JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

DARMA ABDI KARYA

VOLUME 2 NO 1
JUNI 2023

darmaabdikarya@plb.ac.id

e-ISSN: 2986-8696

SEMINAR DAN TALKSHOW SINEMATOGRAFI UNTUK PEMULA

Verra Rosyalia Widia Sofyan[1], Yudi Kurniadi[2]

Manajemen Pemasaran, Politeknik LP3I[1,2]

Article history
Received : 14 April 2023
Revised : 30 Mei 2023
Accepted : 30 Mei 2023

**Corresponding author*
Email : verrarosyalia@plb.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat yang mengangkat judul Seminar Sinematografi dan Talkshow untuk pemula Tahun 2023 ini adalah untuk membantu siswa dan mahasiswa mengenal dunia film dan berkarya di dunia perfilman. Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi secara konseptual telah melahirkan konsekuensi baru, yaitu semakin hilangnya keinginan untuk membaca buku, namun melahirkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Film merupakan salah satu bentuk penyajian teknologi audiovisual dan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan yang dikemas dalam bentuk menggabungkan gambar gerak dan teks. Dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal salah satunya dengan berkarya di dunia perfilman, generasi millennial bisa memulai dengan menjadi seorang content creator, influencer, sampai bisa menjadi sutradara bahkan bisa memiliki product house sendiri. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dalam rangka membantu dan memperkenalkan sinematografi kepada siswa dan mahasiswa untuk memahami dan bisa mengembangkan minat bakat dalam dunia film.

Kata Kunci: sinematografi; film; videografi

ABSTRACT

The purpose of community service, which carries the title Cinematography seminar and talkshow for beginners in 2023, is to help school and college students get to know the world of film and work in the world of cinema. The progress and development of information technology conceptually have given birth to new consequences, namely the loss of the desire to read books, but giving birth to new innovations in the learning process. Film is a form of presentation of audiovisual technology and as a communication tool to convey messages packaged in the form of combining motion pictures and text. By making the most of technology, one of which is by working in the world of film, the millennial generation can start by becoming a content creator, influencer, until they can become directors and even have their own product house. Thus, this community service activity was organized in order to help and introduce cinematography to school and college students to understand and be able to develop their interest in the world of film.

Keywords: *cinematography; film; videography*

© 2022 Damkar

PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi masyarakat pada umumnya (Komalasari, 2020)(Munawar et al., 2021), khususnya di bidang videografi telah menjadi bagian penting saat ini, terutama dalam hal kemudahan penyebaran edukasi (Husna et al., 2022). Baik untuk aktivitas pribadi maupun aktivitas yang berkaitan dengan interaksi individu maupun kelompok(Putri et al., 2022). Dengan menggunakan teknologi kita harus mengerti bagaimana teknik menggunakannya agar dapat bermanfaat bagi semua.

© 2022 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Konten sistem informasi itu sendiri harus dibangun secara praktis, cepat dan efisien. Salah satu konten sistem informasi adalah gambar bergerak. Pengambilan gambar bergerak atau perekaman berupa video tidak hanya dilakukan oleh kamera-kamera pro. Kamera yang terdapat pada ponsel pintar atau smartphone, bisa digunakan sebagai alat untuk menangkap gambar atau perekaman yang berupa video (Darmoyo, 2020) yang selanjutnya dari kumpulan video tersebut dengan melalui proses editing bisa dikembangkan menjadi sebuah film yang dapat memberikan suatu pesan atau alat komunikasi kepada penontonnya secara menarik dan menghibur (Reynata, 2022).

Film merupakan salah satu bentuk penyajian teknologi audiovisual dan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan yang dikemas dalam bentuk menggabungkan gambar gerak dan teks. Film pendek adalah konteks yang meraih engagement yang tinggi di dunia digital (Subadi, 2022), relatif mudah diproduksi meskipun dari tim kecil, serta banyak dukungan dan channel(Komara, 2021) . Generasi muda saat ini sudah saatnya menyalurkan bakat dan minat untuk berkarya melalui sosial media dan menjadi seorang *content creator* untuk mempromosikan karya(Larasati, 2021), karena masih banyak dari kalangan millennial yang masih menggunakan sosial media hanya untuk bermain-main.

