

"Indie Movie" Film Making Training for SMAK 2 BPK Penabur Bandung Students

Pelatihan Pembuatan Film "Indie Movie" Bagi Siswa SMAK 2 BPK Penabur Bandung

Pin Panji Yapinus¹, Marvin Chandra Wijaya^{*2}, Hendry Wong³, Jimmy Agustian Loekito⁴, Jonathan Chandra⁵, Semuil Tjiharjadi⁶, Andrew Sebastian Lehman⁷, Markus Tanubrata⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Kristen Maranatha

*e-mail: marvinchw@gmail.com ¹

Abstract

At this time, computer lessons at the high school level still need a variety of materials to meet the progress of today's era. Computer training in various fields is indispensable for high school students. One of the fundamentals is training in filmmaking. This training teaches skills and knowledge in the fields of exposure, shooting techniques, and lighting techniques. The training method with the provision of theoretical material and practical material. This training is divided into eight meetings to deliver the material properly. The trainees have been very excited to participate in this filmmaking training. The final evaluation results for the training participants are given in the form of questions and practice of making films. The final result assessment method is by giving theory questions and practical questions. Based on the results of the final evaluation, it was found that the average absorption capacity of the training participants reached 75%.

Keywords: *Moviemaker training, computer training, Indie movie*

Abstrak

Pada saat ini pelajaran komputer di tingkat SMA saat ini masih perlu variasi materi untuk memenuhi kemajuan jaman saat ini. Pelatihan-pelatihan komputer di berbagai bidang sangat diperlukan bagi para siswa SMA. Salah satu yang mendasar adalah pelatihan dalam pembuatan film. Pelatihan ini mengajarkan kemampuan keterampilan dan pengetahuan di bidang exposure, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan. Metode pelatihan dengan pemberian materi teori dan materi praktek. Pelatihan ini dibagi menjadi delapan pertemuan agar dapat menyampaikan materi dengan baik. Para peserta pelatihan telah sangat bersemangat untuk mengikuti pelatihan pembuatan film ini. Hasil evaluasi akhir bagi para peserta pelatihan diberikan dalam bentuk pertanyaan soal dan praktek pembuatan film. Metode penilaian hasil akhir dengan pemberian soal teori dan soal praktek. Berdasarkan hasil evaluasi akhir, didapatkan rata-rata daya serap para peserta pelatihan mencapai 75%.

Kata kunci: *Pelatihan pembuatan film, Pelatihan komputer, Indie movie*

1. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai institusi pendidikan formal mempunyai beban yang sangat besar. Saat ini sekolah harus mampu mendidik para siswanya dengan berbagai mata pelajaran yang sangat banyak. Mata pelajaran eksakta maupun mata pelajaran sosial atau non eksakta harus dapat diajarkan kepada para siswanya. Sementara ini di sisi lain, dalam dunia nyata atau dalam dunia kerja disaat ini dan dimasa yang akan datang akan mengalami perubahan terus menerus. Salah satu perubahannya adalah perkembangan teknologi di bidang digital. Perkembangan dalam dunia digital sudah sangat merakyat bahkan mewabah keseluruh lapisan masyarakat dan berbagai bidang industri dan jasa (Sri Ayem, Putry, Fathiyannida, & Anisa, 2021) (Widayat, Pamudi, & Mardiana, 2021). Perkembangan yang sangat pesat saat ini adalah perkembangan dalam dunia multimedia. Multimedia adalah gabungan dari berbagai komponen media seperti film, gambar, suara, musik, teks, lagu, animasi dan lain sebagainya. Sudah sangat banyak bahwa masyarakat umum menggunakan fasilitas digital seperti telepon pintar. Penggunaan telepon pintar sangat memudahkan pertukaran data termasuk data multimedia. Dengan murah nya harga kuota internet

maka telepon pintar tidak hanya sekedar untuk telepon atau mengirim teks, tetapi juga sudah banyak digunakan untuk menonton film, bertukar film pendek dan lain sebagainya. Berbagai perangkat lunak dapat digunakan untuk mengolah pembuatan film (Agus & Wijaya, 2007).

