

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO SISWA SMK PEMBANGUNAN NASIONAL SUKOHARJO

Deny Tri Ardianto¹ (*corresponding author*), Rudy Wicaksono Herlambang²,
Andreas Slamet Widodo³, dan Arief Iman Santoso⁴

denytri@staff.uns.ac.id¹, rudywicaksono@staff.uns.ac.id², andre.dkvfsrd@staff.uns.ac.id³,
aripdisini@gmail.com⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pembuatan video pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan edukasi terkait penguasaan teknik sinematografi kepada siswa kelas 12 jurusan Multimedia di SMK Pembangunan Nasional Sukoharjo. Hasil video digunakan dalam pembelajaran melalui metode daring dan luring dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Guru dan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini, selain mendapatkan contoh riil dari sebuah kegiatan praktikum, video pembelajaran yang bersifat tutorial ini juga bisa diakses kapanpun dan dimanapun menggunakan gawai masing-masing guru dan peserta didik. Hal tersebut tentu saja akan menambah semangat belajar siswa secara mandiri. Video pembelajaran terbukti efektif dalam membantu kegiatan pembelajaran yang bersifat praktikum, khususnya dalam peningkatan kompetensi siswa dalam penguasaan teknik sinematografi yang meliputi teknik pembingkai dan gerak kamera, serta teknik pencahayaan.

Kata kunci: video pembelajaran, sinematografi, video tutorial

A. PENDAHULUAN

Dunia saat ini telah berada dalam zaman Revolusi Industri 4.0 yang berfokus pada akses data dan informasi bersama dengan dukungan ilmu pengetahuan mutakhir dan teknologi canggih. Maka perkembangan ilmu pengetahuan harusnya sudah dikenal atau dicapai sejak masih di bangku sekolah. Sekolah tidak hanya berperan sebagai institusi yang menghasilkan individu-individu pintar dengan nilai akademik tinggi namun juga individu yang memiliki potensi lebih pada kompetensi masing-masing. Sehingga individu-individu yang dihasilkan sekolah tersebut

merupakan sumber daya manusia berkualitas dengan kesiapan menghadapi dunia kerja baik secara mental maupun keahlian.

Sistem pendidikan di Indonesia telah memiliki penjurusan bidang keahlian dengan membentuk individu yang memiliki kesiapan kerja. Sistem pendidikan tersebut diwujudkan dalam institusi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa-siswa SMK dibentuk sedemikian rupa hingga menjadi individu yang menguasai keahlian di bidang tertentu. Salah satu bidang keahlian yang ada di SMK adalah multimedia, dimana bidang ini sarat dengan kebaruan teknologi dan

wawasan. Bidang multimedia terbagi atas multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan jenis multimedia yang pada penerapannya menggunakan media tanpa bantuan pengontrol, misalnya film dan televisi. Sedangkan multimedia interaktif menggunakan media yang memerlukan alat kontrol, misalnya media digital interaktif semacam game atau media pembelajaran secara digital.

Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 07/D.D5/KK/2018 tanggal 7 Juni 2018 tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), mata pelajaran jurusan multimedia pada bidang Kompetensi Keahlian terdapat mata pelajaran yang terkait dengan bidang audio visual. Namun yang menjadi kendala dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah mengenai kualifikasi dan kompetensi tenaga pengajar serta terkait dengan fasilitas teknologi yang dimiliki oleh sekolah (Fithri dan Pradipta, 2017:61).

Masalah kualifikasi dan kompetensi pengajar ditunjukkan dengan minimnya tenaga pengajar yang merupakan praktisi atau yang memahami mengenai seluk beluk audio visual. Hal ini salah satu penyebabnya adalah karena kemampuan individu yang kurang dapat mengikuti perkembangan informasi dan teknologi yang kian hari semakin terbarukan. Audio visual merupakan gabungan dari penggunaan media visual yang ditangkap dengan indera penglihatan dan penggunaan media audio yang ditangkap dengan indera pendengaran.

Bedasarkan permasalahan tersebut maka diadakan pengabdian masyarakat yang ditujukan kepada SMK bidang multimedia agar siswa-siswanya lebih memahami dan memiliki pengetahuan dasar di bidang audio visual khususnya wilayah sinematografi. Sehingga di-

harapkan para siswa memahami atau memiliki prinsip-prinsip dasar sinematografi untuk dikembangkan menjadi berbagai karya audio visual seperti film, animasi, iklan dan sebagainya.

B. METODE

Pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk siswa kelas 12 jurusan Multimedia di SMK Pembangunan Nasional Sukoharjo, dengan fokus materi pada penguasaan teknik audio visual khususnya sinematografi. SMK Pembangunan Nasional Sukoharjo saat ini membuka empat program keahlian yaitu; (1) Teknik Kendaraan Ringan (Otomotif); (2) Teknik Elektronika Audio Video; (3) Multimedia; dan (4) Teknik Komputer Jaringan.

