

**PERANCANGAN MEDIA FILM KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI
DAN MEMELIHARA
SISTEM REM DAN KOMPONENNYA**

SKRIPSI

*Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Kependidikan Program
Studi Pendidikan Teknik Otomotif*



Oleh

ARIS HIDAYAT

NIM. 18729/2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERANCANGAN PENGAMBILAN GAMBAR MEDIA FILM KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI DAN MEMELIHARA SISTEM REM DAN KOMPONENNYA

Oleh :

Nama : Aris Hidayat
NIM/BP : 18729/2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

Padang, 12 Januari 2018

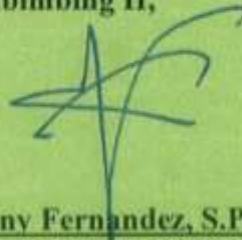
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Drs. Andrizal, M.Pd
NIP. 19650725 199203 1 003

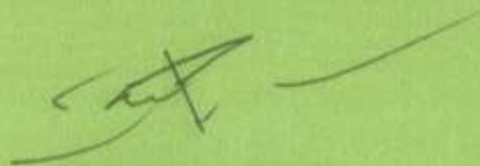
Pembimbing II,



Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc
NIP. 19790118 200312 1 003

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Teknik Otomotif
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Drs. Martias, M.Pd
NIP. 19640801 199203 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

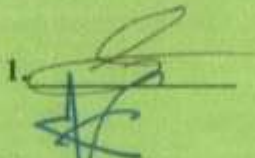
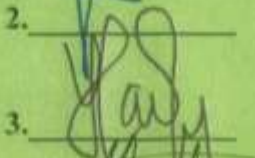
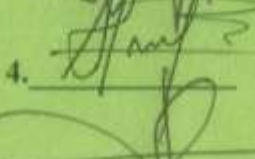
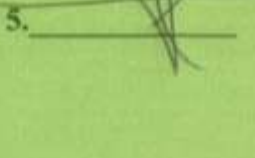
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Otomotif
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Media Film Kompetensi Dasar
Memahami dan Memelihara Sistem Rem dan
Komponennya

Nama : Aris Hidayat
NIM/BP : 18729/2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

Padang, 12 Januari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Andrizal, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc	2. 
3. Anggota	: Dr. Hasan Maksum, MT	3. 
4. Anggota	: Dwi Sudarno Putra, ST., MT	4. 
5. Anggota	: Wagino, S.Pd., M.Pd.T	5. 



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751) FT: (0751) 7055644, 445118 Fax .7055644
E-mail : info@ft.unp.ac.id



Certified Management System
DIN EN ISO 9001:2000
Cert.No. 01.100 086042

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Aris Hidayat**
NIM/TM : **18729/2010**
Program Studi : Pendidikan teknik Otomotif
Jurusan : Teknik Otomotif
Fakultas : FT UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul **"Perancangan Media Film Kompetensi Dasar Memahami Dan Memelihara Sistem Rem Dan Komponennya"** Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2018

Saya yang menyatakan,



Aris Hidayat
NIM. 18729/2010

ABSTRAK

Aris Hidayat. 2018. “Perancangan Media Film Kompetensi Dasar Memahami dan Memelihara system rem dan komponennya” Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Jurusan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang prosedur perancangan sebuah media film pembelajaran otomotif untuk SMK. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang pendidikan dalam pembuatan media film, mengembangkan media pembelajaran yang telah ada, dan mengetahui kelayakan media film yang akan digunakan dalam pembelajaran kemudi rem dan suspensi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and developmen/R&D*). Penelitian pengembangan perancangan pengambilan gambar media film pembelajaran ini melalui 7 tahap yaitu: 1) *Shoot Plan*, 2) Desain Produk. 3) *Editing*, 4) Uji Kelayakan tahap I, 5) Revisi Produk, 6) Uji Kelayakan tahap II, 7) Revisi Produk, dan barulah media film siap untuk dievaluasi. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran otomotif, yaitu media film yang menceritakan bagaimana tata cara memahami dan merawat sistem rem dengan pokok bahasan identifikasi rem cakram dan rem tromol, pemeliharaan system rem, perbaikansistem rem, dan *over houl* sistem beserta komponen-komponennya sesuai *SOP*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka didapatkan hasil bahwa media film pembelajaran yang dihasilkan telah valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK otomotif. Kevalidan media film tersebut didasari penilaian yang diberikan oleh 3 orang validator yang terdiri dari pakar media film, pakar media pembelajaran, pakar pembelajaran sistem pemindah tenaga yang menilai kesesuaian media film dengan silabus dan RPP di SMK. Rata-rata penilaian akhir yang diberikan seluruh validator adalah 90%, dalam pengukuran menggunakan skala *likert* hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori valid.

KATA PENGANTAR



Innalhamdalillah, penulis bersyukur kepada Allah SWT karena atas kuasa dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Media Film Kompetensi Dasar Memahami dan Memelihara Sistem Rem dan Komponennya”**. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) di Jurusan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Salawat beriringkan salam senantiasa tercurahkan kepada nabi besar muhammad SAW.

Tersusunnya skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Martias, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang membimbing dan memberi masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Andrizal, M.Pd selaku Dosen pembimbing I yang membimbing dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Donny Fernandez, S. Pd, M.Sc selaku Dosen pembimbing II sekaligus Sekretaris Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang membimbing dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen, Staf, dan Teknisi Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga besar, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moral dan materil dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh sahabat rekan-rekan mahasiswa/i Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan teman-teman kost yang tidak pernah

bosan dalam memberi semangat, dukungan, bertukar pikiran dan memberikan motifasi kepada penulis.

Peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan ke depan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya, Amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Padang, Januari 2018
Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Media Film.....	7
B. Dasar Produksi Film	12
C. Pelaksana Produksi	21
D. Tahap Pelaksana Produksi	30
E. Penelitian Relevan	33
F. Kerangka konseptual.....	34
G. Pertanyaan peneliti.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	36
B. Objek Penelitian.....	36
C. Desain Penelitian	36
D. Persiapan Produksi Film	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Instrumen Penelitian	45

