

# PELATIHAN DASAR-DASAR PRODUKSI FILM FIKSI PENDEK BERBASIS *HERITAGE CITY* BAGI SISWA SMA NU 1 GRESIK JAWA TIMUR

**Sapto Hudoyo**

Jurusan Televisi dan Film  
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

## **Abstrak**

Seiring perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi, media dalam dunia pendidikan juga berkembang dengan pesatnya. Sekarang beraneka macam media yang berbasis teknologi informasi banyak kita jumpai dengan mudahnya dalam dunia pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran itu sendiri antara lain dapat memperjelas dalam penyajian materi dan informasi kepada siswa. Salah satu media yang sangat menarik bagi siswa adalah film. Manfaat media film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran diantaranya adalah: mengatasi keterbatasan waktu dan jarak, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat. Kegiatan pelatihan produksi karya seni yang berbasis audiovisual ini kiranya dirasa sangat dibutuhkan oleh siswa. Apalagi pada realitasnya, penguasaan teknologi videografi di kalangan civitas sekolah masih jauh dari harapan. Lebih jauh, skill di bidang seni audio visual ini dapat menjadi wadah bagi penyaluran talenta dan kreativitas siswa. Program Studi Televisi dan Film FSRD ISI Surakarta menyelenggarakan sebuah pelatihan dan pembimbingan teknis tentang dasar-dasar produksi karya seni audiovisual berupa film pendek berbasis heritage bagi siswa Sekolah Menengah Atas Nahdatul Ulama 1 Gresik. Sejak lama kota Gresik terkenal dengan banyak bangunan peninggalan sejarah masa lampau yang sampai saat ini masih kokoh berdiri dan dirawat kelestariannya dan dapat dimanfaatkan sebagai objek dalam program PPM ini. Sekolah Menengah Atas Nahdatul Ulama 1 Gresik dipilih sebagai lokasi pelaksanaan program pengabdian karena memang di sejak tahun 2011 mahasiswa Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta telah menjalin kerjasama.

**Kata kunci:** pelatihan, dasar, film pendek.

## ***Abstract***

*Along with science and technology progress, medias that was used in education area was also going through rapid development. Right now, we could easily find information technology based medias used in learning process. The medias were used for making the learning materials and information easier to learn. One of the medias was film. The advantage of film as a media in enhancing learning process effectivity and efficiency was: overcoming the limitations of time and distance, hence it would able to describe events in the past realistically in a short time. This audiovisual based art production training activities was considered very important for students. Moreover in fact, mastering in videography technology among school faculties was still beneath the expectation. Furthermore, skill in audiovisual could accomodate students' talent and creativity. Television and Film Programme FSRD ISI Surakarta held a technical coaching and training about the basics of audiovisual art productinthat would resulting heritage based short film, for Nahdatul Ulama I High School, Gresik. Gresik had long been known for its historic buildings.the buildings was still standinng strong, and had been well-mainained. they could be uused as PPM objects. Meanwhile, Nahdatul Ulama I High*

*School was chosen as the location of this service program, because collaboration between Television and Film Program ISI Surakarta and the high school had been established since 2011.*

**Keywords:** *training, basic, short film.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi, media dalam dunia pendidikan berkembang dengan pesat. Beraneka macam media yang berbasis teknologi informasi banyak kita jumpai dengan mudahnya dalam dunia pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran itu sendiri antara lain dapat memperjelas dalam penyajian materi dan informasi kepada siswa. Salah satu media yang sangat menarik bagi siswa adalah film. Manfaat media film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran diantaranya adalah: mengatasi keterbatasan waktu dan jarak, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain, film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa. (Yudhi Munadi, 2008).

Eksistensi akan kebutuhan teknologi pendokumentasian telah merambah segala aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pada lembaga pendidikan formal (sekolah). Dokumentasi setiap kegiatan sekolah tidak cukup dalam format *still picture* (foto) tetapi akan menjadi lebih sempurna dan menarik jika pengerjaannya dibuat dengan format audio visual. Format ini semakin memungkinkan dipelajari oleh siapa saja termasuk bagi siswa setingkat SMA, karena perkembangan teknologinya pun kini semakin memudahkan pengguna dalam mengoperasikan.

Sesuai dengan karakter siswa sekolah menengah atas yang memiliki antusias tinggi terhadap sesuatu hal yang berbasis teknologi, kegiatan pelatihan produksi karya seni yang berbasis audio visual ini kiranya dirasa sangat dibutuhkan oleh siswa. Apalagi pada realitasnya, penguasaan teknologi

videografi di kalangan civitas sekolah masih jauh dari harapan. Lebih jauh, *skill* di bidang seni audio visual ini dapat menjadi wadah bagi penyaluran talenta dan kreativitas siswa.

Film merupakan salah satu alat yang ampuh ditangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Pada awalnya, film atau gambar hidup ini hanya berupa serangkaian gambar diam yang diletakkan rapat-rapat ditunjukkan berganti-ganti dengan kecepatan tinggi, orang yang melihatnya akan mengalami ilusi seolah-olah terdapat gerakan. Pada perkembangan selanjutnya, *William Friese Greene* dan *Thomas Alva Edison* menciptakan kamera pertama yang secara khusus didesain untuk merekam film gambar hidup (*kinetograph*).

Saat ini dengan berkembangnya teknologi, peralatan film sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi perfilman yang serba digital, telah memberikan kemudahan kepada kita sebagai praktisi pendidikan, untuk meningkatkan dan mengembangkan pemanfaatan film-film pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif. Dalam pembahasan makalah ini, kami hanya membahas mengenai pengertian film, kegunaannya dalam pendidikan, kelebihan dan kelemahan film sebagai media pembelajaran, dan jenis-jenis film yang digunakan dalam pendidikan.