Perkembangan tersebut harus diantisipasi sejak awal sekolah, bukan dari perguruan tinggi saja. Hanya saja keterbatasan sekolah dalam mengantisipasi perkembangan tersebut perlu ditindaklanjuti (Liantoni, Rosetya, Rizkiana, Farida, & Hermanto, 2018). Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan para siswa dalam hal multimedia adalah dengan adanya pelatihan-pelatihan tambahan. Terkadang pelatihan tidak hanya untuk para siswa tetapi juga guru-guru sekolah (Ahmad Yusuf, Bakhtiar, Kumullah, & Tayyibu, 2021; Arief, Nugroho, & Himawati, 2021; Nursalam, Suardi, & Muhajir, 2021). Penggunaan berbagai komputer dapat meningkatkan kemampuan dalam berbagai bidang, apalagi jika dibarengi dengan penggunaan multimedia interaktif dalam sistem pengajarannya (Wijaya, 2019a). Penerapan multimedia interaktif sudah cukup banyak digunakan dalam sistem pengajaran jarak jauh (Astuti, 2019). Dampak penerapan multimedia interaktif terhadap pembelajaran sangat baik (Wijaya, 2019b).

Institusi pendidikan dengan level SMA di Bandung yaitu SMAK 2 BPK Penabur Bandung berupaya mewujudkan visi dan misi yang diembannya. Berbagaaai cara untuk mewujudkan visi misi yang hendak dicapai, salah satunya dengan penyediaan sarana dan prasarana yang sesuai perkembangan teknologi SMAK 2 BPK Penabur Bandung selalu menjadi sekolah yang mampu menggali bakat, minat siswa-siswanya tetapi bersifat menyenangkan. Pengembangan potensi diri siswa-siswa secara utuh selalu dilakukan untuk memahami panggilan hidupnya dengan menjalani hidup sesuai rencana Tuhan.

Universitas Kristen Maranatha Bandung (UKM) adalah institusi pendidikan di level perguruan tinggi di Bandung yang menjalankan tridarma pendidikan yang terdiri dari pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Komputer di Universitas Kristen Maranatha telah sering memberikan berbagai pelatihan di bidang komputer untuk para siswa SMA (Wijaya, Tanubrata, Lehman, Wong, & Tianda, 2021; Yapinus et al., 2021).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan film "Indie Movie" kepada para siswa SMAK 2 BPK Penabur Bandung. Pengabdian ini mempunyai target agar para siswa memiliki kemampuan membuat film dimulai dari perencanaan sampai dapat menghasilkan suatu karya yang baik.

2. METODE

Dalam pelatihan ini ditargetkan para siswa dari SMAK 2 BPK Penabur Bandung sebagai peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan pembuatan film "Indie Movie" untuk para siswa SMAK 2 BPK Penabur Bandung ini menggunakan dana Universitas Kristen Maranatha Bandung. Kebutuhan pelatihan seperti instruktur dan materi untuk kegiatan Pengabdian ini dilakukan oleh Program Studi Sistem Komputer. Metoda pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan sistem jarak jauh dengan menggunakan aplikasi google meet.

Kegiatan pelatihan peningkatan pembuatan film "Indie Movie" ini direncanakan sebagai berikut:

1. Membahas materi pelatihan pembuatan film "Indie Movie" oleh antara pihak SMAK 2 BPK Penabur Bandung dan pihak Program Studi Sistem Komputer Universitas Kristen Maranatha.
2. Pembuatan materi pelatihan pembuatan film "Indie Movie" oleh dosen-dosen di Program Studi Sistem Komputer.
3. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebanyak delapan kali yaitu pada:
 - a. 30 September 2021
 - b. 7 Oktober 2021
 - c. 14 Oktober 2021
 - d. 21 Oktober 2021
 - e. 28 Oktober 2021
 - f. 4 November 2021

- g. 11 November 2021
- h. 18 November 2021.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan materi pelatihan telah diputuskan bahwa pelatihan dilakukan delapan kali pertemuan. Adapun isi materi pelatihan ini adalah sebagai berikut:

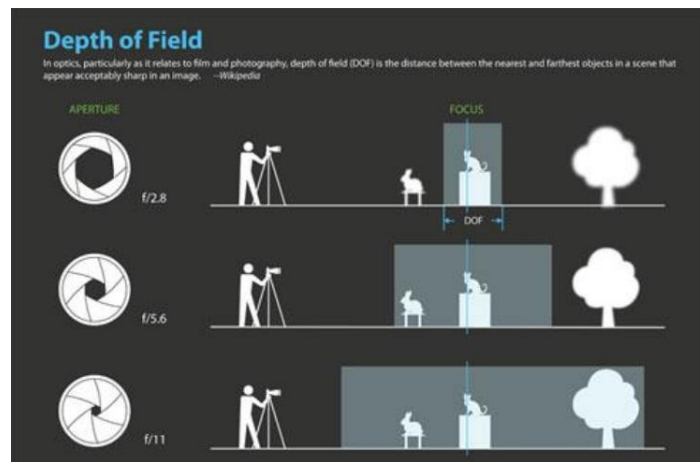
1. *Exposure* yang terdiri dari teknik pengambilan gambar, pengaturan dasar kamera, *exposure triangle*, *aperture*, *shutter speed*, *depth of field*, ISO)
2. *Frame* kamera
3. Teknik Pengambilan Gambar 1
4. Teknik Pengambilan Gambar 2
5. Teknik Pengambilan Gambar 3
6. Dasar Pencahayaan 1
7. Dasar Pencahayaan 2
8. Proyek

Sesuai dengan hasil pertemuan SMAK BPK 2 Penabur dan Universitas Kristen Maranatha, maka setiap pertemuan pelatihan pembuatan film "Indie Movie" berdurasi berkisar 90 menit – 120 menit. Hal ini tergantung pada banyaknya materi pelatihan yang diberikan. Pelatihan diberikan dalam sistem jarak jauh dengan menggunakan aplikasi google meet. Gambar 1 merupakan tampilan dari proses pelatihan jarak jauh.



Gambar 1. Tampilan proses pelatihan menggunakan google meet.

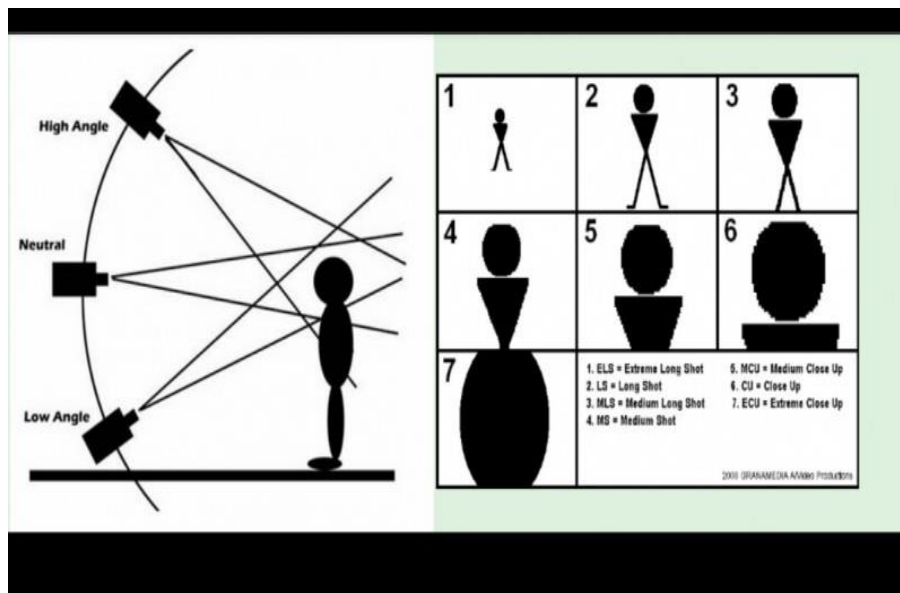
Pada pertemuan pertama, peserta pelatihan mendapatkan pemahaman-pemahaman mendasar seputar proses pengambilan gambar pada kamera. Terutama dalam pencahayaan yang diterima oleh kamera, sampai dengan objek yang dibidik dapat berhasil terekam oleh kamera. Diharapkan peserta pelatihan dapat memahami begitu penting peran cahaya pada pengambilan gambar. Selain itu, diharapkan peserta pelatihan dapat memahami komponen apa saja yang mempengaruhi hasil penangkapan gambar. Gambar 2 merupakan contoh tampilan materi pertemuan pertama tentang *exposure*.

