

Pelatihan Produksi Film “Merangkai Cerita dalam Sinema” untuk Siswa-siswi SMA/K se-Bali

**Epriliana Fitri Ayu Pamungkas¹, Ngakan Putu Darma Yasa², Dwi Novitasari³,
I Made Denny Chrisna Putra⁴**

Program Studi Informatika, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia^{1,2,3}

Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Bali⁴

e-mail: eprilianaayu@instiki.ac.id¹, darma.yasa@instiki.ac.id²,
novita.saridwi@instiki.ac.id³, dennychrisna@isi-dps.ac.id⁴

Abstrak

Industri film saat ini berkembang begitu pesat karena didukung oleh teknologi yang canggih. Namun, merancang sebuah film perlu dipahami bahwa ada banyak tahapannya, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan target. Generasi saat ini begitu kreatif dalam membuat konten-konten yang menarik seperti film dokumenter, video aktivitas sehari-hari dan iklan produk. Maka dari itu, generasi ini perlu dibimbing agar tetap konsisten dalam menghasilkan karya. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada anak-anak SMA/SMK seluruh Bali dalam merancang film. Metode yang diterapkan dalam pelatihan merancang film ini adalah dengan mengadakan workshop. Materi yang diberikan adalah berkaitan dengan teori perfilman, tahapan merancang film, dan target yang akan dituju serta praktek secara langsung. Luaran pengabdian adalah film dari peserta yang dilombakan serta diunggah di *Youtube*. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan teknik membuat film yang terlihat dari keikutsertaan mereka dalam lomba dan mengunggah hasil karyanya di *Youtube*.

Kata Kunci: *Teknologi, Film, Kreativitas, Pelatihan.*

Abstract

The film industry is currently growing rapidly, largely due to the support of advanced technology. However, creating a film involves multiple stages to produce a product that meets the desired target. The current generation is highly creative in producing engaging content, such as documentaries, vlogs about daily activities, and product advertisements. Therefore, this generation requires guidance to maintain consistency in producing quality works. The purpose of this community service is to provide assistance to high school students in film design. The training method involves organizing a workshop. The training covers film theory, the stages of film design, and target audience analysis, followed by hands-on practice. The expected outcome is a film produced by each participant, which will be showcased through a competition and uploaded on *Youtube*. The training's outcome demonstrates that participants can apply film-making techniques, as evident from their active participation in the competition and uploads on *Youtube*.

Kata Kunci: *Technology, Film, Creativity, Training.*

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat serta memberikan pengaruh signifikan pada bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari proses memanfaatkan *e-learning* yang semakin banyak pada dunia pendidikan. Jaman moderen sekarang ini, banyak berkembang *platform* yang dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menjadi pertimbangan untuk guru sebagai tenaga pendidik agar siap menerima perubahan digital. Menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran dapat berupa program *audio*, video, acara televisi edukasi dan jejaring sosial. Penerapan *e-learning* pada proses belajar mengajar dijelaskan dalam permendikbud No 69 Tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA, bahwa kurikulum 2013 menuntut tenaga pendidik agar menerapkan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran (Arifin, 2021).

Saat ini beraneka ragam konten *audio* visual telah berkembang seiring pengaruh teknologi yang semakin canggih, khususnya film yaitu salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi. Film merupakan rangkaian gambar bergerak yang memiliki alur cerita. Keberadaan film secara utama sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, baik yang bersifat informatif, edukatif, ataupun persuasif. Proses digitalisasi memungkinkan setiap pengguna media untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang konten informasi yang akan dipublikasikan. Tidak hanya dalam segi perangkat saja, digitalisasi media juga bergerak dan berdampak pada informasi yang ingin disampaikan. Melalui kemasan *online platform*, serta didukung internet sebagai perangkat pembantu untuk mempermudah akses, digitalisasi media tidak hanya membahas tentang sarana media saja, namun juga merujuk pada cara sebuah konten yang dipublikasikan dapat diterima dengan baik oleh penikmat (Rhesa Zuhriya Briyan Pratiwi; Eny Susilowati; DKK, 2022).

Film merupakan suatu karya *audio* dan visual yang difungsikan untuk menyampaikan berbagai informasi kepada khalayak umum melalui media cerita. Film juga bisa diartikan sebagai karya seni budaya yang merupakan media komunikasi serta dirancang atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara kemudian dapat ditayangkan. Perancangan film dilewati dengan beberapa tahapan yaitu dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Kreativitas seorang produser film sangat penting untuk mendukung hasil karya sesuai dengan target yang dituju. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari teknik-teknik pembuatan film yang kreatif dan menarik serta memikat perhatian penonton (Putri, 2025).

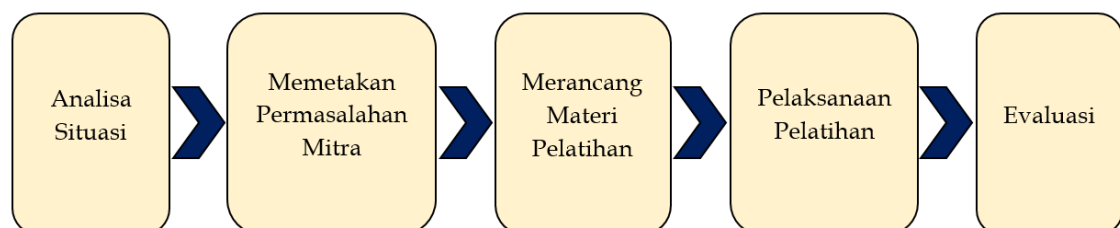
Film adalah sebuah media komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, edukasi, persuasif, mempengaruhi serta menghibur. Film menampilkan *audio* dan visual yang membuat penontonnya lebih menikmati alur cerita. Meskipun berbeda pendekatan, film memiliki sebuah target, yaitu menarik perhatian penonton dengan rangkaian masalah dan cerita dalam film. Berdasarkan durasinya, film memiliki beberapa jenis yaitu, film

pendek dan panjang. Film pendek mudah tersebar cepat melalui media *online* karena teknologi informasi yang canggih. Film pendek adalah film yang memiliki durasi singkat di bawah 60 menit dengan cerita cenderung lebih pendek. Durasi film pendek membuat pencipta film lebih spesifik dalam memilih materi setiap pengambilan video yang ditampilkan sehingga memiliki informasi (Prasetyo, 2022).

Generasi muda jaman sekarang begitu kreatif dalam merancang sebuah karya yang berkaitan dengan teknologi seperti desain, animasi, video iklan dan film. Hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi yang canggih, kemudahan akses terhadap informasi yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan ide dan kolaborasi sesama komunitas. Generasi muda saat ini memiliki peranan dalam perkembangan dunia film sebagai kreator maupun penikmat. Jaman sekarang banyak bermunculan konten kreator muda yang menunjukkan karya mereka lewat sosial media dengan berbagai jenis seperti video sinematik, tutorial, iklan dan film. Maka dari itu perlu pendampingan lebih untuk memastikan bahwa mereka tetap menghasilkan karya secara konsisten dengan ide dan cerita yang kreatif. Selain itu juga pendampingan secara langsung diperlukan agar generasi muda khususnya siswa SMA/SMK lebih memahami tentang tahapan dalam merancang sebuah film. Untuk mewujudkan hal tersebut, PT. Sinemedia Kreatif Bali bekerjasama dengan beberapa dosen INSTIKI dan Institut Seni Indonesia Bali, khususnya yang sesuai dengan bidangnya yaitu film atau videografi. Sinemedia Kreatif Bali merupakan sebuah perusahaan kreatif yang bergerak dibidang film dan beralamat di Banjar Nyuh Kuning, Gianyar, Bali. Kegiatan pendampingan merancang film ini diadakan di Hotel Royal Casa Ganesha Ubud, Gianyar, Bali yang diikuti oleh siswa SMA/K seluruh Bali. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjaga dan mengembangkan potensi generasi muda, khususnya dalam bidang film dengan cara memberikan pelatihan secara langsung.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pendampingan secara langsung tentang materi perancangan film. Pelatihan di Hotel Royal Casa Ganesha Ubud, Gianyar, Bali dengan pihak PT. Sinemedia Kreatif Bali berjudul "Pelatihan Produksi "Film: Merangkai Cerita Dalam Sinema" Khusus Untuk Siswa/I SMA/K Seluruh Bali" dilaksanakan melalui beberapa tahapan seperti gambar 1 tahapan pengabdian di bawah, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Pelatihan

1. Menganalisa Situasi

Sebelum melaksanakan pelatihan, tahap pertama yaitu menganalisa situasi dengan metode wawancara bersama Direktur PT. Sinemedia Kreatif Bali yaitu Bapak Putu Aditya Nugraha Pucangan. Hasil wawancara tersebut adalah informasi bahwa beliau ingin mengadakan pelatihan perancangan film untuk generasi muda Bali yaitu khususnya siswa SMA/K. Kegiatan ini diadakan untuk mendukung dan memberikan pemahaman lebih terkait dunia film serta implementasinya. Saat ini, banyak konten kreator berasal dari kalangan anak muda yang kreatif serta karyanya terunggah di sosial media. Kreativitas generasi muda tersebut perlu dibimbing agar lebih konsisten dalam berkarya serta berguna untuk dirinya dan lingkungan sekitarnya.

2. Memetakan Permasalahan Mitra

Generasi muda saat ini bergitu kreatif untuk merancang sebuah karya dikarenakan juga akses serta teknologi yang sangat mendukung seperti internet, aplikasi edit video dan kemudahan informasi. Namun hasil karya tersebut perlu ditingkatkan kembali sesuai dengan kaidah dan tahapan dalam perancangan film, agar informasi yang disampaikan dapat dinikmati dan sesuai dengan target penonton.

3. Merancang Materi Pelatihan

Pelatihan ini menggunakan aplikasi editing video yang sudah terinstal pada *handphone* masing-masing peserta atau boleh juga menggunakan aplikasi yang ada di laptop. Dari analisa situasi dan pemetaan permasalahan, dapat dirancang materi yang berkaitan dengan pengenalan jenis film, tahapan membuat film, merancang sinopsis dan *script* film serta mengimplementasikan pada *software* pengolah video. Materi pelatiba dirancang dalam bentuk *slide powerpoint* dan dibagikan kepada peserta diakhir sesi.



Gambar 2. Materi Pelatihan

Pada materi pelatihan juga diberikan pemahaman tentang sinematografi, *storytelling* dan edukasi film. Sinematografi merupakan sebuah ilmu terapan yang membahas tentang teknik mengambil dan menggabungkan gambar menjadi susunan yang mampu menyampaikan pesan atau tujuan tertentu. Untuk mengambil atau menggambar sebuah gerakan dengan cahaya diperlukan alat berupa kamera. Sebuah film tidak bisa menjadi karya seni yang indah jika

tidak menerapkan teknik sinematografi. Sinematografi yaitu teknik pengambilan gambar, gerakan pada gambar, pengaturan pencahayaan dan komposisi gambar yang ingin dihasilkan. (Yudhi David Ricardo Panjaitan, 2022)

Storytelling merupakan sebuah keterampilan dalam bercerita atau merancang narasi yang akan diimplementasikan ke bentuk film. *Storytelling* dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk mengembangkan daya kreativitas dan serta imajinasi dalam membuat cerita. *Storytelling* bisa disampaikan melalui bercerita dengan intonasi nada yang sesuai, bernyanyi atau berbentuk video seperti film. (Aqiella Salsa Fadia Hayya, 2022). Kemampuan dalam mengemas cerita yang bagus akan menghasilkan laur cerita yang menarik dan mampu dicerna oleh *audiens* atau target yang diinginkan.

Pemanfaatan sinema pada proses pembelajaran merupakan hal yang perlu dikembangkan dengan menggunakan perangkat pembelajaran berupa film atau sinema. Penerapan media berbasis audio dan visual, menjadi bentuk alat pembelajaran yang melibatkan teknologi dan sudah menjadi bagian kemajuan serta perkembangan ilmu pengetahuan. Sinema edukasi merupakan pendekatan moderen sebagai alat bantu untuk mendukung proses pendidikan dan perkembangan pribadi. (Firda Iasya, Akram, 2024)

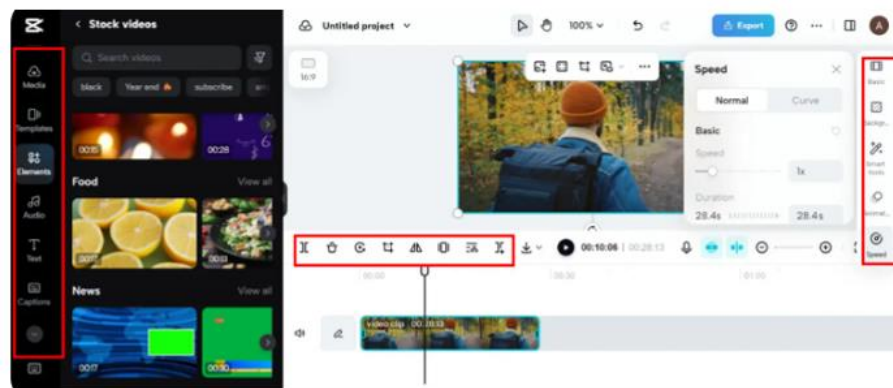
4. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini Hotel Royal Casa Ganesha Ubud, Gianyar, Bali dengan pihak PT. Sinemedia Kreatif Bali. Kegiatan ini diampu oleh 4 dosen dan pesertanya melibatkan seluruh siswa SMA/K seluruh Bali. Pengabdian ini dilaksanakan selama 5 hari tanggal 7- 11 Februari tahun 2024. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pendampingan secara langsung tentang teori film, tahapan merancang film, promosi, menyesuaikan target penonton dan distribusi. Para peserta dapat menggunakan aplikasi yang ada pada *hanphone* atau laptop yang sudah dibawa masing-masing.

Pada pengabdian ini diterapkan IPTEKS berupa pemanfaatan aplikasi editing video yang bisa diinstal pada *handphone* masing-masing peserta seperti *Cap Cut*, *VN*, *Kinemaster* dan *Canva web*. Beberapa aplikasi tersebut bisa digunakan dengan cara gratis dan dapat mempermudah proses kreatif peserta yang terkendala *software*. Penggunaan *software Cap Cut*, *VN*, *Kinemaster* dan *canva web* ini dipilih karena memiliki kemudahan dalam proses edit video serta menyediakan banyak *template* serta animasi yang bisa diterapkan secara langsung oleh peserta pelatihan.

Capcut adalah *software* yang berfungsi untuk edit video yang bisa diaplikasikan pada *handphone* serta sudah menjadi salah satu aplikasi terpopuler di *Play Store*. *Capcut* memiliki fitur yang lengkap dalam pengolahan video dan banyak diterapkan oleh *youtuber*. *Capcut* dapat dimanfaatkan untuk mengedit film, namun *Capcut* juga dapat digunakan untuk membuat animasi digital dalam memenuhi kebutuhan belajar *online*. *CapCut* dapat membantu creator dengan

tingkat pengalaman berbeda dalam melakukan edit video secara mudah dengan hasil konten yang berkualitas (Perbawa, 2024).



Gambar 3. Penerapan Capcut

Sumber: <https://www.capcut.com/id-id/resource/capcut-app-download>

KineMaster merupakan *software* yang biasa digunakan untuk pengolahan video dan bisa diimplementasikan pada *handphone* dan laptop secara gratis. Kinemaster dilengkapi fitur menarik yang dapat diterapkan dalam editing video. Selain itu, editing video menggunakan Kinemaster dapat dipercepat sesuai dengan keinginan sehingga menjadikan aplikasi ini layak untuk diinstal. Kinemaster dilengkapi dengan efek pencahayaan, audio, teks, project, tema, dan editing text (Saputri, 2022).



Gambar 4. Penerapan Kinemaster

Sumber: <http://rinus91.blogspot.com/2017/05/cara-mudah-edit-video-dengan-aplikasi.html?m=1>

5. Evaluasi

Sebagai proses evaluasi, PT. Sinemedia Kreatif Bali mengadakan lomba film yang diunggah di sosial media masing-masing salah satunya akun Youtube. Film yang dirancang menyesuaikan dengan ide dan script yang sudah disiapkan ketika mengikuti pendampingan secara langsung dalam pelatihan. Durasi film yang diunggah adalah 5-15 menit. Kategori durasi 5-15 menit termasuk ke dalam film pendek. Film pendek merupakan sebuah film dengan durasi waktu kurang dari 60 menit atau bisa kurang dari 10 menit. Film pendek mempunyai karakteristik yang berbeda dengan film berdurasi panjang. Film pendek dapat memberikan kebebasan bagi para perancangannya sehingga hasilnya sangat beragam. (Ahmad, 2021). Tujuan penilaian dengan cara mengadakan lomba ini,

agar peserta lebih semangat untuk merancang karya sesuai dengan versi terbaik mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan ini dimulai dari melakukan diskusi kecil dengan tim dosen pengabdian yang dilaksanakan di Kampus INSTIKI. Diskusi dilakukan terkait menentukan tema pelatihan, tempat pelatihan dan teknis pelatihan. Hal ini dilakukan agar persiapan lebih detail terkait materi pratikum dan pelaksanaan di lapangan.

Sebelumnya, sudah dilaksanakan wawancara dengan Bapak Putu Aditya Nugraha Pucangan yang merupakan direktur PT. Sinemedia Kreatif Bali. Hasil dari wawancara didapat permasalahan yang dihadapi adalah banyak generasi muda saat ini yang berkembang karirnya lewat pengembangan media informasi melalui video. Namun, kreativitas tersebut perlu dijaga agar tetap konsisten dalam menghasilkan karya yang lebih bervariasi. Generasi muda harus ditanamkan tahapan-tahapan dalam perancangan sebuah film agar sesuai dengan target yang dituju serta menyesuaikan tema yang akan diimplementasikan. Maka dari itu perlu dilaksanakan pendampingan secara langsung untuk menanamkan konsep yang benar dalam dunia film, sehingga informasi yang disampaikan dapat dicerna oleh penikmat. Maka dari itu dari tim dosen INSTIKI dan Institut Seni Indonesia Bali melaksanakan pengabdian pelatihan "Produksi Film "Merangkai Cerita Dalam Sinema".

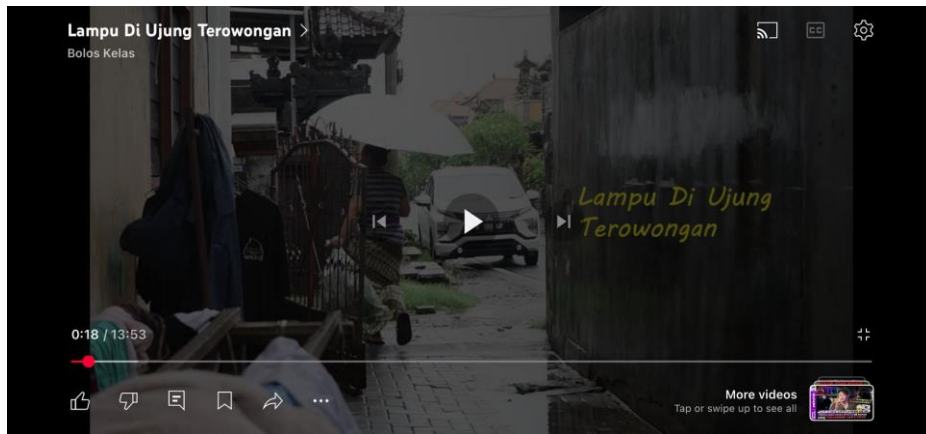
Tahap berikutnya dari kegiatan ini adalah membuat rancangan materi. Rancangan ini dibuat tentunya digunakan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan dan memudahkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Adapun rancangan materi yang dibuat adalah berupa pengenalan tentang film, tahapan membuat film, mengolah video *audio*, mengolah gambar, menambahkan elemen, mengatur kamera, menyimpan, dan mengunggah *file*. Selain praktek secara langsung, materi juga disiapkan berupa *slide* presentasi. Selain itu diajarkan tentang sinematografi, *storytelling* dan fungsi film.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan langsung di Hotel Royal Casa Ganesha Ubud, Gianyar, Bali. Peserta pelatihan ini diikuti oleh siswa/i SMA/K se-Bali. Kegiatan ini diampu oleh 4 dosen dan dilaksanakan selama 5 hari tanggal 7-11 Februari tahun 2024. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pendampingan secara langsung tentang teori film dan praktek perancangan. Penjelasan materi dimulai dari pemahaman tentang film, fungsi film, pemahaman tentang cara merancang film serta tahapannya, *software* pengolah video, sinematografi, *storytelling* serta latihan merancang film, dan membuat konten yang lain.



