

# Teknik sinematografi praktis menggunakan smartphone bagi remaja Kelurahan Bontoduri

Baso Indra Wijaya Aziz<sup>1</sup>, Abdul Aziz Said<sup>2</sup>, Nurlina Syahrir<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

**Abstract.** The era of globalization is undeniable and must be accepted as an important part of human life. The stages of human development that are very at risk affected by technological development are entering adolescence. Adolescence viewed from their ways of thinking tends to be more negative. Recognizing the various potentials that can lead adolescents to negative things, it is necessary to develop and to train them using smartphones that they always carry in all activities. Activities that can attract teenagers such as 1) making short films and involving their friends, 2) observing teenagers who interested in making short film and asking for their response. Recently, cinematography techniques became popular among teenagers because of many short film festivals and competitions held on a national scale, and 3) collecting data of teenagers who are interested in learning more about the process of making films using smartphones. The result of the implementation of this training shows that 1) the cinematographic technique training received a very positive response from participants and their parents who joined the entire series of material, 2) the participants and their parents feel that they really need activities like this to channel their talents and interests of their children in the field of cinematography, 3) smartphones are not only the main reason to spend hours for entertainment purposes only, but become a means of supporting their work in making videos and films 4) long-term planning in cinematographic training activities is that art studios can be created that focus on creative production houses for teen-based short film as actors and people behind the scenes. Smartphones can be a supporting tool for channeling youth talent in cinematographic work. In general, the produced short film got satisfactory ratings.

**Keywords:** teenagers, smartphones, cinematography

## I. PENDAHULUAN

Dalam berbagai media cetak maupun *online* begitu banyak memberitakan tindakan kriminalitas yang dilakukan oleh remaja. Perilaku menyimpang dan bertentangan dengan norma seperti pencurian, perampokan, pembegalan, perang antar sekolah, pembunuhan, pemerkosaan, hingga penggunaan narkoba. Apa yang dilakukannya adalah bentuk pelanggaran hukum yang kena sanksi pidana, namun di sisi lain mereka masih di bawah umur. Penyebabnya berasal dari faktor internal yaitu krisis dalam diri dan ketidakmampuan mengontrol diri. Sementara itu faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat yang tidak sehat, minimnya

pengawasan dari orangtua/keluarga, hingga kurangnya ketegasan dari pihak terkait seperti sekolah maupun aparat kepolisian untuk melakukan penindakan bagi remaja yang menjadi pelaku kriminalitas.

Seringkali tindakan kriminalitas terjadi karena paksaan dari kelompok tempat remaja itu bergaul. Pembegalan lebih cenderung terjadi karena faktor kebutuhan untuk bersenang-senang atau berpesta bersama kelompoknya. Di dalam kelompok siapa yang menunjukkan keberanian dalam melakukan tindakan kriminal akan menjadi jagoan yang disegani oleh anggota kelompoknya. Semakin banyak melakukan pencurian, pembegalan, dan seterusnya, maka keberaniannya akan semakin meningkat dan akan terus melakukan hal serupa. Hasil dari penjualan barang rampasan itulah yang dijual untuk mendapatkan uang demi kesenangan kelompok untuk berfoya-foya bahkan dilakukannya untuk bisa mengomsumsi narkoba, alkohol, sampai menjadi pengedar. Tindakan kriminalitas terjadi bukan karena bawaan sejak lahir. Bisa dilakukan oleh siapapun baik pria maupun wanita. Desakan kebutuhan yang menjadi dorongan kuat untuk melakukannya. Mudah saja untuk mempelajari cara melakukan aksi-aksi kriminal yang bisa dipelajari dari film, tayangan berita seperti rekonstruksi reka ulang pembunuhan yang ditayangkan di televisi bahkan pernah melalui penuturan tersangka bahwa tindakan mutilasi yang dilakukannya terinspirasi dari tayangan berita yang dilihatnya dari televisi, bahkan juga mereka dapat saja mempelajari cara melakukan tindakan kejahatan dari kawan kelompoknya yang lebih dulu punya pengalaman dalam melakukan aksi kriminal.