Gambar 2. Tampilan materi tentang *exposure*

Pada pertemuan kedua, peserta pelatihan mendapatkan penjelasan seputar perkembangan kamera yang berhasil menangkap moment berupa gambar hingga kemudian dapat menangkap moment berupa video. Selain itu untuk menyempurnakan sebuah video, perlunya memahami konsep frame pada kamera seperti terlihat pada Gambar 3.

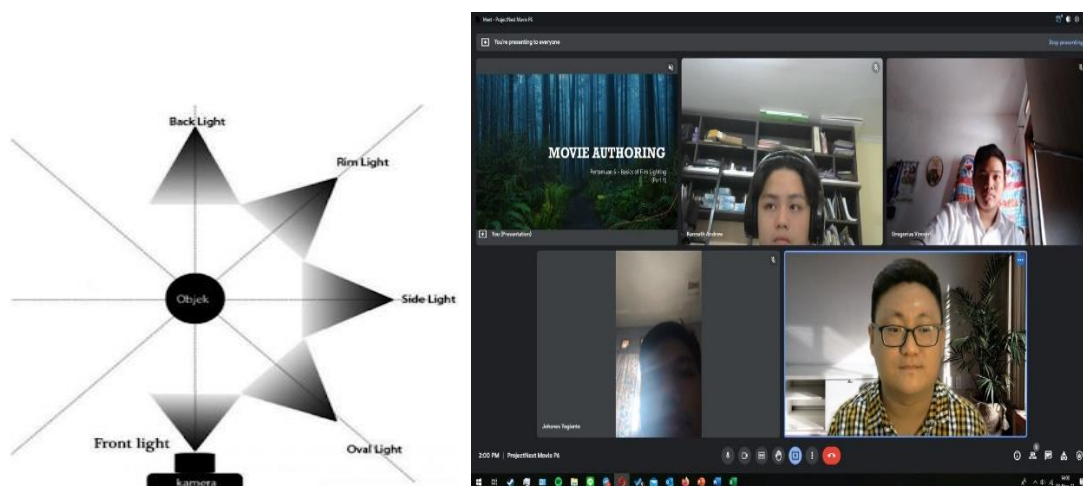
Gambar 3. *frame* kamera

Pada pertemuan ketiga sampai sampai dengan pertemuan kelima membahas tentang teknik pengambilan gambar, seperti pada Gambar 4. Pada pertemuan ketiga, peserta pelatihan mendapatkan penjelasan seputar teknik dalam pengambilan gambar maupun video. Selain pentingnya pencahayaan dalam pengambilan gambar maupun video, peran *focal length* juga berpengaruh cukup signifikan terhadap pengambilan gambar. Selain itu dijelaskan juga pengambilan gambar seperti apa yang berfungsi serta dapat menimbulkan kesan pada hasil gambar maupun video yang ditampilkan nantinya. Pada pertemuan keempat, peserta pelatihan akan mendapat penjelasan, komposisi objek pada *frame* serta posisi dalam pengambilan gambar, memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan yang ingin dicerminkan dari gambar maupun video yang dihasilkan. Sehingga penonton akan mendapatkan kesan yang jauh lebih baik dalam menikmati hasil karya tersebut. Pada pertemuan kelima, peserta pelatihan mendapatkan penjelasan seputar, bagaimana kamera bergerak yang akan berpengaruh pada kesan hingga alur berjalannya cerita pada sebuah video maupun film. Bergeraknya kamera dapat membubuhi kesan yang lebih mendalam pada sebuah moment yang ditangkap dan ditayangkan kembali pada penonton. Selain itu, teknologi dalam pergerakan kamera tersebut menjadi sangat membantu. Sehingga dirasa perlu untuk membahas, peran peralatan yang digunakan dalam menggerakkan kamera.



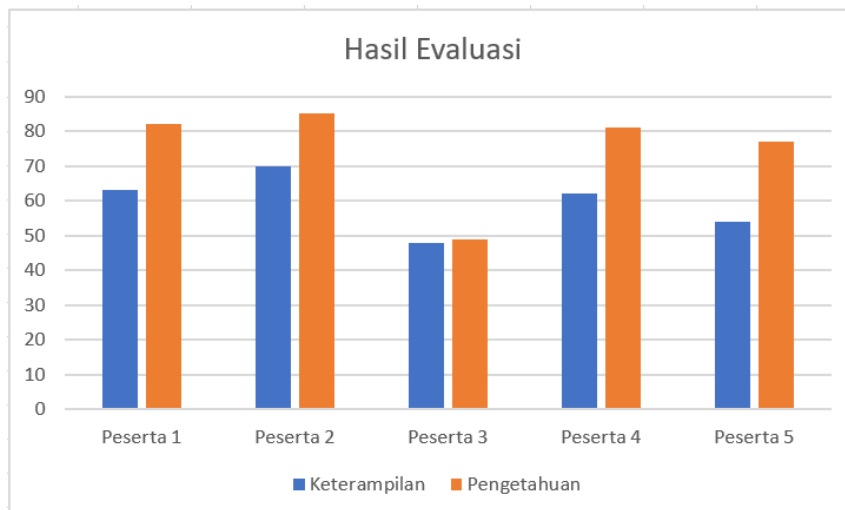
Gambar 4. Teknik pengambilan gambar

Pada pertemuan keenam dan ketujuh dibahas tentang pencahayaan seperti pada Gambar 5. Pada pertemuan enam, peserta pelatihan mendapatkan penjelasan seputar pencahayaan pada perfilman. Seperti yang dijelaskan pada pertemuan pertama, bahwa pencahayaan menjadi factor terpenting dalam pengambilan gambar maupun video. Pada pertemuan ini pendalaman penggunaan pencahayaan semakin mendalam untuk lebih menonjolkan peran yang disorot. Sehingga perlu adanya pemahaman pencahayaan utama seperti apa saja yang diperlukan dalam pengambilan gambar maupun video. Pada pertemuan ketujuh, peserta pelatihan mendapatkan penjelasan seputar fungsi dan jenis masing-masing dari ragam pencahayaan. Tidak hanya itu, jarak kamera terhadap obyek, jarak kamera dan obyek terhadap background, serta jarak pencahayaan terhadap obyek, dapat memberikan kesan yang berbeda meskipun background, obyek, maupun pencahayaannya sama. Kemudian penjelasan disempurnakan dengan ragam pencahayaan yang dipadukan dengan kemajuan teknologi saat ini.



Gambar 5. Kegiatan pelatihan teknik pencahayaan

Pada pertemuan kedelapan, dilakukan pengujian pemahaman peserta dalam sebuah test. Pengetesan dilakukan dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Evaluasi pengetahuan diberikan dalam bentuk pertanyaan soal, sedangkan evaluasi keterampilan diberikan dalam bentuk praktek suatu pembuatan film.



Gambar 6. Hasil evaluasi pelatihan

Sebagian besar peserta mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Hal ini mencerminkan daya tangkap peserta pada materi yang disampaikan cukup terserap dengan baik seperti terlihat pada Gambar 6. Gambar 7 menunjukkan hasil rekapitulasi dari pelatihan yang diberikan.

RUANG/BAK/002/FM/BAA

BERITA ACARA KULIAH

UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA BANDUNG

FAKULTAS/JURUSAN/PRODI : TEKNIK / SISTEM KOMPUTER
KODE MK / MATA KULIAH : - / Movie Authoring
NAMA DOSEN : Pin Panji Yapius, S.T., M.T.
HARI/WAKTU : Kamis / 13.00 - 14.30

SEMESTER : REGULER GANJIL 2021/2022

SKS : -

RUANG :

PERTEMUAN KE	TANGGAL	WAKTU		JUMLAH MAHASISWA	MATERI POKOK BAHASAN
		MASUK	KELUAR		
1	30 Sep 2021	13:00	14:40	4	Exposure
2	7 Okt 2021	13:00	14:40	4	Frame Kamera
3	14 Okt 2021	13:00	14:40	5	Teknik Pengambilan Gambar Part 1
4	21 Okt 2021	13:00	14:40	4	Teknik Pengambilan Gambar Part 2
5	28 Okt 2021	13:00	14:40	5	Teknik Pengambilan Gambar Part 3
6	4 Nov 2021	13:00	14:40	4	Basics of Film Lighting (Part 1)
7	11 Nov 2021	13:00	14:40	4	Basics of Film Lighting (Part 2)
8	18 Nov 2021	13:00	14:40	5	Test Movie