Realitas-realitas di atas mendorong Program Studi Televisi dan Film FSRD ISI Surakarta untuk dapat menyelenggarakan sebuah pelatihan dan pembimbingan teknis tentang dasar-dasar produksi film fiksi pendek bagi siswa SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik dengan mengambil tema kota lama Gresik (*Haritage City*) yang sejak lama kota Gresik terkenal dengan banyak bangunan peninggalan

sejarah masa lampau yang sampai saat ini masih kokoh berdiri dan dirawat kelestariannya. Sekolah Menengah Atas Nahdatul Ulama 1 Gresik dipilih sebagai tempat pengabdian karena memang di tahun 2011 mahasiswa Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta juga pernah mengadakan kerjasama praktek kerja lapangan. Dan eksistensi SMA NU 1 Gresik di kota Gresik khususnya sudah tidak dapat diragukan lagi, segudang kegiatan dan prestasi berskala lokal, nasional bahkan internasional telah berhasil didapatkan. Lulusan dari SMAN NU 1 Gresik telah banyak yang melanjutkan studi S-1 di Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta. Kerjasama positif yang terbangun selama ini akan diaktifkan kembali salah satunya dengan kegiatan pengabdian mandiri kali ini dan semoga mendapatkan respon positif dari kedua lembaga pendidikan.

Kebutuhan akan sistem pendokumentasian dewasa ini telah merambah segala aspek kehidupan manusia tidak terkecuali pada lembaga pendidikan formal (sekolah). Dokumentasi setiap kegiatan siswa di sekolah tidak cukup dalam format *still picture* (foto) tetapi akan menjadi lebih sempurna dan menarik jika pengerjaannya dibuat dengan format audiovisual (video) bahkan karya seni audiovisual lainnya seperti halnya film fiksi pendek. Format ini semakin memungkinkan dipelajari oleh siapa saja termasuk bagi siswa setingkat SMA, karena perkembangan teknologinya pun kini semakin memudahkan pengguna dalam mengoperasikan.

## PEMBAHASAN

### A. Solusi Yang Ditawarkan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat tematik ini menggunakan metode partisipatory (Freire, 1993 & Gregory, 2008) yang pola kerjanya menitikberatkan pada bagian-bagian dasar yang akan terbagi menjadi tiga tahapan dasar. Bagian pertama adalah tahap pengenalan materi. Pada tahap ini lebih banyak menitikberatkan pada penyampaian materi secara substantif terkait pengetahuan tentang ide sentral eksistensi akan

koservasi dan revitalisasi bangunan-bangunan kuno yang ada di kota Gresik yang tentunya isu tersebut kemudian dikembangkan dengan pendekatan dasar-dasar produksi karya seni audio visual/film. Inovasi baru tentang film dan intervensinya merupakan proses perubahan masyarakat melalui faktor internal dan faktor eksternal (Rogers&Shoemaker, 1987).

Pada tahapan yang kedua yaitu melakukan simulasi pembuatan naskah cerita film fiksi, simulasi teknik penataan videografinya, dan di akhir tentang penyuntingan videonya. Materi ini juga dikenalkan untuk mengkondisikan siswa yang sama sekali belum pernah membuat film dengan langkah-langkah yang benar serta lebih memahami secara dekat dan detail seperti apakah produksi film itu.

Pada bagian terakhir yaitu melakukan praktek-praktek partisipatoris dalam produksi film dan pemutaran film, meliputi :

1. Tahap praktek pembuatan naskah film sebagai panduan untuk pengambilan cerita dan adegan. Keluaran tahap ini adalah sebuah naskah film berdurasi 30 menit.
2. Tahap praktek pembagian kerja antara kerabat kerja di depan kamera, yaitu pemain dan kerabat kerja di belakang kamera, seperti sutradara, kameraman, penata suara, editor dan lainnya
3. Tahap praktek pengambilan adegan dan cerita/gambar.
4. Tahap praktek pemilihan gambar dan penyusunan gambar atau biasa disebut penyuntingan gambar dan suara.
5. Tahap praktek terakhir yaitu pemutaran film di lingkungan masyarakat peserta sendiri sebagai upaya pertanggungjawaban sebagai anggota masyarakat.

Pelaksana program dan mitra dampingan membangun sebuah komitmen kerjasama dengan melakukan distribusi pembagian kerja sebagai berikut: bagi mitra dampingan, menugaskan beberapa siswa kelas XI (10-20 siswa) dan guru kelas (3 guru) sebagai pendamping dalam kegiatan ini dan menye diakan fasilitas dan tempat yang dibutuhkan dalam pelatihan ini. Bagi pelaksana

kegiatan, menyusun dan menyediakan materi pelatihan, melakukan pelatihan dan pendampingan kegiatan, melakukan konsultasi dan evaluasi kegiatan, dan apresiasi terhadap hasil karya siswa selama pelatihan.

Pada prinsipnya metode pelaksanaan yang ditawarkan dalam kegiatan PPM ini adalah adanya *metode ceramah* untuk mendapat penjelasan teoritis melalui pembelajaran di dalam ruangan. Pemberian pengantar berkenaan dengan materi yang diberikan, pada awal mula pelatihan dan pada setiap pergantian materi untuk mendukung efektivitas ceramah setiap peserta telah diberi makalah atau modul pelatihan terlebih dahulu. Sedangkan metode yang kedua, *metode praktik*, diberikan untuk mendapat bimbingan atau pendampingan dalam melakukan praktek secara langsung sesuai dengan materi yang disampaikan tahap demi tahap produksi audiovisual mulai dari proses awal (Pra Produksi), proses Produksi dan Paskaproduksi. Pelaksanaan metode ini juga dibantu beberapa mahasiswa dari program studi Televisi dan Film ISI Surakarta sebagai instruktur yang secara intensif mengarahkan hal-hal teknis perwujudan hasil luaran/*out put* kegiatan.

## **B. Manajemen Produksi Film Pendek**

Manajemen atau pengelolaan dasar produksi karya seni audiovisual seperti contohnya film atau program-program siaran televisi berbeda dengan manajemen produksi pada umumnya, sebab pada prinsipnya merupakan hasil perpaduan antara seni dan teknologi. Hasil produksi tidak dilihat dari fisiknya saja, yaitu kaset atau CD atau seluloid, tetapi dinilai dari isi kandungan atau pesan yang disampaikan kepada penontonnya. Manajemen produksi film berhubungan dengan semua aktifitas/proses untuk mewujudkan suatu produksi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam manajemen berlaku istilah POAC (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) Perencanaan, Pengorganisasian, Pelaksanaan dan Pengawasan. Manajemen Produksi Film, selain mengurus hal

teknis juga berhubungan dengan usaha penciptaan/kreatifitas, artistik, teknologi dan manusia. Manajemen produksi film biasanya mengacu pada SOP (*Standard Operational Procedure*) yang terdiri dari empat tahapan yakni,

*Pre Production* (pra produksi), *Set Up and Rehearsal* (persiapan dan latihan), *Production* (produksi), *Post Production* (pasca produksi). Akan tetapi, tahap Set Up and Rehearsal ini jarang diterapkan di Indonesia karena dirasa tidak begitu efisien karena terlalu bertele-tele dan hanya menambah budget produksi. Berbeda dengan di luar negeri tahapan ini sangat dianjurkan dan sering dilaksanakan karena tahap ini menentukan keberhasilan produksi.

### **1. Pra Produksi**

Tahap pra produksi memerlukan waktu sehari-hari sampai berbulan-bulan sebelum produksi. Lingkup persiapan mulai dari rencana produksi, diperinci dengan rencana pelaksanaan yang akan dilakukan masing-masing kelompok kerja produksi. Pada saat perencanaan, kesalahan relatif mudah dikoreksi daripada saat produksi. Baik atau tidaknya proses pra produksi akan terlihat pada saat produksi, jadi tahap pra produksi adalah elemen yang penting dalam sebuah proses produksi, bahkan tahap pra produksi ini mencakup 70% dari keseluruhan manajemen produksi film itu sendiri. Adapun hal yang dibahas pada tahap pra produksi antara lain:

- a. Menetapkan konsep film baik cerita (naratif) maupun teknis (sinematografi).
- b. Merumuskan pesan, bentuk, karakter, cara/teknik perwujudan sebuah film.
- c. Menetapkan dasar pendekatan produksi apakah produksi dalam studio atau luar studio.
- d. Pengusulan skenario, format produksi dan kebutuhan anggaran produksi.
- e. Merancang segala aktifitas kegiatan pada saat produksi film.
- f. Menyusun biaya atau budget yang diperlukan untuk produksi yang telah ditetapkan.
- g. Menjadwalkan atau menyusun waktu yang akan digunakan untuk produksi film.

Orang-orang yang terlibat dalam tahap pra produksi merupakan susunan inti anggota tim perencana, yakni Produser, Penulis Skenario, Sutradara, Pengarah Teknik dan Penata Artistik. Setelah tim perencana ini matang dalam membicarakan persiapan, barulah masing-masing departement produksi akan mendiskusikan kebutuhan masing-masing dalam departementnya. Tahap pra produksi ini adalah tahap persiapan yang harus dilaksanakan, karena di dalam produksi tanpa persiapan yang matang tentunya akan mengalami kesulitan pada saat melakukan eksekusi di lapangan, agar pada saat produksi tidak terlalu banyak improvisasi maka tahap ini harus dilaksanakan sebaik-baiknya. Di dalam tahapan pra produksi ini ada beberapa elemen dasar yang harus dipersiapkan yakni:

a. Analisa Skenario

Skenario Film adalah blue print atau rangkaian penuturan sinematik dari sebuah cerita. Dari sebuah skenario dimulailah aktifitas sebuah produksi film. Melakukan Analisa Skenario Film adalah upaya untuk mengungkapkan/pembedahan pembahasan terhadap:

- 1) Cerita dan isi cerita
- 2) Tokoh cerita
- 3) Struktur penuturan dramatik (Pembukaan, Tengah, Akhir) Konstruksi dramatik (Konflik, Suspense, Surprise, Keinginn Tahu, Kesalahpahaman)
- 4) Tangga Dramatik
- 5) Penyajian informasi
- 6) Kekuatan khusus

Fungsi Analisa Skenario, pertama adalah untuk merumuskan pesan yang akan disampaikan dalam film tersebut, yang sekaligus juga berarti merumuskan tujuan film tersebut. Analisa atas skenario juga merupakan pembahasan guna menguji apakah pesan-pesan tersebut telah tersampaikan berdasarkan materi setiap *scene*. Analisa Skenario berfungsi untuk menguji apakah pesan-pesan telah terangkum dalam skenario. Analisa juga digunakan untuk merumuskan

rancangan tata visual dan karakter-karakter pendukung cerita.

b. *Breakdown* Skenario

Dalam arti harafiah, *breakdown* berarti penghancuran. Dalam pengertian dunia pembuatan film, *breakdown* berarti upaya pemilahan, pengelompokan, dan menyusun rincian bagian-bagian dari sebuah skenario. Brekdown skenario berfungsi sebagai upaya untuk membuat rincian-rincian dari bagian-bagian skenario baik secara menyeluruh maupun menurut bagian kerja yang memerlukan. Membedah atau menjabarkan keseluruhan kebutuhan yang dituntut oleh skenario, yakni antara lain yang dibreakdown adalah:

- 1) Nomor Scene
- 2) Lokasi/set
- 3) Interior/exterior atau didalam/diluar
- 4) Night/day atau Malam/Siang
- 5) Tokoh atau Pemain
- 6) Tata Visual; Kostum, properti
- 7) Keterangan mengenai Kejadian atau catatan khusus *breakdown* dibuat dalam bentuk *Master Breakdown* yang memuat ketujuh butir di atas secara menyeluruh.

c. Survey/Hunting

Fungsi dari survey / hunting adalah untuk mengetahui atau mencari informasi yang diperlukan tentang tempat, suasana, keadaan, tata visual. Mencari lokasi lokasi shooting yang sesuai dengan tuntutan skenario guna mencapai artistik yang seolah-olah nyata dengan aslinya. Lokasi boleh di setting sendiri atau memang sudah ada di suatu tempat. Dan boleh pula dilakukan penambahan guna mendapat kesempurnaan. Informasi yang perlu di ketahui adalah saat hunting antara lain:

- 1) Survey/hunting lokasi mengenai kepemilikan lokasi, keamanan, transportasi lingkungan, akomodasi dan informasi lain sesuai target planning.
- 2) Survey Kostum berkaitan dengan model kostum, kesesuaian dengan budaya lokal yang diambil dalam film atau sinetron. sewa, pinjam, beli?

- 3) Survey Properties, meliputi kelengkapan properties, sewa, pinjam, beli?
- 4) Survey peralatan (Genset, lighting, kamera, editing, mobil, materi/logistik)

Langkah-langkah dalam survey antara lain:

- 1) Menetapkan sasaran atau tujuan survey; informasi apa yang ingin didapatkan.
- 2) Menyusun aktifitas apa yang akan dilakukan, misalnya mencari informasi dari orang lain yang pernah survey atau yang memiliki pengalaman tentang suatu tempat dan alat (informasi sekunder) selain datang sendiri.
- 3) Menetapkan personil, tugas dan tanggungjawab secara tertulis dan jelas.
- 4) Merumuskan/menyusun jadwal kerja hunting.
- 5) Menyusun budget untuk survey
- 6) Melaksanakan survey sesuai rencana
- 7) Kontroling

#### d. Merumuskan Hasil Hunting

Merumuskan hasil hunting berarti menyusun laporan atau merekam informasi, menjadi data-data atas pengamatan atau peninjauan dan pencarian sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dan laporan tersebut digunakan oleh berbagai pihak. Informasi yang didapatkan digunakan untuk menyusun rencana desain set, rancangan kostum, rancangan properties dan spesial efek oleh bagian tata visual. Sebagai bahan penyusunan rancangan teknis bagi bagian kamera dan suara. Dalam survey atau hunting, informasi yang harus didapatkan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan keperluan produksi, baik mengenai lokasi/set, properti, dan keperluan tata visual lainnya. Merumuskan hasil hunting merupakan aktifitas kreatif bagi tenaga kreator tata visual, observasi lingkungan bagi bagian teknis (kamera dan suara). Hasil survey merupakan keperluan untuk menyusun director shot/shooting script.

#### e. Merumuskan *Director Shot/Shooting Script*

Proses kreatif seorang sutradara dalam menyusun konsep penyajian dari sebuah skenario

menjadi bentuk shot, adegan yang akan dilakukan, maupun aktivitas-aktivitas yang akan direkam/dishoot. Dalam menyusun director shot, seorang sutradara menggunakan hasil rumusan analisa skenario, desain rancangan tata visual yang telah disiapkan oleh penata visual/artistik. Director shot berfungsi sebagai patokan/konsep penyajian secara teknis yang menjadi pegangan kerja dari sektor produksi dalam melakukan rekaman gambar maupun aktifitas selanjutnya.

#### f. Merumuskan *Floor Plan* dan *Blocking* Kamera

Kelanjutan dari *director shot* yang diterapkan ke atas kertas berupa denah set dalam bentuk sket posisi kamera dan posisi pemain dalam sebuah lokasi/setting. Hal ini termasuk berbagai gerak kamera dan artis sesuai konsep yang telah ditetapkan sutradara dalam director *shot*-nya. Hal di atas berfungsi sebagai pedoman teknis bagi setiap unsur pelaksana yang terlibat dalam produksi dan perekaman gambar. Hal ini akan menjadi konsep dari para crew di tiap unsur/bagian kerja masing-masing sesuai tanggungjawabnya.

#### g. Pembuatan *Story Board*

Sket gambar yang berisikan shot-shot yang berasal dari director shot. Story Board dapat berupa gambar shot demi shot bisa pula gambar sket dari sebuah scene. Secara visual inilah yang dijadikan pegangan dan rancangan dalam pengambilan gambar. Bila Story Board sudah disepakati semua unsur maka akan dijadikan acuan dan standart atas tujuan dari produksi yang ingin dicapai. Dalam Film Iklan (Komersial) Story Board merupakan acuan yang sangat mengikat. Perbaikan, improvisasi dan pengurangan atau perubahan yang ingin dilakukan dapat terjadi dengan leluasa dibandingkan dengan melakukan shooting ulang atau re-take. Biaya *Story Board* jauh lebih murah daripada melakukan perbaikan setelah *shooting*.

Bahasa gambar/bahasa televisi akan nyata pada *Story Board* ini, dan lebih jelas dibandingkan bahasa verbal yang kita katakan. Dengan *Story Board*, konsep nyata dari visual imej lebih kongkret

dan dapat menyertakan semua unsur yang ada untuk terlibat secara aktif dan kreatif.

#### h. *Casting*

*Casting* merupakan suatu proses tempat sutradara dan asisten sutradara mencari talent (pemain utama) yang sesuai dengan karakter tokoh dalam skenario. Baik atau tidaknya proses pra produksi akan terlihat pada saat produksi, jadi tahap pra produksi adalah elemen yang penting dalam sebuah proses produksi.

#### 2. *Set Up and Rehearsal* (persiapan dan latihan)

Pentingnya tahap ini adalah menyiapkan secermatnya segala sesuatu di ruang kendali dan ruang studio sebelum semuanya dilakukan serentak. Waktu membangun set tergantung besarnya biaya produksi. Untuk memanfaatkan waktu secara optimal, pada saat yang sama kerabat kerja teknik, *cameraman*, pencahayaan dan audio memeriksa posisi kamera, lampu-lampu, mutu cahaya, dan lain-lain. Waktu latihan harus selalu dirasa terbatas, maka setiap komponen yang akan terlibat harus ada dan dipimpin oleh pengarah acara. Tahap *Set Up* dibutuhkan dimana semua peralatan atau *equipment* yang akan digunakan untuk produksi dicek dan dicoba satu persatu, apakah *equipment* tersebut dalam kondisi baik atau rusak. Alat apa sajakah yang kurang dan masih diperlukan untuk memenuhi sebuah adegan dalam suatu scene dipersiapkan. Kemudian pada tahap ini pula *setting* dilakukan. Hal yang harus disiapkan antara lain membangun set, Pencahayaan, Audio, Persiapan video. Tahap

*Rehearsal*, merupakan tahapan akhir sebelum kita melakukan produksi. Pada tahapan ini kita melakukan reading naskah dan latihan pemain bahkan sampai pada blocking kamera, agar pada saat produksi nanti tidak terjadi kekeliruan yang akan menghambat jalannya produksi sesuai yang direncanakan. Hal yang harus dilakukan antara lain latihan camera, *blocking camera*, latihan perlengkapan lengkap, *gladi resik*. *Set Up and Rehearsal* ini bisa bervariasi tergantung kebutuhan dari skenario. Tujuan dilakukannya pre studio

rehearsal antara lain:

- a. Talent terbiasa dengan naskah, talent lain, karakteristik yang dituntut
- b. Setting studio direncanakan dengan tetap
- c. Pengarah acara mengatur posisi, grouping, aksi sesuai treatment
- d. Selama latihan pengarah acara melihat melalui *view finder* dari posisi kamera yang tepat, bila perlu melakukan koreksi
- e. Beberapa hari sebelum produksi para ahli konsentrasi mempersiapkan operasional teknik, cek dan antisipasi masalah.

#### 3. Produksi

Tahap ini adalah tahap eksekusi dari proses pra produksi. Produksi akan baik dan lancar kalau pra produksinya juga baik. Tentunya di lapangan kondisinya akan sangat berbeda dari apa yang direncanakan tetapi pra produksi yang baik akan meminimalisir terjadinya improvisasi yang tidak perlu. Produksi akan dilakukan setelah semua persiapan selesai dilakukan. Perekaman gambar/shooting merupakan tahap dari aktifitas produksi yang merupakan perwujudan rancangan produksi menjadi film/sinetron atau yang terekam dalam negative film/kaset. Juga perekaman suara direct recording agar didapat suara yang lebih orisinal. Beberapa aktifitas yang dilaksanakan dalam perekaman gambar atau *shooting* adalah:

- a. Pemanggilan bekerja. Yaitu aktifitas memanggil dan memberitahukan kepada yang akan bertugas dalam waktu shooting. Dalam formulir pemanggilan terdapat mengenai nomer scene, lokasi dimana, jam berapa harus siap, jam berapa shooting dilaksanakan dan catatan penting lainnya.
- b. Menyampaikan lembaran tugas yang akan dilakukan masing-masing staf produksi/*shooting*. Dalam lembaran itu terdapat keterangan tugas yang harus dilakukan/diperhatikan/diawasi oleh personil yang menerima tugas tersebut. Jadi tiap personil tahu apa yang harus dilakukan sesuai tugas diskripsi yang telah diberikan. Di Indonesia, model call

sheet jarang dilakukan, sehingga tiap personil hanya menunggu perintah dari atasan masing-masing.

- c. Melaksanakan perekaman gambar sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dan tugasnya masing masing.
- d. Menyusun dan menyampaikan laporan shooting sesuai jalur tugas yang telah ditetapkan. Laporan ini untuk bahan evaluasi.

#### 4. Pasca Produksi

Tahap ini adalah tahap akhir dari rangkaian produksi, tentunya pada saat produksi (*shooting*) materi belum berurutan sesuai dengan konsep kita, maka dalam tahap ini kita harus melakukan pemotongan yang tidak perlu/salah, menyisipkan (*insert*), penggabungan, memberikan koreksi baik warna ataupun suara, memberi efek jika perlu sehingga hasil yang kita dapat lebih maksimal. Tahap ini sering disebut sebagai proses *Editing* yakni suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Pada proses *editing*, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya : *camera angle*, *cameraworks*, jenis shoot, motivasi, informasi, komposisi, sound, dan *continuity*. Istilah-istilah tersebut merupakan "*Grammar of The Edit*" yang harus dipegang dan diketahui oleh seorang editor. Setelah tahap ini selesai baru kita bisa mempresentasikan/ mengkomunikasikan karya kita. Keuntungan besar dalam tahapan pasca produksi adalah kesempatan pengarah acara untuk dapat mengatur visualisasi lebih kreatif, bekerja sama dengan editor. Pasca produksi dapat dilakukan dengan:

- a. Menambahkan video stock, berupa video, audio, spesial efek, dan ilustrasi musik.
- b. Editing murni rekaman gambar.
- c. Evaluasi acara dengan tujuan mengetahui apakah sasaran tercapai.

Cutting merupakan aktivitas dengan pemrosesan hasil shooting pada paska produksi. Istilah lain kalau dalam film adalah cutting. Pada intinya editing adalah merangkai hasil shooting menjadi rangkaian gambar dan suara yang bercerita dan berkesinambungan sehingga didapat film yang sesuai dengan tuntutan naskah. Dalam film proses ini adalah rough cut/edited atau susunan kasar dan akhirnya fine cut/final edited atau susunan halus (sempurna). Seorang editor dan sound cutter juga menyiapkan jalur/track untuk suara agar memudahkan saat mixing atau dubbing nanti.

#### 5. *Mixing* dan Ilustrasi Musik

Proses ini dilakukan setelah editing selesai. Dalam proses ini dilakukan perekaman suara atau dialog. Perekaman dialog dilakukan bila apa yang dialakukakan pada saat shooting tidak dapat digunakan atau memang tidak dilakukan direct sound recording. Proses perekaman suara dan musik terdiri dari:

- a. Perekaman dialog atau disebut after recording.
- b. Perekaman suara khusus atau sound effect yang dibutuhkan untuk menghidupkan suasana.
- c. Perekaman musik atau membuat musik ilustrasi yang dibutuhkan untuk pengucapan emosi atau suasana dari film/sinetron tersebut. Proses mixing adalah proses suara-suara tersebut di masukkan/ dimix ke dalam gambar sehingga menjadi kesatuan audio visual yang tidak terpisahkan.

### C. Sepuluh Langkah Membuat Film Pendek

#### 1. Riset Awal

Observasi latar belakang sebagai dasar pembuatan film. Jika hasil yang diinginkan serius, riset harus dilakukan dengan detail, tetapi jika sederhana, bisa dilakukan dengan *browsing* di internet atau bertanya kepada teman atau orang yang sudah mengalaminya. Data-data yang didapatkan harus dicatat dengan baik.

#### 2. Persiapan Peralatan

Perlengkapan yang diperlukan adalah *handycam* atau kamera video apa pun beserta



baterai dan *charger*. Mikrofon tambahan dan kabel ekstensinya, tripod, dan yang paling penting, kaset-kaset kosong (bawa cadangan ya) juga harus disiapkan.

### 3. Riset Lapangan

Waktu sampai di tempat tujuan, harus melakukan riset lebih dalam dari riset awal yang sudah dilakukan di rumah. Data yang didapat harus relevan antara riset awal dengan keadaan di lapangan dan diusahakan akrab dengan lingkungan yang akan dibat filmnya.

### 4. Pembuatan Alur Cerita Kasar

Penentuan siapa saja yang mau diangkat sebagai tokoh dalam film. Biasanya, dari hasil riset di lapangan, bisa didapatkan sebuah ide yang lebih spesifik dan menarik untuk diangkat dari ide awal di rumah. Misalnya, “Keseharian hidup badut di Dufan”.

Kemudian, dibuat alur cerita kasar dari ide tersebut. Misalnya, tugas-tugas si badut di Dufan dan tempat-tempat wajib yang harus didatangi si badut.

### 5. Pembuatan Sinopsis

Cerita singkat tentang seperti apa film yang akan dibuat. Dari sinopsis bisa ditentukan siapa saja yang harus diwawancara, daftar pertanyaan untuk setiap wawancara, dan daftar gambar-gambar (*footage*) yang dibutuhkan di luar wawancara.

### 6. *Shooting* atau Pengambilan Gambar

Dari hasil riset, sudah diketahui di mana saja dan kapan saja orang-orang yang ingin diwawancara berada. Ada beberapa hal yang mesti diperhatikan untuk pengambilan gambar. Pertama, mendatangi dan minta izin narasumber untuk melakukan wawancara. Tidak diperkenankan mengadakan wawancara tanpa izin terlebih dahulu oleh narasumber. Tidak etis dan bisa menjadikan narasumber tidak suka. Kedua, menggunakan mikrofon tambahan ketika melakukan wawancara, apalagi kalau berada di tengah keramaian. Ketiga, menggunakan daftar pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya sebagai acuan, tetapi tidak terlalu kaku, diperbolehkan bertanya hal-hal lain di luar daftar tersebut. Keempat, suasana wawancara dibuat

sesantai mungkin, ketika bertanya seperti sedang mengobrol biasa. Sebab, keberadaan kamera video bisa membuat orang gugup, jaim, dan tidak bisa menjawab jujur. Kelima, bila wawancara berlangsung cukup lama sebaiknya menggunakan tripod dan tidak dilakukan sambil bergerak. Keenam, Meselesaikan semua wawancara dari daftar orang yang sudah dibuat. Setelah itu merekam semua gambar yang sudah ditulis dalam daftar *footage*. Kalau masih ada waktu dan kaset cadangan, dapat dipergunakan merekam gambar-gambar tambahan lain yang mungkin nanti bisa berguna saat tahap *editing*. Ketujuh, setelah semua selesai direkam. Periksa lagi semua daftar yang ada. Baca lagi sinopsis awal kita. Apa semua sudah cukup. Jangan sampai ada yang terlupa.

### 7. Pembuatan Alur Cerita Final

Hasil catatan disesuaikan dengan hasil wawancara yang sudah dibuat. Masih sesuaikan? Harus diubahkah? Ke arah mana harus dikembangkan? Hal ini sangat mungkin terjadi karena hasil wawancara bisa menghasilkan data-data yang lebih banyak dan mungkin berbeda dari apa yang sudah disiapkan sebelumnya.. Perbaiki dan membuat sinopsis baru boleh dilakukan, yang bisa disusun dari hasil rekaman yang sudah ditonton berulang kali. Setelah selesai, barulah sinopsis final ini bisa jadi panduan untuk mulai mengedit.

### 8. Edit Film

Hasil rekaman yang sudah dipilih sebelumnya dilakukan *capture* ke dalam komputer menggunakan program editing yang biasa dipakai. Setelah itu film disusun berdasarkan sinopsis final yang sudah dibuat sebelumnya. Memasukkan *footage-footage* yang sudah direkam. Alur dibuat semenarik mungkin, menghindari wawancara yang terlalu banyak yang bisa membosankan, dengan ideal, panjang film 8-12 menit.

### 9. Musik Latar atau “*Soundtrack*”

Menambahkan musik latar yang sesuai, tidak diperkenankan memakai musik orang lain secara sembarangan. Sebaiknya musik dibuat sendiri atau minta orang lain yang pandai membuat musik untuk film yang akan dibuat.

10. Tahap akhir, koreksi warna atau “*color correction*”

Memasukkan *opening title* (judul dipilih yang *catchy* dan bisa menggambarkan keseluruhan film), kemudian ditambahkan credit title, mixing suara, wrap dan di copy pada DVD biar bisa ditonton orang banyak.

#### D. Target/Luaran

Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat karya seni audio visual pada siswa sebagai wadah ekspresi untuk menuangkan ide-ide kreatif siswa, dan pengembangan pembelajaran kesenian dan ketrampilan di sekolah. Siswa peserta pelatihan diprioritaskan kelas II (XI), dengan pertimbangan mereka masih mempunyai waktu untuk memberikan kontribusi ke sekolah setelah mengikuti pelatihan ini. Sekolah rekanan dalam penyelenggaraan pelatihan ini adalah Sekolah Menengah Atas Nahdatul Ulama 1 Gresik dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah swasta terbaik dan berkualitas di Jawa Timur. Kejuaraan-kejuaraan yang terkait bidang audiovisual atau film pun sudah sering diperoleh baik tingkat lokal, nasional dan internasional. Dukungan sarana-prasarana multimedia yang memadai sekaligus dengan siswa yang sarat dengan potensi untuk dikembangkan cukup memadai. Siswa diharapkan mampu berorientasi dan mempunyai target mampu menciptakan karya-karya seni audiovisual seperti film-film fiksi pendek yang cukup baik dan mampu bersaing dengan hasil-hasil karya dari sekolah lainnya tanpa harus bergantung dari peralatan yang serba memadai di setiap lini produksi.

Dengan adanya pelatihan ini dapat juga digunakan sebagai media publikasi yang efektif antara kedua belah pihak lembaga pendidikan. Luaran dari pelatihan ini akan menyampaikan dan memberikan beberapa materi (modul) yang terkait dengan dasar-dasar produksi audiovisual yang nantinya dapat digunakan oleh para siswa. Sehubungan dengan kondisi riil yang masih terjadi saat ini terkait dengan pelaksanaan program PPM berdasarkan kendala-kendala teknis yang telah dipaparkan di atas maka

pelaksanaan program PPM ini harus ada sinergitas antara pelaksana kegiatan PPM, guru dan siswa dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah khususnya di bidang audiovisual.

#### E. Lokasi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan program PPM ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Nahdatul Ulama 1 Gresik, Jawa Timur (SMANUSA Gresik). SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik (SMANUSA) sejak didirikan pada tahun 1968 berkembang karena inovasi dan terobosan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman. Saat ini telah memiliki lebih dari seribu dua ratus siswa sehingga menjadikan SMANUSA sebagai sekolah favorit yang telah mendapatkan kepercayaan masyarakat.

SMANUSA terletak di kota Gresik yang terkenal dengan kota Santri dengan sejarah penyebaran Islam terbesar di tanah Jawa maka dari itu sampai sekarang pun masih banyak peninggalan makan dan bangunan kuno bekas peradaban masa lalu yang mengawali sejarah berdirinya kota Gresik. Lokasi Kabupaten Gresik terletak di sebelah barat laut Kota Surabaya yang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Timur dengan luas wilayah 1.191,25 km<sup>2</sup> yang terbagi dalam 18 kecamatan dan terdiri dari 330 desa dan 26 kelurahan. Secara geografis wilayah Kabupaten Gresik terletak antara 112° sampai 113° Bujur Timur dan 7° sampai 8° Lintang Selatan dan merupakan dataran rendah dengan ketinggian 2 sampai 12 meter di atas permukaan air laut kecuali Kecamatan Panceng yang mempunyai ketinggian 25 meter di atas permukaan air laut. Sebagian wilayah Kabupaten Gresik merupakan daerah pesisir pantai, yaitu memanjang mulai dari Kecamatan Kebomas, Gresik, Manyar, Bungah, Sidayu, Ujungpangkah dan Panceng serta Kecamatan Sangkapura dan Tambak yang lokasinya berada di Pulau Bawean. Wilayah Kabupaten Gresik sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa, Sebelah Timur berbatasan dengan Selat Madura dan Kota Surabaya, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo, Kabupaten Mojokerto, dan

sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Lamongan.



Gambar 1. Gedung SMANUSA Gresik (Sumber, Prodi TVF, 2011)



Gambar 2. Bentuk bangunan kuno yang masih terawatt di kota lama Gresik

Hadirnya beberapa bangunan kuno yang berada di beberapa sudut Kota Lama di Gresik nantinya akan dijadikan objek seting dalam produksi film fiksi pendek bersama siswa SMANUSA Gresik. Dengan penggarapan dan proses produksi audiovisual yang baik bukan hal yang mustahil bentuk PPM ini nantinya juga akan menjadi satu bentuk paket audiovisual dalam bentuk film yang dapat mengangkat pariwisata Kota Gresik yang terkenal dengan wisata kota Lama dengan bangunan-bangunan kuno bersejarah tinggi

## F. Pelaksanaan Kegiatan PPM di SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang terfokus di SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik ini secara umum dapat dilaporkan untuk proses pelaksanaannya telah tercapai secara maksimal. Namun di dalam proses perjalanannya sempat mengalami beberapa kendala di awal terkait dengan rencana pelaksanaannya. Rancangan jadwal yang tim PPM ini susun sesuai ajuan proposal ternyata tidak sinkron dengan kenyataan agenda-agenda kegiatan yang telah lama disusun oleh pihak SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik. Agenda kegiatan-kegiatan yang dimaksud, antara lain: pelaksanaan Ujian Kenaikan Kelas dan Ujian Akhir Studi, pendanaan yang turun di bulan Juli 2016, libur perayaan hari Raya Idul Fitri 1437H tahun 2016, pelaksanaan penerimaan siswa baru dan di akhir bulan Juli ini siswa kelas XI sedang dipersiapkan sekolah menjelang FL2SN (Festival Lomba Seni Siswa Nasional). Dari pihak SMANUSA Gresik menghendaki pelaksanaan kongkrit kegiatan PPM ini mulai dapat dilakukan di awal bulan Agustus yang dimaksudkan untuk dapat bersinergi menambah dan memperdalam lagi ilmu yang telah di berikan Guru sebagai materi mengikuti peserta FL2SN tersebut, khususnya bidang seni audiovisual.

Tim PPM terus menjalin komunikasi secara intensif dengan pihak SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik terkait dengan rencana pelaksanaan PPM ini agar pada akhirnya tetap terselenggara dalam kurun waktu yang sudah disepakati bersama dan tetap berlangsung di tahun ini. Hal ini oleh salah seorang Bapak Guru dari SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik yaitu Bapak Saefuddin selaku wakil dari SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik untuk penyelenggaraan PPM ini berusaha terus untuk mencarikan waktu yang tepat agar PPM ini tetap terselenggara secepatnya tanpa mengubah agenda-agenda kegiatan yang juga penting dari SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik. Berikut adalah rancangan jadwal awal pelaksanaan PPM yang telah tim PPM

ajukan kepada pihak SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik

No	Kegiatan	April	Mei	Juni	Juli	Agts	Sept
1.	Persiapan materi Pelatihan						
2.	Koordinasi dengan peserta latih						
3.	Penyiapan alat dan bahan untuk pelatihan						
4.	Penyiapan modul pelatihan						
5.	Pelaksanaan kegiata						
6.	Penyusunan laporan kemajuan						
7.	Penyusunan kesimpulan dan sarana						
8.	Penyusunan laporan akhir						
9.	Penggandaan laporan						
10.	Pembuatan artikel ilmiah dan publikasi						

Tabel.1: Rancangan jadwal awal pelaksanaan program PPM

Berdasarkan komunikasi dan negosiasi secara intensif antara kedua belah pihak baik itu dari tim PPM dan wakil dari SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik telah disepakati bersama untuk pelaksanaan PPM ini dilaksanakan pada akhir minggu-minggu akhir bulan September 2016. Tim PPM kemudian merevisi rancangan jadwal pelaksanaan PPM dengan penyesuaian jadwal yang disepakati oleh pihak SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik tadi. Hal ini perlu segera diambil keputusan karena dari tim PPM sendiri juga akan mengatur terkait beberapa kegiatan teknis yang meliputi proses sebelum dan sesudah kegiatan PPM ini terlaksana nantinya.