Beberapa penelitian terdahulu yang membuat penelitian serupa adalah Pelatihan Videografi Dan Editing Video sebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi yang bertujuan untuk Memberikan edukasi dan keterampilan terhadap penggunaaan media aplikasi pengolahan video, sebagai pengembangan media informasi BKKBN Provinsi Jambi (Aminnudin, 2020). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat "Batu Belah Batu Betangkup" yang bertujuan untuk membuat Film animasi 3D untuk menarik kembali minat masyarakat mengetahui cerita rakyat (Mahendra et al., 2018), Pembuatan Film Pendek Bertemakan Persahabatan "How Bromance Us" yang bertujuan mengubah cara pandang penonton dalam menjalani hubungan persahabatan (Kurniawan et al., 2020), Pembuatan film pendek action format 3D yang berjudul War of Machine Mengunakan Autodesk 3DS max yang bertujuan untuk engetahui bagaimana menerangkan secara besar tata cara pembuatan film dengan spesifikasi rumahan (Satria et al., 2015), Pengalihwujudan Karya Sinematografi Menjadi Video Parodi Dengan Tujuan Komersial Perspektif Perlindungan Hak Cipta yang bertujuan mendiskusikan pengaturan hukum video parodi yang dialihwujudkan dari karya ciptaan lainnya serta perlindungan pencipta dan pemegang hak cipta karya sinematografi yang diadaptasi menjadi video parodi yang dikomersialisasikan (Mahartha, 2018), Videografi Pada Penciptaan Film Pendek "Viola" yang bertujuan untuk menggunakan konsep dan teknik sinematografi dalam menvisualkan cerita kedalam film "Viola" (Rahman & Sya'dian, 2020)

Dengan demikian, tim pelaksana merasa perlu untuk menyelenggarakan kegiatan PKM berupa Seminar "Sinematografi Untuk Pemula" Tahun 2023 di Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam bentuk seminar dan talkshow selama 1 (satu) hari, dengan menggunakan metode seminar, talkshow dan pemutaran film pendek yang merupakan hasil karya anak Manajemen Pemasaran konsentrasi Digital Marketing. Alat peraga yang digunakan adalah laptop untuk menyajikan materi, LED, layar, mic dan speaker. Kegiatan diakhiri dengan diskusi antara pemateri dengan peserta dan juga pemain film pendek.

Adapun kegiatan ini dibagi dengan 2 pemateri yang berbeda yaitu Verra Rosyalia Widia Sofyan, S.E., M.M, dengan materi tentang Pengenalan Sinematografi dan Yudi Kurniadi, M.Pd dengan materi tentang Pembuatan Film Pendek.

Gambar 1. Pelaksanaan seminar oleh Verra Rosyalia Widia Sofyan, S.E., M.M

Gambar 2. Pelaksanaan seminar oleh Yudi Kurniadi, M.P

Berikut susunan acara pada kegiatan PKM Seminar dan Talkshow Sinematografi untuk pemula

Waktu	Agenda	PIC
07.30 – 08.00 WIB	Registrasi peserta	Panitia
08.00 – 08.10 WIB	Pembukaan	MC (Rani Ligar Fitriani, M.Pd)
08.10 – 08.20 WIB	Sambutan dari Kepala Kampus dan Penanggung Jawab Kegiatan	- H. Rudi Kurniawan, S.T., M.M - Hj. Ernawati, S.E., M.Pd., M.M

08.20 – 09.20 WIB	Seminar "Sinematografi Untuk Pemula"	- Verra Rosyalia Widia Sofyan, S.E., M.M - Yudi Kurniadi, M.Pd
09.20 – 09.40 WIB	Pemutaran 1 Film Karya Mahasiswa MP01	MC (Mahasiswa)
09.40 – 10.10 WIB	Talkshow Film	M. Farihin
10.10 – 10.30 WIB	Pemutaran 1 Film Karya Mahasiswa MP01	MC (Mahasiswa)
10.30 – 11.00 WIB	Talkshow Film	M.Farihin
11.00 – 11.10 WIB	Voting "Best Film" Karya Mahasiswa	MC (Mahasiswa)
11.10 – 11.30 WIB	Penutupan & Foto Bersama	MC & Sie. Dokumentasi

PEMBAHASAN

Target yang dicapai pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatnya pemahaman sinematografi khususnya dalam proses pembuatan film pendek sehingga generasi muda dapat berkreasi di dunia hiburan terutama di dunia perfilman. Adapun luaran kegiatan yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Bertambahnya wawasan dan pengetahuan generasi muda tentang film.
2. Generasi muda dapat membuat film pendek dengan *genre* yang berbeda-beda.