G. Pengujian Produk	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perancangan <i>Story Board</i>	42
2. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Film	46
3. Penskoran.....	47
4. Uji Validasi Format	48
5. Uji Validasi Isi	49
6. Uji Validasi Bahasa	50
7. Uji Validasi terhadap mahasiswa.....	51
8. Revisi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik penelitian lembaga riset.....	4
2. Panel <i>Zoom</i> Pada Kamera.....	16
3. Ring Pengatur Fokus Pada Kamera	16
4. <i>Ring</i> Pengatur Iris Kamera.....	17
5. Fungsi <i>Shutter</i> Pada Kamera	17
6. Tombol <i>Effect</i> Pada Kamera.....	17
7. Lampu <i>Fresnel</i>	18
8. Lampu <i>Scoop</i>	19
9. <i>Strip Light</i>	19
10. Lampu Profil.....	20
11. <i>Tripod</i>	21
12. <i>Visible Light Spectrum</i>	26
13. Suhu Warna.	27
14. Selector Penggunaan Suhu Warna pada Kamera Video.....	27
15. <i>Big Close Up</i> (kiri) dan <i>Extreme Clos Up</i> (kanan).	29
16. <i>Full Shoot</i> (kiri) dan <i>Two Shoot</i> (kanan).	30
17. Kerangka Konseptual.....	35
18. Tahap Pembuatan Media Film.....	37
19. Tingkat Kevalidan Produk.....	47
20. Grafik Respon Praktisi Validasi Format.....	49
21. Grafik Respon Praktisi Validasi Isi	49
22. Grafik Respon Praktisi Validasi Bahasa.....	50
23. Grafik Respon Praktisi Validasi Mahasiswa	52
24. Batas kevalidan media film	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Validasi Format	61
2. Angket Validasi Isi.....	65
3. Angket Validasi Bahasa	68
4. Angket Validasi Mahasiswa.....	71
5. Analisis olah data uji validitas	75
6. Dokumentasi penelitian.....	80
7. Surat izin penelitian.....	82
8. Surat selesai penelitian.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu modal utama bagi setiap bangsa, karena di dalam pendidikan tersebut terjadi pembentukan mental, intelektual, sikap dan keterampilan seseorang sebagai sumber daya manusia yang akan berperan penting dalam usaha memajukan bangsa. Menurut Undang-undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3. Menyatakan,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pemerintah telah melakukan berbagai usaha demi tercapainya tujuan pendidikan, diantaranya dengan memperbaiki kurikulum, meningkatkan mutu guru, meningkatkan sarana dan prasarana sekolah misalnya melalui BOS (Bantuan Operasional Sekolah), pengadaan buku paket, dan pemberian beasiswa kepada siswa yang berprestasi dan kurang mampu. Usaha yang dilakukan dinilai belum maksimal, dapat dilihat dari belum meratanya kualitas guru, sarana prasarana dan kualitas lulusan dari masing-masing sekolah.

Kepala sekolah juga berperan penting dalam tercapainya tujuan pendidikan, adapun usaha yang dapat dilakukan oleh kepala sekolah demi tercapainya tujuan pendidikan diantaranya merencanakan program kerja,

mengadakan pelatihan untuk guru, menyusun tata tertib bagi guru dan pegawai, meningkatkan disiplin siswa, serta melengkapi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Berbagai usaha yang dilakukan oleh kepala sekolah ada yang mudah dilaksanakan dan ada pula yang sulit untuk terlaksana, seperti melengkapi sarana dan prasarana sekolah karena anggaran yang terbatas.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan Praktek Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMK N 1 Padang, dalam proses belajar mengajar guru masih memiliki keterbatasan baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah dan media yang digunakan masih terbatas pada *text book* dan *power point*, sehingga guru kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sedangkan untuk pembelajaran praktikum sendiri diperlukan media yang mengandung unsur gerak sehingga proses praktikum dapat dilakukan dengan benar.

Terbatasnya metode dan media yang digunakan oleh guru mengakibatkan siswa kurang termotivasi, sering keluar masuk dan sering meribut didalam kelas, sedangkan untuk praktikum siswa sering kali tidak melakukan semua tahapan yang dibutuhkan dalam praktikum, serta keterbatasan waktu dan kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah mengakibatkan sulitnya siswa menyelesaikan kompetensi yang ada dengan meksimal. Hasil belajar siswa seperti pada mata diklat pemeliharaan sitem rem kendaraan ringan sebagian besar dipengaruhi oleh hal tersebut.

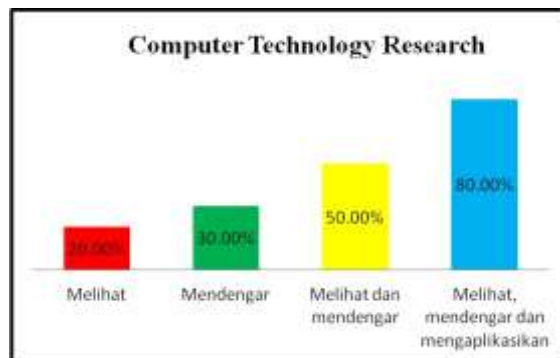
Data yang diperoleh menunjukkan dari 34 orang siswa 18% diantaranya hasil belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan satu kelas dapat dikatakan tuntas apabila hasil belajar siswanya mencapai 85% diatas KKM.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa perlu dilakukan dengan bermacam-macam usaha, diantaranya mengadakan pelatihan menggunakan metode lain selain metode ceramah untuk guru, media yang digunakan oleh guru harus lebih bervariasi seperti menggunakan (media *E-learning*, *power poin*, obyek tiga dimensi, media film dan media lainnya), meningkatkan disiplin siswa dan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam memotivasi siswa agar tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Itulah sebabnya guru sebagai tenaga pendidik harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan bagi peserta didik, seperti menggunakan media film.

Mata pelajaran memahami dan memelihara sistem rem kendaraan ringan merupakan mata pelajaran produktif, sehingga dalam menyampaikan materinya menggunakan media yang mengandung unsur gerak, karena itu media film merupakan media yang sangat cocok digunakan untuk mata pelajaran. Film sebagai media audio visual mempunyai unsur gerak yang mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Film mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang

lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya.

Berdasarkan hasil penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan, “manusia hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar, tetapi manusia dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus”. Film merupakan media ajar yang dapat dilihat dan didengar sehingga dengan memperhatikan media film saja siswa mampu mengingat 50% materi pelajaran yang diberikan guru dengan waktu yang lebih singkat, ditambah dengan melakukan praktikum maka siswa dapat mengingat sampai 80% dari pelajaran yang diberikan.



Gambar 1. Grafik penelitian lembaga riset
Sumber: M. Suyanto (2003: 18)

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti bersama dengan rekan peneliti tertarik untuk membuat sebuah media film yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Diharapkan dengan pembuatan media film ini siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk memperhatikan materi yang diberikan, karena semua indra akan terangsang dan siswa akan lebih penasaran dengan media yang ada. Pembelajaran dengan

menggunakan media film ini merupakan pembelajaran inovatif berteori konstruktivisme dan kebermanaknaan, dimana siswa dituntut untuk mengkonstruksikan atau membangun apa yang didapatkannya melalui indra penglihatan dan pendengaran kemudian menghasilkan sebuah makna dari hasil pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah pada proposal ini sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya metode dan media yang digunakan oleh guru.
2. Rendahnya motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah khususnya pada mata pelajaran Memelihara sistem rem dan komponennya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah peneliti membatasi penelitian ini dengan membuat media film dalam perawatan sistem rem dan komponennya. Penulis akan membahas mengenai prosedur perancangan pengambilan gambar untuk media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dikaji dalam proposal ini adalah bagaimana prosedur pendesainan perancangan pengambilan gambar dan editing media film?

E. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang pendidikan dalam pembuatan media film.
2. Mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan membuat perancangan pengambilan gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran nantinya.
3. Untuk mengetahui kelayakan media film yang akan digunakan dalam pembelajaran memahami dan memelihara sistem rem

F. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah sabagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Menambah media bahan ajar yang dimiliki oleh guru bidang studi, serta memudahkan guru bidang studi dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada siswa.
3. Hasil pembuatan media film ini dapat dijadikan dan dikembangkan untuk mata ajar lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Film

1. Pengertian Media Film

Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang tentang perfilman dalam (Zulqamar, 2007: 29) memberi batasan tersendiri tentang pengertian film, yaitu:

“Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita *seluloid*, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.”

Daryanto (2011: 79),” mengemukakan video/ film adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”. Film adalah gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan *audio*, *visual* dan gerak. Film memberikan kesan yang impresif bagi penontonnya. Film dikategorikan dalam beberapa jenis, diantaranya adalah film dokumenter, film cerita pendek, film cerita panjang, film perusahaan (*company profile*), iklan televisi, program televisi, video klip, dan film pembelajaran.

Berlandaskan pendapat pakar di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media film adalah suatu alat komunikasi berupa gambar (*visual*) bergerak yang dikombinasikan dengan suara (*audio*).

2. Karakteristik Media Film

Menurut Daryanto (2011: 87), "karakteristik video/ film dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa dengan suara menyertainya. Hal ini menjadikan siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam film". Suatu materi yang telah direkam dalam bentuk film/video dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung), maupun tanpa kehadiran guru. Berdasarkan kemampuan itulah maka teknologi video/film digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam proses pendidikan, terutama di negara-negara maju.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film/video mempunyai karakteristik berupa sajian gambar hidup/bergerak yang disertai suara. Media film yang berupa gambar hidup yang disertai suara tersebut dapat dipelajari siswa tanpa kehadiran guru.

3. Klasifikasi Media Film

Film dalam konteks pembelajaran mempunyai banyak variatif, diantaranya yaitu:

- a. Film dokumenter, yaitu film yang dibuat berdasarkan data dan fakta.
- b. *Docudrama*, yaitu film dokumenter yang membutuhkan pengadegan, untuk menggambarkan karakter yang sebenarnya.

- c. Film drama dan semi drama, keduanya melukiskan *human relation*.
Temanya diangkat dari kisah nyata.

4. Unsur dan Struktur Media Film

a. Unsur media film, yaitu:

- 1) *Title*/ judul.
- 2) *Credit title*, yaitu orang yang mempunyai peranan dalam pembuatan film.
- 3) Tema, yaitu inti cerita dalam sebuah film.
- 4) Intrik yaitu usaha pemanfaatan oleh pemain dalam menceritakan adegan yang telah disiapkan dalam naskah untuk mencapai tujuan yang diinginkan sutradara.
- 5) Klimaks, yaitu puncak dari inti cerita yang disampaikan.
- 6) Alur cerita, yang dibagi menjadi alur maju dan alur mundur.
- 7) Suspense atau ketegangan, yaitu masalah yang masih berkaitan.
- 8) Sinopsis, yaitu gambaran cerita dari sebuah film.
- 9) Trailer, yaitu bagian film yang menarik.
- 10) *Character*, yaitu karakteristik pemain/aktor dalam sebuah film.

b. Struktur film ialah:

- 1) Pembagian cerita
- 2) Pembagian adegan
- 3) Jenis pengambilan gambar (*shot*)
- 4) Pemilihan adegan pembuka (*opening*)
- 5) Alur cerita dan kontinuitas.

6) *Intrigue*, yang meliputi *jealousy*.

7) Antiklimaks, yaitu penjelasan masalah, terjadi setelah klimaks.

8) *Ending* atau penutup.

5. Kelemahan Media Film

Menurut Daryanto (2011: 81) ada beberapa kelemahan media film, diantaranya yaitu:

- a. Tidak dapat menampilkan objek yang sangat kecil.
- b. Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi.
- c. Membutuhkan biaya yang banyak.

Kelemahan pembuatan media film diatas tidaklah berarti apabila film pembelajaran yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran di sekolah. Kelemahan di atas merupakan salah satu alasan, pembuatan skripsi/ tugas akhir ini tidak dapat penulis lakukan sendiri, melainkan dibagi atas 3 bagian pokok seperti yang telah dijelaskan pada BAB I.

6. Keunggulan Media Film

Menurut Daryanto (2011: 82) ada 3 keunggulan media film secara umum yaitu:

- a. Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena dari adanya perhatian akan timbul rangsangan dan motivasi untuk belajar.
- b. Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman siswa secara komprehensif.

- c. Pesan visual lebih efektif, dalam arti penyajian melalui visual dapat membuat peserta didik lebih berkonsentrasi.

Menurut Ashar Arsyad (1997: 48), menyatakan bahwa ada beberapa keunggulan dari media film, diantaranya adalah:

- a. Film/vidio dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berprakter dan lain-lain.
- b. Film/vidio dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film/vidio menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d. Film/vidio yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Film/vidio dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- f. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu seminggu dapat ditampilkan dalam satu menit.

Berdasarkan beberapa keunggulan media film menurut pakar diatas, maka dapat menjadi landasan yang tepat bagi penulis untuk melakukan pembuatan film pembelajaran yang praktis dan efektif. Selanjutnya diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di SMK N 1 Sumbar.

B. Dasar Produksi Film

Menurut Sarwo Nugroho (2014: 95) “Sebelum pembuatan film terdapat empat acuan dasar yang harus dipenuhi yaitu: (1) Ide (2) Pengisi acara (3) Peralatan (4) Kelompok produksi”.

1. Ide (Naskah)

Secara umum naskah dapat diartikan ungkapan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang dikoordinasi secara teliti. Semua acara film, bahkan bentuk yang paling sederhana pun, pasti dahului oleh sebuah ide. Ide tersebut merupakan buah pikiran seorang perencana siaran, dalam hal ini seorang produser. Sesuai dengan teori komunikasi, ide merupakan rencana pesan yang akan disampaikan kepada para komunikan (penonton) melalui medium televisi dengan tujuan tertentu. Itulah alasannya waktu akan menuangkan idenya dalam bentuk naskah siaran, produser harus memperhatikan faktor penonton, agar apa yang akan disajikan dapat memenuhi apa yang diharapkan.