Pengabdian masyarakat ini berfungsi untuk memberikan edukasi terkait penguasaan teknik sinematografi. Pilihan tersebut dibuat dengan pertimbangan kemampuan, ketersediaan sarana prasarana, serta kemudahan dalam proses penilaian. Berdasarkan pada pengamatan proses ujian dan evaluasi hasil karya nampak beberapa permasalahan terkait kompetensi siswa. Kekurangan tersebut antara lain ada pada keengganan siswa untuk melakukan proses produksi secara baik. Tahap pra-produksi yang sangat penting dalam kelancaran aktifitas produksi seringkali tidak dilaksanakan. Siswa melakukan pengambilan gambar tanpa menggunakan panduan naskah maupun storyboard. Pengambilan gambar banyak dilakukan dengan melakukan improvisasi di lapangan. Kurangnya persiapan awal aktifitas penting dalam produksi audio visual tersebut kemudian ditambah dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap tata cahaya, pembedaan gambar, dan tata kamera.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi dalam peningkatan kompetensi siswa dalam penguasaan teknik sinematografi

yang meliputi (1) teknik pembingkai dan gerak kamera, serta (2) teknik pencahayaan.

Teknik pembingkai (*framing*) dan gerak kamera diajarkan dengan tujuan supaya siswa memahami bagaimana cara untuk membingkai suatu adegan dari suatu kondisi tertentu. Kondisi nyata saat pengambilan gambar tentunya berbeda dengan apa yang tertampil sebagai sajian film. Selain teknis bagaimana mengemas suatu adegan, juga penting untuk diketahui oleh para siswa yaitu mengenai peralatan yang mereka gunakan. Hal ini terkait dengan format-format sebagai fitur dari alat-alat yang digunakan, misalnya merk kamera yang berbeda akan memiliki fitur-fitur unggulan yang berbeda pula. Selain itu juga bahan baku yang digunakan untuk merekam gambar, apakah menggunakan pita secara analog atau menggunakan memori digital seperti harddisk.

Persiapan pengambilan gambar sangat mutlak diperlukan sebelum proses utamanya. Persiapan tersebut antara lain *white balance* sebagai upaya sosialisasi lensa kamera dengan lingkungan sekitar. Contohnya jika menggunakan lampu tungsten (lampu kuning), maka harus dinetralkan dulu dengan mengatur CTB (*colour temperature blue*) sampai warna menjadi putih (Bonnafix, 2011).

Persiapan selanjutnya yaitu *focusing* yaitu dengan cara melakukan pengambilan fokus pada objek terjauh menggunakan *frame size* objek terdekat dengan cara memutar ring *focusing*, sehingga menghasilkan gambar yang tajam, tidak blur, dan detailnya sesuai. Kemudian mengatur posisi penempatan kamera, apakah menggunakan teknik *handheld* atau dengan bantuan tripod, karena hal ini berpengaruh terhadap hasil gambar yang stabil dan tidak goyang. Dan yang tidak kalah penting adalah mengecek dan setting pada perekaman suara di kamera yang digunakan.

Proses setelah persiapan tersebut tentunya adalah pengambilan gambar. Faktor-faktor penting dalam pengambilan gambar antara lain faktor waktu (baik waktu secara fisik maupun waktu secara adegan), faktor dramatisasi, faktor ruang (baik secara alami atau nyata maupun non-alami atau rekaan), faktor suara sebagai faktor pendukung gambar, dan faktor manusia baik yang di belakang maupun yang di depan kamera. Faktor lainnya yaitu terkait dengan angle atau sudut pengambilan kamera, ukuran gambar, objek bergerak, maupun pergerakan kamera.

Sudut pengambilan kamera akan menghasilkan efek *normal eye*, *frog eye*, maupun ***bird eye***. Ukuran gambar dibedakan menjadi *close up*, *medium shot*, *full shot*, *extreme close up*, *medium close up*, atau *big close up*. Objek bergerak dipengaruhi oleh objek yang mendekati (*walk in*) serta objek yang menjauhi (*walk out*) kamera, yang masuk (*in frame*) maupun yang keluar (*out frame*) kamera (*view finder*). Sedangkan pergerakan kamera menghasilkan efek *zoom in* dan *zoom out*, *tilting up* dan *tilting down*, *panning left* dan *panning right*.

D. SIMPULAN

SMK merupakan salah satu institusi pendidikan dasar di Indonesia yang diharapkan mampu mencetak individu-individu yang kompeten di bidang masing-masing. Namun karena masih terkendala dengan kurangnya ketersediaan fasilitas penunjang serta kompetensi pengajar yang kurang sesuai dengan fokus masing-masing, output yang dihasilkan belum sesuai harapan dunia kerja.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas siswa lulusan SMK supaya memiliki wawasan dan keahlian yang baik khususnya di bidang audio visual, agar bisa bersaing di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonafix, D. N. 2011. Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1), 845-854.
- Fithri, R dan Pradipta, R. 2017. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1, Oktober 2017
- Imanto, T. 2007. Film sebagai proses kreatif dalam bahasa gambar. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(1).