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pelaksana mendapatkan evaluasi yang sangat bermanfaat untuk pengambilan keputusan ataupun sekedar referensi ketika PKM serupa akan diselenggarakan lagi. Adapun evaluasi kegiatan PKM akan dijelaskan dalam poin berikut ini:

1. Faktor Penghambat
   Keterbatasan waktu mengakibatkan tim pelaksana tidak dapat melaksanakan kegiatan ini secara lebih intensif. Sebaiknya kegiatan ini dilakukan dengan durasi waktu yang lebih banyak sehingga dalam penyampaian materi, sesi diskusi dan tanya jawab/ talkshow serta pemutaran film pendek dapat dilakukan lebih optimal.
2. Faktor Pendorong
   a. Seminar tentang sinematografi untuk pemula ini menjadi topik yang sangat menarik bagi para generasi muda, karena saat ini generasi muda lebih banyak yang berkreasi melalui *youtube* dan *tiktok*.
   b. Seminar ini diberikan sebagai salah satu upaya untuk membantu pemahaman akan konseppembuatan film pendek.
   c. Materi yang diberikan sangat menarik untuk diikuti sehingga peserta yang hadir dalam kegiatan tersebut cukup banyak dan diantaranya yang hadir mempunyai sikap dan rasa ingin tahu yang tinggi,
   d. Semangat dan gairah terlihat dari peserta seminar yang mengikuti kegiatan ini.

SIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Seminar sinematografi untuk pemula ini memberikan pemahaman film pendek dan hal-hal yang harusdipersiapkan sebelum membuat film.
2. Generasi muda ini dapat memahami peran dan manfaat film di dunia industri perfilman.
3. Politeknik LP3I Kampus Tasikmalaya telah ikutserta membantu program pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pelaku UMK dengan memberikan pendidikan non-

formal kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Aminnudin, F. H. (2020). Pelatihan Videografi Dan Editing Videosebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi. *Fortech (Journal Of Information Technology)*, *4*(2), 46–52.

Darmoyo, D. (2020). Pembuatan Film Pendek Berjudul 'Jangan Menyerah' Dengan Menggunakan Kamera Smarphone. *Journal of Information System and Technology (JOINT); Vol 1 No 1 (2020): Journal of Information System and Technology (JOINT)DO - 10.37253/Joint.V1i1.1373* . https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/1373

Husna, H. N., Aprillia, A. Y., Wulandari, W. T., Idacahyati, K., Wardhani, G. A., Gustaman, F., Nurdianti, L., Indra, & Diana Sri Zustika. (2022). *PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN MATA DI MEDIA SOSIA*. *5*(3), 636–642. https://doi.org/https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3

Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *7*(1), 38–50. https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369

Komara, L. H. (2021). *POTENSI FILM PENDEK DI ERA INTERNET*. *3*(2), 48–53. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51804/ijsd.v3i2.998

Kurniawan, W. P., Andriani, V., & Rikayama, T. (2020). Pembuatan Film Pendek Bertemakan Persahabatan "How Bromance Us." *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *2*(2 SE-Articles). https://doi.org/10.35746/jtim.v2i2.97

Larasati, P. K. P. (2021). EFEKTIVITAS CONTENT CREATOR DALAM STRATEGI PROMOSI DI ERA DIGITAL. *SANDI : Seminar Nasional Desain*, *1*(0 SE-), 126–133. https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/102

Mahartha, A. (2018). Pengalihwujudan Karya Sinematografi Menjadi Video Parodi Dengan Tujuan Komersial Perspektif Perlindungan Hak Cipta. *Kertha Patrika; Vol 40 No 01 (2018)DO - 10.24843/KP.2018.V40.I01.P02* . https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthapatrika/article/view/39989

Mahendra, R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2018). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat "Batu Belah Batu Betangkup." *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, *2*(2), 578–583. https://doi.org/https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483

Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Putri, N. I. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK*, *8*(2 SE-Articles). https://doi.org/10.38204/tematik.v8i2.689

Putri, N. I., Suharya, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Pengaruh Komunikasi Digital di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat. *KOMVERSAL*, *3*(2 SE-Articles). https://doi.org/10.38204/komversal.v3i2.649

Rahman, A., & Sya'dian, T. (2020). Videografi Pada Penciptaan Film Pendek "Viola." *Jurnal Mahasiswa FSD (Fakultas Seni Dan Desain)*, *1*(1), 317–328.

Reynata, A. V. E. (2022). PENERAPAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA BARU DALAM KOMUNIKASI MASSA. *Komunikologi*, *19*(2), 96–101.

Satria, R. G. S., Trianggana, D., & Suranti, D. (2015). PEMBUATAN FILM PENDEK ACTION FORMAT 3D YANG BERJUDUL WAR OF MACHINE MENGGUNAKAN AUTODESK 3DS MAX. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, *11*(1 SE-Penelitian). https://doi.org/10.37676/jmi.v11i1.253

Subadi. (2022). Analisa Engagement Media Sosial Terhadap Viralnya Film Pendek Tilik (2018). *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, *13*(1 SE-), 11–31. https://doi.org/10.52290/i.v13i1.69