Dalam pembuatan naskah atau ide, terdapat beberapa unsur yang sangat penting agar penggunaan di lapangan menjadi optimal, antara lain:

a. Unsur Visual

Unsur utama pada unsur visual adalah:

1) Pemain/Orang

Pemain adalah orang yang tampil secara langsung maupun tidak langsung, baik memerankan dirinya maupun orang lain.

2) *Setting*

Merupakan tempat dimana kejadian adegan berlangsung. *Setting* dapat digambarkan pada:

- a) Bagian awal program, berupa: *estabilishing shot*, *properties*, *action* tertentu dari pemain dan *sound effect*.
- b) Bagian akhir program, dengan maksud untuk: memancing rasa ingin tahu penonton dan memberikan kejutan.

3) *Properties*

Merupakan segala benda atau perlengkapan yang dapat dipindah-pindahkan untuk melengkapi, memperindah, dan memberikan ciri pada set tersebut berada.

4) *Lighting*/Pencahayaan

Kamera membutuhkan cahaya agar dapat “melihat” dan berfungsi sebagai mana mestinya, sesuai dengan kebutuhan dalam pengambilan gambar.

5) Gerak

Dalam video, gerak mencakup gerak fisik yang terdiri dari:

- a) Gerak primer, yaitu gerakan segala macam benda, objek atau subjek yang berada di depan kamera.
- b) Gerak sekunder, yaitu gerakan yang terlihat di layar yang diakibatkan oleh gerakan kamera.
- c) Gerak tertier, yaitu kesan gerak yang ditimbulkan oleh pergantian *shot* biasanya ada dari hasil *editing*.

- d) Gerak psikis, yaitu gerak yang timbul dalam hati atau jiwa penonton sebagai akibat dari program yang kita sajikan.

b. Unsur Audio/Suara

Unsur ini ditampilkan apabila gambar sudah tidak mampu lagi menjelaskan suatu informasi, selain itu informasi yang disajikan melalui gambar dianggap kurang efektif dan efisien. Unsur audio mencakup:

- 1) suara pemain, berupa dialog atau monolog/komentar/narasi.
- 2) *Sound effect*, yaitu segala macam bunyi, selain musik dan suara manusia yang mendukung suasana. *Sound effect* dapat memberikan suasana yang realistis pada gambar, bahkan menimbulkan suasana dramatis.
- 3) Musik, yang terdiri dari beberapa jenis, yaitu:
 - a) Pembuka: untuk membuka atau memperkenalkan suatu program.
 - b) Penutup: untuk mengakhiri program.
 - c) *Bridge* atau *transitional*: menjembatani suatu *scene* dengan *scene* berikutnya.
 - d) *Background*: untuk memberi latar belakang suasana.
 - e) *Smash*: untuk memberikan penekanan tertentu, menimbulkan efek dramatis (suara besar tiba-tiba).

2. Pengisi Acara (Artis)

Pengisi acara dapat berupa seorang pembaca berita sampai dengan artis yang belum terkenal sekalipun. Pengisi acara (artis) merupakan salah satu yang ikut menentukan keberhasilan seorang perencana dalam mengolah ide dan menuangkannya dalam bentuk naskah

3. Peralatan

Pengambilan gambar film harus dilengkapi dengan berbagai perlengkapan, misalnya seperangkat kamera elektronik dengan penyangganya yaitu *tripod* atau pedestal, lampu dengan berbagai karakternya agar dapat menghasilkan gambar-gambar berkualitas, mikrofon, dekorasi, siklorama yang berupa dinding studio, dan alat-alat komunikasi yang dapat menghubungkan ke kamar operasional. Berikut ini adalah perangkat utama yang digunakan dalam pengambilan gambar beserta pengoperasiannya:

a. Kamera

Kamera yang dapat digunakan agar menghasilkan kualitas film yang bagus diantaranya adalah *camcorder*, *handycam*, atau kamera DSLR. Sebelum menggunakan kamera tersebut, seorang kameraman harus mengerti terlebih dahulu fungsi tiap-tiap tombol pada sebuah kamera, sebab walaupun kamera dapat bekerja otomatis namun cara manual juga sangat perlu untuk menghasilkan film yang bagus dan sesuai dengan keinginan. Berikut adalah beberapa petunjuk penggunaan kamera yang sering difungsikan saat pengambilan gambar:

1) Zoom

Panel ini berfungsi untuk memindahkan titik pandang dari posisi dekat ke posisi jauh, ataupun sebaliknya.



Gambar 2. Panel Zoom Pada Kamera
Sumber: Sri Waluyanti(2008: 526)

2) Fokus

Kamera profesional biasanya mempunyai cincin fokus manual di bagian depan dari tempat lensa. Putar cincin searah jarum jam untuk fokus yang lebih dekat, berlawanan arah jarum jam untuk fokus jarak lebih jauh



Gambar 3. Ring Pengatur Fokus Pada Kamera
Sumber: Sri Waluyanti(2008: 526)

3) Fungsi Iris Kamera

Pembukaan iris (lubang bidik kamera) dapat di atur, berfungsi mengendalikan cahaya yang datang melalui lensa. Membuka iris, mengakibatkan cahaya masuk lebih banyak dan gambar lebih jelas.



Gambar 4. Ring Pengatur Iris Kamera
Sumber: Sri Waluyanti(2008: 527)

4) Shutter

Tombol *shutter* berfungsi saat kamera mengambil gambar yang bergerak cepat, dengan fungsi *shutter* maka pergerakan gambar tersebut menjadi lebih lembut, dan pada saat film *direplay* gambar terlihat tidak blur atau kaku.



Gambar 5. Fungsi Shutter Pada Kamera
Sumber: Sri Waluyanti(2008: 535)

5) Effect

Effect gambar juga dapat langsung diberikan pada saat pengambilan gambar, hal ini bertujuan untuk membantu memudahkan pada proses editing nantinya. Tombol *effect* pada kamera ditekan pada sebuah *shoot* untuk menambahkan kesan tertentu, yang bertujuan menambah daya tarik penonton.



Gambar 6. Tombol Effect Pada Kamera
Sumber: Sri Waluyanti(2008: 529)

b. Lampu Penerangan (*Lighting*)

Secara umum sumber pencahayaan yang digunakan untuk memberikan pencahayaan dalam pengambilan gambar diantaranya yaitu berasal dari bola lampu dan cahaya matahari. Banyak jenis lampu yang digunakan untuk pencahayaan tersebut, diantaranya yaitu:

1) Lampu *Fresnel*

Lampu *fresnel* memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut, karena lampu ini menggunakan lensa *fresnel*. Cahaya yang dihasilkan lampu ini mempunyai karakter yang kuat, oleh karena itu lampu ini sering digunakan untuk penerangan pada pentas pertunjukan musik.



