

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film sebagai salah satu media *storytelling* sudah berkembang menjadi beragam format yang masing-masing dapat menyampaikan pesan maupun fungsi yang variatif dan spesifik. Menurut Effendy (2009), Film pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi film dokumenter, film pendek, serta film panjang. Film juga dapat dibagi menjadi film *live-action* dan film animasi. Film pendek animasi akhir-akhir ini menjadi medium yang cukup banyak dipilih oleh kreator, terutama para kreator independen, untuk menyampaikan pesan yang singkat sekaligus bereksplorasi dengan berbagai aspek yang ada dalam proses pembuatan sebuah film pendek. Hal ini juga didukung dengan adanya festival serta kompetisi yang bisa menjadi wadah bagi para kreator film animasi pendek untuk membuktikan kualitas karya yang diproduksi. Sebagai media yang bersifat *audiovisual*, film menjadi media komunikasi yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi audiensnya dengan pesan yang hendak disampaikan melalui film tersebut. Oleh sebab itu, film juga banyak digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun mengangkat isu tertentu.

Teknologi yang berkembang dengan pesat tentunya membawa banyak peningkatan terhadap kualitas hidup manusia. Namun, meningkatnya kualitas hidup manusia seringkali justru membawa dampak yang buruk bagi lingkungan. Akhir-akhir ini, isu mengenai perubahan iklim dan kerusakan lingkungan akibat ulah

manusia menjadi isu yang cukup genting dan dibutuhkan tindakan nyata dari manusia secara kolektif untuk segera menanggulangi isu-isu tersebut. Film pendek *LOG: C.U* dibuat dengan tujuan ingin menyampaikan visualisasi mengenai nasib planet Bumi jika manusia terus membiarkan pengrusakan lingkungan terjadi tanpa terkendali. Selain itu, film pendek *LOG: C.U* juga hendak membawa pesan “*it’s okay to let go*” di tengah semakin maraknya romantisasi terhadap *hustle culture* yang membuat banyak orang lupa untuk berhenti sejenak dan mempertimbangkan hal-hal apa yang sebenarnya harus dihargai dalam hidup. Tentunya, sebuah proyek film pendek membutuhkan sebuah tim yang terdiri atas pihak-pihak yang bertanggung jawab atas *jobdesc* tertentu untuk bisa merancang hingga memproduksi film pendek yang berkualitas serta mampu menyampaikan pesan yang dimaksud secara tepat.

Sebuah produksi film merupakan proses yang rumit dan melibatkan berbagai pihak dengan beragam keahlian. Oleh sebab itu, sebuah produksi film harus dirancang dengan matang supaya pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan sebuah film dapat bekerja sama dengan baik untuk mewujudkan film yang hendak digarap. Menurut Hasbi (2018), proses perancangan sebuah produksi film pendek mencakup proses manajemen produksi, yaitu perumusan keseluruhan proses kegiatan demi dapat terwujudnya produk film yang direncanakan secara efektif dan efisien. Proses perumusan ini penting untuk menyusun pedoman kegiatan yang akan menjadi pegangan seluruh kru produksi selama proses pembuatan film pendek, baik dari segi pendanaan maupun penjadwalan kerja. Dalam proses produksi sebuah film pendek, *jobdesc* tersebut dipimpin oleh seorang produser yang

juga bertanggung jawab untuk memimpin dan mengkoordinasikan kru produksi yang dibawahnya. Melihat pentingnya posisi seorang produser dalam proses produksi film, laporan ini kemudian dibuat dengan maksud untuk memaparkan bagaimana peran seorang produser dalam proses perancangan film pendek *LOG: C.U.*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam program MBKM proyek independen ini adalah:

Bagaimana peran produser dalam perancangan film pendek berjudul *LOG:C.U?*

1.3. Batasan Masalah

Laporan program MBKM Proyek Independen ini akan dibatasi pada:

1. Peran produser pada tahap pra-produksi film pendek *LOG: C.U* yang mencakup penyusunan *timeline* serta *budgeting* produksi.
2. Peran produser pada tahap produksi film pendek *LOG: C.U* yang mencakup manajemen tim kreatif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4. Tujuan Program

Tujuan dari program ini adalah melihat peran produser dalam perancangan film pendek berjudul *LOG: C.U.*

1.5. Manfaat Program

Adapun manfaat program ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Laporan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta pengalaman penulis terkait peran sebagai produser terutama dalam proyek film pendek animasi tiga dimensi serta menjadi referensi dan saran yang dapat meningkatkan kinerja penulis sebagai produser dalam proyek-proyek selanjutnya.

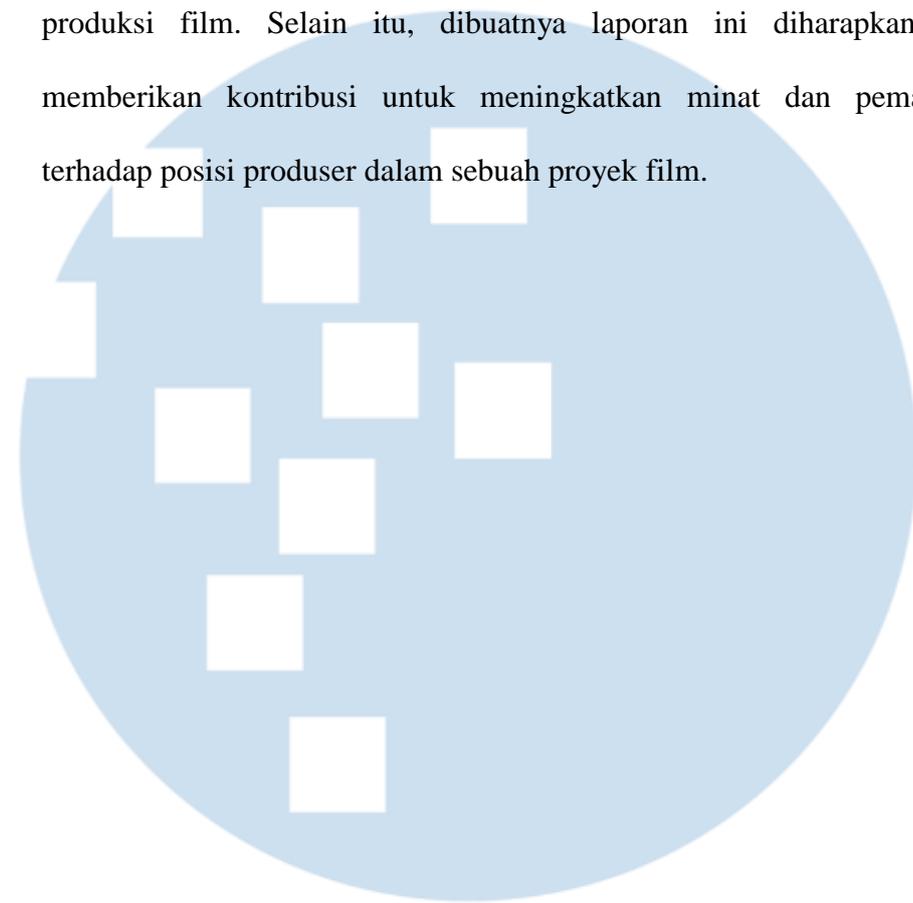
2. Bagi orang lain

Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa referensi atau masukan bagi akademisi / praktisi perfilman lainnya yang hendak mengambil peran sebagai produser dalam proyek film pendek dengan medium animasi tiga dimensi.

3. Bagi universitas

Laporan ini diharapkan dapat menambah koleksi literatur milik perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara mengenai manajemen

produksi film. Selain itu, dibuatnya laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap posisi produser dalam sebuah proyek film.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA