

# PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO AUDIO VISUAL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN, MEDIA EKSPRESI DAN PENUN- JANG SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 JATIROGO

**Stri Agneyastra Dite**  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
stri@isi-ska.ac.id

## ABSTRAK

Mata pelajaran Seni Budaya pada praktiknya berkaitan erat dengan perkembangan teknologi informasi, akan tetapi di SMP Negeri 1 Jatirogo pemanfaatannya masih kurang baik sehingga mata pelajaran tersebut menjadi kurang inovatif. Pengetahuan seni dan kebudayaan pada Seni Budaya seharusnya dapat menjadi pelajaran yang ekspresif, interaktif dan dinamis apabila dapat memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media belajarnya. Salah satu contoh pemanfaatannya adalah pembuatan video audio visual yang berbasis seni dan budaya. Melihat kekurangan dalam pembelajaran tersebut, dibuatlah pelatihan pembuatan video audio visual berupa film pendek khususnya kepada siswa-siswi terpilih di SMP Negeri 1 Jatirogo. Tujuannya adalah untuk membekali pengetahuan tentang pemanfaatan salah satu perkembangan teknologi informasi, yakni bidang video audio visual, serta untuk memberikan pengalaman belajar yang partisipatif dan berbeda dari metode yang dilakukan sebelumnya. Metode yang digunakan adalah partisipatif dengan menempatkan siswa-siswi sebagai sumber belajar untuk dapat mengasah kemampuan soft skill dan keterampilan dalam mengolah dan mengimplementasikan ide dalam bentuk audio visual serta melatih untuk mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Hasil pelatihan ini memberikan ide baru bagi guru, khususnya guru Seni Budaya, untuk membuat inovasi belajar lain, seperti video audio visual, agar pelajaran Seni Budaya menjadi lebih menarik, ekspresif dan lebih mudah dipahami. Hasil lainnya adalah siswa-siswi mendapat pengalaman belajar yang berbeda, khususnya pengetahuan pembuatan film pendek, yang merupakan salah satu metode lain dari aplikasi kesenian dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya..

**Kata kunci:** Teknologi, Audio Visual, Film Pendek, Partisipatori, Inovasi.

## ABSTRACT

*Practically, the subject of Culture and Arts at schools is closely related to the advancement of information technology. However, the utilization remains low, causing the instructional process to be less innovative. Knowledge of art and culture in the subject should be an expressive, interactive, and dynamic lesson if technology is used as one of the teaching-learning media. One example is the creation of audiovisual videos about art and culture. A training was created for selected junior high school students at SMP Negeri 1 Jatirogo to make audiovisual short films. The purpose is to teach knowledge on using one of the latest advancements in information technology, particularly audiovisual video, and a participative learning experience that differs from past techniques. The approach employed is participatory, with students serving as learning resources to improve soft skills and abilities in processing and applying concepts in audiovisual form and training to be autonomous and responsible in the learning process. The outcomes of this program provide new ideas for instructors, particularly Cultural and Arts teachers, to create further learning innovations for more engaging, expressive, and apprehensible class meetings through audiovisuals. Another outcome is that students gain diverse learning experiences, including an understanding of short filmmaking, which is another approach to incorporating arts into learning, particularly in Culture and Arts.*

**Keywords:** Technology, Audio Visual, Short Film, Participatory, Innovation.

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jatirogo (SMP Negeri 1 Jatirogo) berdiri pada 5 Mei 1960 yang terletak di Desa Wotsogo, Kecamatan Jatirogo, Kabupaten Tuban, Jawa Timur, berjarak  $\pm$  60 km dari pusat Kota Tuban. Sekolah ini menjadi salah satu sekolah negeri favorit tujuan siswa di Kecamatan Jatirogo, bahkan di lingkup beberapa kecamatan di sekitarnya di Kabupaten Tuban seperti Kecamatan Bancar, Kecamatan Bangilan, Kecamatan Kenduruan serta Kecamatan Sale yang secara geografis terletak di Kabupaten Rembang, sebelum kebijakan zonasi sekolah diterapkan. Sebagai sekolah yang berada cukup jauh dari kota, SMP Negeri 1 Jatirogo tidak lantas gagal tumbuh menjadi sekolah tidak berprestasi dan tidak masuk pada daftar yang diperhitungkan. SMP Negeri 1 terus tumbuh beriringan dengan prestasi-prestasi dari siswa-siswi serta guru-guru yang potensial sehingga menjadikannya sebagai salah satu sekolah favorit di Tuban, yang menumbuhkan rasa kepercayaan masyarakat terhadap sekolah meskipun berada di kecamatan kecil, Kecamatan Jatirogo.

Menurut data yang dihimpun situs dapodik kemdikbud per 3 Agustus 2022, SMP N 1 Jatirogo memiliki tenaga guru sejumlah 37 yang terdiri dari 14 laki-laki dan 23 perempuan serta 14 tendik masing-masing 7 untuk jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Jumlah ini cukup relevan dengan jumlah siswa yang mencapai 765 orang, dengan jumlah  $\pm$  36 siswa per kelas per jumlah kelas pada masing-masing angkatan yakni 7 kelas. Dari data yang dihimpun tersebut kemudian dilakukan pendalaman melalui bidang kepegawaian di SMP Negeri 1 Jatirogo yang menghasilkan kesimpulan bahwa sebagian besar guru di SMP Negeri 1 Jatirogo memiliki rata-rata usia 50 tahunan, bahkan terdapat beberapa guru yang akan memasuki usia pensiun secara berurutan dalam 5 tahun kedepan.

SMP Negeri 1 Jatirogo saat ini menggunakan Kurikulum 13 (K-13) sebagai kurikulum dalam pembelajarannya yang berbasis kompetensi dan dirancang untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang luas untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun kemampuan (Kemendikbud, 2012:8). Konten dari kompetensi pada K-13 adalah pengetahuan yang bersifat tuntas, keterampilan yang merupakan kemampuan penguasaan konten yang dapat dilatihkan melalui psikomotorik dan kognitif serta konten sikap yang pendidikannya dilakukan secara tidak langsung karena berhubungan dengan karakter.

Pada era digital dan society 5.0 saat ini, pengembangan yang bersifat keterampilan menjadi berbanding lurus dengan pengetahuan umum yang dipelajari. Keterampilan tidak lagi menjadi pelengkap pengetahuan, tetapi juga dapat menjadi konten utama yang perlu dikuasai, khususnya oleh generasi muda untuk dapat bersaing secara kreatif di tengah pesatnya kemajuan teknologi di era society 5.0. Pada tingkat sekolah, terutama Sekolah Menengah Pertama (SMP), keterampilan dapat diasah untuk memunculkan kreativitas melalui beberapa mata pelajaran, seperti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan mata pelajaran Seni Budaya. Kedua mata pelajaran tersebut memberikan akses yang begitu luas kepada siswa untuk dapat mengekspresikan keterampilan mengolah ide kreatif yang saling berkesinambungan. Perkembangan TIK yang pesat menuntut setiap individu untuk memiliki keterampilan yang mendukung soft skill sebagai modal untuk mendukung pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu penguasaan bidang teknologi yang dapat dicapai adalah dengan penguasaan bidang video audio visual. Penguasaan salah satu perkembangan teknologi melalui video audio visual tentunya akan memberikan dampak positif bagi siswa-siswi SMP Negeri 1 Jatirogo. Selain mengasah soft skill, penguasaan tersebut dapat menjadi media ekspresi dan belajar yang menjadi sebuah inovasi dalam produk pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Seni Budaya untuk mendukung ketercapaian K-13 di konten

keterampilan. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki perpaduan pembelajaran konten pengetahuan yang mengembangkan kesadaran serta apresiasi terhadap budaya dan kesenian nusantara serta mancanegara dengan keterampilan seni yang mengembangkan kesadaran melalui media visual, bunyi, gerak atau gabungan dari ketiganya yang mengandung unsur estetika, logika dan etika.

Di SMP Negeri 1 Jatirogo, pengembangan inovasi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Seni Budaya yang memanfaatkan teknologi sebagai pendukung belajar dan pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Dari hasil penggalan informasi yang dilakukan dengan Kepala Sekolah dan guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Jatirogo, pemanfaatan teknologi sebagai alat atau media belajar masih kurang maksimal. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan sumber daya manusia (SDM) yang memahami teknis video audio visual masih kurang. Pengetahuan video audio visual masih pada sebatas perekaman dan penggabungan gambar seadanya tetapi belum memenuhi unsur estetika. Pengetahuan teknis tentang pembuatan video audio visual kurang mumpuni sehingga ide-ide yang muncul, baik dari guru dan siswa-siswi pada mata pelajaran Seni Budaya belum tersalurkan secara maksimal sebagai inovasi dan bentuk kreatif dalam pembelajaran. Rata-rata usia guru di SMP Negeri 1 Jatirogo yang memasuki usia paruh baya dan usia menjelang pensiun juga dianggap menjadi salah satu penyebab penggunaan teknologi sebagai media dan alat pembelajaran berjalan kurang maksimal. Guru dengan rata-rata memasuki usia 55 tahun tersebut mengalami kondisi gagap teknologi sehingga proses belajar dan media pembelajaran masih menggunakan cara yang konvensional. Adapaun inovasi pembelajaran, khususnya mata pelajaran Seni Budaya, belum melibatkan penuh teknologi audio visual sebagai salah satu media belajar dan pembelajaran. Sebagai contoh, pemanfaatan smartphone sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi masih hanya sebatas alat komunikasi atau pembelajaran dalam jaringan (daring) berupa video conference. Padahal smartphone dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alat atau media kreatif dalam pembelajaran, salah satunya adalah sebagai alat untuk membuat video audio visual baik berupa video pembelajaran ataupun produk hasil belajar.

Kondisi lain yang didapatkan saat melakukan penggalan informasi adalah kurangnya kerjasama yang baik antar guru, terutama pada guru mata pelajaran Seni Budaya dan TIK. Petukaran ilmu, pengetahuan serta kompetensi masing-masing antar bidang keilmuan yang minim menyebabkan kurang berkembangnya inovasi pembelajaran dan produk hasil belajar yang mewadahi ide kreatif dan keterampilan menggunakan alat berbasis teknologi, seperti smartphone, terutama bidang TIK dan Seni Budaya yang sama-sama memiliki keterkaitan erat satu sama lain.

Berdasarkan penemuan masalah di atas, maka dibuatlah sebuah pelatihan pembuatan video audio visual sederhana pada mitra, yakni SMP Negeri 1 Jatirogo. Sasaran utamanya adalah guru dan siswa siswi kelas VIII pada mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya dipilih karena memiliki unsur seni yang dapat mengekspresikan ide kreatif dan memiliki keterkaitan yang dekat dengan teknologi sebagai salah satu media ekspresinya. Pembekalan video audio visual untuk guru berupa pengetahuan pembuatan video pembelajaran sederhana menggunakan Microsoft Power Point pada personal computer (PC) atau laptop dan aplikasi Kinemaster pada smartphone. Praktik pembuatan video audio visual berupa pelatihan produksi di lapangan menyasar pada siswa-siswi terpilih di masing-masing pembagian kelas, dengan jenjang kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatirogo. Pemilihan peserta siswa-siswi tersebut mengedepankan aspek remaja pengguna smartphone agar memiliki bekal menggunakan smartphone secara bijak dan lebih bermanfaat yang dapat mewadahi ide kreatif dan keterampilan dari remaja. Bentuk audio visual yang dibuat adalah dua film pendek masing-masing berdurasi 1 menit dengan mengusung tema "Copet".

(Daryanto, 2011:4), mengatakan bahwa video audio visual sebagai produk hasil belajar akan memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa karena dapat menyajikan objek belajar yang lebih konkrit,

mudah dipahami serta dapat mengurangi kejenuhan belajar yang menggunakan sistem konvensional. Bentuk audio visual sendiri memiliki daya tarik yang dapat menarik minat belajar serta dapat mengasah aspek psikomotorik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada konten keterampilan yang berkaitan dengan skill dan kemampuan bertindak. (Sanaky, 2013: 124)

Harapannya, melalui pelatihan pembuatan video audio visual ini, siswa-siswi aktif kelas VIII yang terpilih dapat memiliki pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional sebelumnya. Siswa-siswi terpilih juga diharapkan dapat membagikan pengalaman yang didapat selama pelatihan kepada siswa-siswi lainnya untuk dapat mengekspresikan ide kreatif dan keterampilan dalam berkesenian dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran Seni Budaya. Harapan lainnya adalah terjadinya kolaborasi ide untuk menciptakan inovasi belajar dan pembelajaran baru khususnya antara guru dan siswa-siswi pada mata pelajaran Seni Budaya sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Kolaborasi ide yang dapat menciptakan inovasi pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu media untuk tercapainya konten keterampilan dan sikap yang mendukung pengetahuan pada Kurikulum 13 yang digunakan oleh SMP Negeri 1 Jatirogo.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan 2 metode untuk dua kelompok peserta yang berbeda, yakni untuk guru dan siswa. Metode pertama yang dilakukan untuk beberapa guru peserta, terutama untuk guru mata pelajaran Seni Budaya, adalah metode konvensional berupa ceramah yang disisipi sesi tanya jawab dan demonstrasi. Metode tersebut dipilih untuk memperkenalkan materi yang diberikan karena terkait dengan teknologi, yang mana permasalahan yang ditemukan adalah gagap teknologi yang dialami oleh sebagian besar guru di SMP Negeri 1 Jatirogo. Usia menjadi faktor utama dari gagap teknologi yang dialami karena perbedaan perkembangan zaman yang melaju pesat. Ceramah berisikan materi pengenalan video audio visual yang kemudian dikerucutkan pada bentuk media pembelajaran seperti video tutorial dan video pembelajaran. Demonstrasi juga dilakukan dengan mengenalkan pembuatan video pembelajaran menggunakan software dan aplikasi sederhana yang mudah dipelajari, yakni Microsoft Power Point dan Kinemaster. Demonstrasi juga menampilkan video tutorial yang terdapat di Youtube untuk mempermudah mengingat dengan melihat tutorial. Tanya jawab juga dilakukan untuk mawadahi pertanyaan-pertanyaan seputar teknis materi yang disampaikan. Metode tersebut dilakukan karena mempertimbangkan aspek kemudahan dan formalitas kepada guru di SMP Negeri 1 Jatirogo, terutama guru Seni Budaya.