Gambar 7. Lampu *Fresnel*
Sumber: <http://i02.i.aliimg.com>

2) Lampu *Scoop*

Lampu *scoop* adalah lampu *flood* yang menggunakan reflektor *ellipsoidal* dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Sinar cahaya yang dihasilkan memancar secara merata dengan lembut. Lampu *scoop* ada beberapa jenis yang dirancang khusus untuk bohlam tertentu. Ada yang menggunakan bohlam pijar

biasa, dan ada yang menggunakan bohlam *tungsten*, tetapi secara umum, *scoop* dapat menggunakan bohlam pijar dan *tungsten-halogen*. Lampu ini sangat efisien untuk menerangi areal tertentu yang terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu *scoop* sangat ideal untuk memadukan warna cahaya.



Gambar 8. Lampu Scoop
Sumber: <http://i03.i.aliimg.com>

3) Strip Light

Lampu strip light berfungsi untuk menyinari *backdrop* atau siklorama dari atas, dan dapat juga diletakkan di bawah panggung depan dengan tujuan untuk menyinari aktor dari bawah. *Strip light* disebut juga dengan lampu neon, yang biasa digunakan pada penerangan di rumah-rumah dan pabrik.



Gambar 9. Strip Light
Sumber: <http://i09.i.aliimg.com>

4) Lampu Profil

Lampu profil adalah lampu *spot* yang menggunakan lensa *plano convex*, sehingga lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas, dengan mengatur posisi lensa, maka lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan. Lampu profil digunakan karena besaran lingkaran cahaya dan derajat penyinarannya bisa diatur sedemikian rupa.



Gambar 10. Lampu Profil
Sumber: <http://i07.i.aliimg.com>

c. Tripod

Tripod berfungsi sebagai penyanggah kamera maupun lampu. Tripod memiliki tuas penggerak yang memberi kemudahan menggerakkan kamera dengan lembut, tanpa ada hentakan atau gerakan mendadak, sehingga perpindahan arah shoot menjadi lembut. Penggunaan tripod pada shoot tertentu akan memberikan kesan yang tenang diwaktu film diputar, namun tidak semua shoot harus menggunakan tripod, karena bagian shoot tertentu tidak dibutuhkan efek yang lembut, contohnya adalah disaat adegan pertarungan atau peperangan.



Gambar 11. Tripod
Sumber: <http://i05.i.aliimg.com>

4. Kelompok Kerja Produksi

Kelompok kerja produksi merupakan satuan kerja yang akan menangani kerja produksi secara bersama-sama, sampai produksi dinyatakan siap untuk disiarkan. Meskipun mereka bekerja di bidang tugas yang berbeda, semuanya hanya mempunyai satu tujuan, yaitu untuk menghasilkan paket acara siaran yang sebaik-baiknya. Sebelum produksi dilaksanakan, semua anggota/ kerabat kerja harus mendapatkan penjelasan secukupnya, sehingga semua kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rencana produksinya. Disetiap tahapan, seluruh anggota harus melaksanakan tugasnya sesuai dengan rencana yang telah disepakati bersama.

C. Pelaksana Produksi

Menurut Sarwo Nugroho (2014: 102), “dalam pembuatan film terdapat beberapa unsur dalam pelaksanaan produksi film, diantaranya: (1)

Produser (2) Pengarah acara (3) Pimpinan teknis (4) Pimpinan pelaksana (5) Penata cahaya (6) Penata suara (7) Pemandu gambar (8) Kamerateam”.

1. Produser

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap perencanaan suatu program. Seperti telah kita ketahui bahwa sebelum merencanakan suatu program harus dimulai dengan adanya ide-ide. Ide ini dapat berasal langsung dari produser sendiri atau dari orang lain. Selanjutnya, ide dituangkan menjadi suatu naskah oleh penulis naskah sesuai dengan format yang telah direncanakan oleh produser. Seorang produser harus mempunyai kepekaan hubungan dengan kepentingan penonton sehingga melalui setiap ide yang diproduksi, kepentingan penonton sudah terwakili. Apabila materi program sudah direncanakan, langkah berikutnya adalah:

- a. Merencanakan susunan artis.
- b. Merencanakan kegiatan.
- c. Merencanakan anggaran produksi yang disesuaikan dengan rencana kegiatan.
- d. Membentuk unit pelaksana produksi, PD, FD, AS, PD, *art, director, unit manager*.
- e. Menyusun organisasi pelaksana.
- f. Merencanakan peralatan yang akan dipergunakan, dalam hal ini produser berkonsultasi dengan *technical director* (TD).

g. Membagi skenario kepada semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan produksi.

2. Pengarah Acara

Pengarah acara adalah orang yang bertugas menginterpretasikan naskah seorang produser menjadi suatu bentuk gambar dan suara. Dalam menginterpretasikan naskah, harus selalu mengingat kepentingan penonton agar hasil karyanya menjadi tontonan yang benar-benar menarik dan dapat menjadi tuntunan.

3. Pimpinan Teknis

Pimpinan teknis akan bertanggung jawab penuh dalam mempersiapkan peralatan yang akan digunakan agar selalu siap pakai. Disamping itu, pemimpin teknis akan selalu memberikan saran yang bersifat teknis pada saat dilaksanakan pertemuan kerabat kerja bagian produksi.

4. Pimpinan Pelaksana

Pemimpin pelaksana (*floor director*) merupakan wakil pengarah acara di dalam studio. Pemimpin pelaksana bertindak sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan-pesan pengarah acara kepada kerabat kerja. Disamping itu, pemimpin pelaksana akan memberikan tanda-tanda saat akan dimulainya dan berakhirnya suatu acara. Bahkan, untuk acara yang besar dapat berperan sebagai asisten pengarah acara.

5. Penata Cahaya

Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam sebuah film. Penata cahaya (*lighting director*) bertanggung jawab terhadap keberhasilan penataan tata cahaya di studio, baik secara artistik maupun yang bersifat mampu menyentuh perasaan yang sesuai dengan acara yang akan diproduksi. Arah pencahayaan yang diatur oleh penata cahaya harus sesuai dengan perencanaan pada skenario yang telah dibuat. Berikut ini adalah pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh penata cahaya, diantaranya:

a. Macam-Macam Pencahayaan

Menurut Daryanto (2011: 94) ada beberapa istilah pencahayaan saat shooting berdasarkan arah pencahayaan, antara lain:

- 1) *Fill Light*: sumber cahaya utama, biasanya berasal dari depan.
- 2) *Back Light*: arah cahaya dari belakang objek
- 3) *Top Light*: arah cahaya dari atas objek.
- 4) *Key Light*: arah cahaya dari samping.

b. Fungsi Tata Cahaya:

1) Penerangan

Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat, tetapi memberi

penerangan dibagian tertentu dengan intensitas tertentu. Fungsi penerangan ini adalah yang utama, karena cara kerja kamera sama halnya dengan mata manusia, membutuhkan cahaya untuk dapat melihat suatu objek.