Perlu disadari juga bahwa tindakan remaja secara berkelompok-kelompok sangat terbantu oleh hadirnya sosial media. Mereka kemudian membentuk kelompok rahasia berbasis sosial media sehingga dapat dengan mudah mengelabui orangtua atau keluarga keluar rumah dengan alasan yang lain. Di kalangan remaja, smartphone menjadi alat multifungsi. Tergantung penggunaannya mau digunakan untuk hal positif atau negatif. Komunikasi disadari bahwa menjadi kebutuhan yang sangat penting. Selain fungsi utama sebagai alat komunikasi, berfungsi pula sebagai alat bantu belajar untuk mencari segala macam informasi terkait pelajaran,

media hiburan, sosial media, dakwah, masih banyak lagi hal positif yang bisa didapatkan jika digunakan dengan tepat. Perlu diberikan pemahaman kepada remaja tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan terhadap interaksi sosial. Bagi orangtua, perlu lebih bijak dalam memberi kebebasan anaknya dan meningkatkan pendampingan interaksi sosial yang positif.

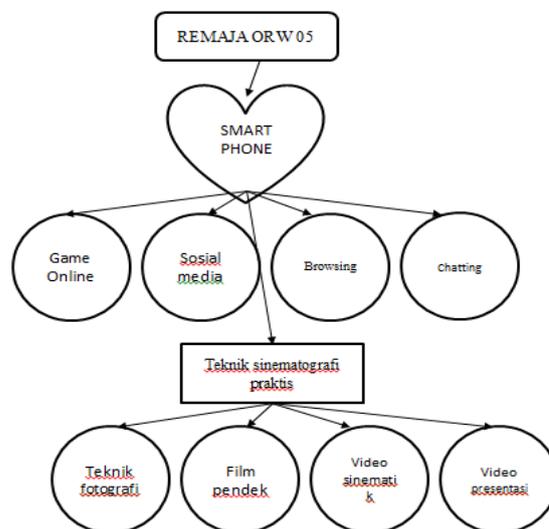
Untuk membangun iklim positif di kalangan remaja maka perlu dilakukan pembinaan melalui pelatihan penggunaan *smartphone* untuk membuat video dari aspek sinematografi. Aspek sinematografi adalah teknik pengambilan gambar dan kemudian menggabungkan menjadi rangkaian gambar yang bisa menyampaikan cerita atau pesan. Pada dasarnya sama saja dengan orang-orang profesional pembuat film (*filmmaker*). Dengan adanya *smartphone*, proses untuk membuat video atau film menjadi mudah. Sangat dekat kehidupan masyarakat umum karena hanya berbekal *smartphone* saja sudah bisa menghasilkan karya video atau film layaknya profesional. Bekal ini dirasa sangat penting agar dapat menularkan spirit berkarya dalam menyambut teknologi yang kian hari semakin berkembang dan tidak dapat dihindari sehingga perlu disikapi dengan bijak dan kreatif. Pemilihan lokasi Kelurahan Bontoduri sebagai lokasi pelaksanaan program kemitraan masyarakat karena lokasi ini cukup rawan dengan segala aktivitas kriminal dengan tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi.