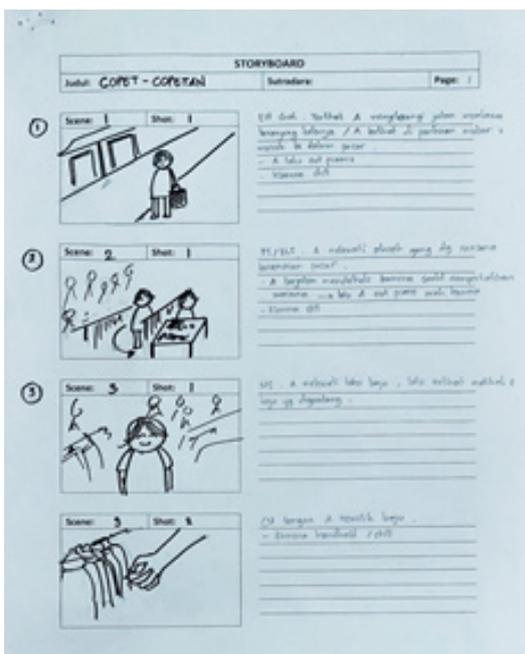
Metode kedua adalah metode partisipatori untuk praktik lapangan dalam proses pelatihan pembuatan video audio visual yang diikuti oleh siswa-siswi terpilih kelas VIII dan mewakili masing-masing kelas dalam pembagian kelas. Metode ini melibatkan langsung pada siswa-siswi pada sebuah proses pembelajaran. Peran siswa menjadi sentral sehingga memiliki kesempatan yang luas untuk dapat menggali informasi secara mandiri serta dapat mengurai dan memecahkan persoalan melalui fakta yang ditemukan di lapangan (Setyanto, 2014:88). Pelatihan pembuatan video audio visual ini berupaya melibatkan langsung pada siswa-siswi dalam proses belajar yang diwujudkan dalam tiga tahapan, yakni proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudjana (2000:53) dimana perwujudan metode partisipatori dalam sebuah pembelajaran dilakukan dengan tiga tahapan, yakni perencanaan program (program planning), pelaksanaan program (program implementation), dan penilaian program (program evaluation).

Metode ini memiliki sifat yang lebih luwes dan dinamis terhadap siswa-siswi karena mereka menjadi subjek pembelajaran itu sendiri. Peran guru atau peran fasilitator dalam pelatihan pembuatan video audio visual ini adalah sebagai pendamping yang memberikan motivasi serta pengarahan terkait hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa-siswi dan memiliki kedudukan yang sama sehingga tidak terpusat pada satu subjek saja, seperti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, yang menempatkan guru sebagai pusat informasi dan belajar. Metode ini dipilih oleh fasilitator pelatihan karena dianggap akan mampu memberikan pengalaman nyata bagi siswa-siswi dalam belajar membuat karya video audio visual berupa film pendek sehingga mampu menggali minat dan potensi diri siswa-siswi peserta pelatihan. Kepercayaan fasilitator, dalam hal ini adalah pengusul, adalah setiap individu subjek belajar memiliki minat dan bakat masing-masing sehingga pengalaman belajar nyata perlu dilakukan untuk dapat menggali dan memfasilitasi potensi yang menjadi ciri khas kecerdasan masing-masing individu subjek belajar, termasuk kecerdasan sikap dan karakter yang dimiliki.

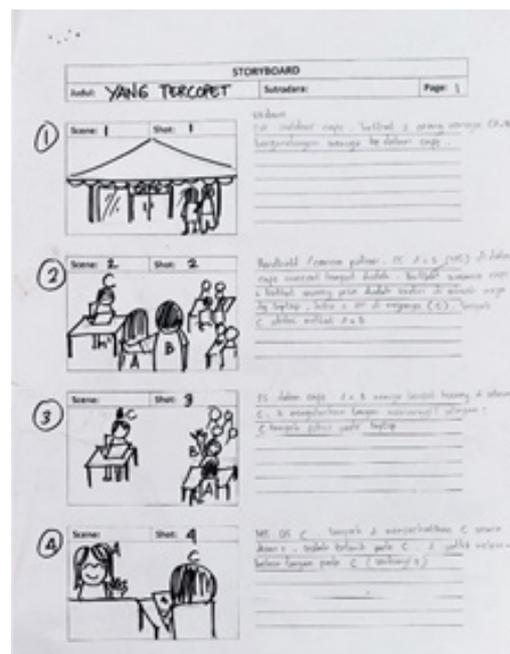
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Tahap Pra Produksi (Program Planning)

Tahap pra produksi pelaksanaan program pelatihan pembuatan video audio visual ini adalah tahap diskusi ide dan tema cerita yang dilakukan oleh pengusul dan dua tim anggota mahasiswa dari prodi Film dan Televisi. Kesepakatan yang dibuat adalah pelatihan berupa pembuatan film pendek dengan durasi satu menit dengan tema “Copet”. Sinopsis cerita dibuat oleh pengusul sebagai fasilitator pelatihan (selanjutnya disebut fasilitator) berdasarkan hasil diskusi dengan dua anggota mahasiswa terhadap gagasan cerita yang muncul. Hasil diskusi mendapatkan dua sinopsis cerita tentang copet yang diberi judul “Copet-copetan” dan “Yang Tercopet”. Sinopsis tersebut dikembangkan menjadi treatment naskah berupa cerita tanpa dialog sebagai panduan untuk membuat breakdown set dan artistik serta breakdown shot dan storyboard.