2) Dimensi

Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung, jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.

3) Pemilihan

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Dalam film dan televisi sutradara memilih adegan menggunakan kamera, tetapi sutradara panggung melakukannya dengan cahaya.

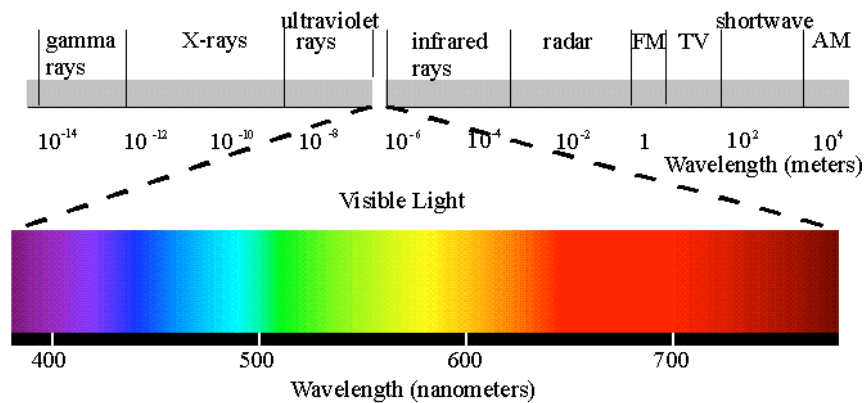
4) Atmosfir

Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon tersebut.

c. Intensitas pencahayaan

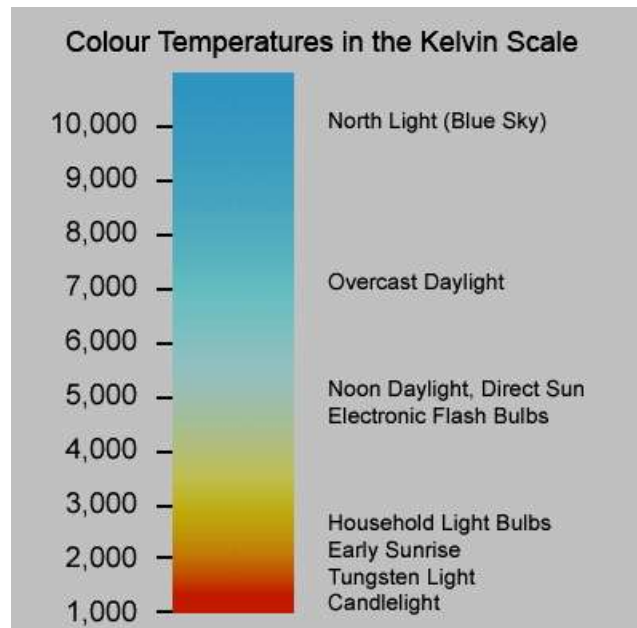
Secara teknis, cahaya merupakan radiasi gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat oleh mata (*visible light spectrum*).

Panjang gelombang elektromagnetik ini diukur dalam satuan yang disebut nanometer (1 nanometer = 1/1 Milyar Meter). Gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat oleh mata manusia berkisar diantara 400 sampai dengan 700 nanometer.



Gambar 12. *Visible Light Spectrum*
Sumber: Ming Muslimin (2013: 32)

Setiap obyek memancarkan radiasi (energi panas), besar kecilnya tergantung pada panjang atau pendeknya gelombang radiasi yang dipancarkannya. Hal ini merupakan salah satu unsur dalam tata cahaya yang penting untuk diketahui, dalam tata cahaya film hal ini biasa disebut Suhu warna (*Color Temperature*). *Color Temperature* dihitung dengan derajat kelvin, yang digunakan untuk menjelaskan perbedaan campuran dari spektral. Berikut gambar hasil warna dan *color temperature*nya.



Gambar 13. Suhu Warna
Sumber: Ming Muslimin (2013: 33)

Pengukuran intensitas cahaya dilakukan agar pencahayaan pengambilan gambar lebih konsisten dan sesuai dengan standar pencahayaan. Intensitas cahaya dapat diukur menggunakan alat yang bernama *lux meter*, atau lebih umum disebut *light meter*, dan beberapa jenis kamera juga mempunyai fitur pengatur intensitas pencahayaan, seperti pada gambar berikut:



Gambar 14. Selector Penggunaan Suhu Warna pada Kamera Video
Sumber: Ming Muslimin (2013: 34)

6. Penata Suara

Seorang penata suara akan mengatur pertimbangan suara yang datang dari berbagai sumber. Suara yang bising atau mengganggu, harus diminimalisir oleh seorang penata suara demi kelancaran saat pengambilan gambar film.

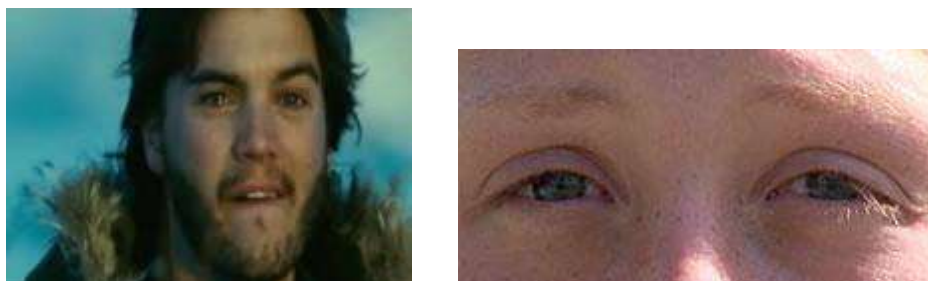
7. Pemandu gambar

Pemandu gambar (*switcher*) bertanggung jawab terhadap pergantian gambar, baik atas permintaan pengarah acara, atau sesuai dengan naskah yang tersedia. Pemandu gambar ini biasanya bertugas memberi instruksi kepada kameraman, tentang posisi kamera atau jenis shoot yang harus diterapkan pada tiap-tiap take saat pengambilan gambar berlangsung. Jenis shoot tersebut telah ditentukan di dalam naskah media film, dan dikenal dengan beberapa istilah, diantaranya:

- a. *Extreme Close Up* (XCU) : Pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.
- b. *Big Close Up* (BCU) : Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu.
- c. *Close UP* (CU) : Gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki.
- d. *Medium Shot* (MS) : Pengambilan dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari perut/pinggang keatas).
- e. *Knee Shot* (KS) : Pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.

