



**PRAKTIKI MULTIMEDIA DAN EDUKATOR PERFILMAN DI
MADRASAH ALIYAH BILINGUAL AL-AMANAH SIDOARJO**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi

D4 Produksi Film dan Televisi

Oleh:

Mahesa Rifqi Satya

22510160008

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

**PRAKTISI MULTIMEDIA DAN EDUKATOR PERFILMAN DI
MADRASAH ALIYAH BILINGUAL AL-AMANAH SIDOARJO**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan KERJA PRAKTIK



Disusun oleh:

Nama : Mahesa Rifqi Satya
NIM : 22510160008
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PRAKTISI MULTIMEDIA DAN EDUKATOR PERFILMAN DI MADRASAH ALIYAH BILINGUAL AL-AMANAH SIDOARJO

Laporan KERJA PRAKTIK oleh:

Mahesa Rifqi Satya

NIM: 22510160008

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 11 Februari 2025

Disetujui:

Pembimbing

Penyelia

Sutikno, S.kom., M.Sn.

NIDN. 0718117501



Siti Septiana, S.Pd

Koordinator Lingkar Media

Mengetahui,

Kaprodi Fakultas Desain dan Industri Kreatif



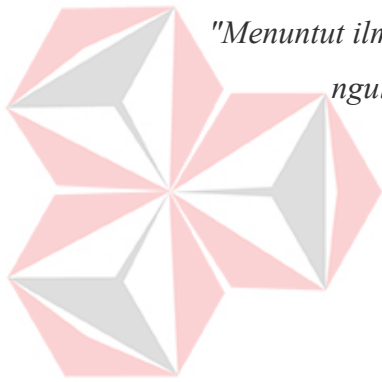
Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS

Dinamika

Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN. 0704017701

LEMBAR MOTTO



*"Menuntut ilmu adalah takwa, menyampaikan ilmu adalah ibadah, mengulang-
ngulang ilmu adalah zikir, dan mencari ilmu adalah jihad."*

- Imam Al Ghazali -

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya persembahkan untuk kedua orang tua, teman, dan kampus saya.

Universitas Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Mahesa Rifqi Satya**
NIM : **22510160008**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PRAKTISI MULTIMEDIA DAN EDUKATOR
PERFILMAN DI MADRASAH ALIYAH BILINGUAL
AL-AMANAH SIDOARJO**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 11 Februari 2025



Mahesa Rifqi Satya
NIM : 22510160008

ABSTRAK

Perkembangan teknologi mentransformasi berbagai aspek kehidupan manusia secara multifaset dan revolusioner, termasuk dalam dunia perfilman dan multimedia. Integrasi teknologi modern menjadi kebutuhan krusial untuk menghadapi dinamika era Revolusi Industri 4.0. Kerja Praktik bertujuan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam praktik nyata, menambah pengalaman tentang dunia kerja, meningkatkan kompetensi dan keterampilan, serta berbagi ilmu kepada pelajar di sekolah menengah. Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo dipilih karena relevansinya terhadap bidang perfilman dan multimedia, serta penindaklanjutan program kerja sama yang telah lama dibangun antara sekolah dan Universitas Dinamika. Permasalahan yang ingin diselesaikan adalah tantangan terkait pengetahuan, proses, kualitas, etika, dan outcome dari aksi yang dilakukan. Penulis menggunakan metode triangulasi dengan pendekatan observasional, partisipatif, dan semi-eksperimental. Data dianalisis secara kualitatif dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Hasil dari Kerja Praktik K menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam program ini dapat meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, pengalaman, pemahaman, dan pengetahuan di bidang perfilman, multimedia, serta pendidikan. Pengajar perfilman memiliki peran krusial dalam memberikan pembelajaran terkait teori dan praktik perfilman, memperkuat identitas budaya dalam film, dan meningkatkan literasi media. Praktisi multimedia yang kompeten juga diperlukan untuk memaksimalkan potensi media. Kompetensi ini mencakup keterampilan teknis dan teoritis, penguasaan perangkat lunak dan teknologi terbaru, serta pemahaman mendalam tentang tren dan preferensi audiens. Dengan pelaksanaan Kerja Praktik ini, penulis berharap kolaborasi berkelanjutan antara akademisi dan industri dapat terus sinergis guna menciptakan praktisi multimedia dan sineas masa depan yang inovatif, serta memberikan kontribusi positif bagi industri kreatif di Indonesia.

Kata Kunci: *Kerja Praktik, Film, Multimedia, Desain Grafis,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Praktisi Multimedia dan Edukator Perfilman di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo”* dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyelesaiannya, tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberi masukan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Karsam, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Bapak Dr. Muhammad Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Bapak Sutikno, S.Kom., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak Achmad Mansyur, M.Pd. selaku Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo yang telah bersedia memberikan izin dan tempat untuk melaksanakan Kerja Praktik.
7. Ibu Lucky Faizah, M.Pd. selaku Kepala Program SSK
8. Ibu Siti Septiani, S.Pd. selaku Koordinator Lingkar Media.
9. Sahabat, kekasih, teman-teman D4 PFTV yang selalu memberikan dukungan dalam keadaan apapun.
10. Keluarga Besar Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi.
11. Dan nama-nama lainnya yang mungkin tidak bisa disebutkan satu per satu dalam laporan.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun dengan penuh tanggung jawab. Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan maupun penyusunannya, dimohon untuk memberikan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini dapat menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca, khususnya bagi teman-teman Jurusan D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 11 Februari 2025

Mahesa Rifqi Satya



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	5
1.5.1 Manfaat bagi Penulis.....	5
1.5.2 Manfaat bagi Kampus	5
1.5.3 Manfaat bagi Instansi Tempat Kerja Praktik	6
BAB II	7
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Profil Instansi.....	7
2.2 Sejarah Singkat Instansi.....	8
2.3 <i>Overview</i> Instansi.....	9
2.4 Visi dan Misi	12
BAB III.....	14
LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Industri Kreatif dan Perkembangannya	14
3.2 Konsep Dasar Film dan Perfilman.....	15
3.2.1 Definisi Film dan Perfilman.....	15
3.2.2 Sejarah dan Perkembangan Film	17

3.2.3 Elemen Dasar Film	19
3.2.4 Kategori Film.....	22
3.2.5 Konsep Kunci dalam Teori Film.....	23
3.2.6 Definisi dan Peran Edukator Perfilman di Sekolah	25
3.3 Konsep Dasar Multimedia	27
3.3.1 Definisi dan Pengertian Multimedia	27
3.3.2 Komponen Dasar Multimedia.....	29
3.3.3 Desain Grafis	30
3.3.4 Definisi dan Peran Praktisi Multimedia di Sekolah.....	32
3.4 Konsep Dasar Pendidikan dan Pembelajaran	34
3.4.1 Definisi Pendidikan dan Pembelajaran	34
3.4.2 Sistem dan Jenjang Pendidikan.....	36
3.4.3 Komponen Utama Pendidikan dan Pembelajaran.....	38
3.4.4 Metode, Model, dan Pendekatan dalam Pendidikan.....	41
BAB IV	46
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	46
4.1 Analisa Sistem	46
4.2 Posisi dalam Instansi	47
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Madrasah Aliyah Bilingual Al- Amanah Sidoarjo	48
4.3.1 Bulan Pertama.....	48
4.3.2 Bulan Kedua.....	51
4.3.3 Bulan Ketiga	52
4.3.4 Bulan Keempat.....	53
BAB V.....	55
PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57

DAFTAR TABEL

No.

Judul Tabel

Halaman

Tidak ada tabel yang relevan



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

<i>No.</i>	<i>Judul Gambar</i>	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1	Logo MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo	10
Gambar 2.2	Program Unggulan dan Ekstrakurikuler di MAB	11
Gambar 2.3	Peta Lokasi MAB	12
Gambar 2.4	Tampilan Ruang Kelas MAB	12
Gambar 2.5	Leaflet Penerimaan Santri Baru/PPDB	13



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi mentransformasi berbagai aspek kehidupan manusia secara revolusioner. Perkembangan teknologi tidak hanya mendefinisikan ulang cara individu berkomunikasi dan bekerja, tetapi juga membuka jendela baru dalam dunia perfilman dan multimedia. Kemajuan teknologi merambah ke ranah yang belum pernah tersentuh sebelumnya, membuka peluang baru serta menghadirkan tantangan yang tidak terduga. Dalam konteks pendidikan, integrasi teknologi modern menjadi tuntutan mendesak untuk selalu siaga menghadapi dinamika kehidupan di era revolusi industri 4.0.

Dampak perkembangan teknologi terhadap dunia perfilman dan multimedia sangatlah signifikan dan kompleks. Teknologi telah secara substantif mengubah metode produksi film dan konten multimedia. Dengan adanya perangkat lunak terbaru seperti software pengeditan video, animasi 3D, dan alat grafis yang semakin canggih, proses produksi menjadi jauh lebih efisien dan inovatif. Teknologi modern juga memungkinkan kolaborasi jarak jauh, di mana kreator dari berbagai belahan dunia dapat bekerja sama melalui platform digital secara sinkron dan *real-time*.

Pesatnya perkembangan teknologi menghadirkan tantangan baru terkait kualitas, etika, dan dampak dari konten yang dihasilkan. Selain itu, perkembangan ini juga memberikan kemudahan akses, memperluas jangkauan tayangan, serta memicu perilaku konsumtif terhadap konten film dan multimedia secara luas, bahkan nyaris tanpa batasan. Hal ini memerlukan keterlibatan yang sinergis dari para praktisi multimedia dan pendidik perfilman guna memastikan bahwa konten yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar kualitas media, tetapi juga etis dan bertanggung jawab.

Peran pengajar perfilman (edukator perfilman) menjadi semakin krusial dalam memastikan bahwa generasi selanjutnya tidak hanya mampu memproduksi film berkualitas, tetapi juga peka terhadap dampak yang ditimbulkan dari karya mereka. Pengajar perfilman harus dapat menavigasi berbagai perkembangan teknologi dan tren industri terkait, sekaligus memberikan pendidikan yang

mendalam tentang teori dan praktik perfilman. Pendidikan dalam bidang perfilman juga memiliki potensi besar untuk memperkuat identitas budaya, meningkatkan literasi media, dan mempromosikan keberagaman perspektif melalui narasi visual. Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya bermanfaat dalam konteks produksi film, tetapi juga dalam memahami dan mengkritisi konten media yang luas dan beragam, sehingga dapat menjadi konsumen media yang lebih bijak dan kritis.

Di sisi lain, perkembangan teknologi membawa kita pada kondisi di mana multimedia memainkan peran sentral dalam berbagai bidang. Multimedia telah menjelma entitas yang tak terpisahkan dari keseharian manusia. Peran praktisi multimedia di era ini juga tidak bisa diabaikan. Untuk memaksimalkan potensi media, dibutuhkan praktisi multimedia yang kompeten. Kompetensi ini meliputi keterampilan teknis dan teoritis, penguasaan perangkat lunak dan teknologi terbaru, serta pemahaman mendalam tentang tren dan preferensi audiens. Keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikasi yang baik juga penting untuk menunjang proses kerja sama dalam tim serta kolaborasi dengan berbagai pihak. Dengan praktisi multimedia yang kompeten, media dapat terus memberikan dampak positif bagi masyarakat, mendukung transformasi digital, dan membuka peluang baru untuk inovasi dan kreativitas di masa mendatang.

Namun, kompetensi ini tidak dapat dicapai secara instan. Peran praktisi multimedia perlu dilatih dan dikembangkan secara berkesinambungan. Salah satu cara efektif untuk mencapai hal ini adalah melalui praktik langsung di lapangan (simulasi kerja/Kerja Praktik). Bagi mahasiswa, program Kerja Praktik memberikan kesempatan emas untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam kehidupan nyata. Kerja Praktik juga memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam industri, memahami dinamika kerja, dan berinteraksi dengan profesional berpengalaman untuk meningkatkan kompetensinya. Dalam era Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi terus berkembang dengan cepat, kebutuhan akan praktisi multimedia yang kompeten semakin tinggi. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memanfaatkan kesempatan Kerja Praktik sebaik mungkin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana peran edukator atau pengajar perfilman dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo?
- (2) Bagaimana peran praktisi multimedia dalam pengembangan media sekolah di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo?
- (3) Apa saja tantangan yang dihadapi oleh edukator atau pengajar perfilman dalam mengintegrasikan teori dan teknologi film di lingkungan pendidikan MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo?
- (4) Bagaimana efektivitas metode pembelajaran dan pendekatan yang diterapkan terhadap siswa di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo?
- (5) Bagaimana bentuk kolaborasi antara akademisi dengan Industri dan Dunia Kerja (Iduka) dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa?
- (6) Apa strategi kurikulum yang responsif dan adaptif dalam pembelajaran perfilman di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo?
- (7) Bagaimana tahapan dalam pembuatan media sekolah dan produk digital sejenis lainnya?
- (8) Bagaimana cara dan tahapan pembuatan film di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan guna memfokuskan pembahasan pada bidang kajian penulis adalah sebagai berikut.