Gambar 1 – Storyboard “Copet-copetan”



Gambar 2 – Storyboard “Yang Tercopet”

Pengembangan berikutnya dilakukan breakdown set dan artistik yang dilakukan oleh fasilitator pelatihan bersama dua anggota tim mahasiswa dengan siswa-siswi terpilih dari kelas VIII SMP Negeri 1 Jatirogo yang sebelumnya ditunjuk oleh guru Seni Budaya untuk mewakili masing-masing pembagian kelas dari kelas VIII-A hingga VIII-G. Pembagian breakdown antara tim anggota dan peserta pelatihan dilakukan berdasarkan tingkat kesulitan, mengingat waktu pelatihan sangat terbatas dan materi pelatihan merupakan materi yang memiliki ciri kekhususan sehingga bidang keilmuannya tidak dapat dipelajari dengan waktu yang singkat. Untuk cerita sederhana seperti pada pelatihan pembuatan video audio visual berupa film pendek tanpa dialog ini, breakdown set dan artistik relatif mudah dan cepat untuk dilakukan sehingga dapat diwujudkan bersama dengan siswa-siswi peserta pelatihan. Sementara untuk breakdown shot yang digabung dalam proses pembuatan storyboard dilakukan jauh hari sebelum pelatihan bersama dua anggota tim mahasiswa mengingat prosesnya yang membutuhkan pengalaman dan waktu yang cukup banyak untuk merancang gambar yang akan dieksekusi dan dihasilkan menjadi sebuah film pendek utuh.

## 2. Tahap Pembekalan Materi

Tahap pembekalan materi dilakukan terhadap dua kelompok peserta pelatihan yang berbeda. Kelompok pertama adalah kelompok guru, dengan sasaran utamanya guru mata pelajaran Seni Budaya. Kelompok kedua adalah siswa-siswi terpilih kelas VIII yang mewakili pembagian kelas dari kelas VIII-A hingga VIII-G.

### 2.1. Pembekalan Materi Guru

Pembekalan materi terhadap guru berisikan pengetahuan materi seputar proses pembuatan video audio visual, khususnya film, secara umum yang dilaksanakan pada hari pertama sebelum pembekalan pertama siswa-siswi SMP Negeri 1 Jatirogo. Pembekalan materi umum tersebut dilakukan untuk membekali guru, khususnya guru Seni Budaya terhadap pengetahuan proses pembuatan film, khususnya proses pra produksi dimana tahap pengembangan ide dan konsep pada proses ini dilakukan. Tujuannya adalah agar guru dapat membimbing siswa-siswi, khususnya pada pelajaran Seni Budaya, saat akan menerapkan perkembangan teknologi audio visual yang berkaitan dengan capaian belajar Seni Budaya dalam K-13 yang mencakup konten pengetahuan, keterampilan dan sikap.



Gambar 3. Proses saat disukusi dan sharing materi serta pengalaman pembuatan video audio visual kepada beberapa guru di sekolah Mitra.

Materi berikutnya yang disampaikan lebih spesifik, yakni pembuatan video tutorial atau video pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point dan aplikasi berbasis android, Kinemaster. Pembekalan ini menyampaikan dasar-dasar membuat sebuah video audio visual untuk kepentingan pembelajaran menggunakan software dan aplikasi yang mudah digunakan. Pada proses ini pembagian dan penampilan video tutorial diberikan kepada beberapa guru peserta yang hadir. Tidak ada praktikum pada sesi ini dikarenakan terbatasnya waktu dan device (baik laptop pribadi dan kapasitas memori smartphone) yang dimiliki oleh guru peserta sehingga fasilitator berinisiatif membagikan materi dan video pembelajaran. Fasilitator juga membuka peluang diskusi, tanya jawab dan sharing tentang materi melalui telekomunikasi whatsapp. Hal ini dilakukan untuk terus menyambung komunikasi sehingga kebermanfaatan fasilitator terhadap mitra terus berlanjut.

## 2.2. Pembekalan Materi Siswa-siswi

Pembekalan materi terhadap siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Jatirogo yang terpilih dilakukan dua hari dengan tiga sesi. Hari pertama adalah pengenalan program dimana siswa-siswi diajak berdiskusi tentang ide cerita, sinopsis, treatment naskah serta storyboard film pendek “Copet-copetan” dan “Yang Tercopet”. Siswa-siswi diajak untuk berimajinasi terhadap cerita kemudian diarahkan serta diajak untuk mulai membuat breakdown set lokasi dan artistik berdasarkan treatment naskah dan storyboard yang dibuat. Proses ini adalah proses kebalikan, dimana storyboard dibuat terlebih sebelum breakdown shot, set dan artistik yang dilakukan untuk mempermudah siswa-siswi memahami gambaran sebuah film, selain karena waktu pelatihan yang relatif singkat