## II. METODE PELAKSANAAN

Beberapa tahun belakangan ini yakni rentang tahun 2015 hingga 2018 telah dilakukan pengambilan gambar untuk pembuatan film pendek dengan melibatkan sejumlah remaja di ORW 05 Kelurahan Bontoduri. Umumnya pada remaja yang terlibat sangat antusias untuk berpartisipasi. Kegembiraan mereka semakin bertambah dengan melihat hasil karya film pendek tersebut bisa ditonton langsung dan dibagikan melalui sosial media. Menindaklanjuti hal tersebut maka beberapa kegiatan yang berkaitan diantaranya sebagai berikut:

1. Mengumpulkan remaja dengan cara spontan di lapangan. Lapangan serba guna Blok G yang terletak di ORW 05 sebagai pusat remaja berkumpul dan juga melakukan olahraga sepak bola setiap sore.
2. Melakukan wawancara kepada remaja terhadap personal maupun secara kelompok tentang aktivitas apa saja yang mereka lakukan terhadap *smartphone* yang dimiliki.
3. Memberikan pemahaman secara teoritis mengenai hal positif dan negatif penggunaan *smartphone*.
4. Memberikan pemahaman secara praktik tentang teknik pengambilan gambar dan berbagai macam kaidah sinematografi.

5. Membagi sejumlah remaja ke dalam kelompok kecil agar mampu berinteraksi dengan baik antar individu dalam hal pembagian tugas/ kerja tim.



Gambar 1. Bagan solusi yang ditawarkan

Secara garis besar langkah-langkah yang akan ditempuh pada pelaksanaan PKM ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan program dilakukan dengan pendekatan personal dan kelompok untuk menarik minat para remaja.
2. Para remaja yang tertarik akan mengajak teman yang lainnya untuk ikut berpartisipasi pada kegiatan pelatihan.
3. Pelaksanaan pelatihan PKM dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, praktik lapangan, dan penyuntingan gambar.
4. Seminar evaluasi di lokasi PKM sebagai bahan perbaikan untuk program berikutnya.
5. Penyusunan laporan.
6. Seminar akhir.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Teknik Sinematografi Praktis dilakukan di ORW 05 Kelurahan Bontoduri. Dalam kegiatan ini peranan penting dari *smartphone* selain sebagai alat komunikasi, juga sebagai sarana/alat dalam pengambilan gambar. Dari hasil wawancara dengan para remaja, mereka hampir semua memiliki *smartphone*, dan dipastikan semua menggunakannya. Selebihnya menggunakan *smartphone* milik teman sebayanya dan juga keluarganya di rumah seperti kakak, paman, ayah, atau ibunya.



Gambar 2. Pendekatan dan pengenalan rencana kegiatan kepada remaja ORW 05



Gambar 3. Pembukaan kegiatan

#### A. Pendekatan kepada Mitra Masyarakat (Remaja)

Lapangan di Blok G ORW 05 merupakan salah satu tempat berkumpulnya para remaja untuk berolahraga di sore hari dalam hal ini bermain sepak bola dan juga berkumpul bersama teman-temannya di gazebo hingga larut malam. Lokasi ini sangat strategis karena berada dekat dari pos keamanan, puskesmas Tamalate, dan juga berada tepat di belakang kampus UNM Parang Tambung yang menjadi salah satu jalur alternatif menuju kampus. Lapangan selalu ramai lalu lintas mahasiswa dan warga sekitar dengan segala aktivitas. Di sela-sela aktivitas olahraga di sore hari, maka ditawarkan ide untuk membuat film dan video menggunakan *smartphone* pada pelatihan yang akan dilakukan seminggu kemudian. Sembari bercakap secara personal dan kelompok, diajarkan pula secara singkat teknik pengambilan gambar menggunakan *smartphone*. Mereka mengambil objek remaja lainnya yang sedang bermain sepak bola. Disini dibangun keakraban agar para remaja dapat sepenuhnya tertarik mengikuti pelatihan dan tak ada unsur paksaan sama sekali. Tayangan film pendek yang pernah dibuat beberapa tahun sebelumnya bersama remaja-remaja ORW 05 lainnya diputar menggunakan *smartphone*. Hal ini semakin memancing minat mereka untuk berpartisipasi pada kegiatan pelatihan.