- f. *Full Shot* (FS) : Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki
- g. *Long Shot* (LS) : Pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.
- h. *Medium Long Shot* (MLS) : Gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang maka tampak dari kepala sampai lutut.
- i. *Extreme Long Shot* (XLS): Gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya, dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya.
- j. *One Shot* (1S) : Pengambilan gambar satu objek.
- k. *Two Shot* (2S) : Pengambilan gambar dua orang.
- l. *Three Shot* (3S) : Pengambilan gambar tiga orang.
- m. *Group Shot* (GS): Pengambilan gambar sekelompok orang.

Berikut beberapa contoh hasil pengambilan gambar di lapangan:



Gambar 15. *Big Close Up* (kiri) dan *Extreme Clos Up* (kanan)



Gambar 16. *Full Shoot* (kiri) dan *Two Shoot* (kanan)

8. Kamerawan

Seorang kamerawan merupakan tangan kanan pengarah acara. Kamerawan harus mempunyai hubungan batin yang kuat dengan pengarah acara agar mudah memahami rasa seni pengarah acara. Seorang kamerawan juga harus mempunyai rasa seni, khususnya seni komposisi gambar, mahir dan terampil dalam menggunakan kamera, sehingga gambar yang dihasilkan mempunyai nilai-nilai artistik.

D. Tahap Pelaksanaan Produksi

1. Perencanaan Produksi

Tahapan ini menciptakan proses awal dari seluruh kegiatan yang akan datang, bermula dari timbulnya gagasan atau lazimnya disebut ide. Berlandaskan gagasan ini, produser mulai melakukan berbagai kegiatan untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan sebagai bahan pengembangan gagasan tersebut, selanjutnya dengan bekal informasi dari produser, penulis naskah mulai merangkai berbagai data menjadi suatu naskah dari format yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila naskah dinilai telah memenuhi syarat, maka produser menyelenggarakan *planning meeting* (penjelasan rencana) dengan mengundang anggota kerabat kerja

inti (*key members*), yang terdiri atas pengarah acara, *technical director* (TD), *audio engineer*, *lighting engineer*, dan *art director*. Saat melakukan *planning meeting* ini, produser melakukan pendekatan produksi (*production approach*) tentang rencana produksinya, seluruh anggota inti memberikan berbagai masukan yang diperlukan, sehingga akhirnya rencana produksi tersebut dapat direalisasikan.

2. Set Up and Rehearsal

Set up merupakan persiapan-persiapan yang bersifat teknis dan dilakukan oleh tim inti bersama anggota kerabat kerjanya. Tugasnya mempersiapkan peralatan sejak dari subkontrol sampai peralatan di studio serta merencanakan denah *setting* lampu dan tata suara. Selanjutnya mendirikan dekorasi di studio, serta mempersiapkan properti yang sesuai dengan tuntutan naskah.

3. Produksi

Produksi adalah seluruh proses rangkaian kegiatan pembuatan media film, mulai dari pengambilan gambar/*shooting* hingga film siap untuk divalidasi. Langkah-langkahnya adalah:

- a. Membagi lembar skenario dan *story board* kepada anggota kelompok kerja.
- b. Menyiapkan kelengkapan alat, properti, dan pencahayaan di lokasi *shooting* yang telah ditentukan sesuai prosedur yang telah ditetapkan.
- c. Membagikan naskah dialog kepada aktor utama yang akan tampil sesuai skenario.

- d. Menyiapkan *clipboard* sebagai penanda tiap-tiap gambar yang akan diambil.
- e. Penata suara memastikan tidak ada suara yang akan mengganggu pada proses *shooting*.
- f. Penata gambar memberikan instruksi kepada kameraman untuk memulai proses pengambilan gambar (*shooting*).
- g. Mencatat tiap-tiap *scene* yang telah diambil pada *story board*, menandai hasil gambar yang bagus dan layak untuk digunakan nantinya.
- h. Memindahkan gambar yang telah tersimpan di *memory* kamera ke dalam laptop/PC.
- i. *Editing*, secara garis besar tahapan dalam proses *editing* terdiri dari:
 - 1) Menyiapkan aplikasi video editing pada PC. Aplikasi yang dipakai adalah *adebe premier*.
 - 2) Memilih *scene* terbaik yang berpedoman pada *story board*.
 - 3) Merangkai *scene-scene* tersebut menjadi sebuah film mentah.
 - 4) Memberi efek yang cocok antar *scene* dengan *scene* lainnya, atau menambahkan animasi gambar yang berhubungan dengan tema, agar perpindahan antar *scene* menjadi lebih menarik dan mempunyai nilai seni.
 - 5) Mengatur alur cerita pada film agar intisari dan informasi yang disampaikan mudah dipahami peserta didik. Ini adalah proses yang

rumit dalam *editing*, karena membutuhkan ketenangan, ide kreatif, dan pemahaman yang lebih terhadap penonton (peserta didik).

6) Menambahkan musik *background* sesuai dengan skenario, namun inisiatif penambahan musik dari editor akan membuat musik *background* menjadi lebih bagus.

7) *Dubbing*, atau pengisian suara pada tiap *scene* yang telah ditentukan. Proses ini harus dilakukan dengan teliti, agar pengisian suara tidak terlalu banyak diulangi dan memakan lebih banyak waktu.

8) Memutar film tersebut beberapa kali untuk mengoreksi dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada.

j. Langkah terakhir ialah proses *burning*, yaitu memindahkan film ke dalam piringan DVD atau VCD, sebelum film tersebut divalidasikan kepada pakar/ahli media film.

Pelaksanaan produksi akan berjalan lancar apabila seluruh kelompok kerja bertanggung jawab dan bersungguh-sungguh dalam pelaksanaannya, serta bekerja sesuai dengan SOP dan skenario yang telah dirancang sedemikian rupa.

E. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian relevan yang diambil, diantaranya:

1. Ahmad Maulana Izzudin (2013) dalam penelitiannya dengan judul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik *Service Engine* dan komponen-komponennya”, hasil penelitiannya mengatakan adanya peningkatan hasil

belajar yang signifikan, antara siswa yang video interaktif *engine tune-up EFI* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran sebelumnya berupa buku *New Step 2*, buku Praktik STM Otomotif, *file doc, pdf* dan *ppt*.