Proses ini melibatkan langsung siswa-siswi agar memiliki pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang terkait mata pelajaran Seni Budaya dengan teknologi. Metode ini membangun kedekatan secara psikologis antara peserta dan fasilitator agar penyampaian materi serta praktik lapangan dapat dilakukan dengan menyenangkan. Proses ini memantik imajinasi siswa-siswi terhadap lokasi set untuk shooting dan penataan artistik, khususnya untuk properti dan wardrobe yang akan digunakan pemeran film pendek. Peran fasilitator pada tahap ini adalah sebagai jembatan untuk menerangkan maksud setiap gambar cerita yang terdapat pada treatment naskah dan storyboard untuk memantik imajinasi dan ide siswa-siswi peserta. Imajinasi dan ide ditampung serta didiskusikan untuk mendapatkan kesepakatan terkait breakdown set lokasi, properti serta wardrobe.

Pembekalan materi berikutnya diberikan pada hari kedua program berlangsung. Pembekalan materi ini adalah pembekalan tentang seluk beluk pembuatan film pendek yang diawali dengan pengenalan teknis videografi dan berlanjut pada tahapan-tahapan dalam proses produksi audio visual, khususnya film pendek. Pengetahuan dasar videografi, yang meliputi gambar, tata cahaya serta audio diperlukan sebagai dasar pengetahuan pembuatan video audio visual, terutama film pendek. Penyampaian materi ini diberikan melalui metode ceramah dan partisipatori dengan menyisipkan beberapa contoh visual dan film pendek sebagai referensi dalam pembuatan sebuah karya audio visual. Sisipan materi tersebut berguna untuk pengetahuan dan pemantik imajinasi dan ide kepada siswa-siswi peserta. Selain itu, sisipan materi berupa visual dan audio visual digunakan untuk menghindari kebosanan dalam pembekalan materi dengan metode ceramah.

Metode partisipatif diwujudkan dengan mengajak siswa-siswi untuk turut serta melakukan praktik adegan dan perekaman gambar dalam ruangan sebelum melaksanakan praktik di lapangan. Partisipasi siswa-siswi pada sesi pembekalan ini juga meliputi pendalaman pembacaan storyboard sekaligus shotlist dan treatment naskah untuk persiapan praktik agar siswa lebih memahami dan mendalami peran penggunaan naskah dan storyboard dalam pembuatan sebuah karya audio visual, khususnya film. Selain memberikan

pengalaman nyata, metode partisipatori ini melatih sikap mandiri, tanggung jawab serta disiplin siswa-siswi terhadap program yang diikuti serta materi yang didapatkan.



Gambar 5 – Penjelasan visual melalui storyboard



Gambar 6 – Pembekalan materi hari ke 2



Gambar 7 – Anggota tim mahasiswa membantu dalam penyampaian serta pemberian contoh materi



### 3. Tahap Produksi (Program Implementation)

Tahap produksi merupakan tahap akhir dari program pelatihan pembuatan video audio visual dan dilaksanakan setelah pembekalan materi pada hari kedua. Pada tahap ini siswa-siswi diberikan pengalaman belajar langsung di lapangan dengan praktik membuat film pendek tanpa dialog. Tahap produksi berlangsung di dua tempat yang berbeda, sesuai dengan set lokasi masing-masing cerita. Alat yang digunakan adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang paling dekat, yakni smartphone yang dibekali dengan kamera dan kemampuannya untuk merekam gambar bergerak. Sesuai dengan tujuan dari pembuatan inovasi pembelajaran, pemanfaatan smartphone sebagai salah satu media untuk belajar, terutama membuat film pendek, menjadi sangat relevan. Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan banyak kemudahan untuk individu-individu, terutama siswa-siswi dan guru pada mitra, SMP Negeri 1 Jatirogo, dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya. Alat dan bahan lainnya adalah tripod handphone atau smartphone, dan micro SD sebagai media transfer data dan penyimpanan video hasil pelatihan.

Terdapat dua cerita film pendek bertemakan copet, yakni “Yang Tercopet” dan “Copet-Copetan”. “Yang Tercopet” mengambil lokasi di sebuah pondok atau kafe minuman, sedangkan “Copet-Copetan” mengambil set lokasi di sekitar pasar induk di Kecamatan Jatirogo. Pembuatan film pendek masing-masing terbagi atas dua kelompok siswa-siswi. Siswa-siswi perwakilan kelas di kelas VIII terdiri dari 13 orang dan kemudian dibagi menjadi dua kelompok. Pembagian kelompok dimaksudkan untuk memberikan

pengalaman kepada seluruh siswa-siswi terlibat dalam pelatihan pembuatan film pendek. Dua kelompok siswa-siswi menjadi eksekutor pada masing-masing film, yang berperan sebagai pemain, sutradara, unit manajer, manajer lokasi, serta penata artistik. Pembagian kelompok tidak memisahkan proses pembuatan, sehingga siswa-siswi dapat saling membantu demi kelancaran proses praktik pembuatan film pendek. Siswa-siswi kelompok lain yang tidak bertugas, mengamati dan mempelajari proses yang berlangsung. Fasilitator berperan untuk mengawasi dan mendampingi proses pembuatan film pendek yang dilakukan oleh siswa-siswi.

