kota Medan" menggunakan teori kepribadian kelompok atau Group Syntality Theory. Teori ini memahami kepribadian sebagai pola-pola kebiasaan perilaku, pikiran, dan emosi yang diwujudkan dalam berbagai situasi. Kepribadian kelompok, seperti yang diperkenalkan oleh Raymond Bernard Cattell, berhubungan erat dengan kepribadian individu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Arshaka Film *Production House* memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan. Dengan visi dan misi yang jelas, Arshaka Film berfokus pada meningkatkan ekosistem perfilman di kota Medan dan menjadi wadah yang sehat dan mampu dalam konteks industri kreatif di Indonesia. Mereka juga memiliki program yang aktif, seperti memproduksi film panjang dan video klip, serta menjadi tempat praktek kerja industry bagi mahasiswa ataupun siswa siswi di jurusan perfilman.

Arshaka Film mendukung kreativitas sineas muda dengan cara mengembangkan ide kreatif langsung ke dalam sebuah film dan memproduksi film secara langsung. Meskipun sineas muda belum memiliki pengalaman profesional, Arshaka Film memberikan pelatihan dan bimbingan untuk meningkatkan skill mereka. Pendiri Arshaka Film juga memberikan ilmu-ilmu baru tentang perfilman dan membantu memperbaiki kesalahan yang terjadi.

Strategi Arshaka Film untuk mengembangkan kreativitas sineas muda meliputi memproduksi film secara rutin, memperhatikan persiapan, produksi, dan pasca produksi, serta mengemas hasil syuting secara detail. Arshaka Film juga melakukan kolaborasi dengan talenta atau tim kreatif eksternal dan mendukung proyek film yang ingin di produksi oleh sineas muda, namun dengan proses seleksi atau penilaian terhadap proyek yang dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Arshaka Film *Production House* memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas sineas muda di Kota Medan. Mereka memberikan bimbingan, pelatihan, dan dukungan yang kuat untuk meningkatkan skill sineas muda dan menciptakan karya-karya baru.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dibahas di bab sebelumnya, penulis telah mendapatkan kesimpulan yang merupakan representasi dari keseluruhan pembahasan. Setelah hal tersebut, penulis ingin memberikan saran kepada pendiri Arshaka Film *Production House* dan sineas muda, berikut saran yang ingin diberikan:

1. Pendiri terus mengembangkan dan mendukung kreativitas dari sineas mudanya agar dapat menciptakan karya-karya film selanjutnya dan banyak film lagi yang diciptakan
2. Pendiri lebih banyak memberikan pelatihan lebih kepada sineas muda sampai menjadi film maker profesional
3. Pendiri lebih baik menambah sineas muda, agar banyak karya-karya yang diciptakan dalam *Production House* ini
4. Untuk pembuatan film nya, buat pendiri dan sineas muda jangan takut untuk memproduksi atau menciptakan film-film terbaru, cerita baru dan genre baru
5. Untuk sineas muda jangan takut untuk mengembangkan ide-ide nya, agar nantinya dapat menciptakan karya-karya yang luar biasa dan dapat di publikasikan hingga ke bioskop
6. Bagi sineas muda, tetap fokus untuk berkarya dan serius dalam memproduksi suatu film