Tim PPM langsung dipimpin oleh Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. yang merupakan Staf Pengajar/Dosen aktif di Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta dengan bidang ilmu kompetensi di bidang Televisi dan Film. Dalam pelaksanaannya dibantu oleh beberapa mahasiswa aktif dan alumni yang berdomisili dan kerja di kota Gresik- Jawa Timur. Pengelolaan agenda pelaksanaan program PPM ini telah disusun dalam beberapa kategori dan kelompok kerja sesuai dengan jadwal tiap harinya. Peserta aktif dalam PPM ini sesuai target dari PPM

ini sendiri yaitu bersal dari kelas XI (2) yang berjumlah 40 siswa dari target awal hanya diusulkan 20 siswa saja karena antusiasme pihak sekolah terhadap kegiatan PPM kali ini.

Berikut beberapa dokumentasi foto yang berhasil diabadikan oleh tim PPM terkait proses pelaksanaan PPM Pelatihan Dasar-Dasar Produksi Film Pendek Berbasis *Heritage City* Bagi Siswa SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik-Jawa Timur, 21 – 23 September :



Gambar.3 : Pembukaan PPM Pelatihan Dasar-Dasar Produksi Film Pendek Bagi Siswa SMA Nahdatulo Ulama 1 Gresik (Sumber foto, Ana Maharani,2016)



Gambar.4 : Ketua tim PPM Bapak Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. sedang memberikan materi tentang pelatihan dasar produksi film pendek. (Sumber foto, Ana Maharani,2016)



Gambar. 4 : Peserta pelatihan film fiksi pendek melakukan proses produksi film fiksi pendek dengan konsep *out door production*  
(Sumber foto, Ana Maharani, 2016)



Gambar. 5 : Peserta pelatihan film fiksi pendek dari kelompok kerja yang lainnya sedang melakukan produksi/*shooting* di dalam rumah kuno (*in door*)  
(Sumber foto, Ana Maharani, 2016)



Gambar. 6 : Kelompok kerja pascaproduksi sedang melakukan *post production* dari film yang sudah diproduksi dan dipantau terus oleh Mentor (Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A.)  
(Sumber foto, Ana Maharani, 2016)

## KESIMPULAN

Proses pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Hal ini yang menjadikan terkadang standarisasi proses di awal dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar dengan kondisi riil siswa yang relatif cukup banyak namun kondisi peralatan multimedia pendukungnya kurang memadai. Keadaan seperti ini tentunya dialami hampir semua sekolah baik di tingkat dasar, menengah pertama, maupun menengah atas.

Salah satunya adalah Unit Ekstrakurikuler Siswa Broadcasting di SMA NU 1 Gresik yang sampai akhir ini terus eksis menghasilkan karya-karya seni audio visual yang mampu membawa nama baik sekolah. Dari beberapa karya ini memang kiranya masih perlu digali lebih dalam mengenai bahan atau materi dan juga terkait konten positif yang bisa dikembangkan oleh siswa-siswa jurusan Broadcasting sebagai satu rujukan produksi karya-karya seni audio visual tersebut.

Kota Gresik yang terkenal lama sebagai kota santri kiranya juga tidak kalah pentingnya perlu dikembangkan lagi ikonik kota ini sebagai materi bagus dalam ide gagasan ke karya seni audio visual. Kota Gresik yang terkenal dengan bangunan-bangunan kunonya yang sampai sekarang juga masih dirawat dan dilestarikan keberadaannya akan menambah ikonik baru di kota ini sebagai salah satu *Heritage City* di propinsi Jawa Timur. Penggabungan ide sentral Gresik sebagai *Heritage City* ke dalam materi sebuah karya seni audio visual film fiksi akan menjadi sebuah tantangan baru bagi siswa-siswa *Broadcasting*

SMA NU 1 Gresik untuk bisa direalisasikan sebagai bahan pengetahuan siswa khususnya yang ada di SMA NU 1 Gresik dan umumnya siswa-siswa di beberapa sekolah lainnya agar lebih sadar akan potensi daerah yang bisa dikembangkan melalui materi dan media pengajaran positif di sekolah.

Media pendokumentasi bagi siswa SMA saat ini sudah menjadi hal yang sangat penting untuk diperbarui terus perkembangannya. Setiap kegiatan siswa di sekolah tidak cukup dalam format *still picture* (foto) tetapi akan menjadi lebih sempurna dan menarik jika pengerjaannya dibuat dengan format audiovisual (video) bahkan karya seni audiovisual lainnya seperti halnya film fiksi pendek. Format ini semakin memungkinkan dipelajari oleh siapa saja termasuk bagi siswa setingkat SMA, karena perkembangan teknologinya pun kini semakin memudahkan pengguna dalam mengoperasikan. Pendokumentasian kegiatan-kegiatan atau potensi-potensi positif yang dimiliki

setiap siswa maupun lingkungan sekitar tentunya dapat terabadikan dengan baik dan penuh inspiratif jika dipertontonkan kepada siswa-siswi lainnya bahkan dapat dikompetisikan tingkat lokal, nasional bahkan internasional melalui hasil karya seni audiovisual yaitu film.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Freire, Paulo. 1993. Pendidikan Masyarakat Kota. LKIS: Yogyakarta.
- Gregory, Sam. Ed. 2008. Video for Change : Panduan untuk Advokasi. INSIST Yogyakarta.