Gambar 7. Rekapitulasi hasil pelatihan

4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan film “Indie Movie” bagi para siswa SMAK 2 BPK Penabur telah dilaksanakan pada tanggal 30 September 2021 sampai dengan 18 November 2021. Materi pelatihan adalah tentang pembuatan film exposure, frame kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan. Lalu pada pertemuan terakhir dilakukan evaluasi pengukuran tingkat daya serap pelatihat. Berdasarkan hasil evaluasi setiap pertemuan pelatihan didapatkan rata-rata daya serap peserta pelatihan yang lebih dari 75%. Pelatihan dapat ditingkatkan lebih lanjut dengan pembuatan film “Indie Movie” dengan skenario yang lebih baik dan durasi yang lebih panjang lagi.

5. SARAN

Pelatihan ini memberikan rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi akhir yang berupa pengetahuan dan keterampilan. Ternyata terdapat beberapa siswa yang sangat antusias dan mahir dalam praktek pembuatan film. Oleh karena itu direkomendasikan untuk mendapat pelatihan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan dan antusias jika hendak melanjutkan pendidikan tinggi dalam bidang sinematografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Maranatha Bandung yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, P., & Wijaya, M. C. (2007). Pengolahan Citra Digital menggunakan Matlab. In *Informatika, Bandung*.
- Ahmad Yusuf, Bakhtiar, M. I., Kumullah, R., & Tayyibu, K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Animasi Flash Bagi Guru Sekolah Dasar. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 4771–477. <https://doi.org/10.31100/matappa.v4i3.1123>
- Arief, R., Nugroho, W., & Himawati, D. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Online Pembuatan Video Pembelajaran Berpotensi HKI. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 53–66. <https://doi.org/10.31960/caradde.v4i1.878>
- Astuti, I. A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Guru. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114. <https://doi.org/10.30738/ad.v2i2.2872>
- Liantoni, F., Rosetya, S., Rizkiana, R., Farida, F., & Hermanto, L. A. (2018). Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital. *Publikasi Pendidikan*, 8(2), 109–113. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5618>
- Nursalam, N., Suardi, S., & Muhajir, M. (2021). Pemberdayaan Guru Melalui Literasi Digital Berbasis Quick Response Code. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 385–395. <https://doi.org/10.31100/matappa.v4i3.1183>
- Sri Ayem, Putry, N. A. C., Fathiyannida, S., & Anisa, D. A. N. (2021). Strategi Pemasaran Online Bagi Masyarakat dusunkamijoro. *Abdimas Dewantara*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.30738/ad.v4i1.5949>
- Widayat, E., Pamudi, P., & Mardiana, N. (2021). Pengembangan Sarana Promosi Melalui Web di UMKM Ondomohen Pack. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1), 168–177. <https://doi.org/10.29407/ja.v5i1.14537>
- Wijaya, M. C. (2019a). Perancangan Pembelajaran Fisika Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat Mahasiswa terhadap Mata Kuliah Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i1.928>
- Wijaya, M. C. (2019b). The Impact of Using Multimedia Interactive Based for Learning Media on Teacher and Student Communication in Bandung. *Journal Pekommas*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2019.2040106>
- Wijaya, M. C., Tanubrata, M., Lehman, A. S., Wong, H., & Tianda, A. (2021). Pelatihan Merakit Komputer Untuk Panti Sosial Asuhan Anak (PSAA) Darul Inayah. 4(51), 285–292. <https://doi.org/10.31960/caradde.v4i2.1007>
- Yapinus, P. P., Karsten, L., Bayu P., E. F. S., Kesumah, G. G. T., Parera, R. Z. A., & Anderson, R. (2021). Service Learning to Increase Utilization of X Video Editing Software Features within Limited Facilities for the Youth of Gereja Kristen Pasundan Cideres. *Journal of Innovation and Community Engagement*, 1(2), 121–137. <https://doi.org/10.28932/jice.v1i2.3373>