



Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan

Muslih Aris Handayani *)

*) Penulis adalah Magister Sains (M.Si.) alumnus Institut Pertanian Bogor (IPB), calon dosen tetap di STAIN Purwokerto.

Abstract: Delivering lesson is one of verbal communication forms, where teacher or lecturer submits the lesson items to audients (students). Target of communications is deliver the thought or message from someone to others. In order to message can arrive to target we need the existence of channel. Film as one of message's delivering equipment from producer and director have big influence to audiences. Film also partakes to give contribution in education development. Film represents media that have great ability in assisting learning process. From this study we can conclude that, firstly, film represent one of the media type able to be exploited to delivering lesson items. Secondly, among film benefit in education, for example can bring the student enthusiasm, because its excellent quality in color, movement and voice; can motivate the child to learn, etc. Thirdly, film gives the high persuasive level to lesson items. Fourth, for the purpose of study, film has to design according to student condition. **Keywords:** *media, film, audience, education development, lesson items.*

Pendahuluan

Era globalisasi menjadikan perubahan yang sangat cepat di segala bidang ini mengharuskan kita menyesuaikan dan mengembangkan cara-cara penyampaian pelajaran di dunia pendidikan. Beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan, tepatnya pengetahuan disalurkan ke otak melalui satu indra atau lebih. Banyak ahli berpendapat bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata, dan selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain.¹

Penyampaian pelajaran merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal, di mana guru atau dosen menyampaikan materi pelajaran kepada audiens (murid atau mahasiswa). Tujuan komunikasi adalah menyampaikan pikiran atau pesan dari seseorang kepada orang lain. Agar pesan bisa sampai ke sasaran, perlu adanya *channel*. Film sebagai salah satu alat penyampai pesan dari produser dan sutradara memiliki pengaruh yang besar terhadap khalayak. Film hanyalah salah satu jenis alat-alat audio visual yang dapat dilihat dan didengar. Sejarah penggunaan alat-alat audio visual untuk pendidikan bukanlah hal yang baru, melainkan sama tuanya dengan pendidikan itu sendiri. Alat-alat visual seperti gambar, peta, dan bola dunia telah lama digunakan sebelum penggunaan alat-alat audio visual secara modern. Penggunaan alat-alat audio visual secara modern sebenarnya baru mulai setelah penggunaan film 16 mm membuktikan manfaatnya dalam melatih anggota angkatan perang Amerika Serikat dalam perang dunia kedua. Di waktu perang itu, terbukti pula bahwa selain gambar, peta, dan bola dunia, alat-alat audio visual seperti slide, rekaman suara, dan berbagai proyektor sanggup meningkatkan efisiensi pengajaran antara 25% sampai 50%.²



Penggunaan film dalam dunia pendidikan dirasa sangat penting. Melalui film banyak yang dapat dipelajari dengan jelas dan menarik, seperti (1) berbagai proses dalam tubuh kita atau industri, (2) kejadian-kejadian alam, (3) kehidupan di negara-negara lain, (4) kehidupan dan keadaan di masa lalu, (5) macam-macam industri dan pertambangan, (6) film untuk mengajarkan keterampilan, dan (7) sejarah kehidupan orang-orang besar.

Film sebagai Media Pendidikan

Penggunaan media dalam pendidikan, baik yang terdapat di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang ratusan jumlahnya. Di luar dugaan, sebagaimana dicatat oleh Wilbur Schramm, dari sekian banyak kasus penerapan teknologi pendidikan dengan media, 75% atau lebih kurang 170 kasus terdapat di negara ketiga atau di negara yang sedang berkembang. Hal ini dimungkinkan bahwa negara berkembang sebagai kelinci percobaan atau tempat pemasaran perangkat keras peralatan media. Mungkin pula, sebagai wahana bagi negara-negara berkembang untuk memecahkan berbagai persoalan pendidikan yang berkaitan dengan media pendidikan. Di samping itu, untuk mengejar ketertinggalan dalam dunia teknologi pendidikan.³