- (1) Lingkup Pendidikan: Laporan ini dibatasi pada lingkup pendidikan di MA Bilingual Sidoarjo, yang mencakup proses pengajaran, kurikulum, dan materi pembelajaran yang digunakan dalam bidang perfilman.

- (2) Peran Praktisi dan Edukator: Fokus laporan ini adalah pada peran praktisi multimedia dan edukator perfilman. Aspek lain dari bidang pendidikan dan pengajaran yang tidak terkait langsung dengan multimedia dan perfilman tidak akan dibahas secara mendalam.
- (3) Teknologi yang Digunakan: Analisis pada laporan ini dibatasi pada teknologi dan alat-alat multimedia/perfilman yang sudah diimplementasikan di MA Bilingual, tanpa membahas teknologi terbaru yang belum digunakan.
- (4) Sasaran: Laporan ini hanya mencakup siswa yang terlibat dalam program multimedia dan perfilman di MA Bilingual Sidoarjo, tidak mencakup siswa atau program pendidikan lain di luar institusi ini.
- (5) Aspek Temporal: Laporan ini terbatas pada data dan perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, yakni satu periode program Kerja Praktik.



1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Program Kerja Praktik adalah sebagai berikut.

- (1) Mengembangkan Kemampuan Teknis: Membekali siswa dengan keterampilan teknis dalam produksi film, meliputi pengetahuan dasar perfilman dan metode penulisan naskah.
- (2) Meningkatkan Apresiasi Seni: Menanamkan apresiasi terhadap seni perfilman dan media kreatif digital sejenis.
- (3) Menumbuhkan Kreativitas dan Inovasi: Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya film yang berkualitas dan otentik melalui teknik/metode penulisan naskah yang tepat.
- (4) Membentuk Etika Dasar dan Tanggung Jawab Siswa: Mengajarkan prinsip-prinsip etika dasar dalam produksi media, serta menanamkan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi dan penciptaan suatu karya/konten yang otentik dan tanpa plagiasi.

- (5) Menyiapkan Lulusan yang Kompeten: Mempersiapkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi tantangan dalam industri kreatif yang terus berkembang.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

- (1) Menambah Pengalaman sebagai Praktisi Multimedia dan Edukator Perfilman: Memahami setiap tahapan dalam produksi konten/multimedia, termasuk proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran di sekolah.
- (2) Mengasah dan Menerapkan Ilmu Teoritis: Kesempatan untuk menerapkan dan memperdalam pengetahuan, serta keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam konteks nyata.
- (3) Menambah Pengalaman di Industri Kreatif: Memperoleh pengalaman praktis di bidang industri kreatif dan pendidikan, dengan fokus pada peran praktisi multimedia dan edukator perfilman.
- (4) Memperluas Wawasan dan Pengetahuan: Mendapatkan wawasan dan pengetahuan terbaru yang relevan.
- (5) Membentuk Sikap Profesional: Mengembangkan sikap profesional, kemampuan berpikir kritis, dan memahami pentingnya manajemen waktu serta deadline kerja.
- (6) Peningkatan Kreativitas dan Inovasi: Penulis didorong untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya film yang berkualitas dan metode pembelajaran yang efektif.

1.5.2 Manfaat bagi Kampus

- (1) Peningkatan Kualitas Pendidikan: Program ini mendukung peningkatan kualitas pendidikan di kampus dengan

mengintegrasikan teori dan praktik langsung di lapangan/instansi terkait.

- (2) Kolaborasi dengan Dunia Kerja: Kampus dapat menjalin kerja sama yang lebih erat dengan industri dan dunia kerja, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan berharga bagi mahasiswa.
- (3) Peningkatan Kualitas Lulusan dan Rekam Jejak Mahasiswa: Dengan lulusan yang terampil dan adaptif, kampus dapat meningkatkan reputasi dan tingkat keberhasilan penempatan kerja bagi lulusannya.
- (4) Meningkatkan eksistensi perguruan tinggi di industri dan dunia kerja serta masyarakat luas.

1.5.3 Manfaat bagi Instansi Tempat Kerja Praktik

- (1) Kontribusi Praktis: Mahasiswa dapat memberikan kontribusi nyata dan praktis dalam pengembangan media dan produksi film di MA Bilingual Sidoarjo.
- (2) Pengetahuan dan Inovasi Baru: Sekolah memperoleh wawasan, inovasi, dan ilmu baru yang dibawa oleh mahasiswa, serta mendapat SDM tambahan di posisi pengajar dan staf multimedia.
- (3) Pengembangan Jaringan Profesional: Sekolah dapat memperluas jaringan profesional dengan akademisi dan praktisi dari kampus, yang dapat bermanfaat untuk proyek dan kerja sama di masa depan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah
Alamat	: Jl. Raya Junwangi No. 43, Kwangen, Junwangi, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.
NPSN	: 20584599
Akreditasi	: Sangat Baik “A”
Telepon	: (031) 70610550
Telp/Fax	: (031) 8983363
Email	: mabilingualnew@gmail.com
Website	: https://madrasahaliyahbilingual.sch.id/
Media Sosial	: (1) @mabima2002 (Instagram) (2) BILINGUAL TV (You Tube) (3) @mabima2002 (Tiktok)
Status Sekolah	: Swasta
Nomor SK Operasional	: MAS/15.0022/2016
Nomor SK Pendirian	: Wm.06.04/PP.03.2/2587/SKP/2002
Tahun Berdiri	: 2002
Kementerian Pembina	: Kementerian Agama
Yayasan/Kelembagaan	: Yayasan Al-Amanah (di bawah naungan Pondok Pesantren Modern Al-amanah)
Pendiri	: KH. Nurcholis Misbah (1992)

2.2 Sejarah Singkat Instansi

Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah dibentuk setelah pendirian Yayasan Al-Amanah pada tanggal 8 Februari 2002. Yayasan Al-Amanah sendiri merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Modern Al-Amanah, yang didirikan oleh Al Mukarrom KH. Nurcholis Misbah dan Ibu Nyai Hj. Rif'atul Mahmudah pada tahun 1992. Sebagai pesantren, Pondok Pesantren Modern Al-Amanah mengajarkan kajian-kajian kitab salafi kepada para santri. Selain itu, para santri diwajibkan untuk menguasai dua bahasa asing, yakni bahasa Arab dan bahasa Inggris. Dari sinilah lahir lembaga pendidikan formal di bawah naungan yayasan, yaitu Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo, yang kerap disebut MA Bilingual (MAB).

Madrasah Aliyah Bilingual terus berupaya mengembangkan kurikulum yang memenuhi standar pendidikan nasional, meningkatkan kualitas komponen pendidikan, serta memanfaatkan peluang dan menghadapi tantangan zaman. Melalui program seperti Sanggar Sosial dan Komunikasi (SSK), madrasah ini berusaha menjawab tantangan teknologi modern sambil tetap menjaga akhlak, budaya, dan aqidah santri. Tujuannya adalah melahirkan generasi yang religius, tangguh, mandiri, kreatif, dan mampu berkompetisi secara global.

Program-program vokasi seperti advertising, broadcasting, dan digital penyiaran dalam SSK dirancang untuk mengembangkan keterampilan santri secara integratif antara kurikulum nasional dan pesantren. Fasilitas yang mendukung program ini antara lain lingkungan Qur'ani berbahasa Arab dan Inggris, studio syiar radio, laboratorium komputer, laboratorium media, dan studio broadcast serta podcast. Evaluasi dan supervisi dilakukan secara bertahap untuk memastikan perkembangan kemampuan santri, dengan tujuan akhir menciptakan lulusan yang memiliki pandangan utuh terhadap ilmu dan keterampilan, serta mampu menciptakan lapangan pekerjaan secara mandiri dan kreatif.

2.3 Overview Instansi

Madrasah Aliyah Bilingual (MAB) merupakan lembaga formal tingkat menengah atas yang didirikan di bawah naungan Pesantren Modern al-Amanah pada tahun 2002, dengan tujuan membangun generasi "*Brilliant*" yang mampu bersinergi dalam aspek religius, intelektual, dan keterampilan. Madrasah Aliyah Bilingual (MAB) menerapkan sistem kurikulum terintegrasi dengan memadukan kurikulum nasional berbasis pesantren. Proses pendidikannya berpedoman pada prinsip "*Ta'lim wa Tarbiyah*", berlangsung selama 24 jam, memadukan akal dan ruh berbasis lingkungan alam sebagai media atau sarana prasarana pendidikan.



Gambar 2.1 Logo MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo
(Sumber: <https://madrasahaliyahbilingual.sch.id/>)

Terdapat dua jurusan di Madrasah Aliyah Bilingual (MAB), yakni IPA dan IPS. Dalam proses pembelajarannya, MAB melakukan pembiasaan lingkungan berbahasa (*al Biiah al Lughowiyah*) dengan menggunakan bahasa Arab dan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Dalam sistem pengembangan santri, Madrasah Aliyah Bilingual memiliki Quality Assurance (QA) yang disingkat dalam jargon "Brilliant", Be Religious, Intelligent, and Talented. MAB juga telah mengantongi akreditasi Unggul (A) dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) pada tahun 2022.

Madrasah ini memiliki beberapa program unggulan, antara lain Sanggar Tahfidz Entrepreneur (STE), Sanggar Kutub at Turops (SKT), Sanggar Sains & Robotic (SSR), Sanggar Bahasa Internasional (SBI), dan Sanggar Sosial & Komunikasi (SSK). Berangkat dari latar belakang keagamaan yang kuat,

Madrasah Aliyah Bilingual bertujuan menghasilkan lulusan yang unggul dalam segi IMTAQ, IPTEK, dan kreativitas.

PROGRAM UNGGULAN

SANGGAR TAHFIDZ ENTREPRENEURSHIP

- Menghafal al-Quran 30 Juz.
- Menguasai dalam bidang Entrepreneurship.
- Mampu membaca al-Qur'an dengan fasih dan tartil.
- Mendalami Ilmu Pengetahuan Alam.

SANGGAR SAINS ROBOTIKA

- Mendalami Sains dan Ilmu Robotika.
- Menguasai dalam bidang Programming.
- Mampu mengaplikasikan Robot dan Artificial Intelligence.
- Mendalami Ilmu Pengetahuan Alam.

SANGGAR KUTUB AT TUROTS

- Mendalami kajian kitab kuning/Turots.
- Menguasai dalam bidang Dakwah online.
- Mampu menghafal Nadhom Imrithy dan Aliyah.
- Mendalami Ilmu Pengetahuan Sosial.

SANGGAR SOSIAL KOMUNIKASI

- Mendalami Ilmu Komunikasi dan Media Sharing.
- Menguasai dalam bidang Desain Grafs, Fotografi dan Videografi.
- Mampu mengaplikasikan Pengelolaan Media Sosial.
- Mendalami Ilmu Pengetahuan Sosial.

SANGGAR BAHASA INTERNASIONAL

- Mendalami Ilmu Bahasa Arab dan Inggris.
- Menguasai dalam bidang penerjemahan dan penulisan karya ilmiah berbahasa Arab dan Inggris.
- Terampil dalam bidang Public Relation.
- Mendalami Ilmu Pengetahuan Sosial.

SEBARAN ALUMNI LUAR NEGERI

- Universitas Al Azhar Kairo, Mesir
- African International University, Sudan
- Akademie Fur Rehaberufe, Jerman
- Universitas di California
- Universitas Yarmouk, Yordania

EKSTRAKURIKULER

A. Ekstra Wajib Sanggar

Ekstra STE : Tilawah dan Tartil
 Ekstra SSR : KIR dan Robotika
 Ekstra SKT : Ngaji Bandongan
 Ekstra SSK : Editing dan Fotografi
 Ekstra SBI : Public Relation Program

B. Ekstra Wajib dan Peminatan

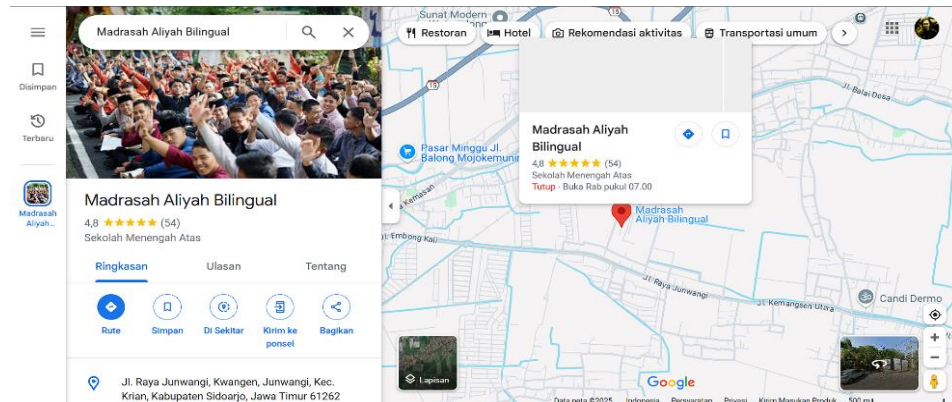
- Pramuka
- Bela Diri (Silat)

C. Ekstra Pilihan

VOLLY BASKET TENIS MEJA PANAHAN
 FUTSAL MUSIK KEPUTRIAN PASKIBRA

Gambar 2.2 Program Unggulan dan Ekstrakurikuler di MAB
 (Sumber: <https://madrasahaliyahbilingual.sch.id/>)

Selain tingkat Aliyah, Ponpes al-Amanah juga memiliki program pendidikan formal tingkat lainnya, yaitu SD (SD Antawirya) dan SMP (SMP Bilingual Terpadu). Pesantren Modern al-Amanah terletak di Dsn, Kwangen Ds. Junwangi Kec. Krian Kab. Sidoarjo Jawa Timur. Desa Junwangi berada pada 2 km di sebelah timur kota Krian dengan *landskap* desa Junwangi yang merupakan dataran rendah yang masih alami dengan mayoritas penduduk adalah petani dan pekerja di sektor non formal. Berikut merupakan gambar tampilan lokasi MAB jika dilihat pada peta (*Google Maps*).