Gambar 5. Foto Pelatihan dan Diskusi

Pada gambar 5 di atas merupakan beberapa dokumentasi terkait dengan metode ceramah dan diskusi sebelum melaksanakan praktek. Setelah dilaksanakan pendampingan secara langsung, peserta pelatihan wajib mengunggah hasil karya dengan mengikuti lomba film yang diadakan oleh PT. Sinemedia Kreatif Bali.



Gambar 6. Contoh hasil karya film



Gambar 7. Foto Bersama perwakilan siswa/I

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Produksi Film “Merangkai Cerita Dalam Sinema” Untuk Siswa/i SMA/K Seluruh Bali”” dilaksanakan mulai dari tanggal 7 - 11 Februari 2024. Pelatihan ini memberikan materi berkaitan dengan teori tentang film, tahapan merancang film, *storytelling*, sinematografi, praktek mengambil video, *software* pengolah video. Peserta pelatihan merupakan perwakilan dari seluruh siswa/I SMA/K di bali. Semua peserta mampu mengikuti pelatihan dengan baik dan bisa berkreasi. Peserta mampu menghasilkan karya film dengan diunggah langsung di Youtube untuk mengikuti lomba yang diadakan oleh PT. Sinemedia Bali Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, V. E. dan A. (2021). Perancangan Film Pendek Yang Berjudul “ASK MYSELF.” *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 4(2). Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense/article/view/5425>
- Aqiella Salsa Fadia Hayya, H. (2022). Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan Video Terhadap Tingkat Keterampilan Menuulis Cerita Pendek Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo Tuban. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*, 10.
- Arifin, A. N. dkk. (2021). *Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa*. Universitas Negeri Makassar. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748/12964>
- Firda Iasya, Akram, S. A. (2024). Pengaruh Media Sinema Edukasi terhadap Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2).
- Perbawa, H. A. S. S. W. N. D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5. Retrieved from <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171/2202>
- Prasetyo, A. A. W. L. M. E. (2022). Perancangan Film Pendek Sebagai Media Informasi Mengenai Strategi Alternatif Mengembangkan Usaha Micro Kecil Menengah. *Jurnal Desain Universitas Indraprasta*, 10.
- Putri, B. C. O. S. S. A. A. (2025). Pelatihan Pembuatan Video / Film Pendek Untuk Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah Di Pontianak. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6. Retrieved from <https://jabbb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/1648/746>
- Rhesa Zuhriya Briyan Pratiwi; Eny Susilowati; DKK. (2022). Berkarya Melalui Film: Pendampingan Pembuatan Film Pendek Bagi Siswa Madrasah Aliyah. *Transformatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3. Retrieved from <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/transformatif/article/view/5445/2031>
- Saputri, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SD 03 Koto Pulai. *Jurnal TEKNODIK*, 26.

Yudhi David Ricardo Panjaitan, N. H. (2022). Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite. *Journal of Information System and Technology*, 3.