

# Pendahuluan

The *Impact Campaign Builder* digunakan untuk membantu tim Anda memikirkan perubahan apa yang film Anda ingin raih. Beberapa lapisan akan beririsan dengan upaya Anda untuk menciptakan dampak (*impact*), di antaranya komunitas, individu, atau kelompok. Diskusikan dengan tim Anda dan mereka yang terlibat erat dengan proses pembuatan film Anda. Cobalah untuk menjawab semua sespesifik mungkin.

<p><b><u>Apa yang perlu diubah?</u></b> Mengapa Anda membuat film ini? Tuliskan bagaimana film Anda dapat berkontribusi untuk perubahan.</p>	<p><b><u>Siapa yang akan diuntungkan?</u></b> Siapa saja komunitas, kelompok, atau individu.</p>	<p><b><u>Dampak yang Diharapkan?</u></b> Bagaimana film Anda akan menguntungkan kelompok atau individu yang terdaftar.</p>	<p><b><u>Bagaimana ini akan terjadi?</u></b> Bagaimana kontribusi film Anda untuk mencapai manfaat/ perubahan yang tercantum?</p>	<p><b><u>Jaringan</u></b> Siapa yang dapat membantu mencapai tujuan Anda? (misalnya, gerakan yang ada, jaringan, individu kunci)</p>	<p><b><u>Aksi</u></b> Apa yang perlu dilakukan untuk mewujudkannya?</p>

<p><b><u>Ekosistem</u></b> Jelaskan bagaimana film Anda berada dalam ekosistem pusaran isu yang Anda angkat.</p>	
--	--

## Apa yang perlu diubah?

Perubahan sosial apa yang ingin Anda capai? Apa pemahaman Anda tentangnya dan sejarahnya? Apa yang memotivasi tim Anda untuk membuat video ini?

### Referensi

- [Toolkit: Mengapa video ini?](#)
- [Toolkit: Jenis-jenis Perubahan Sosial](#)

### Contoh

- Pembebasan lahan hutan untuk perkebunan kelapa sawit di Sabah, Malaysia dihentikan.
- Penangkapan hiu perontok di sekitar pulau Alor, Indonesia menjadi ilegal.

## Siapa yang diuntungkan?

Buatlah daftar komunitas, kelompok, atau individu yang akan mendapat manfaat dari video Anda dan kampanye dampaknya.

### Referensi

- [Toolkit: Kenali peserta, audiens, dan target Anda](#)
- [From Distribution to Engagement \(Fledgling Fund\)](#)

### Contoh

- Anggota dari komunitas masyarakat adat X yang tinggal di Sabah
- Binatang yang hidup di hutan Sabah

## Dampak yang Diharapkan

Dampak adalah setiap perubahan yang dibuat pada situasi atau konteks tertentu. Dampak tersebut dapat diraih dalam jangka pendek atau jangka panjang, tetapi harus menggambarkan kemungkinan perubahan atas situasi atau hasil yang dicapai oleh film Anda. Hanya daftar manfaat atau perubahan yang secara realistis dapat dicapai dengan batas waktu tertentu.

### Referensi

- [Toolkit: Pernyataan Dampak](#)
- [Toolkit: Jenis-jenis Perubahan Sosial](#)
- [Toolkit: Apa itu Dampak?](#)

### Contoh

- 1 Meningkatkan literasi media komunitas masyarakat adat X dengan cara pemutaran dan diskusi film yang berkaitan dengan lingkungan.
- 2 Para nelayan di Alor memahami pentingnya hiu perontok dalam mempertahankan ekosistem perikanan yang sehat.

## Bagaimana ini dapat terwujud?

Jelaskan bagaimana film Anda akan berkontribusi untuk mewujudkan perubahan yang diinginkan.

### Referensi

- [Toolkit: Pernyataan Dampak](#)
- [Toolkit: Partisipasi dan Inklusi](#)

### Contoh

- 1 Anggota masyarakat Sarawak di desa X akan lebih siap untuk menilai secara kritis informasi tertulis dan liputan media tentang upaya pembangunan (development) di kawasan hutan desa mereka.
- 2 Pemutaran film di komunitas lokal di Alor akan meningkatkan kesadaran dan memicu diskusi tentang bagaimana masyarakat setempat dapat berkontribusi untuk memperbaiki ekosistem laut.

## Jaringan

Proyek/program serupa apa yang sudah ada di luar sana? Apakah Anda perlu membuat organisasi atau website sendiri, atau dapatkan Anda bermitra dengan organisasi dan jaringan organisasi yang sudah ada? Jika Anda bermitra, jelaskan bagaimana kemitraan tersebut akan membantu mencapai tujuan film Anda.

### Referensi

- [Toolkit: Analisis Kekuasaan](#)
- [Toolkit: Kenali peserta, audiens, dan target Anda](#)
- [What is Impact Production? \(Video\)](#)

### Contoh

- 1 Gerakan *The Safe Sarawak!* memiliki banyak pengikut populer di antara komunitas masyarakat adat yang terkena dampak dan dapat bertindak sebagai penghubung antara kami dan komunitas lokal X.
- 2 Thresher Shark Indonesia, sebuah LSM yang bekerja dengan komunitas lokal di Alor, dapat membantu mengatur pemutaran film dalam komunitas.

## Aksi

Buat daftar semua langkah yang dapat ditindaklanjuti untuk mencapai perubahan. Tambahkan nama individu atau kelompok yang bertanggung jawab dan tetapkan tenggat waktu. Langkah aksi ini sebaiknya diperiksa dan diperbarui pada setiap pertemuan produksi.

### Referensi

- [Seven ways to write better action points](#)

### Contoh

- 1 Ahmad bertemu dengan *Safe Sarawak!* dan mengidentifikasi kemungkinan peran anggota mereka untuk berpartisipasi dalam proses riset film.
- 2 Julie akan mengadakan diskusi kelompok terfokus dengan nelayan lokal di Alor untuk lebih memahami mengapa mereka menangkap hiu perontok.

## Ekosistem

Jelaskan bagaimana film Anda berada dalam lanskap gerakan dan upaya yang ada yang mengelilingi permasalahan yang ditangani film Anda. Bergantung pada cakupan video Anda, ini dapat merujuk pada ekosistem lokal, provinsi, nasional, atau bahkan internasional.

### Referensi

- [Toolkit: Pernyataan Dampak](#)
- [The Impact Field Guide: Map the Issue Landscape](#)

### Contoh

- Di Malaysia, ada beberapa LSM dan kelompok masyarakat sipil yang memperjuangkan pelestarian hutan; contohnya, [Radio Free Sarawak](#). Berbagai video dan film telah diproduksi tentang isu deforestasi, terutama [The Borneo Case](#) (2016). Freedom Film Network memiliki festival tahunan di Malaysia di mana film-film isu sosial dan lingkungan ditampilkan. Banyak pekerjaan telah dilakukan untuk meningkatkan kesadaran di kalangan masyarakat Malaysia. Proyek video kami bertujuan untuk bekerja secara langsung dengan komunitas dan para pelajar di Sarawak, menginspirasi mereka untuk mengambil tindakan. Pemerintah Malaysia, baik secara nasional maupun daerah, sangat terlibat dalam perampasan tanah dan transformasi hutan menjadi perkebunan kelapa sawit.