Gambar 2.3 Peta Lokasi MAB (Sumber: www.Googlemaps.com)

Pesantren Modern al-Amanah menempati areal seluas 10.000 m, sedangkan Madrasah Aliyah Bilingual menempati areal sekitar 2500 m² dari total luas Pesantren Modern al-Amanah. Di tanah seluas tersebut kegiatan belajar mengajar bisa dikatakan kondusif. Sarana dan prasarana yang dimiliki pesantren yang juga diperuntukkan bagi siswa-siswa Madrasah Aliyah Bilingual cukup memadai. Di antaranya, masjid, rumah pengasuh, perumahan guru, asrama santri putra-putri, kantin, dua buah toko yang menyediakan kebutuhan santri serta dua buah warteg.



Gambar 2.4 Tampilan Ruang Kelas MAB (Sumber: www.Googlemaps.com)

Anggaran Madrasah Aliyah Bilingual berasal dari sumbangan orang tua, donatur, dan subsidi yayasan. Pada tahun pelajaran 2005/2006, anggaran tersebut berjumlah Rp56.602.000, sedangkan pada tahun 2006/2007 mencapai

Rp92.196.000. Personalia Madrasah terdiri dari berbagai tingkatan pendidikan, termasuk lulusan pascasarjana, sarjana, diploma, dan SMA/SMK (berdasarkan data pada tahun 2016). Jumlah siswa Madrasah Aliyah Bilingual juga terus bertambah dari tahun ke tahun.



Gambar 2.5 Leaflet Penerimaan Santri Baru/PPDB
(Sumber: <https://madrasahaliyahbilingual.sch.id/>)

Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah menerapkan berbagai strategi pengembangan sekolah dan program pembelajaran, termasuk menerapkan muatan kurikulum seimbang pada program studi IPS dan IPA, mengembangkan kecakapan siswa melalui kegiatan berorganisasi, menjalin hubungan fungsional dengan lembaga pesantren dan orang tua/wali siswa, serta menyesuaikan materi pelajaran dengan perubahan kurikulum.

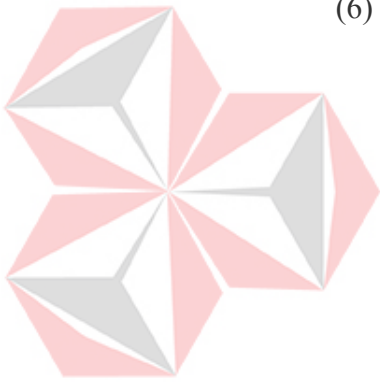
2.4 Visi dan Misi

2.4.1 Visi

“Terwujudnya Lulusan yang Qur'ani, Cerdas, Terampil dan Kompetitif dalam Globalisasi”

2.4.2 Misi

- (1) Mengintegrasikan dan mengamalkan nilai-nilai al-Qur'a dengan budaya pesantren dalam kegiatan sehari - hari.
- (2) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan mengacu abad 21 (4C dan HOTS).
- (3) Menentukan cara pandang dan sikap santri dalam menghadapi setiap persoalan.
- (4) Menggali dan mengembangkan Soft Skill Santri dalam setiap kegiatan pembelajaran di dalam dan luar kelas.
- (5) Memahami dan menerapkan percakapan bahasa arab dan bahasa inggris dalam perilaku sehari - hari.
- (6) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam persaingan dunia global yang meliputi: Teknologi pendidikan, Budaya Literasi, dan Berprestasi Akademik Optimal.




UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Industri Kreatif dan Perkembangannya

Dalam beberapa dekade terakhir, minat terhadap industri kreatif mengalami peningkatan yang signifikan. Industri kreatif tidak hanya berkembang pesat di negara-negara maju, tetapi juga telah mendominasi sektor perindustrian di negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. Industri kreatif merupakan sektor ekonomi yang semakin mendapatkan perhatian dunia karena potensinya yang besar dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, menciptakan lapangan kerja, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Potensi besar ini didorong oleh inovasi dan kreativitas yang terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu.



Definisi industri kreatif mengacu pada industri yang berakar dari kreativitas individu, keterampilan, dan bakat yang memiliki potensi untuk menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja melalui eksploitasi intelektual. Istilah *Industri Kreatif* pertama kali dikenal pada awal tahun 1990-an di Australia. Istilah ini kemudian menjadi semakin populer setelah John Howkins menerbitkan bukunya yang berjudul *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* pada tahun 2001. Dalam bukunya, Howkins menjelaskan bahwa ekonomi kreatif adalah aktivitas ekonomi yang mengandalkan ide sebagai sumber utama untuk kemajuan. Howkins mengilustrasikan bagaimana individu dapat memanfaatkan ide-ide kreatif mereka untuk menciptakan nilai ekonomi melalui berbagai bidang seperti seni, desain, teknologi, dan media. Menurutnya, ekonomi kreatif bukan hanya tentang seni dan budaya, tetapi juga mencakup sektor-sektor lain yang berbasis pengetahuan dan kreativitas.

Studi Ekonomi Kreatif yang dilakukan *United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD)* pada tahun 2010, mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai “*An evolving concept based on creative assets potentially generating economic growth and development*”. Definisi ini menekankan pentingnya kreativitas sebagai kekuatan pendorong utama dari berbagai aktivitas ekonomi dalam sektor ini. Studi tersebut juga menunjukkan bahwa Ekonomi

Kreatif memiliki karakteristik dinamis dan terus berkembang seiring dengan perubahan teknologi dan pasar global.

Dalam *Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015*, ekonomi kreatif didefinisikan sebagai era baru ekonomi yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan sebagai faktor produksi utama. Ekonomi kreatif menyumbang 7,38% dari total PDB nasional pada 2015, dengan kontribusi yang signifikan terhadap lapangan kerja. Angka-angka ini menunjukkan bahwa industri kreatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan ekonomi dan kualitas hidup masyarakat Indonesia. Dengan demikian, industri kreatif tidak hanya menjadi sumber inovasi dan kreativitas, tetapi juga menjadi pendorong utama dalam menciptakan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

3.2 Konsep Dasar Film dan Perfilman

3.2.1 Definisi Film dan Perfilman

UU No. 33 tahun 2009 tentang perfilman mendefinisikan film sebagai sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa, dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara serta dapat dipertunjukkan. Definisi ini menegaskan bahwa film memiliki peran penting dalam masyarakat, yakni sebagai medium yang dapat menyampaikan pesan dan memperkenalkan berbagai aspek budaya kepada khalayak luas.

Film merupakan alat yang efektif untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita. Selain itu, film juga berfungsi sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman dalam mengungkapkan gagasan dan ide ceritanya. Meskipun tujuan utama masyarakat menonton film adalah untuk memperoleh hiburan, film juga memiliki fungsi informatif, edukatif, bahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional tahun 1979, yang menyatakan bahwa selain media hiburan, film juga dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter (dalam Rizal, 2014).

Secara etimologis, kata “film” berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada lapisan tipis atau membran. Kata ini kemudian digunakan untuk menyebut strip panjang dari bahan plastik atau seluloid yang digunakan untuk merekam gambar bergerak. Dalam konteks ini, film mengacu pada media fisik yang digunakan dalam industri perfilman untuk menangkap dan menampilkan gambar bergerak melalui proyektor di layar. Penggunaan kata “film” untuk merujuk pada gambar bergerak mulai populer pada awal abad ke-20 seiring dengan perkembangan teknologi sinematografi dan industri perfilman.

Istilah *film* tidak berasal dari bahasa Yunani. Namun, industri perfilman dan sinematografi memiliki akar yang dapat ditelusuri kembali ke Yunani melalui pengaruh konsep-konsep dalam seni dan teater. Kata *cinema* sendiri berasal dari kata Yunani *kinema*, yang berarti *gerakan*. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan seni pembuatan film dan gambar bergerak. Oleh karena itu, meskipun kata *film* tidak berasal dari bahasa Yunani, konsep sinematografi memiliki hubungan erat dengan bahasa dan budaya Yunani.

Selain itu, dalam bahasa Belanda, kata *film* juga digunakan dengan pengertian yang sama. Pengaruh Belanda di Indonesia selama masa kolonial turut membawa penggunaan istilah ini ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, *film* dalam bahasa Indonesia diadopsi dari bahasa Inggris dan Belanda, dengan makna yang sama yaitu gambar bergerak yang direkam dan ditampilkan melalui proyektor. Seiring perkembangan teknologi, istilah *film* kini tidak hanya merujuk pada media seluloid tetapi juga pada karya sinematik yang diproduksi dan ditampilkan dalam berbagai format digital. Dengan demikian, kata *film* menggambarkan evolusi media dari seluloid hingga digital, sekaligus menghubungkan sejarah dan perkembangan industri perfilman.

Film dimaknai sebagai suatu hasil karya seni, sementara perfilman adalah semua proses yang berkaitan dengan film, yang meliputi banyak aspek industrial, seperti produksi, distribusi, dan eksekusi. Dalam proses

pembuatannya (*production*), film melewati tiga tahapan, yakni tahap praproduksi (*pre-production*), produksi (*during production*), dan pascaproduksi (*post-production*).

3.2.2 Sejarah dan Perkembangan Film

3.2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Film di Dunia

Film, yang ditemukan pada akhir abad ke-19, merupakan perkembangan lebih lanjut dari teknologi fotografi. Sejarah penting fotografi dimulai pada tahun 1826 ketika Joseph Nicéphore Niepce dari Perancis menggunakan campuran perak untuk membuat gambar pada lempengan timah. Thomas Alva Edison, seorang ilmuwan Amerika Serikat yang menemukan lampu listrik dan fonograf, pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat perekam gambar. Edison dibantu oleh George Eastman yang menemukan pita film seluloid pada tahun 1884. Pada tahun 1891, Eastman bersama Hannibal Goodwin memperkenalkan rol film yang bisa dimasukkan ke kamera.

Edison merancang kinetoskop, sebuah kotak berlubang untuk menyaksikan pertunjukan gambar. Lumiere Bersaudara kemudian menciptakan sinematograf pada tahun 1895, yang menggabungkan kamera, alat pemroses film, dan proyektor dalam satu perangkat. Sinematograf ini memiliki mekanisme gerakan tersendat yang memungkinkan setiap frame film berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor. Pada awal penemuannya, sinematograf digunakan untuk merekam adegan-adegan singkat seperti kereta api masuk stasiun dan anak-anak bermain di pantai.

Film pertama kali dipertontonkan kepada khalayak umum pada 28 Desember 1895 di Grand Cafe Boulevard de Capucines, Paris, menandai lahirnya film dan bioskop di dunia. Meskipun upaya menciptakan *citra bergerak* telah dimulai jauh sebelumnya, peristiwa ini diakui sebagai kelahiran film pertama di dunia. Sejak saat itu, film terus berkembang dari hitam putih dan bisu hingga film bersuara pada

1920-an dengan “*Jazz Singer*” sebagai film bersuara pertama yang diproduksi pada tahun 1927 dan diputar di New York. Pada 1930-an, film berwarna mulai ditemukan dan digunakan.

3.2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Film di Indonesia

Film pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada 5 Desember 1900 di Jakarta oleh pihak Belanda. Pada masa itu, istilah *film* belum dikenal oleh masyarakat Indonesia, dan mereka menggunakan istilah *Gambar Idoep* (Gambar Hidup) untuk menyebutannya. Pemutaran film perdana yang menampilkan dokumenter tentang perjalanan Ratu Belanda dan Raja Hertog Hendrik di Den Haag, Belanda, tidak mendapatkan respon yang diharapkan karena mahalannya harga tiket. Menyikapi hal tersebut, pada 1 Januari 1901 diadakan kembali pemutaran film yang sama dengan harga tiket yang lebih terjangkau.

Film bisu pertama yang diproduksi di Indonesia adalah *Loetoeng Kasaroeng*, disutradarai oleh G. Kruger dan L. Heuveldorp, yang melibatkan artis lokal dan didanai oleh Bupati Bandung, Wiranatakusumah V. Film ini ditayangkan perdana pada 31 Desember 1926 hingga 6 Januari 1927 di teater Elite and Majestic (Oriental Bioscoop).