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar. (N.D.). Teori Kepribadian Kelompok – Sejarah – Konsep. <https://Pakarkomunikasi.Com/Teori-Kepribadian-Kelompok>
- Bisri Mustofa, M. (2022). Fungsi Komunikasi Massa Dalam Film. *At-Tawasul*, 2(1). <https://doi.org/10.51192/Ja.V2i1.324>
- Bithourproduction. (N.D.). Mengenal Apa Itu Production House Dan Manfaatnya Bagi Brand Kamu. Diambil 22 Februari 2024, Dari <https://Bithourproduction.Com/Blog/Apa-Itu-Production-House-Dan-Manfaatnya/>
- Choiri, E. (2020). Pengertian Komunikasi, Tujuan, Fungsi Dan Macamnya. [Qwords.Com](https://qwords.com).
- Damanik, S. A. (2018). Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik Tvri Sumatera Utara Di Medan. *Jurnal Prointegrità*, 2(348), 1–33. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalprointegrita/article/view/94/111>
- Dewina, A., Permata, R. R., & Muchtar, H. N. (2020). Perlindungan Hukum Bagi Production House Terhadap Penyiaran Film Yang Sedang Tayang Di Bioskop Tanpa Izin Melalui Media Sosial. *Law And Justice*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.23917/Laj.V5i1.10399>
- Diana, P. (2017). Peran Dan Pengembangan Industri Kreatif Dalam Mendukung Pariwisata Di Desa Mas Dan Di Desa Peliatan. *Jurnal Analisis Pariwisata*, 17(2), 87–90.
- Faustyna. (2023). Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori Dan Praktek) (Rudianto, P. Santoso, & Siti Hajar (Ed.); Edition 1). Umsu Press.
- Novrica, C., Sinaga, A. P., Jozarky, T. M., Studi, P., Komunikasi, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). Jurnal Kolaboratif Sains Volume 6 Issue 6 Juni 2023 Representasi Kekerasan Dalam Serial Tv Stranger Things Season 4 Representations Of Violence In The Tv Series Stranger Things Season 4 Jurnal Kolaboratif Sains (Jks) Volume 6 Issue 6 Juni 2023 Pages : 5. 6(6), 563–572.
- Nugraha, A. (2018). Penyutradaraan Dalam Film Pendek Pulang Tentang Kearifan. *E-Proceeding Of Art & Design*, 5(3), 1092–1099. http://eprints.itenas.ac.id/36/0ahttp://eprints.itenas.ac.id/36/1/Prosiding_

Semnas_2015_Arie.Pdf%0ahttps://Libraryeproceeding.Telkomuniversity.Ac.
Id/Index.Php/Artdesign/Article/View/7227

Nugrahani Farida. (2014). Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Metode Penelitian Kualitatif, 1(1), 305. [Http://E-Journal.Usd.Ac.Id/Index.Php/Lit%0ahttp://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/Viewfile/11345/10753%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Sbspro.2015.04.758%0awww.Iosrjournals.Org](http://E-Journal.Usd.Ac.Id/Index.Php/Lit%0ahttp://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/Viewfile/11345/10753%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Sbspro.2015.04.758%0awww.Iosrjournals.Org)

Oktaviani, D. D. (2022). Kolaborasi Konsep Imajinasi Kreatif Dan Intelektual Dalam Adaptasi Pengembangan Media Film. Rekam : Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, 18 No.12(2), 175–182.

Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri Film Indonesia Dalam Perspektif Sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *Protvf*, 3(2), 185. [Https://Doi.Org/10.24198/Ptvf.V3i2.23667](https://Doi.Org/10.24198/Ptvf.V3i2.23667)

Pitaloka, I. D., Hendriyani, C., & Ruslan, B. (2021). Excellent Services By Frontliner Best Corporate Banking. *JIP (Jurnal Industri Dan Perkotaan)*, 17(2), 14. [Https://Doi.Org/10.31258/Jip.17.2.14-23](https://Doi.Org/10.31258/Jip.17.2.14-23)

Program, F., Penyiaran, S., Komunikasi, A., Jakarta, B., Kayu, J., No, J. V, & Timur, R. J. (2017). Pendekatan Kepemimpinan Dalam Pemberdayaan Manajemen Sumber Daya Manusia Di Production House (Studi Kasus Pada Pt. Samuan Rumah Kreasi). *Jurnal Komunikasi*, 3(September), 2579–329. [Http://Www.Bsi.Ac.Id](http://Www.Bsi.Ac.Id)

Purnomo, B. H. (2011). Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). *Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 251–256. [Https://Www.Neliti.Com/Publications/210251/Metodedan-Teknik-Pengumpulan-Data-Dalam-Penelitian-Tindakan-Kelas-Classroomactio](https://Www.Neliti.Com/Publications/210251/Metodedan-Teknik-Pengumpulan-Data-Dalam-Penelitian-Tindakan-Kelas-Classroomactio)

Ruliana, P., & Lestari, P. (2019). *Teori Komunikasi* (P. Ruliana & P. Lestari (Ed.); Ed. 1). Pt Raja Grafindo Persada.

Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi. *Tanjak: Journal Of Education And Teaching*, 1(2), 127–135. [Https://Doi.Org/10.35961/Tanjak.V1i2.152](https://Doi.Org/10.35961/Tanjak.V1i2.152)

Suryaatmaja. (2020). Metadata, Citation And Similar Papers At Core.Ac.Uk 4. *Донну*, 5(December), 118–138.

Tambunan, N. (2018). Pengaruh Komunikasi Massa Terhadap Audiens. *Jurnal Simbolika: Research And Learning In Communication Study*, 4(1). [Https://Doi.Org/10.31289/Simbollika.V4i1.1475](https://Doi.Org/10.31289/Simbollika.V4i1.1475)

- Thariq, M., & Anshori, A. (2017). Komunikasi Adaptasi Mahasiswa Indekos. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 156–173.
- Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. Channel: *Jurnal Komunikasi*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.12928/Channel.V4i1.4208>
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). 濟無no Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 47–68.
- Wahyono, E. (2018). Komunikasi Kelompok : Studi Dialog Komunitas Dalam Pengembangan Masyarakat Di Perkotaan. *Nyimak (Journal Of Communication)*, 2(2), 113–130. <https://doi.org/10.31000/Nyimak.V2i2.961>
- Yusuf Abdhul Azis. (2023). Hasil Penelitian: Pengertian, Isi Dan Perbedaan Dengan Pembahasan. Deepublishstore. <https://deepublishstore.com/blog/hasil-penelitian/>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Musahadatul Anggraini
Tempat & Tanggal Lahir : Medan, 18 April 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Garu III No 149
Anak ke : Satu dari Dua Bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah : Abidil Mihram, ST
Nama Ibu : Herlina
Alamat : Jl. Garu III No 149

Pendidikan Formal

2008 – 2014 : SD 060924
2014 – 2017 : SMP 15 Medan
2017 – 2020 : SMKN 7 Medan
2020 – 2024 : S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

LAMPIRAN DOKUMENTASI

Foto Tentang Arshaka Film Production House



Foto Saat Melakukan Wawancara Bersama Sineas Muda Ahmad

Guest Star Ritonga





Foto Saat Melakukan Wawancara Bersama Sineas Muda Bunga Elvia

Marva Hade





Foto Saat Melakukan Wawancara Bersama Sineas Muda

Andre Syahputra



**Foto Proses Syuting Salah Satu Karya Sineas Muda Arshaka Film
Production House, Film Panjang Cerita Kita Hari Ini Besok dan
Nanti**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/II/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI**

Medan, 18 Januari 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Program Studi
 FISIP UMSU
 di
 Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Musahadatul Angraeni
 N P M : 2003110021
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 SKS diperoleh : 127.....SKS, IP Kumulatif 3,79

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	PERAN ARSHAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN	 18 Jan 24
2	PERAN TIKTOK SEBAGAI KOMUNIKASI MASSA YANG SANGAT BERPENGARUH DALAM MENINGKATKAN POPULARITAS BRAND LOKAL	
3	ANALISIS SEMIOTIKA PERBANDINGAN PESAN MORAL ANTARA FILM DI AMBANG KEMATIAN DAN PENGABDI SETAN 2	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjaian;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

086.20.311

Pemohon,



(MUSAHADATUL ANGRAENI)

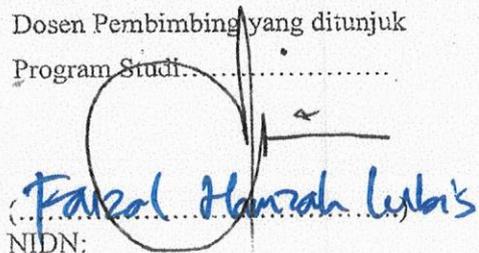
Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi.....

Medan, tanggal 18 Januari 2024

Ketua

Program Studi.....


 NIDN:


 (Anshar Anshori, S. Sos, M. I. Kom.)
 NIDN:



Agensi Kelayakan Malaysia
 Malaysian Qualifications Agency



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 153/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443 H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **18 Januari 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **MUSAHADATUL ANGGRAINI**
N P M : 2003110021
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **PERAN ARSHAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN**

Pembimbing : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 086.20.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 18 Januari 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 07 Rajab 1445 H
19 Januari 2024 M



Dekan,
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertiinggal.





