

**KEGIATAN
CINESPRINT 2026**



**Disusun Oleh:
Eddy Kusnadi
0313078604**

**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BAHASA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
2026**

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Perkembangan industri media dan kreatif di era digital saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, khususnya pada bidang produksi konten audiovisual seperti film, video digital, dan media streaming. Hal ini menuntut lulusan Ilmu Komunikasi, khususnya peminatan Broadcasting, untuk tidak hanya memahami teori komunikasi, tetapi juga memiliki keterampilan teknis dan kreatif dalam memproduksi karya audiovisual yang berkualitas. Kompetensi ini menjadi penting agar mahasiswa mampu bersaing di dunia industri yang semakin dinamis dan berbasis teknologi.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di perguruan tinggi, masih terdapat kesenjangan antara pemahaman teoritis dan kemampuan praktik mahasiswa. Banyak mahasiswa yang belum mendapatkan pengalaman produksi secara intensif dengan standar industri, terutama dalam hal manajemen waktu produksi, kerja tim lintas peran, serta pengambilan keputusan kreatif di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kegiatan pembelajaran berbasis praktik yang mampu mensimulasikan kondisi kerja nyata di industri perfilman.

Kegiatan **Cinescript 2026** hadir sebagai solusi atas kebutuhan tersebut dengan mengusung konsep *film production sprint*, yaitu proses produksi film yang dilakukan secara intensif dalam waktu terbatas dan terstruktur. Melalui kegiatan ini, mahasiswa akan menjalani tiga tahapan utama, yaitu produksi, editing, serta screening dan awarding. Dalam prosesnya, mahasiswa akan didampingi oleh praktisi industri serta dosen praktisi, sehingga mereka tidak hanya belajar secara teknis, tetapi juga memahami standar profesional dalam industri kreatif.

Selain itu, kegiatan ini juga dirancang untuk mengembangkan soft skills mahasiswa, seperti kemampuan bekerja dalam tim, komunikasi interpersonal, kepemimpinan, serta problem solving dalam situasi produksi yang dinamis. Dengan melibatkan mahasiswa Semester IV Program Studi Ilmu Komunikasi peminatan Broadcasting, kegiatan ini menjadi wadah kolaboratif yang memungkinkan terciptanya berbagai karya film pendek dengan beragam ide dan pendekatan kreatif. Output dari kegiatan ini tidak hanya berupa karya film, tetapi juga portofolio yang dapat digunakan mahasiswa sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Dengan demikian, pelaksanaan CineSprint 2026 diharapkan dapat menjadi jembatan antara dunia akademik dan industri, sekaligus meningkatkan kualitas lulusan Program Studi Ilmu Komunikasi yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi tantangan di bidang broadcasting dan industri kreatif.

1.2 Maksud Dan Tujuan Kegiatan

Maksud dari kegiatan *Cinesprint 2026* adalah menyediakan wadah pembelajaran dan kompetisi bagi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika Program Studi Ilmu Komunikasi untuk mengembangkan keterampilan di bidang penyiaran dan perfilman. Kegiatan ini dimaksudkan sebagai sarana pengintegrasian antara teori yang diperoleh di perkuliahan dengan praktik nyata dalam pembuatan karya audio-visual. Selain itu, kegiatan ini juga dimaksudkan untuk memperkuat budaya akademik kreatif, meningkatkan kualitas lulusan, serta membangun identitas program studi sebagai pusat pengembangan kompetensi di bidang komunikasi kreatif.

1.3 Tujuan Kegiatan Dan Manfaat Kegiatan

1.3.1 Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan kegiatan ini agar peserta akan mampu:

1. Meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam produksi film.
2. Memberikan pengalaman praktik langsung berbasis industri.
3. Melatih kerja tim, kreativitas, dan problem solving.
4. Menghasilkan karya film pendek mahasiswa yang berkualitas.

1.3.2 Manfaat Kegiatan

Manfaat dari kegiatan ini adalah:

1. Mahasiswa memperoleh pengalaman produksi film secara nyata.
2. Terjalannya kolaborasi antara akademisi dan praktisi industri.
3. Meningkatkan portofolio mahasiswa di bidang broadcasting.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1 Bentuk Kegiatan

Cinescript 2026 merupakan kegiatan produksi film berbasis praktik intensif yang dilaksanakan dalam tiga tahapan utama:

Tahap 1 – Produksi

- Dilaksanakan selama 5 hari
- Setiap hari 2 kelas melakukan produksi film
- Didampingi oleh:
 - 2 praktisi industri
 - 6 praktisi/dosen dari Prodi Ilmu Komunikasi UBSI

Tahap 2 – Editing

- Mahasiswa melakukan proses editing film
- Fokus pada penyempurnaan hasil produksi

Tahap 3 – Screening & Awarding

- Pemutaran karya film mahasiswa
- Penilaian oleh juri
- Pemberian penghargaan untuk karya terbaik

2.1. Penyelenggara Kegiatan

Penyelenggara kegiatan CineSprint ini adalah Program Studi Ilmu Komunikasi di bawah Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika.

2.2. Pemateri atau Narasumber

Narasumber/Pendamping produksi film dalam acara CineSprint yaitu:

Praktisi Industri (Falcon Pictures)

Staf Prodi Ilmu Komunikasi UBSI

2.3. Peserta

Peserta dalam CineSprint 2026 ini adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Semester IV. Jumlah peserta yang ditargetkan mengikuti acara ini terdiri dari 385 peserta.