Para Remaja ORW 05 sangat antusias untuk mengikuti pelatihan, dapat dinilai dari setiap kali bertemu dengan fasilitator sebelum hari H pelaksanaan PKM selalu mengingatkan waktu kegiatan. Hingga tiba hari pelatihan mereka sudah siap lebih pagi di sekitar lokasi PKM namun karena waktu pelaksanaan dimulai pukul 08.00 Wita maka mereka terlebih dahulu bermain bola di lapangan.

#### B. Pelaksanaan PKM

Pelatihan dilaksanakan tepat pada hari Minggu, 12 Agustus 2018. Hari minggu dipilih karena hari inilah para remaja libur sekolah. Kegiatan dimulai pagi hari pukul 08.00 Wita. Kegiatan terlaksana dengan bantuan panitia berjumlah 6 orang dari kalangan mahasiswa dan fasilitator 3 orang dari dosen pengabdian.

Melihat panitia sibuk menyiapkan segala keperluan untuk presentasi, para remaja mengambil tempat dan saling mengajak teman lainnya untuk ikut serta. Kegiatan ini kemudian segera dimulai dan dibuka langsung oleh Ketua ORW 05, H. Darda Mas'ud, S.Sos. ditandai dengan pengalungan *Id Card* kepada perwakilan salah satu peserta dan disaksikan langsung oleh para dosen pengabdian yang menjadi fasilitator. Pemaparan materi yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi teori

Materi Teori	Durasi
Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi	30 menit
Peranan <i>smartphone</i> dalam kehidupan sehari-hari	15 menit
Dampak buruk penggunaan <i>smartphone</i> secara berlebihan	15 menit
Penayangan karya film pendek menggunakan <i>smartphone</i>	15 menit
Komposisi dan teknik pengambilan gambar menggunakan <i>smartphone</i>	15 menit

Pemberian materi pelatihan dilaksanakan di Aula Mesjid Nurul Hikmah ORW 05. Masjid dipilih karena menjadi salah satu pusat tempat berkumpul dan juga sering dilaksanakan kegiatan-kegiatan sosial lainnya seperti halal bihalal, rapat warga, pusat penyiaran dakwah. Pemilihan tempat ini juga berdasarkan saran dari warga setempat dan Ketua ORW 05 Kelurahan Bontoduri.

Materi teori yang diberikan menjadi penting dijelaskan bagaimana masuknya segala macam teknologi adalah sebuah kenyataan yang tidak dapat dihindari. Tidak mengikuti perkembangan akan membuat gagap teknologi dan tidak bisa beradaptasi dengan orang lain. Semua harus berlomba-lomba menguasai perkembangan agar menjadi lebih maju dibanding yang lainnya. Namun di balik segala fasilitas teknologi perlu adanya kontrol diri agar tidak larut dalam penggunaan gadget yang tak terbatas sehingga akan berdampak pada kesehatan, prestasi belajar, maupun pergaulan sosial secara fisik di masyarakat.



Gambar 4. Pemaparan materi pelatihan

Pemaparan yang lebih mendalam membahas penggunaan *smartphone* di kalangan remaja. Mereka kemudian tidak bisa memungkiri menggunakan *smartphone* berjam-jam setiap harinya sampai lupa waktu. Dari pengakuan mereka diberikan inspirasi atas karya-karya film pendek yang dapat dibuat menggunakan *smartphone*. Alat boleh beda namun pada dasarnya sama saja prinsip-prinsip pengambilan gambar hingga editing dengan pembuat film profesional.