Pertumbuhan perfilman Indonesia mengalami hambatan karena situasi politik dan ekonomi pada masa penjajahan Jepang dan Belanda. Dalam periode 1926-1931, tercatat 21 judul film yang diproduksi, baik film bisu maupun film bersuara. Hingga tahun 1936, terdapat 227 bioskop menurut majalah *Filmrueve*. Pada tahun 1980-an, perfilman Indonesia mencapai puncak kejayaannya dengan hadirnya film terkenal seperti *Catatan Si Boy*, yang dibintangi oleh artis-artis populer masa itu. Namun, produksi film mengalami penurunan drastis pada tahun 1990-an, dengan hanya 25 judul film yang diproduksi pada tahun 1991 dan hanya 8 judul film hingga Mei 1993.

Kebangkitan perfilman Indonesia mulai terlihat pada tahun 1999

dengan dirilisnya film *Petualangan Sherina* karya Mira Lesmana dan Riri Riza. Meskipun demikian, produksi film tetap rendah pada awal 2000-an. Pada tahun 2008, produksi film meningkat menjadi 80 judul per tahun, dan pada tahun 2009 melebihi 100 judul film. Garin Nugroho, seorang sutradara terkenal, menyatakan bahwa meskipun kuantitas film Indonesia meningkat pada tahun 2009, kualitasnya cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pekerja seni yang berorientasi pada keuntungan komersial daripada kualitas artistik film yang dihasilkan.

3.2.3 Elemen Dasar Film

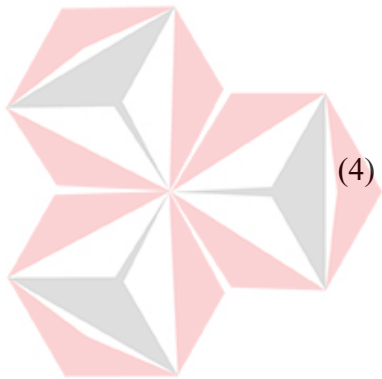
Elemen dasar dalam film merujuk pada komponen-komponen fundamental yang membentuk karya sinematik, memungkinkan penonton untuk memahami dan terlibat dalam cerita yang disajikan. Elemen-elemen ini menciptakan fondasi yang diperlukan untuk menghasilkan sebuah film yang koheren, bermakna, dan estetis. Secara umum, elemen dasar dalam film dapat dibagi menjadi dua kategori utama: unsur naratif dan unsur sinematik.

Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita yang mencakup tema, alur, karakter, konflik, dan setting. Elemen-elemen ini memastikan bahwa film memiliki struktur naratif yang jelas dan mampu menyampaikan pesan atau ide yang diinginkan oleh pembuat film. Unsur naratif bertindak sebagai rangkaian kejadian dan interaksi yang membentuk plot, memandu penonton melalui perjalanan emosional dan intelektual.

Berikut merupakan elemen-elemen yang termasuk ke dalam unsur naratif dalam film.

- (1) Tema: Menggambarkan ide utama atau pesan yang ingin disampaikan dalam film. Tema memberikan arah dan tujuan bagi cerita, menyoroti masalah atau konsep utama yang diangkat. Tema membantu mengikat elemen cerita menjadi satu kesatuan yang kohesif dan bermakna.

- (2) Cerita/Alur: Rangkaian kejadian yang membentuk narasi film. Cerita memiliki struktur dengan awal, tengah, dan akhir yang jelas. Di bagian awal, penonton diperkenalkan dengan karakter utama dan latar belakang cerita. Bagian tengah mengembangkan konflik atau masalah yang dihadapi karakter. Bagian akhir menyajikan resolusi atau penyelesaian dari konflik tersebut. Cerita adalah jantung dari film dan berfungsi untuk mengarahkan alur film.
- (3) Struktur cerita (merujuk pada cara cerita diatur dan disusun): Struktur ini mencakup pengenalan, pengembangan konflik, klimaks, dan resolusi. Pengenalan memperkenalkan karakter dan latar belakang cerita. Pengembangan konflik menampilkan masalah dan tantangan yang dihadapi karakter. Klimaks adalah titik puncak dari konflik, di mana ketegangan mencapai puncaknya. Resolusi adalah penyelesaian masalah dan penutup cerita.
- (4) Tokoh/karakter dan penokohan: Individu yang menjalani peristiwa dalam cerita. Karakter memiliki sifat dan perilaku tertentu yang berkembang seiring berjalannya plot. Pengembangan karakter yang baik membuat penonton dapat terhubung secara emosional dengan cerita.
- (5) Masalah dan konflik: Tantangan atau rintangan yang dihadapi oleh karakter. Konflik adalah elemen penting yang mendorong perkembangan cerita dan menjaga ketertarikan penonton. Konflik bisa bersifat internal, seperti pergulatan batin dalam diri karakter, atau eksternal.
- (6) Lokasi dan Waktu (Latar/Setting): Lokasi mencakup aspek geografis, budaya, sosial, dan politik yang mempengaruhi suasana dan atmosfer film. Waktu mencakup periode sejarah atau waktu dalam sehari yang berperan dalam membentuk latar belakang cerita.



Adapun unsur sinematik berkaitan dengan aspek visual dan teknis dari pembuatan film. Ini mencakup elemen seperti pencahayaan, komposisi, gerakan kamera, warna, dan suara, yang digunakan untuk menciptakan suasana dan memperkuat narasi visual. Unsur sinematik adalah alat yang digunakan oleh pembuat film untuk menghadirkan cerita mereka dengan cara yang menarik dan memikat, memastikan bahwa penonton terlibat secara visual dan emosional sepanjang film.

Berikut merupakan elemen-elemen yang termasuk ke dalam unsur sinematik dalam film.

- (1) Pencahayaan (*Lighting*) dalam film digunakan untuk menciptakan suasana dan menyoroti elemen penting dalam frame. Teknik pencahayaan seperti tiga titik, pencahayaan rendah (low-key lighting), dan pencahayaan tinggi (high-key lighting) membantu mengekspresikan emosi tertentu dan menambah kedalaman pada visual.
- (2) Komposisi (*Composition*) adalah pengaturan visual elemen dalam frame untuk menciptakan keseimbangan, fokus, dan estetika yang mendukung cerita, menggunakan teknik seperti aturan sepertiga, garis panduan, dan framing alami.
- (3) Gerakan kamera (*Camera Movement*) menambah dinamika visual dan memperkuat narasi melalui teknik seperti panning, tilting, tracking, dan dolly. Warna (*Color*) digunakan untuk menyampaikan emosi, simbolisme, atau suasana tertentu, menambah kedalaman dan nuansa pada gambar.
- (4) Ketajaman gambar (*Fokus*) menentukan seberapa tajam elemen dalam frame terlihat, memungkinkan penonton untuk fokus pada objek tertentu, dengan penggunaan fokus selektif atau fokus mendalam.
- (5) Kedalaman lapangan (*Depth of Field*) menunjukkan jarak antara

elemen yang tajam dan elemen yang buram dalam gambar, memberikan dimensi dan kedalaman visual.

- (6) Kecepatan bingkai (*Frame Rate*) mempengaruhi aliran visual dan ritme film, dengan penggunaan kecepatan bingkai tinggi untuk adegan gerakan lambat atau kecepatan bingkai rendah untuk efek gerakan cepat.
- (7) Rasio aspek (*Aspect Ratio*) adalah perbandingan antara lebar dan tinggi gambar, mempengaruhi komposisi visual dan cara penonton mengalami film.
- (8) Kostum dan set (*Costume and Set Design*) membantu menciptakan dunia visual yang mendukung narasi, memperlihatkan latar waktu, budaya, dan karakter, menciptakan lingkungan yang autentik dan rinci.



3.2.4 Kategori Film

3.2.4.1 Film Fiksi

Film fiksi adalah jenis film yang didasarkan pada cerita atau kejadian yang diciptakan oleh imajinasi pengarang, tidak berakar dari kejadian nyata. Dalam film fiksi, narasi dan karakter dirancang untuk menghibur dan menarik penonton melalui plot yang direncanakan secara cermat. Genre dalam film fiksi sangat beragam, termasuk drama, komedi, horor, fiksi ilmiah, dan fantasi. Film fiksi dapat mengambil latar tempat dan waktu yang berbeda-beda, dari kehidupan sehari-hari hingga dunia fantasi yang penuh dengan elemen supranatural atau teknologi futuristik. Karakter dalam film fiksi sering kali memiliki perkembangan karakter yang mendalam, dengan perjalanan emosional yang menarik penonton untuk terhubung dengan cerita.

3.2.4.2 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang bertujuan untuk mendokumentasikan realitas, menginformasikan, dan mendidik penonton tentang topik atau peristiwa nyata. Film dokumenter sering kali berfokus pada isu-isu sosial, sejarah, budaya, atau ilmiah. Sutradara film dokumenter biasanya menggunakan rekaman langsung, wawancara, dan bahan arsip untuk menyampaikan fakta dan perspektif yang akurat. Film dokumenter tidak hanya bertindak sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangkitkan kesadaran dan memicu perubahan sosial. Beberapa subgenre dari film dokumenter termasuk dokumenter biografis, dokumenter alam, dan dokumenter investigatif. Fokus utama dari film dokumenter adalah kejujuran dan akurasi dalam penyampaian informasi, sehingga penonton dapat mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang topik yang dibahas.



3.2.5 Konsep Kunci dalam Teori Film

3.2.5.1 Persepsi

Persepsi dalam film mengacu pada cara penonton menerima dan menginterpretasikan informasi visual dan audio yang disajikan di layar. Hal ini melibatkan proses kognitif yang kompleks, di mana penonton mengorganisasi dan menafsirkan elemen-elemen film berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan konteks sosial mereka.

3.2.5.2 Representasi

Representasi berkaitan dengan bagaimana film menggambarkan realitas, karakter, dan peristiwa. Film dapat merepresentasikan aspek-aspek kehidupan nyata atau fiktif melalui penggunaan simbol, narasi, dan estetika visual. Representasi sering kali mengandung muatan ideologis yang mencerminkan pandangan pembuat film atau budaya dominan.

3.2.5.3 Signifikasi

Signifikasi merujuk pada proses pemberian makna melalui tanda-tanda dan simbol-simbol dalam film. Dalam semiotika film, tanda-tanda bisa berupa gambar, suara, gerakan kamera, atau elemen lain yang memiliki makna tertentu. Signifikasi memungkinkan penonton untuk memahami dan menginterpretasikan pesan yang ingin disampaikan oleh film.

3.2.5.4 Naratologi/Struktur Naratif

Naratologi adalah studi tentang struktur naratif dan cara cerita disampaikan dalam film. Struktur naratif melibatkan elemen-elemen seperti plot, karakter, setting, konflik, dan resolusi. Naratologi menganalisis bagaimana elemen-elemen ini diatur dan dihubungkan untuk menciptakan alur cerita yang koheren dan menarik.

3.2.5.5 Adaptasi

Adaptasi mengacu pada proses mengubah karya dari satu bentuk media ke bentuk media lain, misalnya dari novel ke film. Proses adaptasi melibatkan penerjemahan elemen-elemen cerita, karakter, dan tema dari karya asli ke medium baru, sering kali dengan perubahan atau penyesuaian untuk sesuai dengan karakteristik medium yang berbeda.

3.2.5.6 Valuation (Genre & Auteur)

Valuation dalam konteks film mencakup penilaian dan penggolongan film berdasarkan genre (jenis cerita) dan auteur (gaya dan visi sutradara). Genre mencakup kategori seperti drama, komedi, horor, dan fiksi ilmiah, sementara teori auteur mengeksplorasi bagaimana visi dan gaya pribadi sutradara memengaruhi karya mereka.

3.2.5.7 Identifikasi

Identifikasi merujuk pada proses di mana penonton merasa terhubung atau berempati dengan karakter dalam film. Identifikasi memungkinkan penonton untuk terlibat secara emosional dengan cerita

dan karakter, merasakan apa yang dialami oleh karakter, dan memahami perspektif mereka.

3.2.5.8 Figuration

Figuration mengacu pada penggunaan figur atau tokoh dalam film untuk mewakili ide, konsep, atau tema tertentu. Figurasi bisa bersifat literal, seperti karakter manusia, atau simbolis, seperti objek atau elemen visual yang memiliki makna tertentu dalam konteks cerita.

3.2.5.9 Interpretasi

Interpretasi adalah proses di mana penonton menganalisis dan menafsirkan makna dari elemen-elemen film. Interpretasi melibatkan pemahaman terhadap simbol, tema, narasi, dan konteks budaya yang ada dalam film, serta bagaimana elemen-elemen ini saling berinteraksi untuk menyampaikan pesan tertentu.

