

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak tahun 2021, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah mengimplementasikan program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM), dengan salah satu komponen utamanya adalah Proyek Independen. Program ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada kelompok mahasiswa (5-7 orang) untuk secara mandiri memproduksi sebuah film, mencakup seluruh tahapan mulai dari perencanaan hingga penyelesaian akhir. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa memikul tanggung jawab penuh atas keseluruhan proses produksi film. Untuk dapat berpartisipasi dalam program ini, mahasiswa diwajibkan melalui proses seleksi ketat yang diselenggarakan oleh dosen penanggung jawab MBKM dan tim dosen lainnya. Proses seleksi ini meliputi pengajuan proposal dan video presentasi dari mahasiswa yang berminat.

Berbekal pengalaman dan keberhasilan dari produksi film-film sebelumnya, yaitu "Screen Time", "Lika-Liku Ciku", dan "Solemates", kami, tim Youthrabbit, memulai diskusi intensif mengenai program MBKM Proyek Independen. Kami memandang program ini sebagai peluang emas untuk memperkaya pengalaman praktis kami dalam pembuatan film, sekaligus sebagai sarana efektif untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia kerja profesional. Lebih lanjut, Proyek Independen ini diyakini akan secara signifikan memperkuat portofolio kami, yang tentu saja akan sangat bermanfaat untuk Curriculum Vitae (CV) kami di masa depan. Selain itu, kami juga termotivasi untuk menguji dan mengaplikasikan secara langsung teori serta keterampilan teknis yang telah kami peroleh selama masa perkuliahan. Kami sangat berharap bahwa Proyek Independen ini tidak hanya menjadi wadah pengembangan diri, tetapi juga dapat berfungsi sebagai jembatan untuk membangun jejaring profesional dengan para praktisi industri film, baik melalui bimbingan dosen maupun potensi kolaborasi dengan pihak eksternal. Oleh karena berbagai pertimbangan strategis tersebut, kami memutuskan untuk mengambil kesempatan berharga ini.

Sebagai bagian dari inisiatif ini, kami mengusulkan produksi sebuah film animasi pendek berjudul "Ayesha". Film ini bergenre drama fantasi dengan tema utama tentang sihir, dunia magis, dan kelalaian orang tua, yang ditujukan untuk audiens 13+. Sinopsisnya berkisah tentang Ayesha, seorang penyihir cilik yang ceria namun kesepian, yang mendambakan perhatian ayahnya yang sibuk. Suatu hari, sang ayah, seorang penyihir yang terburu-buru pergi bekerja, tanpa sengaja meninggalkan puntung rokok yang menyala dan membakar kertas sihir di meja kerjanya. Dari api tersebut muncul makhluk misterius yang terus berkembang biak. Ayesha yang polos dan naif justru menganggap makhluk api tersebut menyenangkan, bahkan saat mereka menyatu menjadi raksasa yang memeluknya penuh kasih. Namun, keajaiban ini berubah menjadi tragedi ketika sang ayah pulang membawa mainan impian Ayesha, hanya untuk menemukan rumahnya hangus dan putrinya telah tiada dalam kobaran api. Melalui kisah yang memilukan ini, kami berambisi untuk menyoroti dampak materialisme orang tua yang mengorbankan hubungan emosional, serta pentingnya perhatian dan kasih sayang sebagai fondasi utama keluarga yang harmonis, jauh lebih berharga dari segala materi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana produser film animasi "*Ignite*" berkontribusi dalam membangun tim produksi yang efektif dan kolaboratif?

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam mengambil Klaster MBKM Proyek Independen adalah sebagai berikut :

- 1) Tujuan utama kami adalah menghasilkan film orisinal yang berkualitas, membuktikan kemampuan kami dalam setiap tahapan produksi, dari ide hingga pascaproduksi. Kami ingin mengeksplorasi tema relevan dan menyampaikan pesan bermakna melalui film, serta berinovasi dalam gaya visual dan penceritaan.
- 2) mengasah keterampilan sebagai produser, belajar mengelola anggaran, sumber daya, dan tim produksi. Kami juga ingin meningkatkan kemampuan komunikasi dan negosiasi dengan pihak-pihak terkait, sebagai persiapan karir di industri film.

- 3) mengaplikasikan teori dan keterampilan yang dipelajari di kelas ke dalam produksi film nyata. Kami ingin menguji pemahaman teori, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah teknis, dan mendapatkan wawasan mendalam tentang proses pembuatan film

1.4. Manfaat

Program MBKM Proyek Independen memberikan manfaat luas bagi mahasiswa, terutama dalam mengembangkan kompetensi profesional yang relevan dengan industri film. Pengalaman praktis dalam mengelola proyek film dari awal hingga akhir membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang alur kerja produksi dan tantangan dunia kerja. Selain itu, program ini meningkatkan daya saing mahasiswa di pasar kerja melalui portofolio yang kuat dan jejaring profesional yang dibangun selama proyek.

Lebih dari itu, Proyek Independen berkontribusi pada pengembangan industri film lokal dengan mendorong mahasiswa menciptakan karya yang mengangkat isu budaya Indonesia. Program ini juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui pengelolaan anggaran dan pemasaran film, serta meningkatkan reputasi institusi pendidikan melalui karya mahasiswa yang berkualitas.

1.5. Waktu dan Prosedur

Tim *Youthrabbit* memulai proses Proyek Independen pada bulan September 2023 dan dijadwalkan selesai pada bulan Mei 2025. Tahap awal perancangan meliputi pengembangan konsep dasar hingga penyusunan treatment. Selanjutnya, tim menyusun pitch deck dan merekam video pitching sebagai materi seleksi. Setelah dinyatakan lolos seleksi Proyek Independen, tim segera memperdalam perancangan konsep dan treatment. Muhammad Farrell Cesario, selaku sutradara, mulai menulis naskah berdasarkan cerita yang telah disepakati bersama, sementara tim visual *Youthrabbit* merealisasikannya dalam bentuk *concept art*. Sebagai produser, saya segera menyusun timeline dan control sheet yang detail.

Dengan kesepakatan seluruh anggota tim, saya menetapkan jadwal bimbingan dan rapat mingguan. Kami sepakat untuk melakukan bimbingan dengan Bapak Yohanes Merci, dosen pembimbing, setiap hari Selasa pukul 14.00 WIB. Selain itu, kami juga mengadakan pertemuan rutin setiap hari Senin pukul 14.00–16.00 WIB untuk

mengerjakan proyek bersama. Pada hari-hari lainnya, anggota tim memiliki fleksibilitas untuk mengerjakan tugas secara mandiri di rumah, dengan kewajiban untuk melaporkan perkembangan pekerjaan dan kendala yang dihadapi.