Prinsip tersebut yang kemudian disebut dengan teknik sinematografi praktis menggunakan *smartphone*. Materi teknik pengambilan gambar yang berikan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Materi komposisi pengambilan gambar

Komposisi	Nama Shot	Batasan Shot
<i>Shot size</i>	<i>Extreme long shot</i>	Pemandangan sangat luas
	<i>Very long shot</i>	Pemandangan luas dan objek terlihat jelas
	<i>Full shot</i>	Pengambilan ujung kaki hingga kepala
	<i>Medium long shot</i>	Pengambilan dari lutut sampai kepala
	<i>Medium shot</i>	Pengambilan dari perut sampai kepala
	<i>Medium close up</i>	Pengambilan dari dada sampai kepala
	<i>Close up</i>	Pengambilan dari leher sampai kepala
	<i>Big close up</i>	Pengambilan detail seperti mulut, mata, dll
	<i>Over shoulder shot</i>	Dari belakang punggung ke lawan bicara
	<i>Selective focus</i>	Fokus salah satu objek dan ada <i>foreground</i>
<i>Angle</i>	<i>Low angle</i>	Pengambilan dari bawah ke atas
	<i>Normal angle</i>	Pengambilan sejajar pandangan mata
	<i>High angle</i>	Pengambilan dari atas ke bawah

Segala bentuk teknik pengambilan gambar dijelaskan secara rinci melalui gambar menggunakan presentasi *power point*. Salah satu yang menarik saat pemaparan materi karena contoh yang dijadikan materi adalah salah

satu dari peserta pelatihan. Beberapa saat dilakukan *break* dan dilanjutkan materi praktik (Tabel 3).

Tabel 3. Materi praktik

Materi Praktik	Durasi
Pembagian kelompok	15 menit
Pembagian panitia pendamping (mahasiswa)	15 menit
Diskusi pembuatan naskah cerita	30 menit
Pengambilan gambar (syuting)	60 menit
Pengumpulan <i>file video</i>	30 menit
<i>Editing</i> menggunakan <i>kinemaster pro</i>	60 menit
Penayangan dan evaluasi	30 menit

Saat-saat yang dinanti oleh peserta adalah saat *in action* di depan kamera. Sebelum itu, mereka dibagi ke dalam 5 kelompok. Jumlah peserta yang ikut sebanyak 20 orang dengan pembagian 4 orang setiap kelompok, kemudian didampingi oleh mahasiswa (panitia) dalam proses pembuatan naskah cerita, pengambilan gambar dan *editing*.



Gambar 5. Peserta menyimak materi yang diberikan

Semua kelompok kemudian masing-masing menuju lokasi yang tepat berdasarkan naskah. Durasi waktu yang diberikan selama 60 menit. Masing-masing mengambil peran yang sesuai karakter yang dibuat dan selebihnya menjadi kru teknis seperti penata kamera menggunakan *smartphone*. Pengambilan gambar dilakukan di sekitar area masjid dan lapangan serba guna. Tema-tema yang dipilih adalah seputar kemerdekaan, kesetiakawanan, kejujuran, dan persahabatan. Proses pengambilan gambar berlangsung seru karena semua peserta merasa mendapatkan pengalaman baru untuk *acting* di depan kamera dan melakukan pengambilan gambar menggunakan *smartphone*.

Waktu yang diberikan sudah selesai dan semua kelompok kembali untuk mengumpulkan dan menyetorkan materi hasil pengambilan gambar. Tahapan yang dilalui pada tahap *editing* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tahapan-tahapan editing

Tahap Editing	Deskripsi
Instalasi program <i>editing</i>	<i>Program kinemaster pro</i>
Mengumpulkan materi <i>editing</i>	Mengumpulkan materi dan menyeleksi file
Penyusunan gambar	Mengurutkan sesuai naskah dan mengambil yang penting
Mengatur audio	Mengatur tinggi rendah suara
Menambahkan narasi	Membuat <i>voice over</i> sesuai naskah
Membuat <i>text</i> dan animasi	Pembuka dan penutup
Memberi ilustrasi musik	Memilih musik yang sesuai dengan tema cerita
<i>Exporting video</i>	<i>Film</i> siap untuk dibagikan ke sosial media



Gambar 6. Proses pengambilan gambar dan *editing* menggunakan *smartphone*

Pelaksanaan pelatihan ini cukup melelahkan dari proses awal hingga akhir namun tetap berjalan penuh semangat berkat tekad para peserta yang selalu penasaran dan ingin mencoba hal baru. Penilaian dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan berdasarkan kelompok dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Penilaian berdasarkan kelompok