3.2.6 Definisi dan Peran Edukator Perfilman di Sekolah

Edukator perfilman adalah individu yang mendidik dan melatih siswa atau profesional dalam seni dan ilmu pembuatan film. Edukator perfilman mengajar berbagai aspek perfilman, termasuk penulisan naskah, penyutradaraan, sinematografi, produksi, penyuntingan, dan analisis film. Edukator perfilman biasanya bekerja di institusi pendidikan seperti universitas, sekolah film, atau akademi seni. Edukator perfilman bertanggung jawab untuk menyusun kurikulum, mengembangkan materi pembelajaran, dan memberikan bimbingan praktis serta teoritis kepada siswa. Edukator perfilman tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mempromosikan apresiasi terhadap sejarah film, teori film, dan perkembangan industri perfilman. Edukator perfilman memainkan peran penting dalam membentuk generasi baru pembuat film dan profesional media yang kreatif dan kompeten.

Adapun peran dan fungsi edukator atau pengajar perfilman di sekolah adalah sebagai berikut.

- (1) Mengembangkan Kurikulum Perfilman: Edukator perfilman bertugas untuk mengembangkan dan merancang kurikulum yang mencakup berbagai aspek perfilman, seperti penulisan naskah, penyutradaraan, sinematografi, editing, dan produksi. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang proses pembuatan film (Senn, 1998).
- (2) Pengajaran Teori Perfilman: Edukator perfilman memberikan pengajaran tentang teori-teori dasar perfilman, termasuk sejarah perfilman, genre, teknik naratif, dan analisis film. Pengetahuan ini membantu siswa memahami konteks dan konsep film secara mendalam (Hofstetter, 2001).
- (3) Praktik Produksi Film: Selain pengajaran teori, edukator perfilman juga memberikan pelatihan praktis dan pendampingan dalam produksi film. Ini meliputi segmen-segmen seperti pembuatan storyboard, penggunaan kamera, pengaturan pencahayaan, pengambilan suara, dan proses editing (Rosch, 1996).
- (4) Pembimbingan Proyek Film: Edukator perfilman berperan sebagai pembimbing dalam proyek film yang dibuat oleh siswa. Mereka memberikan arahan, bantuan teknis, dan umpan balik konstruktif untuk membantu siswa menghasilkan karya film yang berkualitas (Binanto, 2010).
- (5) Kolaborasi dan Networking: Edukator perfilman membantu siswa untuk memahami pentingnya kolaborasi dalam produksi film. Edukator perfilman juga sering kali memiliki jaringan profesional di industri film yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan peluang Kerja Praktik, proyek kolaboratif, dan pengalaman kerja bagi siswa (Schramm, 1977).
- (6) Pengembangan Keterampilan Abad ke-21: Edukator perfilman membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis yang relevan

untuk abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kepemimpinan. Keterampilan ini penting dalam konteks perfilman serta kehidupan sehari-hari dan karier di berbagai bidang lain (Vaughan, 2008).

(7) Penilaian dan Evaluasi: Edukator perfilman menilai dan mengevaluasi kinerja siswa dalam proyek-proyek dan tugas-tugas perfilman. Edukator perfilman memberikan umpan balik yang membantu siswa untuk terus meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka tentang proses pembuatan film (Robin & Linda, 2001).

(8) Motivasi dan Inspirasi: Sebagai pendidik, edukator perfilman berperan dalam memotivasi dan menginspirasi siswa untuk mengejar minat dan bakatnya dalam perfilman. Siswa didorong untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan berpikir di luar batas konvensional dengan tetap memperhatikan kode etik yang berlaku (Setyosari & Sihkabuden, 2005).



3.3 Konsep Dasar Multimedia

3.3.1 Definisi dan Pengertian Multimedia

Secara etimologis, *multimedia* berasal dari bahasa Latin *multi/multus* (banyak, beragam, atau lebih dari satu) dan *medium/medius* (merujuk pada sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan; pengantar/perantara). Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan multimedia sebagai penyedia informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks. Menurut Hofstetter (2001), multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video menggunakan alat bantu dan koneksi yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkarya, serta berkomunikasi satu sama lain dengan banyak pengguna.

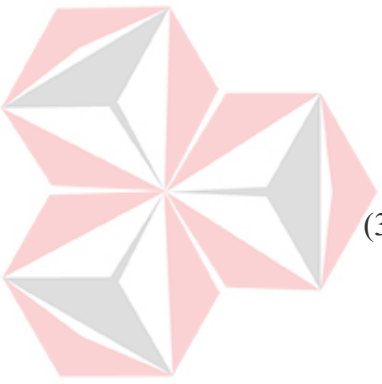
Pada tahun 1993, dalam edisi pertama bukunya yang berjudul *Multimedia: Making It Work*, Tay Vaughan mengartikan multimedia sebagai

kombinasi dari berbagai jenis teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video yang ditampilkan melalui komputer. Menurut Fetterman dan Gupta (1993), tipe media dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu berdasarkan waktu/ruang dan berdasarkan originalitas. Berdasarkan waktu/ruang, media dapat dibagi menjadi *Discrete Media* (berdasarkan ruang), yang mencakup grafik, teks, dan foto; serta *Continuous Media* (berdasarkan waktu), yang mencakup suara, video, dan animasi. Berdasarkan originalitas, media dapat dibagi menjadi *Captured Media*, yang diambil dari dunia nyata seperti foto, suara, dan video, serta *Synthesized Media*, yang dihasilkan dari sintesis komputer seperti teks, grafik, dan suara.

Ketika elemen-elemen seperti teks, suara, gambar, animasi, atau video dihubungkan dalam suatu struktur yang memungkinkan user untuk melakukan navigasi, ini disebut sebagai *Hypermedia*. Meskipun pengertian multimedia tampak sederhana, proses pembuatannya tidaklah mudah. Menggabungkan setiap elemen multimedia dan mengolahnya dengan teknologi komputer merupakan tugas yang kompleks. Orang yang mengolah dan menggabungkan elemen-elemen multimedia menjadi sesuatu yang bermakna disebut sebagai *multimedia developer/praktisi multimedia*. Para developer biasanya menggunakan authoring tools untuk membuat aplikasi multimedia atau memanipulasi elemen multimedia.

Pekerjaan untuk membangun sebuah multimedia dengan software, termasuk pesan atau materi yang ingin ditampilkan di komputer atau televisi, disebut sebagai multimedia proyek. Produk multimedia yang siap digunakan oleh user atau disebarkan di Internet disebut multimedia title. Aplikasi multimedia yang melibatkan kecerdasan dan pengambilan keputusan dikenal sebagai adaptive multimedia atau intellimedia. Jenis multimedia yang lebih canggih, yang memberikan pengalaman emosional dan intelektual lebih mendalam kepada user, dikenal dengan istilah immersive multimedia, seperti virtual reality.

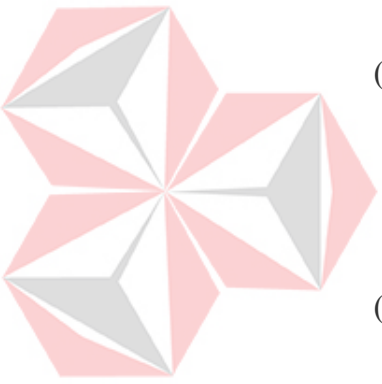
Menurut Iwan Binanto (2010), multimedia dikategorikan menjadi tiga jenis, di antaranya sebagai berikut.

- 
- (1) Multimedia Interaktif: Pada multimedia jenis ini, pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol elemen-elemen apa yang ditampilkan dan kapan waktu tampilnya. Contoh dari multimedia interaktif adalah game, aplikasi pembelajaran, dan website. Dalam multimedia interaktif, pengguna dapat mengeksplorasi berbagai pilihan yang tersedia dan menentukan jalan cerita atau hasil berdasarkan interaksi yang dilakukan.
 - (2) Multimedia Hiperaktif: Jenis multimedia ini memiliki struktur yang terdiri dari elemen-elemen yang saling terkait dan dapat diarahkan oleh pengguna. Dengan adanya banyak tautan (link) yang menghubungkan berbagai elemen, pengguna dapat menavigasi informasi atau konten yang berbeda dengan lebih fleksibel. Contoh dari multimedia hiperaktif adalah world wide web, situs web, dan game online. Pengguna dapat memilih jalur yang berbeda dalam mengakses informasi, menciptakan alur pengalaman yang personal dan dinamis.
 - (3) Multimedia Linear: Pada multimedia linear, pengguna berperan sebagai penonton pasif yang menikmati konten dari awal hingga akhir tanpa interaksi atau kontrol terhadap apa yang terjadi. Contoh dari jenis multimedia ini adalah televisi, film, majalah, dan koran. Multimedia linear mengarahkan pengguna melalui konten dengan cara yang sudah ditentukan oleh pembuat konten, memberikan pengalaman yang terus menerus tanpa melibatkan intervensi pengguna.

3.3.2 Komponen Dasar Multimedia

Menurut James A. Senn (1998), multimedia terdiri dari enam elemen sebagai berikut.

- (1) Teks: Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks dapat berupa kata, surat, atau narasi yang menyajikan bahasa dalam aplikasi multimedia.

- 
- (2) Gambar: Gambar adalah hasil dari pengambilan citra yang diperoleh melalui perangkat penangkap citra seperti kamera, scanner, atau sejenisnya. Hasil dari pengambilan citra ini sering disebut sebagai gambar, yang dapat berupa ikon, foto, atau simbol dan sebagainya.
 - (3) Audio: Audio merupakan komponen multimedia yang dapat berupa narasi, musik, efek suara, atau gabungan dari ketiganya. Audio berfungsi untuk memperkaya pengalaman multimedia dengan melakukan penambahan elemen suara.
 - (4) Video: Video adalah penyajian gambar dan suara yang ditangkap oleh kamera kemudian disusun dalam urutan frame untuk ditampilkan dalam satuan detik. Video digunakan untuk menyampaikan informasi yang bergerak secara dinamis.
 - (5) Animasi: Animasi adalah penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layar. Animasi digunakan untuk memberikan simulasi gerakan yang lebih hidup dan menarik dalam presentasi multimedia.
 - (6) Virtual Reality: Seiring dengan perkembangan teknologi, virtual reality menjadi elemen tambahan dalam multimedia. Virtual reality memungkinkan interaksi timbal balik antara pengguna dengan aplikasi multimedia secara real-time dan memberikan pengalaman yang lebih nyata.

3.3.3 Desain Grafis

Desain grafis adalah bidang yang memadukan seni dan komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui visual yang menarik dan efektif. Sebagai disiplin ilmu, desain grafis melibatkan penggunaan berbagai elemen visual seperti tipografi, gambar, warna, dan ruang untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan bermakna. Istilah *desain* berarti merancang atau merencanakan, sementara *grafis* memiliki dua makna: pertama, dari bahasa Latin *graphien* yang berarti garis atau marka,

yang kemudian berkembang menjadi seni grafis atau komunikasi grafis; dan kedua, dari bahasa Belanda *graphise vakken* yang berarti pekerjaan cetak, yang dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai grafika atau percetakan. Dengan demikian, desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi yang statis (tidak bergerak dan bukan gambar berbasis waktu). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian dalam menyusun dan merancang elemen visual menjadi informasi yang dimengerti oleh publik.

Desainer grafis, atau sering disebut perancang grafis (bahasa Inggris: *graphic designer*), adalah profesional yang terlibat dalam ilustrasi, tipografi, fotografi, atau animasi. Desainer grafis menciptakan karya untuk berbagai keperluan, seperti penerbitan, media cetak, elektronik, dan lain-lain, termasuk brosur dan iklan produk. Tugas utamanya adalah memastikan tampilan visual yang menarik, serta dapat diaplikasikan dalam berbagai materi promosi yang berhubungan dengan produk dan publik. Desainer grafis bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi yang diinginkan oleh produk atau klien dalam bentuk desain yang menarik.

Bidang profesi desain grafis mencakup berbagai aktivitas pendukung dalam penerbitan (*publishing house*), media massa cetak seperti koran dan majalah, serta biro grafis (*graphic house*, *graphic boutique*, *production house*). Selain itu, desain grafis juga berperan dalam industri non-komunikasi seperti lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, manufaktur, dan usaha dagang, sebagai *in-house graphics* di departemen promosi atau tenaga grafis di departemen hubungan masyarakat.

Desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi, prasyarat penting bagi seseorang yang ingin bekerja di bidang ini mencakup wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas. Seperti yang diungkapkan oleh Yongky Safanayong dalam bukunya *FI9UR*, seorang desainer harus cerdas, baik dalam strategi

maupun taktik. Bidang kompetensi desain grafis mencakup konsep komunikasi grafis, merancang, menyelaraskan elemen desain, mengawasi produksi cetak, serta memberi pengarahan kepada ilustrator atau fotografer. Desain grafis tidak hanya berperan dalam komunikasi visual, tetapi juga menjadi elemen penting dalam berbagai sektor industri.

3.3.4 Definisi dan Peran Praktisi Multimedia di Sekolah

Praktisi multimedia adalah profesional yang bekerja dalam bidang multimedia, menggunakan berbagai elemen seperti teks, grafik, suara, animasi, dan video untuk menciptakan konten yang interaktif dan menarik. Praktisi multimedia memadukan keterampilan teknis dengan kreativitas untuk menghasilkan proyek-proyek multimedia yang bisa digunakan dalam berbagai platform, seperti situs web, aplikasi, presentasi, permainan, dan bahan pemasaran. Tugas seorang praktisi multimedia meliputi perencanaan, desain, pengembangan, dan penyuntingan konten multimedia. Praktisi multimedia sering bekerja dengan software khusus dan alat authoring untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut menjadi satu produk yang kohesif dan menarik. Praktisi multimedia juga perlu memahami prinsip-prinsip desain, interaksi pengguna, serta teknologi terbaru untuk memastikan hasil yang optimal.