Salah satu media yang turut memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan ini adalah film. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar-mengajar. Ada tiga macam ukuran film; 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Jenis pertama biasanya untuk keluarga, tipe 16 mm tepat untuk dipakai di sekolah, sedangkan 35 mm biasanya untuk komersial. Film 8 mm karena gambarnya kecil bisa dipakai untuk sekelompok anak kecil atau secara perseorangan. Bentuk yang lama biasanya bisu, suara disiapkan tersendiri dalam rekaman yang terpisah. Sebuah film terdiri dari ribuan gambar. Kecepatan putar film 16 mm bila bisu adalah 16 gambar per detik, bila bersuara 24 gambar per detik. Tiap reel film 16 mm yang standar, panjangnya lebih kurang 400 kaki, dan terdiri dari kurang lebih 1600 gambar. Oleh karena kecepatan putar film suara tiap detiknya 24 gambar (36 kaki per menit) lama putar seluruh reel 10-11 menit, sedangkan untuk yang bisu lebih kurang 15 menit.⁴

Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan film sebagai media untuk menyampaikan pelajaran terhadap anak didik. Di antara keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran, antara lain (1) film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan keterampilan tangan dan sebagainya, (2) dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu, (3) penggambarannya bersifat 3 dimensional, (4) suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, (5) dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya, (6) kalau film tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan, dan (7) dapat menggambarkan teori sains dan animasi. Sementara itu, untuk mendapatkan film yang baik, perlu desain film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam hubungannya dengan apa yang dipelajari. Oemar Hamalik mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R, yaitu *the right film in the right place at the right time used in the right way*.⁵



Sebagai media pengajaran, ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan film ini. *Pertama*, langkah persiapan guru; pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu; kemudian baru memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. *Kedua*, mempersiapkan kelas; audiens dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu menyaksikan film tersebut. *Ketiga*, langkah penyajian; setelah audiens dipersiapkan, barulah film diputar; dalam penyajian ini harus disiapkan perlengkapan yang diperlukan, antara lain proyektor, layar, penguat suara, *power cord*, film, ekstra roll, dan tempat proyektor. *Keempat*, aktivitas lanjutan; aktivitas ini dapat berupa tanya-jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman audiens terhadap materi yang disajikan; kalau masih terdapat kekeliruan bisa dilakukan dengan pengulangan pemutaran film tersebut.⁶ Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi audiens. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) dapat menarik minat anak, (2) benar dan autentik, (3) *up to date* dalam *setting* pakaian dan lingkungan, (4) sesuai dengan tingkatan kematangan audiens, (5) perbendaharaan bahasa yang digunakan secara benar, (6) kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur, dan (7) teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.⁷

Teknik Produksi Film Praproduksi: Pedoman Kerja Produksi di Lapangan

Membosankan, jenuh, dan bertele-tele, itulah kesan yang muncul pertama kali ketika kita sedang meniti tahap praproduksi dalam pembuatan karya film. Hal ini tak mengherankan, apalagi jika tim yang bekerja di sini (sebagian besar departemen produksi) bukan tipe orang yang sanggup bekerja di balik segala urusan administrasi produksi yang membuat jenuh. Bila diprosentase 20% kerja produksi dihabiskan pada tahap *shooting*, 10% tahap pascaproduksi, dan 70% dari keseluruhan produksi film dihabiskan pada tahap praproduksi ini. Oleh karena itu, dibutuhkan tim produser yang memahami manajemen kerja dan prosedur kerja yang terarah untuk membuat lintasan kerja saat produksi bergulir menjadi terprogram dan terencana.

Persiapan produksi sangat menentukan pada tahap praproduksi, antara lain sebagai berikut.