Pelaksanaan praktik pembuatan video audio visual berupa film pendek ini hampir keseluruhan prosesnya dilakukan oleh siswa-siswi dengan menggunakan pedoman storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Storyboard tersebut menjadi penting keberadaannya untuk proses pelatihan pembuatan video audio visual ini. Seluruh gambaran visual yang akan dibuat dan dieksekusi saat proses produksi, menggunakan pedoman storyboard, yang di dalamnya memuat informasi adegan, ukuran shot atau shot size, angle camera, dan pergerakan kamera yang dibaca oleh sutradara dan kameramen. Sedangkan untuk kontinuitas properti dan gambar, dilakukan oleh asisten sutradara serta tim lain seperti tim artistik dengan menggunakan continuity script untuk menghindari jumping visual.

Cerita pertama adalah “Copet-Copetan” yang mengambil lokasi di pasar induk Kecamatan Jatirogo. Pasar ini dipilih karena lokasinya cukup luas dan terdapat banyak lorong yang mendukung ide cerita. Proses ini merupakan proses on the spot, dimana siswa-siswi menggunakan ruang dan fasilitas publik untuk berkarya, tanpa melalui proses perizinan sebelumnya. Film pendek ini dieksekusi penuh oleh kelompok pertama sebagai crew produksi. Metode partisipatori pada proses ini berjalan maksimal, karena pusat belajar dan pembelajaran ada pada siswa-siswi itu sendiri. Siswa-siswi diberikan ruang sebagai bentuk pembelajaran mengasah skill berkomunikasi, sikap sopan santun dan kemandirian dalam memecahkan masalah, seperti permohonan izin on the spot kepada pemilik toko yang digunakan sebagai salah satu lokasi pengambilan gambar.

Cerita kedua, “Yang Tercopet”, dieksekusi setelah proses pembuatan film pendek yang pertama usai. “Yang Tercopet” mengambil lokasi di sebuah pondok atau kafe minuman di pusat kota Kecamatan Jatirogo. Proses perizinan yang sebelumnya dilakukan oleh siswa-siswi peserta pelatihan, mempermudah penggunaan kafe sebagai lokasi set. Fasilitator menyerahkan penuh proses perizinan yang dilakukan oleh tim manajer unit, dengan memberikan pertimbangan-pertimbangan dan bahan untuk negosiasi dengan pemilik kafe. Tujuannya adalah membentuk karakter mandiri, sopan dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Cerita ini dieksekusi oleh kelompok kedua yang juga diikuti oleh kelompok pertama. Setting yang menggunakan cukup satu lokasi ini mempermudah proses kerja siswa-siswi, selain dari pembelajaran yang telah didapatkan sebelumnya saat proses pengambilan gambar film pendek “Copet-Copetan”.

#### **4. Tahap Pasca Produksi (Program Evaluation)**

Pada tahap pasca produksi terdapat dua kegiatan. Kegiatan pertama adalah kegiatan evaluasi proses yang dilaksanakan pasca proses praktik pembuatan video audio visual berupa film pendek usai. Evaluasi dilakukan dengan melakukan diskusi bersama seluruh peserta pelatihan dan anggota tim mahasiswa. Bahan evaluasinya adalah proses seluruh kegiatan yang berlangsung dan melingkupi keseluruhan elemen, termasuk pada fasilitator dan peserta. Evaluasi dilakukan untuk dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan program, mulai dari proses pra produksi sampai pada proses penyelesaian program. Modal hasil evaluasi yang dihimpun dari peserta dan anggota tim mahasiswa ditampung untuk menjadi bahan pembelajaran pada Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.



Gambar 10 – Praktik lapangan pembuatan film pendek “Yang Tercopet”

Gambar 11 – Evaluasi pasca proses bersama tim anggota dan siswa-siswi peserta pelatihan

Kesimpulan hasil evaluasi lebih banyak mengarah pada manajemen waktu dan penyelenggaraan program, baik dari fasilitator maupun dari peserta mitra. Manajemen penyelenggaraan program berkaitan dengan lokasi mitra PKM cukup jauh dari kota Surakarta sehingga akses menuju lokasi menjadi cukup menyita waktu dan tenaga. Evaluasi terkait mitra, terutama peserta siswa-siswi adalah manajemen diri terkait pelaksanaan program. Siswa-siswi SMP yang berada pada usia remaja cenderung memunculkan euforia dalam bertemu orang baru dan berkumpul sehingga membuat tingkat keseriusan melaksanakan program sedikit terganggu dengan banyaknya candaan, sehingga dapat mengurangi konsentrasi.