Adapun peran dan fungsi praktisi multimedia di sekolah adalah sebagai berikut.

- (1) Pengembangan Materi Pembelajaran Digital: Praktisi multimedia bertanggung jawab untuk mengembangkan dan mengemas materi pembelajaran dalam format digital, seperti video, animasi, presentasi interaktif, dan bahan belajar lainnya. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Sadiman et al., 2005).
- (2) Pelatihan dan Dukungan Teknologi: Praktisi multimedia dapat memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dan

siswa dalam penggunaan alat dan perangkat lunak multimedia. Selain itu, mereka juga memberikan dukungan teknis ketika menghadapi masalah yang berhubungan dengan perangkat multimedia (Turban et al., 2002).

- (3) **Pengelolaan Perangkat Multimedia:** Praktisi multimedia dapat mengelola dan memelihara peralatan multimedia di sekolah, seperti kamera, komputer, dan peralatan streaming video. Perangkat ini harus selalu dalam kondisi optimal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.
- (4) **Kolaborasi dengan Guru:** Praktisi multimedia bekerja sama dengan guru untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Ini termasuk merencanakan pelajaran yang memanfaatkan berbagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran (Setyosari & Sihkabuden, 2005).
- (5) **Dokumentasi dan Perekaman Kegiatan Sekolah:** Praktisi multimedia bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan penting di sekolah, seperti acara, seminar, dan ekstrakurikuler. Selain itu, juga dapat berperan sebagai perekam sesi pembelajaran untuk digunakan sebagai bahan referensi atau e-learning (McLuhan, 1964).
- (6) **Mendorong Literasi Digital:** Praktisi multimedia memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru, membantunya menjadi lebih kompeten dan nyaman dengan teknologi yang ada di lingkungan pendidikan (Azhar Arsyad, 2016).
- (7) **Pengembangan Proyek Kreatif:** Praktisi multimedia terlibat dalam pengembangan proyek kreatif, seperti produksi film pendek, dokumenter, atau proyek seni digital, yang melibatkan siswa untuk mengasah keterampilan kreatif dan teknis (Romiszowski, 2001). Selain itu, praktisi multimedia terlibat



dalam pembuatan konten/media promosi digital yang bisa digunakan untuk tujuan eksposur dan promosi sekolah (Briggs, 1977).

3.4 Konsep Dasar Pendidikan dan Pembelajaran

3.4.1 Definisi Pendidikan dan Pembelajaran

Menurut *UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, pembelajaran sebagai konsep pedagogik dapat diartikan sebagai usaha yang sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi individu sebagai peserta didik. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan pendidikan (Achjar, 2008). Dalam prosesnya, pembelajaran tentu memerlukan media sebagai sarana pendukung atau perantara yang menghubungkan setiap unsur di dalamnya.

Pembelajaran merupakan proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, latihan, atau pengajaran. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara formal, seperti di dalam kelas, maupun secara informal, melalui interaksi sosial dan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran menuntut keterlibatan aktif dari individu untuk memahami dan mengasimilasi informasi baru. Proses ini tidak hanya berkisar pada penghafalan fakta-fakta, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta penerapan pengetahuan dalam situasi nyata.

Pendidikan merupakan sebuah proses sistematis dan terstruktur yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap kepada individu. Proses ini dilaksanakan melalui berbagai metode, termasuk pengajaran formal di sekolah, pelatihan, bimbingan, serta pengalaman belajar. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi individu, meningkatkan kemampuan berpikir

kritis, dan mempersiapkan mereka agar dapat berkontribusi secara positif di masyarakat. Pendidikan mencakup berbagai jenjang, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, serta berbagai bentuk pendidikan non-formal yang berlangsung di luar sistem pendidikan formal.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), pendidikan berasal dari kata dasar *didik* yang berarti memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan dimaknai sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran. Dari pengertian ini, pendidikan bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang menjadi lebih baik dan dewasa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kepribadian individu.

Dalam buku *Sosiologi Pendidikan* karya Nuraedah (2022), pendidikan didefinisikan sebagai tuntutan dalam hidup anak-anak yang bertujuan untuk menuntun segala kekuatan kodrati dalam dirinya, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi anggota masyarakat yang mampu mencapai keberhasilan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut Nuraedah, pendidikan bukan hanya proses mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun karakter dan mengembangkan potensi individu untuk kehidupan yang lebih baik.

Secara keseluruhan, pendidikan dan pembelajaran saling berkaitan erat. Pendidikan menyediakan kerangka dan sumber daya yang diperlukan untuk proses pembelajaran, sementara pembelajaran adalah inti dari pendidikan yang memungkinkan individu untuk tumbuh dan berkembang. Kedua konsep ini memainkan peran penting dalam pengembangan individu dan masyarakat, membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan intelektual, emosional, dan sosial. Dengan kombinasi pendidikan yang efektif dan pembelajaran yang berkelanjutan, individu dapat mencapai potensi penuh mereka dan berkontribusi secara bermakna terhadap kemajuan bangsa.

3.4.2 Sistem dan Jenjang Pendidikan

Sistem pendidikan di Indonesia diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (untuk sekolah umum) serta Kementerian Agama (untuk sekolah berbasis agama). Sistem ini terdiri dari beberapa jenjang pendidikan yang berurutan, dimulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Setiap jenjang dirancang untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan siswa secara bertahap, sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dan penyempurnaan setiap tahunnya untuk memastikan relevansi dan kualitas pendidikan yang diberikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Jenjang pertama dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang mencakup kelompok bermain (playgroup) dan taman kanak-kanak (TK). PAUD bertujuan untuk memberikan stimulasi awal yang mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak. Pendidikan pada jenjang ini sangat penting untuk membentuk dasar-dasar pembelajaran yang akan digunakan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Setelah PAUD, peserta didik melanjutkan ke jenjang Pendidikan Dasar yang terdiri dari Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan dasar berlangsung selama enam tahun, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Kurikulum pada jenjang ini mencakup mata pelajaran dasar seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Agama, serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tujuan utama pendidikan dasar adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.

Setelah menyelesaikan pendidikan dasar, peserta didik melanjutkan ke jenjang Pendidikan Menengah Pertama yang terdiri dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Pendidikan menengah pertama berlangsung selama tiga tahun, mulai dari kelas 7

hingga kelas 9. Kurikulum pada jenjang ini lebih luas dan mendalam, mencakup mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Inggris, Pendidikan Agama, Pendidikan Jasmani, dan lainnya. Tujuan pendidikan menengah pertama adalah mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap ilmu yang didapatkan sebelumnya (pada saat SD), serta meningkatkan keterampilan analitis.

Setelah lulus dari pendidikan menengah pertama, peserta didik dapat melanjutkan ke jenjang Pendidikan Menengah Atas, yang mencakup Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA). Pendidikan menengah atas berlangsung selama tiga tahun, mulai dari kelas 10 hingga kelas 12. SMA dan MA lebih berfokus pada persiapan akademik untuk pendidikan tinggi, sedangkan SMK berfokus pada keterampilan praktis dan vokasional. Kurikulum pada jenjang ini mencakup mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan sesuai dengan minat dan bakat siswa.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, peserta didik dapat melanjutkan ke jenjang Pendidikan Tinggi, yang terdiri dari universitas, institut, sekolah tinggi, politeknik, dan akademi. Pendidikan tinggi mencakup program Diploma (D3/D4), sarjana (S1), magister (S2), dan doktor (S3). Tujuan pendidikan tinggi adalah menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan mendalam, keterampilan spesifik, dan kemampuan berpikir kritis yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang profesi. Program sarjana biasanya berlangsung selama empat tahun, program magister selama dua tahun, dan program doktor selama tiga hingga lima tahun, tergantung dengan program studi/atau jurusan yang diambil.

Selain jenjang-jenjang formal tersebut, sistem pendidikan di Indonesia juga mencakup Pendidikan Nonformal dan Pendidikan Informal. Pendidikan nonformal meliputi kursus-kursus, pelatihan kejuruan, dan program pendidikan masyarakat yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga non-pemerintah. Sedangkan pendidikan informal terjadi

di luar lembaga pendidikan resmi, seperti di rumah atau melalui pengalaman hidup sehari-hari. Kedua jenis pendidikan ini berperan penting dalam memberikan keterampilan tambahan dan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan dan pekerjaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

3.4.3 Komponen Utama Pendidikan dan Pembelajaran

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berkaitan satu sama lain. Keduanya memiliki peran yang signifikan dalam membentuk individu yang kompeten, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Memahami secara menyeluruh bagaimana pendidikan dan pembelajaran berfungsi adalah langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inklusif. Berikut adalah penjelasan mengenai komponen utama dalam pendidikan dan pembelajaran.

3.4.3.1 Kurikulum

Kurikulum adalah rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, konten, metode, dan penilaian yang digunakan dalam proses pendidikan. Kurikulum berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Kurikulum yang baik harus relevan dengan kebutuhan peserta didik dan mampu mengembangkan berbagai aspek keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai pendidikan (UNESCO, 2005).

3.4.3.2 Pendidik

Pendidik adalah individu yang bertanggung jawab untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Mereka bisa berupa guru, dosen, pelatih, atau instruktur. Pendidik memiliki peran penting dalam memberikan arahan, motivasi, dan dukungan kepada peserta didik. Mereka harus memiliki kompetensi pedagogis, keahlian

dalam mata pelajaran yang diajarkan, serta kemampuan untuk menginspirasi dan membimbing peserta didik.

3.4.3.3 Peserta Didik

Peserta didik adalah individu yang terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka adalah pusat dari kegiatan pendidikan, dan tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan kemampuan mereka. Peserta didik memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, yang melibatkan partisipasi, interaksi, dan refleksi (Piaget, 1972).

3.4.3.4 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah teknik dan strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi proses belajar. Metode pembelajaran dapat bervariasi, mulai dari ceramah, diskusi, kerja kelompok, hingga pembelajaran berbasis proyek. Pilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.

3.4.3.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Ini mencakup buku teks, materi digital, alat peraga, video, dan perangkat teknologi lainnya. Media pembelajaran membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

3.4.3.6 Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran mencakup kondisi fisik, sosial, dan psikologis di mana proses pembelajaran berlangsung. Lingkungan yang kondusif dapat meningkatkan motivasi dan



kenyamanan peserta didik, serta mendukung interaksi positif antara pendidik dan peserta didik. Faktor-faktor seperti tata letak kelas, suasana emosional, dan budaya sekolah turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

3.4.3.7 Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi dan penilaian adalah proses untuk mengukur dan menilai kemajuan serta pencapaian peserta didik. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, ujian, tugas, proyek, dan observasi. Penilaian yang akurat dan adil penting untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai (Black & Wiliam, 1998).

3.4.3.8 Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah aspek penting dalam pendidikan dan pembelajaran. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta antara peserta didik dengan sesama, membantu membangun keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi. Kegiatan seperti diskusi kelompok, proyek bersama, dan kegiatan ekstrakurikuler mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan belajar dari satu sama lain.

3.4.3.9 Pendekatan Inklusif

Pendekatan inklusif memastikan bahwa semua peserta didik, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, memiliki akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas. Pendidikan inklusif menghargai keanekaragaman dan menyediakan dukungan serta adaptasi yang diperlukan untuk memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran (Ainscow, 2005).

3.4.3.10 Pengembangan Karakter

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi juga karakter dan nilai-nilai peserta didik. Pengembangan karakter melibatkan pengajaran nilai-nilai seperti integritas, tanggung jawab, empati, dan rasa hormat. Melalui pendidikan karakter, peserta didik diharapkan menjadi individu yang berakhlak mulia dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

3.4.4 Metode, Model, dan Pendekatan dalam Pendidikan

3.4.4.1 Metode Pembelajaran



(1) **Metode Ceramah:** Metode ceramah adalah teknik tradisional di mana pendidik menyampaikan materi secara lisan kepada peserta didik. Metode ini efektif untuk menyampaikan informasi dalam jumlah besar dalam waktu singkat. Namun, untuk menjaga keterlibatan peserta didik, ceramah perlu diimbangi dengan metode lain seperti diskusi atau tanya jawab (Bloom, 1956).

(2) **Metode Diskusi:** Metode diskusi melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta antarsesama peserta didik itu sendiri. Diskusi memungkinkan peserta didik untuk berbagi pendapat, bertukar ide, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Metode ini juga membantu peserta didik memahami berbagai perspektif dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Vygotsky, 1978).

(3) **Metode Demonstrasi:** Metode demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan cara kerja atau proses tertentu kepada peserta didik. Pendidik dapat menunjukkan langkah-langkah secara langsung atau menggunakan alat

bantu visual. Metode ini sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan praktis dan memberikan pemahaman yang lebih konkret (Mayer, 2001).