1. Pengembangan skenario

Skenario merupakan petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi atau pembuatan programnya. Jadi, skenario sangat bermanfaat bagi teknis dan kerabat produksi yang akan melaksanakannya dengan tanggungjawab teknis operasional. Dalam skenario inilah beda antara film dan video akan tampak karena video mempunyai efek visual tertentu yang tidak dimiliki oleh media film, misalnya *dissolve*, *wipe*, *superimpose*, *splite image*, dan sebagainya. Pengaruh lain yang juga akan tercermin dalam penulisan skenario adalah beda dalam pendekatannya. Bila dalam pendekatan filmis perpindahan umumnya bersifat "*cut-to-cut*" dan pengambilannya boleh meloncat-loncat dengan pengelompokan menurut keadaan cuaca, waktu, lokasi, maupun sifatnya, maka perpindahan dalam pendekatan video dapat transisional dan bersifat sekuensial. Dengan singkat, skenario untuk program



video mempergunakan lebih banyak istilah atau bahasa produksi dan petunjuk teknis operasional bagi kerabat dan teknisi produksi.⁸ Pengembangan skenario paling tidak dilakukan oleh sutradara, produser, dan penulis skenarionya. *Briefing* skenario membahas pengembangan penyusutan atau perampingan cerita yang memungkinkan untuk dieksekusi saat *shooting*.

2. *Working schedule*

Working schedule adalah jadual tahapan kerja sejak praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. *Working schedule* berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh setiap kru sebagai penanggung jawab pekerjaan tersebut, dan target waktu yang harus dipenuhi sesuai jadual.

3. Membuat *script breakdown sheet*

Setelah draft skenario dirasa final, langkah berikutnya membuat *script breakdown sheet* yang mengupas segala data dan informasi keadaan dan kebutuhan *scene per scene*. Jumlah *script breakdown sheet* sesuai dengan jumlah *scene* yang tertera pada skenario.

4. *Script breakdown*

Script breakdown pada prinsipnya diturunkan dari *script breakdown sheet*. *Script breakdown* ditata kembali menurut urutan *scene* demi *scene*, dari *scene* pertama hingga *scene* terakhir.

5. *Run down*

Setelah mengurutkan *scene* demi *scene* dengan segala informasi dan kebutuhannya, data-data tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam *run down* yang berfungsi sebagai pedoman jadual pengambilan gambar. Pedoman jadual pengambilan gambar meliputi lokasi dan waktu *shooting*.

6. *Breakdown budget*

Breakdown budget meliputi rencana anggaran biaya kebutuhan dari awal produksi hingga akhir, *scene* demi *scene*.

7. *Budget produksi*

Keseluruhan dana untuk produksi dituangkan dalam budget produksi.

8. Mencari lokasi

Location on script yang digambarkan penulis skenario diterjemahkan sepenuhnya oleh sutradara dengan pertimbangan produser dan penulis skenario.

9. Perijinan dan lokasi

Ketika lokasi sudah ditentukan sebagai lokasi pengambilan gambar, maka langkah selanjutnya adalah melengkapi segala macam perijinan termasuk surat- menyurat.

10. Logistik

11. Transportasi, yaitu memilih kendaraan yang sesuai untuk kebutuhan produksi, menyiapkan dalam segala kondisi termasuk operator sarana transportasi.

12. Rekrutmen tim produksi dengan menerapkan asas profesionalisme.

13. Desain produksi, meliputi segala hal mengenai data dan informasi keseluruhan produksi film dari praproduksi hingga pascaproduksi.



14. *Talent casting*, yaitu memilih pemeran tokoh dalam film.

15. Membuat *story board*, merupakan visualisasi rekaan yang berbentuk sketsa gambar seperti komik atau perkiraan hasil gambar yang nantinya akan dijadikan pedoman pengambilan gambar oleh kamera operator.

16. *Reading-rehearsal talent*, yaitu aktivitas sebelum masa *shooting*, di mana seluruh *talent* yang akan memerankan tokoh dalam skenario dilatih oleh sutradara dan asistennya agar sesuai dengan yang diinginkan.

17. *Floor plan* adalah istilah untuk menyebut panduan *blocking* atau peta lapangan produksi.

18. Tata cahaya, yaitu komposisi cahaya yang perlu dipersiapkan untuk menghasilkan gambar dengan kualitas yang baik.

19. *Director's treatment*, yaitu konsep visualisasi cerita sebagai hasil penerjemahan sutradara atas skenario yang dipelajarinya.

20. *Shot list*, yaitu rencana urutan pemecahan adegan secara rinci yang berguna untuk mengetahui proporsi adegan disesuaikan dengan durasi pengambilan gambar dan struktur tangga dramatik cerita.