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

[umsu.ac.id](#)

[umsu.ac.id](#)

[umsu.ac.id](#)

[umsu.ac.id](#)

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth.

Medan, 24 February 2024

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Musahadatul Angraeni
N P M : 2003110021
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 153/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024 tanggal 24 February 2024 dengan judul sebagai berikut :

PERAN ARSTAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester I s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proopsosal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing

(Fairab Hamzah Lubis, S.Sos.M.H.Kom)

NIDN: 0121058202

Pemohon,

Hlm

(Musahadatul Angraeni)





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 356/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 28 Februari 2024
Waktu : 08.30 WIB s.d selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
Penyempit Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



SK-4

No.	NAMA MAHASISWA	NO.MOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
16	CIKA RAMADHANI	2003110090	Assec. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	REPRESENTASI NILAI BUDAYA PADA FILM BUYA HAWKA VOL. 1 KARYA FAJAR BUSTOMI
17	MUSAHADATUL ANGGRAINI	2003110021	CORRY NOVRIKA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN ARSHAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEAMBANGKAN KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN
18	MEISYA ANZURIPA	2003110234	Dr. JUNALDI, S.PdI, M.Si.	Hj. RAHMANITA GINTING, S.Sos., M.A., Ph.D.	PENGARUH KOMUNIKASI VERBAL HARASSMENT TERHADAP TINGKAT KECEMASAN SISWI DI SMA NEGERI 11 MEDAN
19	ADELILA TRITAMI	2003110204	Assec. Prof. Dr. LEYLLA KHAIRANI, M.Si.	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	POLA KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM MEMPERTAHANKAN IDENTITAS MASYARAKAT BANTEN DI DESA BANGUN SARI BARU TANJUNG MORAWA
20	NOLA PUTRI CAPAH	2003110242	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	PENGARUH KOMUNIKASI TARAPAUTIK TERHADAP KUALITAS HIDUP LANSIA DI PANTI JOMPO TRESNA WERDHA ABDI DHARMA ASIH BINJAI

Medan, 16 Syakben, 1445 H
26 Februari 2024 M

Dekan,

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP.)





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar dituliskan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Musahadatul Angraini
N P M : 2003110021
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Peran Arshafa Film Production House Dalam Mengembangkan Kreativitas Sineas Muda di Kota Medan

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	18 Januari 2024	Bimbingan Judul	
2.	12 Februari 2024	Bimbingan Proposal	
3.	20 Februari 2024	ACC Seminar Proposal	
4.	5 Maret 2024	Bimbingan Revisi Proposal	
5.	3 April 2024	Bimbingan Draft Wawancara	
6.	14 Mei 2024	Bimbingan Hasil Penelitian	
7.	15 Mei 2024	Bimbingan Hasil Pembahasan	
8.	16 Mei 2024	Bimbingan Kesimpulan dan Saran	
9.	17 Mei 2024	Bimbingan Kata Pengantar	
10	21 Mei 2024	ACC sidang Skripsi	

Medan,20.....



Dr. Ariqin Saleh, S.Sos., MSP.)
NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

(ARIQIN ANCHORI, S.SOS., M.P., KOM)
NIDN: 012 7048 401

Pembimbing,

(RIZKI HANIZAH LUBIS)
NIDN: 0121038202



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 862/JUND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : 28 Mei 2024
 Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
26	IRFAN SYAHPUTRA	1803110061	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	KAMPANYE KOMUNITAS LINGKUNGAN BUMANTARATEAM DALAM MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN LINGKUNGAN
27	MUHAMMAD RIAN APRIANDI	1903110063	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA KRISIS IDENTITAS DALAM FILM DEAR DAVID
28	PRAJA AL AYYUBI HARAHAP	1903110054	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	PERAN PUBLIC RELATIONS PT. INDOSAT SUMUT DALAM PELAKSANAAN PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY DI BIDANG PENDIDIKAN DIGITAL
29	MUSAHADATUL ANGGRAINI	2003110021	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN ARSHAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN
30	TEGUH EKO PRASYETYO	2003110018	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	CORRY NOVIRCA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN

Notulis Sidang :

1.

Medan, 20 Dzulcaidah 1445 H

28 Mei 2024 M



Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Ketua



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Panitia Ujian

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