(4) Metode Eksperimen: Metode eksperimen melibatkan peserta didik dalam kegiatan praktis untuk menguji hipotesis atau memahami konsep ilmiah. Melalui eksperimen, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Metode ini sering digunakan dalam mata pelajaran sains dan teknologi (Piaget, 1972).

(5) Metode Simulasi: Metode simulasi menggunakan perangkat atau lingkungan yang menyerupai situasi nyata untuk melatih peserta didik dalam menghadapi situasi tertentu. Simulasi dapat berupa permainan peran, penggunaan perangkat lunak simulasi, atau kegiatan lain yang meniru kondisi nyata. Metode ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan praktis dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang aman dan terkontrol (Mayer, 2001).



3.4.4.2 Model Pembelajaran

- (1) Model Pembelajaran Langsung:** Model pembelajaran langsung adalah pendekatan yang berfokus pada pengajaran langsung dari pendidik ke peserta didik. Pendidik memberikan instruksi eksplisit dan mengarahkan proses belajar secara ketat. Model ini cocok untuk materi yang memerlukan pemahaman prosedural atau langkah-langkah yang terstruktur (Bloom, 1956).
- (2) Model Pembelajaran Kooperatif:** Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dan kolaborasi antara

peserta didik dalam kelompok kecil. Dalam model ini, peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran dan saling mendukung dalam proses belajar. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan rasa tanggung jawab bersama (Slavin, 1996).

- (3) **Model Pembelajaran Berbasis Proyek:** Model pembelajaran berbasis proyek melibatkan peserta didik dalam proyek-proyek yang menuntut penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata. Model ini mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri atau dalam kelompok, mengembangkan keterampilan penelitian, pemecahan masalah, dan presentasi (Darling-Hammond, 2006).

- (4) **Model Pembelajaran Berbasis Masalah:** Model pembelajaran berbasis masalah mendorong peserta didik untuk belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dan kontekstual. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengeksplorasi dan menemukan solusi atas masalah yang diberikan. Model ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis (Vygotsky, 1978).

3.4.4.3 Pendekatan Pembelajaran

- (1) **Pendekatan Tradisional:** Pendekatan tradisional dalam pembelajaran lebih berfokus pada pengajaran langsung dan transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Pendekatan ini seringkali bersifat teacher-centered, di mana pendidik memainkan peran utama dalam

menentukan materi dan cara penyampaian. Pendekatan tradisional cocok untuk mata pelajaran yang membutuhkan penguasaan fakta dan konsep dasar (Bloom, 1956).

- (2) **Pendekatan Konstruktivis:** Pendekatan konstruktivis berfokus pada proses pembelajaran yang bersifat learner-centered, di mana peserta didik aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pendekatan ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik dalam proses eksplorasi dan penemuan (Vygotsky, 1978).



- (3) **Pendekatan Inklusif:** Pendekatan inklusif dalam pendidikan memastikan bahwa semua peserta didik, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, memiliki akses yang sama terhadap pembelajaran. Pendekatan ini menghargai keanekaragaman dan mengakomodasi berbagai kebutuhan individu. Pendekatan inklusif juga mendorong adaptasi kurikulum dan metode pembelajaran untuk memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara penuh (Ainscow, 2005).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada Bab IV, diuraikan mengenai pengalaman kerja penulis selama mengikuti program Kerja Praktik di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo selama satu semester. Penulis diberikan tanggung jawab yang berkaitan dengan program studi Produksi Film dan Televisi serta memiliki hubungan langsung dengan Madrasah Aliyah Bilingual. Selama pelaksanaan Kerja Praktik penulis dipercaya mengemban tugas sebagai Pengajar dalam bidang Perfilman. Di samping itu, penulis juga menjalankan peran sebagai Staf Multimedia di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo. Melalui kesempatan ini, penulis memperoleh pengalaman mengajar dan bekerja di bidang multimedia, yang berhubungan langsung dengan studi dan lembaga pendidikan tersebut. Hal ini memberikan penulis kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki di dunia nyata.

4.1 Analisa Sistem

Program Kerja Praktik yang dijalankan di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah mencakup dua divisi utama, yaitu sebagai Edukator Perfilman (Pengajar Perfilman) dan Praktisi Multimedia (Staf Multimedia). Program ini berlangsung selama satu semester penuh, mulai dari 1 September 2024 hingga 31 Desember 2024, dengan jam kerja yang telah ditentukan yaitu dari pukul 06.30 hingga 16.00 Waktu Indonesia Barat. Adapun detail lengkap dari posisi yang dikerjakan adalah sebagai berikut.

(1) Posisi Pekerjaan	: Pengajar di bidang Perfilman
Lokasi/Penempatan Kerja	: Sanggar Sosial & Komunikasi
Nama Institusi	: Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah
Lokasi Institusi	: Sidoarjo, Jawa Timur
Alokasi Waktu Kerja	: 9 jam, 30 menit

(2) Posisi Pekerjaan	: Staff Multimedia
Lokasi/Penempatan Kerja	: Tim Multimedia MA Bilingual Al-Amanah
Nama Institusi	: Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah
Lokasi Institusi	: Sidoarjo, Jawa Timur
Alokasi Waktu Kerja	: 9 jam, 30 menit

4.2 Posisi dalam Instansi

Selama pelaksanaan program Kerja Praktik, penulis mengemban dua posisi sekaligus. Pertama, sebagai Edukator/Pengajar Perfilman, khususnya Pengajar Mata Pelajaran Ekstrakurikuler Wajib di Sanggar Sosial & Komunikasi (SSK). Penulis bertanggung jawab untuk menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan Bidang Keahlian Perfilman. Di posisi ini, penulis terlibat langsung dalam proses pembelajaran siswa, mulai dari perencanaan materi, pelaksanaan kelas, hingga proyek pembuatan film bersama.

Posisi kedua yang diemban oleh penulis adalah sebagai Praktisi/Staff Multimedia di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo. Dalam peran ini, penulis bertugas untuk mengelola dan mengembangkan konten multimedia yang mendukung keperluan sekolah. Tugas-tugas yang dijalankan mencakup pembuatan/perekaman video, *streaming video*, desain grafis, manajemen media sosial sekolah, serta berbagai kegiatan lain yang berkaitan dengan pengelolaan multimedia.

Dengan mengemban kedua posisi tersebut, penulis memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam dua bidang yang berbeda namun saling berkaitan. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kemampuan profesional penulis, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo

4.3.1 Bulan Pertama

4.3.1.1 Desain Grafis

Program Kerja Praktik dimulai pada Senin, 2 September 2024. Pada minggu pertama, belum ada jadwal kegiatan resmi yang ditetapkan oleh sekolah untuk periode Kerja Praktik selama empat bulan ke depan. Jadwal ini baru diberlakukan pada minggu ketiga, tepatnya pada tanggal 17 September 2024. Meski demikian, khusus pada hari pertama, kegiatan Kerja Praktik difokuskan pada penyusunan jadwal konten untuk tim multimedia Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo (Lingkar Media). Kegiatan ini melibatkan identifikasi kebutuhan konten, pembagian tugas, dan penjadwalan produksi konten yang terstruktur untuk memastikan efektivitas dan kelancaran alur kerja tim selama program Kerja Praktik berlangsung.

Selain itu, pada bulan pertama, penulis terlibat langsung dalam berbagai kegiatan desain grafis. Beberapa tugas yang dikerjakan antara lain adalah pembuatan desain *ID card* yang fungsional dan estetik, pembuatan lanyard yang serasi dengan identitas visual tim, serta desain baju PDL (Pakaian Dinas Lapangan) yang dirancang untuk memberikan kenyamanan sekaligus memperkuat citra profesional pemakainya. Desain-desain ini tidak hanya memerlukan keterampilan teknis, tetapi juga kreativitas dan pemahaman yang mendalam mengenai identitas visual lembaga. Selain aspek estetika, penulis juga harus memastikan bahwa setiap desain memenuhi standar kualitas dan fungsionalitas yang telah ditetapkan.

Untuk melengkapi elemen yang diperlukan dalam pembuatan *ID card*, khususnya foto anggota tim, dilaksanakan sesi pemotretan terlebih dahulu. Proses ini dimulai dengan penentuan lokasi dan

persiapan alat-alat seperti kamera, *tripod*, pencahayaan, dan sebagainya. Dalam hal ini, penulis juga berperan sebagai kameramen.

4.3.1.2 Produksi Film dan Video

Penulis terlibat dalam serangkaian kegiatan multifaset terkait produksi film berjudul *Kemeja dan Jas*, sebuah karya yang dirancang khusus untuk memperingati Hari Batik Nasional pada tanggal 2 Oktober. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai sutradara yang bertanggung jawab penuh atas visi artistik dan naratif film dari film yang dibuat.

Pada tahap awal produksi, semua ide cerita dan alur dikembangkan serta dieksekusi secara menyeluruh untuk menghasilkan sinopsis dan naskah film yang utuh. Setelah penyelesaian naskah, penulis dan tim melaksanakan penjadwalan produksi secara terperinci guna memastikan keselarasan dengan jadwal utama di sekolah, sehingga menghindari potensi konflik waktu di kemudian hari.

Selanjutnya, di hari yang berbeda, penulis mengadakan sesi pembacaan naskah (*reading*) dengan para pemeran untuk memastikan pemahaman yang mendalam terhadap karakter yang diperankannya. Penulis juga terlibat langsung dalam pembuatan master *breakdown*, yaitu dokumen yang merinci semua elemen produksi (seperti lokasi, properti, dan yang lainnya). Proses kemudian dilanjutkan dengan pengambilan gambar di berbagai lokasi yang telah direncanakan sebelumnya (sesuai naskah yang sudah dibuat).

4.3.1.3 Live Streaming dan Rekaman

Penulis terlibat dalam berbagai kegiatan multimedia yang mendukung program-program di sekolah. Kegiatan tersebut mencakup live streaming program “*Tasmi’ Juz 1-5 Bil Ghaib*,” “*Tasmi’ Juz 11-15 Bil Ghaib*,” Kelas Inspirasi Pagi (KIP), Perekaman audio

sholawat, serta perekaman video pidato untuk keperluan lomba. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab dalam pembuatan overlay untuk siaran langsung di Instagram guna memperkaya tampilan visual dan meningkatkan interaksi dengan audiens.

4.3.1.4 Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Penulis mengambil peran aktif sebagai edukator atau pengajar perfilman di Madrasah Aliyah Bilingual Al-Amanah Sidoarjo. Dalam proses pembelajaran, penulis mengimplementasikan pendekatan yang holistik dengan memadukan teori dan praktik secara seimbang. Selain memberikan materi teoritis, penulis juga mendorong siswa untuk langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya, sehingga mereka dapat memahami ilmu-ilmu yang disampaikan dengan lebih mendalam dan aplikatif.

Materi dan teori yang disampaikan meliputi pengenalan tentang dasar-dasar perfilman, termasuk sejarah singkat dan perkembangan industri film, teknik sinematografi dasar, serta elemen-elemen visual dan audio yang membentuk sebuah karya sinema. Selanjutnya, siswa diajak untuk mempelajari terkait screening film dan mempraktekannya. Dalam hal ini, siswa tidak hanya diajak untuk menonton tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis kritis terhadap sebuah film. Siswa didorong untuk mengevaluasi berbagai aspek, mulai dari narasi hingga penggunaan teknik sinematik, untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi terhadap keseluruhan karya.

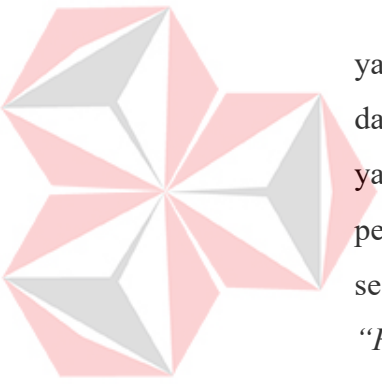
Selain itu, materi lain yang diberikan adalah tentang premis, konsep dasar yang menjadi fondasi dari sebuah cerita film. Pemahaman mendalam tentang premis diperlukan untuk membantu siswa dalam merumuskan ide cerita yang kuat dan koheren. Harapannya, siswa mampu mengembangkan ide cerita mereka sendiri dengan lebih terstruktur dan kreatif, memastikan bahwa setiap elemen

dalam cerita mereka memiliki tujuan dan relevansi yang jelas.

Di samping tugas-tugas rutin sebagai pengajar, penulis juga sempat menggantikan peran pengajar utama kelas X SSK yang berhalangan hadir. Dalam kesempatan ini, penulis harus memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada. Penulis berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang bermutu tinggi, mendukung perkembangan akademik siswa, serta membekali mereka dengan keterampilan praktis yang relevan.

