

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Klaster MBKM Proyek INDEPENDEN

Program kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) telah diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang merupakan salah satu programnya yakni Proyek Independen, sejak tahun 2021. Kegiatan Proyek ini berdirikan dari sekelompok mahasiswa yang dipilih (5 hingga 7 orang) untuk membuat sebuah film mandiri dari tahap pengembangan konsep hingga hasil akhirnya. Didalam prosesnya mahasiswa memiliki tanggung jawab atas semua kegiatan yang dilakukan selama pembuatan proyek, oleh karena itu untuk mengikuti program ini terdapat pemilihan atau seleksi yang dilakukan oleh pihak Dosen yang bertanggung jawab atas berlangsungnya MBKM, dan pihak dosen lainnya. Proses pemilihan akan dinilai dari pengajuan proposal dan presentasi yang dilakukan oleh Mahasiswa/I yang berminat untuk mengikuti MBKM.

Dengan berbekal pengalaman dari pembuatan film animasi sebelumnya, yakni "Screen Time", "Lika-Liku Ciku", dan "Solemates", penulis beserta tim lainnya membentuk kelompok baru bernama Youthrabbit, yang memulai diskusi mendalam mengenai program MBKM Proyek Independen. Tim Youthrabbit melihatnya sebagai peluang emas untuk menambah pengalaman praktis dalam pembuatan film, sekaligus mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Selain itu, Proyek Independen akan memperkaya portofolio tim Youthrabbit, yang tentunya bermanfaat untuk CV. Penulis bersama tim ingin menguji dan menerapkan teori serta keterampilan teknis yang telah dipelajari selama kuliah. Youthrabbit berharap Proyek Independen ini dapat menjadi jembatan untuk membangun jejaring dengan profesional industri film, baik melalui bimbingan dosen maupun potensi kolaborasi dengan pihak eksternal. Oleh karena itu, Youthrabbit memutuskan untuk mengambil kesempatan ini.

Cerita film “*Ignite*” bercerita seorang gadis kecil bernama Ayesha yang ceria namun kesepian diakibatkan kurangnya kehadiran sang Ayah dalam Hidupnya. Pada suatu saat, Sisa batang rokok yang ayah tinggalkan tidak padam yang menyebabkan kebakaran pada kertas dimeja bapak yang memunculkan sosok roh api kecil dalam dunia magis. Pertemanan tumbuh antara Ayesha dengan sosok roh api, yang dimana dibalik kebahagiaan tersebut memiliki hal berbahaya didalamnya. Cerita ini mengangkat tema hubungan antara orang tua dan anak dengan ditujukan kepada penonton usia 13 tahun keatas dengan pedampingan orang tua untuk mendapatkan Kesan drama, magis, dan emosional.

1.2.Rumusan Masalah

Bagaimana *Environment Concept artist* berkontribusi dalam Pembangunan world building dalam film animasi “*Ignite*”?

1.3.Maksud dan Tujuan

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

1. Penulis sebagai satu tim memiliki tujuan utama, yakni menciptakan film berkualitas yang orisinal, dan menunjukkan keahlian di setiap tahap produksi. Hal ini dimulai dari tahap praproduksi hingga proses pascaproduksi. Penulis berkomitmen untuk meliti tema-tema yang relevan, menyampaikan pesan yang mendalam, serta menghadirkan inovasi dalam aspek visual dan cara bercerita.
2. Dapat meningkatkan mengasah kemampuan sebagai konsep artis, memahami lebih lanjut hal yang ingin ditampilkan dalam animasi seperti ciri khas/ hal yang ingin ditonjolkan dalam sebuah *scene* maupun hal yang ingin disampaikan, belajar bagaimana cara menyampaikan pesan secara visual, dan kerja sama dengan tim produksi. Selain itu, penulis juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antar tim, yang akan menjadi bekal kelak di industry film nantinya.

3. Dapat menerapkan teori dan keterampilan yang diperoleh di kelas ke dalam praktik produksi film secara langsung. Penulis sebagai bagian dari tim juga bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman terhadap konsep teoritis, meningkatkan kemampuan dalam mengatasi tantangan teknis, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembuatan film.

1.4. Manfaat

Program MBKM Proyek Independen dapat memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa, hal utamanya difokuskan dalam membangun kompetensi profesional yang sesuai dengan kebutuhan industri film. Hal ini dilakukan melalui pengalaman langsung mengelola proyek film dari awal hingga akhir pada program MBKM, mahasiswa memperoleh pemahaman mendalam tentang proses produksi serta tantangan dunia kerja. Selain itu, program ini membantu meningkatkan daya saing mahasiswa di pasar kerja dengan portofolio yang solid dan jaringan profesional yang terbentuk selama proyek berlangsung.

Lebih dari sekadar pembelajaran, Proyek Independen juga berperan dalam mendukung perkembangan industri film lokal dengan mendorong mahasiswa menciptakan karya yang mengangkat tema budaya Indonesia. Program ini turut mengasah jiwa kewirausahaan melalui pengelolaan anggaran dan strategi pemasaran film, sekaligus memperkuat reputasi institusi pendidikan melalui hasil karya berkualitas yang dihasilkan oleh mahasiswa.

1.5. Waktu dan Prosedur

Tim Youthrabit memulai Proyek Independen pada September 2023 dan direncanakan selesai pada Mei 2025. Tahap awal perancangan mencakup pengembangan konsep dasar hingga penyusunan treatment. Setelah itu, tim membuat pitch deck dan merekam video pitching sebagai bahan seleksi. Setelah berhasil melewati tahap seleksi Proyek Independen, tim segera melanjutkan dengan memperdalam perancangan konsep dan treatment. Muhammad Farrell Cesario,

menjabat sebagai sutradara, mulai menulis naskah berdasarkan cerita yang telah disepakati, sementara tim visual Youthrabbit mengubahnya menjadi bentuk concept art.

Sebagai seniman konsep, penulis terlibat dalam pembuatan concept art. Dengan kesepakatan seluruh anggota tim, penulis menetapkan jadwal bimbingan dan rapat mingguan. Tim Youthrabbit sepakat untuk melakukan bimbingan dengan Bapak Yohanes Merci, dosen pembimbing, setiap hari Selasa pukul 14.00 WIB. Selain itu, tim youthrabbit juga mengadakan pertemuan rutin setiap hari Senin dari pukul 14.00 hingga 16.00 WIB untuk bekerja sama dalam proyek. Pada hari-hari lainnya, anggota tim memiliki kebebasan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri di rumah, dengan kewajiban melaporkan kemajuan pekerjaan dan tantangan yang dihadapi.