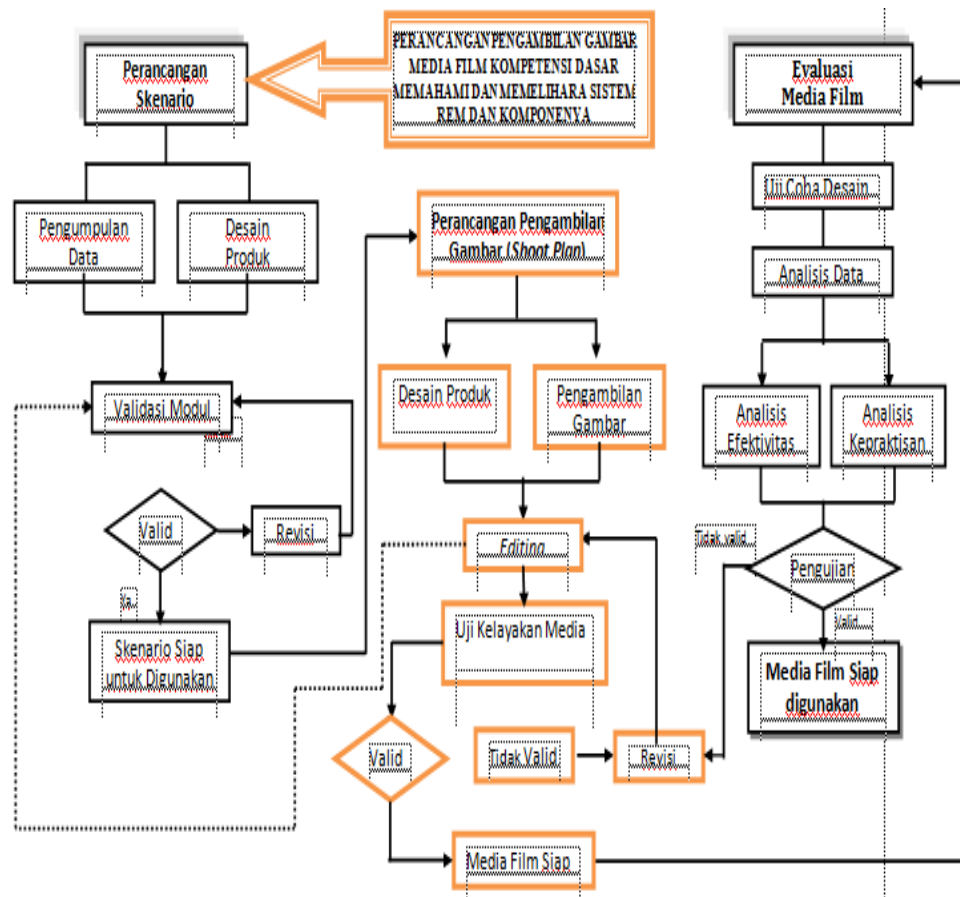
2. M. Lutfi Zaeni F, M. Khumaedi & Widya Aryadi (2013) dalam penelitiannya dengan judul “Penggunaan media film untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar *service engine* dan komponen-komponennya (*Engine tune-up*)”, hasil penelitiannya mengatakan rata-rata hasil belajar kompetensi dasar *service engine* dan komponen-komponennya (*engine tune-up*) untuk siswa yang diberi pembelajaran ceramah biasa di SMK Negeri 1 Tenganan mencapai 74,03 yang masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah Rata-rata hasil belajar kompetensi dasar *service engine* dan komponen-komponennya (*engine tune-up*) untuk siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media film di SMK Negeri 1 Tenganan mencapai 80,22 yang telah di atas KKM yang ditetapkan sekolah. Ada peningkatan hasil belajar kompetensi dasar *service engine* dan komponen-komponennya (*tune-up engine*) dari rata rata kelas sebelum diberikan media film 47,51 menjadi 80,22 setelah menggunakan media film sebagai media pembelajaran.

F. Kerangka Konseptual

Media film memanfaatkan jasa teknologi, dimana guru lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran dan waktu yang digunakan dapat lebih efisien. Media film ini berisi pembelajaran mengenai prosedur

memahami dan memelihara transmisi manual 5 speed penggerak roda belakang. Penggunaan media film dapat melibatkan banyak indera, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami materi.

Pembelajaran Menggunakan Media Film



Gambar 17. Kerangka Konseptual

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan kerangka berfikir di atas maka pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana prosedur pengambilan gambar pada kompetensi dasar memahami dan memelihara komponen system rem”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Perancangan media film pembelajaran harus sesuai dengan naskah pada skenario yang telah disesuaikan dengan RPP dan silabus pada kompetensi dasar memahami dan memelihara transmisi manual.
2. Dalam proses pengambilan gambar media film harus dibimbing dan didiskusikan dengan pakar media, pakar film, dan pakar transmisi. Kemudian dilakukan berbagai revisi untuk mendapatkan media film yang baik.
3. Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidannya, media film harus dinilai validator terlebih dahulu, pada penelitian ini terdiri dari 3 orang validator yang bertugas memeriksa, menilai, dan mengamati media film lalu mengisi lembar validasi. Hasil penilaian itulah yang menentukan layak atau tidaknya media film tersebut.

B. Saran

Berdasarkan perancangan media film yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan saran yaitu:

1. Dalam merancang film pembelajaran sebaiknya perlu disiapkan lebih matang mulai dari analisis kebutuhan, peralatan yang digunakan, kerabat

kerja, dan lokasinya agar proses produksi media film berjalan dengan lancar dan hasil pengambilan media film yang lebih maksimal.

2. Dalam proses pengambilan gambar kita harus memperhatikan dan memeriksa tiap gambar yang telah diambil, agar kekurangan seperti pencahayaan dan gangguan suara dapat langsung diperbaiki, karena hal tersebut juga akan memudahkan kita dalam proses *editing*.
3. Latar dan tempat *shooting* sebaiknya memilih tempat yang bersih dan tenang dari gangguan suara, agar didapatkan gambar yang lebih baik dan suara yang bagus pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad,maulana. (2013).*Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponenya*.Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (1997).*Media Pengajaran*.Jakarta:Raja grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- M. lutfi Zaeni Fuad, (2012).*Penggunaan Media film Untuk Meningkatkan Hasil belajar Kompetensi Dasar Service Engine Dan Komponen-Komponenya*,Universitas Negeri Semarang
- M. Suyanto. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Muslimin, Ming. (2013). *Tata Cahaya(Lighting)*. Yogyakarta: AGBI
- Nugroho, Sarwo. (2014).*Teknik Dasar Vidio Grafi*. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Waluyanti, Sri. dkk. (2008). *Teknik Audio Video*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- Zulqamar, (2007). *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*.

<http://i03.i.aliimg.com>
<http://www.photohowto.info>