2.2 Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan CineSprint 2026 Universitas BSI Universitas Bina Sarana Informatika dilaksanakan pada:

Tahap 1. Produksi

Hari : Senin - Jumat
Tanggal : 22 -26 Juni 2026
Waktu : 09.00 s/d 21.00 WIB
Tempat : Set Produksi Film (Area Jabodetabek)

Tahap 2. Editing

Hari : Senin - Jumat
Tanggal : 29 Juni - 03 Juli 2026
Waktu : 09.00 s/d 21.00 WIB
Tempat : Laboratorium Multimedia Kampus UBSI

Tahap 3. Screening & Awarding

Hari : Sabtu
Tanggal : 04 Juli 2026
Waktu : 13.00 s/d 21.00 WIB
Tempat : Aula Kampus UBSI

2.3 Hasil Kegiatan

- **Karya Film Mahasiswa**

Terbentuknya sejumlah karya film pendek hasil produksi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika yang orisinal, kreatif, dan sesuai dengan kaidah komunikasi serta standar teknis perfilman.

- **Peningkatan Kompetensi**

Mahasiswa memiliki keterampilan praktis dalam bidang penyiaran dan perfilman, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan penulisan naskah, sinematografi, penyutradaraan, editing, dan manajemen tim.

- **Portofolio dan Rekam Jejak Akademik**

Karya film yang dihasilkan menjadi portofolio berharga bagi mahasiswa sebagai bukti kompetensi yang dapat digunakan dalam dunia kerja maupun kompetisi lain di tingkat regional maupun nasional.

- **Penghargaan dan Apresiasi**

Terpilihnya karya film terbaik melalui ajang kompetisi yang dinilai oleh juri berkompeten. Penghargaan yang diberikan menjadi bentuk apresiasi sekaligus motivasi bagi mahasiswa untuk terus berkarya secara inovatif.

- **Jejaring dan Kolaborasi**

Terbangunnya jejaring antara mahasiswa, dosen, dan praktisi penyiaran/film yang terlibat dalam kegiatan. Jejaring ini berpotensi membuka peluang kolaborasi di masa depan, baik dalam bidang akademik maupun industri kreatif.

BAB III

PENUTUP

Kegiatan *Cinesprint 2026* merupakan salah satu upaya nyata Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika dalam mengembangkan kompetensi mahasiswa di bidang penyiaran dan perfilman. Melalui rangkaian pelatihan, pendampingan, produksi film, hingga kompetisi, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman praktik, tetapi juga kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas serta mengasah kemampuan kolaborasi.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan mahasiswa mampu menghasilkan karya film yang berkualitas, memiliki nilai edukasi, hiburan, sekaligus menjadi media refleksi sosial. Kegiatan ini juga diharapkan menjadi langkah awal dalam mencetak generasi muda yang siap bersaing di era industri kreatif, serta memperkuat peran universitas sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Oleh karena itu, keberhasilan kegiatan ini tidak hanya diukur dari jumlah karya yang dihasilkan, tetapi juga dari sejauh mana mahasiswa memperoleh pembelajaran, pengalaman, dan motivasi untuk terus berkarya. Penyelenggaraan *Cinesprint 2026* menjadi bukti nyata komitmen akademik dan profesional dalam membangun kualitas sumber daya manusia di bidang komunikasi.

Sertifikat Cinesprint 2026



The certificate features a dark background with a film strip and reel motif. In the top left corner, there are three logos: the Universitas Bina Sarana Informatika (BSI) logo, a gold URSI accreditation seal, and the 'KAMPUS DIGITAL KREATIF' logo. The 'CINE PRINT' logo, featuring a stylized film strip and a lightning bolt, is positioned above the main title. The title 'SERTIFIKAT' is written in large, bold, white capital letters. Below it, the text 'DIBERIKAN KEPADA' is in smaller orange capital letters, followed by the recipient's name 'EDDY KUSNADI, MM, M.I.KOM' in white. A horizontal line separates the name from the role 'SEBAGAI' (as), which is in small white capital letters. The role 'PENDAMPING PRODUKSI' is in large, bold, orange capital letters, followed by 'CINESPRINT 2026' in white. Below this, a paragraph in white text states: 'Atas dedikasi, dukungan, dan kontribusinya dalam mendampingi proses produksi film dalam ajang CINESPRINT 2026.' This is followed by the dates '22-26 JUNI 2026' in orange. A signature in white ink is placed above the name 'INTAN LELIANA, SOS.I, MM, M.I.KOM', which is in white capital letters. Below the name, the title 'KETUA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI' and the institution 'UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA' are written in small white capital letters. On the left side, there is a clapperboard graphic with fields for 'PROD.', 'SCENE', 'TAKE', 'ROLL', 'DATE', 'DIRECTOR', and 'CAMERAMAN'. The background also includes a film reel on the right and a film strip on the left.

SERTIFIKAT
DIBERIKAN KEPADA
EDDY KUSNADI, MM, M.I.KOM

SEBAGAI
PENDAMPING PRODUKSI
CINESPRINT 2026

Atas dedikasi, dukungan, dan kontribusinya dalam mendampingi
proses produksi film dalam ajang CINESPRINT 2026.
22-26 JUNI 2026


INTAN LELIANA, SOS.I, MM, M.I.KOM
KETUA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

PROD.
SCENE TAKE ROLL
DATE
DIRECTOR
CAMERAMAN