Tahap berikutnya adalah proses editing hasil pengambilan gambar oleh peserta siswa-siswi pada pasca produksi. Dari kesepakatan yang diambil dengan tim anggota mahasiswa, proses editing dilakukan oleh tim anggota program PKM. Hal ini mengingat pembekalan materi pasca produksi, kurang maksimal dilaksanakan karena terbatasnya waktu. Hasil editing yang telah selesai dan berwujud film pendek dikirimkan kepada guru Seni Budaya, sebagai bukti hasil program kegiatan dan kemudian diunggah pada akun Youtube SMP Negeri 1 Jatirogo sebagai luaran lain dari program PKM. Hasil film pendek tersebut dapat menjadi acuan inovasi pembelajaran bagi guru, terutama guru Seni Budaya dan media ekspresi siswa-siswi SMP, khususnya SMP Negeri 1 Jatirogo.

## KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses yang dilakukan pada program PKM ini didapatkan kesimpulan bahwa membuat inovasi belajar dan pembelajaran penting dilakukan untuk mendapatkan ketercapaian belajar yang maksimal dalam sebuah mata pelajaran, khususnya mata pelajaran Seni Budaya. Ekspresi seni dan pemahaman tentang kebudayaan yang bersinergi dengan perkembangan teknologi akan mampu mengasah soft skill siswa-siswi dalam bentuk audio visual. Pemanfaatan teknologi dalam sebuah pembelajaran memberikan pengalaman dan implementasi nyata dalam praktiknya. Pengetahuan pembuatan video audio visual yang baik untuk video pembelajaran akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang tidak dapat disampaikan dan dihadirkan secara realitas karena adanya keterbatasan jarak, ruang dan waktu serta penerimaan daya indera siswa-siswi di sekolah. Desain penyampaian materinya dapat lebih menarik karena menghadirkan visual-visual yang dapat disesuaikan dengan materi dan ide pembuatannya. Pun begitu, metode pembelajaran partisipatori juga sangat layak untuk dipertimbangkan dalam sebuah pembelajaran. Metode tersebut memberikan dampak positif pada siswa-siswi dalam pembelajaran. Dari hasil yang diamati selama proses pelatihan, belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa-siswi karena memiliki pengalaman terlibat langsung dalam proses belajar mengaplikasikan teori yang telah didapat menjadi produk hasil belajar bersama tutor atau narasumber. Pengalaman yang didapat berbeda sehingga mampu menumbuhkan kreatifitas siswa-siswi. Selain itu, pemahaman materi baik berupa teori dan praktik, menjadi lebih mudah ditangkap oleh siswa-siswi dan menjadi lebih disampaikan oleh guru.

Pemanfaatan perkembangan teknologi pun tidak melulu harus menggunakan equipment yang mewah, mahal dan mumpuni secara kepemilikan tools dan menu. Teknologi yang paling dekat untuk mampu dimanfaatkan sebagai pematik membuat inovasi belajar dan pembelajaran serta kreatifitas siswa-siswi di sekolah salah satunya adalah smartphone atau ponsel pintar. Pembuatan video pembelajaran, atau aktifitas kreatif siswa-siswi sekolah yang menunjang belajar, semua dapat dilakukan hanya dengan menggunakan ponsel pintar. Sebagai contoh, hasil pelatihan pembuatan video audio visual berupa film pendek yang telah dijabarkan di atas. Pelatihan tersebut memberikan pengalaman baru terhadap siswa-siswi SMP Negeri 1 Jatirogo atas keterlibatan mereka dalam proses pembuatan film pendek, yang belum pernah dilakukan oleh mereka sebelumnya. Pengalaman produksi video berupa film pendek tersebut tentunya dapat menjadi bekal untuk siswa-siswi mengolah ide kreatif lainnya yang jika dimanfaatkan, akan mampu menjadi penunjang belajar mereka, khususnya terhadap mata pelajaran Seni Budaya. Selain itu, siswa-siswi mendapat edukasi untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dengan tepat guna, khususnya penggunaan smartphone yang seringkali ditemukan kasus penyalahgunaan pada hal-hal yang tidak baik dan tidak mendidik.

Disisi lainnya, tahapan yang kompleks dalam pembuatan sebuah karya audio visual, terutama film pendek, membantu siswa-siswi memahami arti sebuah proses dan manajemen diri serta manajemen waktu. Secara implisit, siswa-siswi diajarkan mampu menghargai sebuah proses sehingga mampu menghargai setiap elemen yang menyertai proses tersebut, terutama individu yang terlibat dan manajemen diri dan waktu. Dengan begitu, siswa mampu mengembangkan diri untuk memiliki sikap dan karakter yang mandiri, beretika serta bertanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2011. Model Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kemdikbud. 2012. Kurikulum 13. Accessed November 10, 2022. <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKULUM>.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setyanto, Ardi. 2014. Panduan Sukses Komunikasi Belajar Mengajar. Jakarta: DIVA Press.
- Sudjana. 2000. Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung: Falah Production.