Kelompok	Tema Cerita	Kerjasama Tim	<i>Acting</i>	Teknik <i>Editing</i>	Kriteria (rata-rata)
I	85	85	80	90	85 (memuaskan)
II	95	85	80	90	88.75 (memuaskan)
III	95	85	90	85	88.75 (memuaskan)
IV	85	85	90	85	86.25 (memuaskan)
V	90	80	85	90	86.25 (memuaskan)
Penilaian rata-rata					87 (memuaskan)

Data mengenai penilaian peserta pelatihan teknik sinematografi praktis menggunakan *smartphone* bagi Remaja ORW 05 menunjukkan hasil yang memuaskan. Dengan demikian diharapkan menjadi motivasi bagi para peserta untuk terus mengembangkan potensi diri dalam berkarya membuat video dan film pendek pada kesempatan berikutnya.

#### IV. KESIMPULAN

Serangkaian kegiatan PKM yang dilaksanakan di lingkungan ORW 05 Kelurahan Bontoduri telah

berlangsung lancar dan baik dan remaja yang menjadi peserta menunjukkan hasil yang memuaskan dengan penilaian rata-rata sebesar 87 poin. Beberapa hal yang penting untuk dicatat sebagai kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi khususnya penggunaan *smartphone* telah merata ke semua kalangan masyarakat dengan pengguna aktif yang paling dominan adalah kalangan remaja. Permainan *game online* adalah candu terbesar yang paling digemari remaja. Alternatif untuk memecahkan masalah kecanduan menggunakan gadget adalah dengan menggunakannya dengan kegiatan kreatif dalam pembuatan video dan film pendek.
2. Mempelajari teknik sinematografi merangsang potensi dan minat remaja untuk memaksimalkan fungsi dan kegunaan dari *smartphone* itu sendiri.
3. Membuat video dan film pendek dapat dilakukan secara individu dan berkelompok yang memerlukan kerjasama satu sama lain, sehingga kegiatan untuk bersosialisasi jadi semakin baik.
4. Bekal sinematografi yang diberikan sangat berpotensi untuk menjadi ladang pekerjaan di kemudian hari dan sebagai saranan menyalurkan *hobby* bersama komunitas.
5. Melihat antusiasme remaja yang didukung oleh orang tuanya semakin membulatkan harapan kegiatan pelatihan teknik sinematografi menggunakan *smartphone* sangat layak untuk terus digiatkan di berbagai tempat sebagai materi pengabdian masyarakat. Tak menutup kemungkinan dapat menjadi sanggar seni dalam bentuk rumah produksi dengan melibatkan remaja sebagai aktor maupun orang yang berada di balik layar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Ketua Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Makassar dan semua stafnya, Pemerintah, Masyarakat, Pengurus Masjid Nurul Hikmah, dan Remaja dalam lingkungan ORW 05, dan segala pihak yang telah membantu memfasilitasi terlaksananya program kemitraan masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baksin, A. (2009). *Videografi (Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar)*. Widya Padjadjaran. Bandung.
- Bayu Tapa Brata, V. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Elex Media Komputindo. Yogyakarta.
- Muflih, M., Hamzah, H., Purniawan, W.A. (2017). Students' use of smartphones and social interaction in SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*. Vol. VIII No. 01: 12-18.
- Unayah, N., Sabarisman, M. (2015). The phenomenon of juvenile delinquency and criminality. *Sosio Informa*. Vol. 1 No. 02 : 122-140.
- Rahmah, A. (2015). The influences of using smartphone in the students activities (The problems of MAN 1 Rangat Barat). *Jom Fisip*. Vol. 2 No. 02: 1-12.
- Thompson, R. (1993). *Grammar of The Edit*. Focal Press. Oxford.