21. *Daily production report*, merupakan laporan hasil proses pengambilan gambar harian yang berguna untuk mengevaluasi produksi.

22. *Property and set*, yaitu peralatan *talent* dan kelengkapan *back ground* atau *set artistic* cerita.

23. *Wardrobe* atau *make-up*, yaitu kostum atau atribut yang digunakan oleh *talent*.

24. *Desain editing-special effect*,

Desain editing meliputi bagaimana hasil pengambilan gambar tersebut akan disusun, dan *special effect* merupakan apa yang akan digunakan untuk mendukung hasil pengambilan gambar.⁹

Produksi: Eksekusi Audio Visual

Tahapan produksi yang paling menyenangkan sekaligus melelahkan, yaitu proses pengambilan gambar di lokasi *shooting*. Beberapa faktor penting produksi antara lain sebagai berikut.

1. Bekerja sesuai jadwal; pada tahap ini, seluruh kru produksi bekerja sesuai jadwal yang disusun pada tahap praproduksi.
2. Evaluasi kerja; setiap berakhirnya proses produksi setiap hari, diusahakan dilakukan evaluasi produksi yang telah dijalani untuk dipelajari kendala dan solusinya.
3. Manajemen pengelolaan kru produksi; menempatkan semua pada level yang sama, mempunyai andil pada bidangnya sendiri-sendiri.
4. Menempatkan seseorang pada posisinya; artinya jangan pernah memaksa kru pelaksana produksi untuk mengerjakan sesuatu yang bukan menjadi bidang kerjanya.
5. Pengelolaan perangkat produksi; hal ini berhubungan dengan merekrut orang produksi yang mampu mengelola perangkat dan piranti kerja agar kualitas selalu terjamin.
6. Komunikasi antar-tim produksi; usaha untuk mengkomunikasikan seluruh tim kerja.



7. Keterjangkauan dan keamanan lokasi; menyangkut keterjangkauan lokasi, keterjaminan akan kru produksi seperti keamanan, keselamatan, kesehatan, dan faktor pendukung lainnya.
8. Sumber air dan listrik; menyangkut kemudahan listrik dan fasilitas air.
9. Kondisi geografis dan cuaca; menyangkut hujan, panas, mendung, dan kondisi perubahan alam lainnya.
10. Konsumsi dan logistik produksi; menyangkut kelengkapan peralatan produksi dan tersedianya konsumsi untuk kru produksi.
11. Kualitas gambar dan suara; menyangkut usaha pengambilan gambar menjadi visualisasi cerita berkualitas, didukung kecukupan cahaya, serta suara yang jernih.
12. *Mood* dan kontinuitas hasil produksi; yaitu upaya menghindari menurunnya semangat produksi dan menjaga kontinuitas semangat produksi.¹⁰

Editing: Cita Rasa Produksi

Mempelajari *editing* tidak dikhususkan untuk seseorang yang ingin berprofesi sebagai editor saja, bahkan dianjurkan kepada setiap kru film untuk memahami proses *editing*. Belajar *editing* membantu seseorang untuk berpikir secara editorial dari awal mula merencanakan produksi hingga pascaproduksi. *Editorial thinking* merupakan pola berpikir, di mana ketika kita merencanakan *shot* kita sadar bahwa *shot* tersebut nantinya berhubungan dengan *shot* lain dan membentuk jalinan cerita. Keterhubungan antara *shot* satu dengan lainnya adalah inti dari *editing*. Tahapan-tahapan *editing* yang harus dilakukan antara lain: *logging*, *digitizing*, *offline editing*, *online editing*, dan *mixing*. *Logging*, yaitu proses editor memotong gambar, mencatat waktu pengambilan gambar dan memilih *shot-shot* yang ada disesuaikan dengan kamera report. *Digitizing* adalah proses merekam atau memasukkan gambar dan suara yang telah *dilogging*. *Offline editing* merupakan proses menata gambar *digitized* sesuai dengan skenario dan urutan *shot* yang telah ditentukan sutradara. *Online editing* adalah proses *editing* ketika seorang editor memperhalus hasil *offline*, memperbaiki kualitas hasil, dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. *Mixing* berkaitan dengan proses sinkronisasi audio dan memberi ilustrasi musik maupun audio efek. *Dimixing* pada proses ini adalah dialog, efek, dan musik.¹¹