4.3.2 Bulan Kedua

4.3.2.1 Desain Grafis



Pada bulan kedua, penulis kembali melaksanakan tugas-tugas yang berkaitan dengan desain grafis untuk mendukung berbagai acara dan kebutuhan sekolah. Hal ini mencakup perevisian desain *ID card*, yang melibatkan penyesuaian tata letak, pemilihan warna, dan peningkatan elemen visual untuk menciptakan desain yang lebih sesuai. Selain itu, penulis juga membuat desain sertifikat untuk acara “*Family Gathering*”. Proses ini mencakup pemilihan tema yang sesuai, penentuan elemen dekoratif, serta pengaturan teks yang memberikan kesan elegan dan formal pada sertifikat tersebut.

4.3.2.2 Produksi Film dan Video

Pada bulan ini, penulis melanjutkan tahapan akhir dari proyek film *Kemeja dan Jas* yang sudah mulai diproduksi sejak bulan lalu, yakni tahap editing. Proses editing ini melibatkan penyempurnaan visual dan audio, penambahan efek, serta pengaturan alur cerita agar lebih kohesif dan menarik.

4.3.2.3 Live Streaming dan Rekaman

Penulis berkontribusi dalam penyelenggaraan program live streaming “*Khataman bersama kelas XII IPA 2*”, yang merupakan kegiatan pembacaan dan pengkhataman Al-Qur'an oleh siswa kelas XII IPA 2. Kegiatan ini disiarkan secara langsung untuk memungkinkan partisipasi dan dukungan dari keluarga, teman, dan komunitas sekolah secara daring (jarak jauh). Persiapannya mencakup koordinasi teknis untuk memastikan kualitas siaran, termasuk penempatan kamera, pengaturan pencahayaan, dan pengujian suara. Selama acara berlangsung, penulis bertanggung jawab untuk memantau jalannya live streaming, memastikan kelancaran siaran, dan menangani setiap masalah teknis yang mungkin terjadi.

4.3.2.4 Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Melanjutkan kegiatan rutin seperti yang dilakukan pada bulan sebelumnya, bulan ini, penulis kembali mengajar di kelas XI SSK dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan aplikatif. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga kesempatan berharga untuk langsung mempraktikkan cara penulisan logline. Dalam prosesnya, siswa dilibatkan secara aktif untuk menyusun ide cerita buatannya menjadi bentuk yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

4.3.3 Bulan Ketiga

4.3.3.1 Produksi Video Konten

Pada bulan ini, penulis banyak berkontribusi dalam rangkaian kegiatan peringatan Hari Guru Nasional, khususnya dalam hal pembuatan konten. Sebelum memulai pembuatan konten, penulis melaksanakan PPM bersama tim multimedia untuk merencanakan semua keperluan produksi. Untuk mengaplikasikan materi dasar perfilman yang telah dipelajari di kelas, penulis menyusun konten dalam bentuk video singkat bersama santriwati. Selain bertanggung

jawab dalam penulisan naskah konten, penulis juga berperan aktif dalam proses perekaman dan editing video. Sebagai puncak dari rangkaian kegiatan ini, penulis turut serta dalam upacara peringatan Hari Guru yang dilaksanakan pada tanggal 25 November 2024.

4.3.3.2 Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Program Kerja Praktik kembali dilaksanakan pada bulan ketiga, tepatnya pada tanggal 9 November 2024. Pada bulan ini, penulis aktif mengajar siswa kelas XI SSK dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif seperti yang dilakukan pada bulan sebelumnya. Pada pertemuan kelima sampai dengan ketujuh, penulis memberikan materi serta praktek pembuatan sinopsis. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa memperdalam pengetahuan serta mengasah keterampilannya dalam penyusunan sinopsis yang baik. Setiap sesi praktek dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat secara langsung mengimplementasikan konsep yang telah dipelajarinya pada saat sesi pematieran.

Pada pertemuan selanjutnya, penulis mengajarkan materi pembuatan naskah secara utuh. Penulis membimbing serta mengarahkan siswa dalam penyusunan dialog, pengaturan adegan, perincian deskripsi visual, serta elemen-elemen penting lainnya yang perlu ada dalam sebuah naskah, khususnya naskah film.

4.3.4 Bulan Keempat

4.3.4.1 Desain Grafis

Pada bulan keempat, penulis berperan sebagai desainer grafis dalam berbagai kegiatan di sekolah. Hal ini mencakup pembuatan desain *upper third* untuk *live event* di *TikTok*, desain *ID card* dan *lanyard* untuk program *Suara Santri Kita*. Untuk mendukung kebutuhan desain yang interaktif, penulis membuat template *upper third* di *Effect House*. Selain itu, penulis juga membuat algoritma

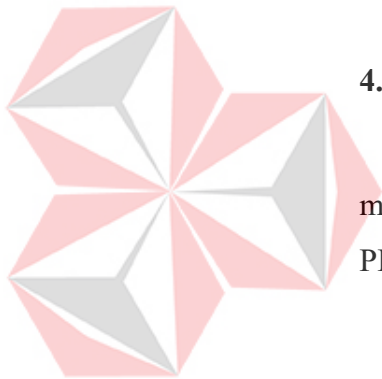
untuk *upper third* di *Effect House* untuk mengoptimalkan fungsionalitas dan efektivitas desain yang dibuat.

4.3.4.2 Produksi Film dan Media

Selama periode ini, penulis aktif berkontribusi dalam berbagai kegiatan produksi, khususnya untuk konten multimedia. Penulis membantu merekam video untuk konten bahasa (Videografer) serta editing audio untuk keperluan konten di Instagram. Selain itu, untuk mendukung kebutuhan live di TikTok, penulis membuat template asset motion graphic untuk desain *upper third* menggunakan aplikasi After Effect. Tidak berhenti sampai sana, penulis juga mengonversi format ekspor dari After Effect menjadi format GIF di Photoshop.

4.3.4.3 Kegiatan Lainnya (Penutupan)

Penulis menghadiri acara penutupan ekstrakurikuler, yang merupakan kegiatan akhir dalam program Kerja Praktik **KERJA PRAKTIK** yang diikuti oleh penulis.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari program Kerja Praktik yang dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- (1) Program Kerja Praktik di MA Bilingual Al-Amanah Sidoarjo efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif mahasiswa di bidang multimedia dan perfilman.
- (2) Kolaborasi dengan praktisi senior di industri memberikan wawasan dan pengalaman yang relevan, membuka lebih banyak sudut pandang keilmuan, serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja dengan keterampilan yang sesuai dengan standar industri. Kesempatan untuk bekerja sama dengan profesional di bidang multimedia dan perfilman juga membantu mahasiswa membentuk relasi yang kuat, yang dapat berguna untuk karir di masa depan.
- (3) Edukator perfilman memainkan peran sentral dalam mentransfer pengetahuan teknis dan artistik terkait produksi film. Bukan hanya mengajarkan teknik sinematografi, pengeditan, dan skenario, tetapi juga menginspirasi dan memotivasi siswa untuk mengeksplorasi ide kreatif yang dimilikinya.
- (4) Praktisi multimedia membantu organisasi dan individu untuk berkomunikasi secara efektif melalui media visual. Hal ini dapat meningkatkan brand awareness, engagement, dan interaksi dengan audiens.
- (5) Strategi kurikulum yang responsif dan adaptif, seperti pembaruan materi ajar dan penyesuaian metode pengajaran, diperlukan untuk memastikan relevansi pembelajaran dengan perkembangan teknologi.
- (6) Proses pembuatan film di MA Bilingual Sidoarjo mencakup tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan faktor-faktor seperti ketersediaan sumber daya, dukungan teknis, dan kemampuan siswa yang mempengaruhi hasil akhir.

- (7) Metode-metode yang diterapkan dalam program ini terbukti efektif karena pendekatannya yang inklusif dan adaptif, memastikan siswa dan mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dan berkembang secara sinergis.
- (8) Program KERJA PRAKTIK di MA Bilingual Sidoarjo berhasil mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi profesional yang kompeten di bidang multimedia dan perfilman.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan efektivitas program Kerja Praktik di MA Bilingual Sidoarjo, disarankan agar institusi terus melakukan evaluasi rutin untuk mengetahui area yang perlu diperbaiki. Selain itu, kolaborasi dengan lebih banyak praktisi industri dan perusahaan dapat kembali diperluas untuk memberikan lebih banyak peluang Kerja Praktik dan pengalaman bagi mahasiswa. Menambahkan komponen pelatihan soft skills seperti komunikasi, manajemen proyek, dan kepemimpinan juga penting untuk memastikan mahasiswa siap menghadapi berbagai tantangan di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.
- Ardan, SM., dkk. 1992. *Dari Gambar Idoep ke Cinepleks*. Jakarta: GPBSI.
- Arief, Sarief M., ed. 1997. *Permasalahan Sensor dan Pertanggungjawaban Etika Produksi*. Jakarta: Badan Pertimbangan Perfilman Nasional.
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: PT Widia Inovasi Nusantara. https://binus.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/DIGITAL-MULTIMEDIA-1_28102015.pdf
- Andrew, D. (1976). *The major film theories: An introduction*. Oxford: Oxford University Press. <https://www.scribd.com/document/610411240/J-Dudley-Andrew-The-Major-Film-Theories-1976-22>
- Andrew, D. (1984). *Concepts in film theory*. Oxford: Oxford University Press. https://www.academia.edu/11159744/Dudley_Andrew_Concepts_in_Film_Theory
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia: Prinsip dan Penerapannya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Assessment and classroom learning*. Assessment in Education.
- Blain, B. (2011). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. USA: Focal Press. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_8225990a89e31f860c98337494ab5fe24d8c00e3_1652224610.pdf
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The cognitive domain*.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Companies. <https://www.mheducation.com/highered/product/Film-Art-An-Introduction-Bordwell.html>

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*.
- Budiana, S., Nurjaman, A., & Sa'adah, N. (2021). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Tiga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Teks Laporan Hasil Observasi Kelas VII SMP di Kota Bogor. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Budiarto, G. (2020). Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah. *Jurnal PAMATOR*, 13 (2), 183-193. <http://journal.trunojoyo.ac.id/pamator>
- Daniswara, Dimas Antoni. (2017). *Pembuatan Film Dokumenter tentang Kopi Ijo dan Seni Cethe Khas Kota Tulungagung*. (Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2244>
- Dharma Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI. <https://repository.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK.pdf>
- Effendy, H. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=36434&keywords=
- Giannetti, L. (2014). *Understanding Movies*. New Jersey: Pearson Education.
- Jauhari, Haris. dkk. 1992. *Layar Perak: 90 Tahun Bioskop di Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Joseph, D. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Film di Yogyakarta* (Skripsi Sarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). <https://e-journal.uajy.ac.id/821/>
- Jowett, Garth dan James M. Linton. 1980. *Movies as Mass Communication*. London: Sage Publications.
- Khairi, A., Irfan, D., & Muskhir, M. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS. *ZONasi: Jurnal Sistem*

Informasi , 4 , 30 - 36. <https://doi.org/10.31849/zn.v4i.12559>

Kristanto, JB. 2004. Nonton Film Nonton Indonesia. Jakarta: Penerbit Buku Kompas

Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII*. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 58-64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>

Madrasah Aliyah Bilingual. (n.d.). Informasi dan layanan pendidikan. Diakses pada 9 – 21 Januari 2025, dari <https://madrasahaliyahbilingual.sch.id/>

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. New York: McGraw-Hill.

Novrie, R. F. (2015). Narasi Komunikasi Antarbudaya dalam Film (Studi pada Film *Batas*, 2011). *CommLine*. VI(1), 77-100. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/commline/article/download/606/479>

Nugroho, S. (2021). *Teknik Kreatif Produksi Film (Publikasi Media Sosial)*. Semarang: YPAT.

Pasaribu, A. J., Darmawan, H., & Indrarto, T. (2017). *Merayakan Film Nasional*. Cetakan Pertama.. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23892/1/Merayakan%20film%20nasional.pdf>

Piantara, I. G. N., Udayana Putra, I. P. A. M., & Wibawa, P. P. S. (2021). *Adaptasi Desainer Grafis Di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain (Graphic Designer Adaptation in the Era of Instant Application Design Development)*. *SANDI 2021*, Vol. 1, hal. 1-8.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sen, Krishna dan David T. Hill. 2001. *Media, Budaya, dan Politik di Indonesia*. Jakarta: ISAI.

Senn, J. A. (1998). *Information Technology: Principles, Practices, Opportunities*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Setiadi, Elly M. dkk. (2006). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

- Setyaningsih, E. (2023). *Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran*. Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation, 1 (1), 24-34. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>
- Sumarno, M. (2017). *Apresiasi film*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumarno, M. (2017). *Apresiasi film*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN 978-602-61280-1-0.
- Ujione.id. (n.d.). *Mengetahui perbedaan pendidikan dan pengajaran*. Diakses pada 16 Januari 2025, dari <https://ujione.id/mengetahui-perbedaan-pendidikan-dan-pengajaran/>
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making it work* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
- Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. (2023, Mei 2). *Beda Pendidikan dan Pengajaran Menurut Ki Hajar Dewantara*. Diakses pada 16 Januari 2025, dari <https://www.ybkb.or.id/beda-pendidikan-dan-pengajaran-menurut-ki-hajar-dewantara/>