Pemasaran Pascaproduksi

Setelah film melalui tahap *editing*, maka langkah selanjutnya berupa publikasi dan pemasaran. Cara yang digunakan dalam mempublikasikan atau memasarkan film adalah dengan membuat *spot* iklan dan meringkas film kita dalam bentuk teater film. Membuat *spot* iklan adalah menawarkan produk untuk menarik perhatian, demikian pula membuat ringkasan film versi teater. Sementara itu, *merchandizing* merupakan salah satu bentuk promosi film. Benda-benda kenangan atau cendera mata film tersebut menjadi kontribusi tersendiri untuk mendukung kesuksesan film pada khalayak. Contoh *merchandise* yang dapat dijadikan cenderamata film, antara lain stiker, t-shirt, poster, pembatas buku, *post-card*, *property* film, dan *sound track* atau ilustrasi lagu pada film.¹²



Peranan Film dalam Pendidikan

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar-mengajar. Sebagai suatu media, peran film dalam dunia pendidikan antara lain sebagai berikut.

1. Merupakan suatu denominator belajar yang umum, baik anak yang cerdas atau yang lambat akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang akan bisa diatasi dengan menggunakan film.
2. Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi.
3. Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.
4. Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara ke negara lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.
5. Film dapat menyajikan teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
6. Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan di kelasnya.
7. Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
8. Film memikat perhatian anak.
9. Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.
10. Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita, terutama penglihatan.
11. Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Di samping peran film secara umum dalam dunia pendidikan tersebut, terdapat jenis *loop film* untuk pendidikan yang memiliki kegunaan sebagai berikut; (1) ruangan tak perlu digelapkan, (2) dapat berputar terus sehingga pengertian yang kabur menjadi jelas, (3) baik sekali untuk menunjukkan suatu periode yang pendek, yang berisi gerakan-gerakan tertentu dari objek yang dipelajari, (4) *loop film* mudah sekali diintegrasikan ke pelajaran dan dipakai bersama dengan medium yang lain, (5) karena sederhana, murid pun bisa memakai sendiri, (6) film dapat dihentikan setiap saat untuk diselingi dengan penjelasan.¹³

Penutup

Dari tulisan ini, penulis dapat mengambil kesimpulan. *Pertama*, film merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pelajaran. *Kedua*, di antara manfaat film dalam pendidikan, antara lain dapat menarik minat anak didik, memiliki kelebihan dalam hal warna dan gerak suara, dapat memotivasi anak untuk belajar, dan sebagainya. *Ketiga*, film memberikan tingkat persuasif yang tinggi terhadap materi pelajaran. *Keempat*, untuk tujuan pembelajaran, film harus didesain sesuai dengan kondisi siswa.



Endnote

- ¹ Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual untuk Pengajaran: Penerangan dan Penyuluhan* (Jakarta: PT Gramedia, 1988), hal. 12.
- ² *Ibid.*, hal. 12.
- ³ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekom dan PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 191.
- ⁴ *Ibid.*, hal. 70.
- ⁵ Asnawir M. Basyruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 96.
- ⁶ *Ibid.*, hal. 97.
- ⁷ *Ibid.*, hal. 98.
- ⁸ Arief Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, hal. 152.
- ⁹ M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S., *Bikin Sendiri Film Kamu* (Yogyakarta: PD. Anindya, 2004), hal. 98-104.
- ¹⁰ *Ibid.*, hal. 108-112.
- ¹¹ *Ibid.*, hal. 113-116.
- ¹² *Ibid.*, hal. 123.
- ¹³ Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan*, hal. 70-72.

Daftar Pustaka

- Basyruddin, Asnawir M. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Sulaeman, Amir Hamzah. 1988. *Media Audio Visual untuk Pengajaran: Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom dan PT Raja Grafindo Persada.
- Widagdo, Bayu M. dan Winastwan Gora S. 2004. *Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta: PT Anindya.