

Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual Siswa-Siswi melalui *Workshop* Sinematografi di SMK Negeri 4 Semarang

**Erna Zuni Astuti¹, Arni Ernawati², Erlin Dolphina³, Rahmanti Asmarani⁴, Akbar Bagus Prasongko⁵,
Usman Zahid Abdullah⁶**

Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Indonesia^{1,3}

Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Indonesia²

Bahasa Inggris, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Indonesia⁴

Broadcasting, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Indonesia⁵

Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Indonesia⁶

E-mail : erna.zuni.astuti@dsn.dinus.ac.id¹, arniernawati@dsn.dinus.ac.id², erlindolphina@dsn.dinus.ac.id³,
rahmanti.asmarani@dsn.dinus.ac.id⁴, 124202100776@mhs.dinus.ac.id⁵, 114202003578@mhs.dinus.ac.id⁶

Abstrak

Di era digital, keterampilan komunikasi visual menjadi semakin penting. Program Kemitraan Masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi visual dan imajinasi siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang melalui workshop sinematografi. Menggunakan metode pendekatan partisipatif, workshop dilaksanakan pada 27 Juni 2024 selama 4 jam di Ruang Aula Utama sekolah, diikuti oleh 30 siswa-siswi kelas XI dan XII jurusan Multimedia. Kegiatan mencakup aspek teoretis dan praktis sinematografi, termasuk pengenalan dasar, teknik pengambilan gambar, pengembangan imajinasi, tahapan produksi film, dan pengenalan software editing. Peserta terlibat aktif dalam pembelajaran praktik langsung pembuatan film pendek. Evaluasi program dilakukan melalui observasi, wawancara, dan forum diskusi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep-konsep dasar sinematografi seperti komposisi gambar, pencahayaan, dan penyuntingan video. Siswa-siswi juga mampu membuat film pendek menggunakan teknik-teknik yang dipelajari. Workshop ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi visual dan dapat menjadi model pembelajaran bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengembangkan keterampilan serupa pada siswa-siswinya.

Kata Kunci: Workshop sinematografi, komunikasi visual, imajinasi, pendekatan partisipatif, SMK Negeri 4 Semarang, era digital.

Abstract

In the digital era, visual communication skills are becoming increasingly important. This Community Partnership Programme aims to improve the visual communication skills and imagination of students of SMK Negeri 4 Semarang through a cinematography workshop. Using a participatory approach, the workshop was held on 27 June 2024 for 4 hours in the school's Main Hall Room, attended by 30 students from grades XI and XII majoring in Multimedia. Activities covered the theoretical and practical aspects of cinematography, including basic introduction, shooting techniques, imagination development, film production stages, and introduction to editing software. Participants were actively involved in hands-on learning to make short films. Programme evaluation was conducted through observation, interviews, and discussion forums. The results showed significant improvement in the understanding of basic cinematography concepts such as image composition, lighting, and video editing. Students were also able to make short films using the techniques learnt. This workshop proved to be effective in improving visual communication skills and can be a learning model for other schools that want to develop similar skills in their students.

Keywords: Cinematography workshop, visual communication, imagination, participatory approach, SMK Negeri 4 Semarang, digital era.

Copyright (c) 2024 Erna Zuni Astuti, Arni Ernawati, Erlin Dolphina, Rahmanti Asmarani,
Akbar Bagus Prasongko, Usman Zahid Abdullah

✉ Corresponding author

Address : Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Email : erna.zuni.astuti@dsn.dinus.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.949>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia, melalui kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), menekankan pentingnya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), termasuk sinematografi (Harahap, 2019). Kemampuan ini penting bagi siswa-siswi SMK untuk menghasilkan karya film dan media berkualitas, yang membutuhkan keahlian visual dan daya imajinasi yang mumpuni. Semakin berkembangnya era digital, sinematografi semakin relevan sebagai disiplin ilmu yang memfokuskan pengembangan komunikasi visual dan imajinasi (Estu Miyarso, 2014). Penerapan sinematografi dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam berkomunikasi secara visual dan imajinatif, sehingga mereka pun mampu berkomunikasi dengan lebih baik kepada masyarakat luas.

Di zaman modern ini, komunikasi berbasis visual telah menjadi metode yang sangat efisien dan digemari oleh banyak orang. Hal ini terjadi karena konten informasi dan hiburan kini semakin banyak disajikan dalam format visual seperti film, video, dan gambar (P, 2023). Akibatnya, kemahiran dalam berkomunikasi secara visual menjadi keterampilan yang krusial, terutama bagi generasi muda yang ingin berkarir di sektor kreatif (Pamungkas, 2020). Mereka perlu mengasah kemampuan menyampaikan pemikiran melalui berbagai media visual seperti animasi, ilustrasi, dan video untuk memikat audiens dan meningkatkan kepedulian publik terhadap berbagai isu yang ingin mereka angkat (Aesthetika & Febriana, 2022). Dengan demikian, penting untuk memberikan fokus pada pengembangan kecakapan komunikasi visual di kalangan siswa-siswi, agar mereka dapat tumbuh menjadi generasi yang lebih inovatif dan kreatif di berbagai bidang, termasuk industri kreatif dan teknologi informasi.

SMK Negeri 4 Semarang merupakan institusi pendidikan yang mengedepankan bidang seni dan multimedia. Kurikulum SMK Negeri 4 Semarang ini menawarkan beragam program studi berkaitan dengan komunikasi visual dan imajinasi, seperti desain grafis, animasi, dan perfilman. Fokus utama dari program-program ini adalah mengembangkan daya cipta atau kreativitas dan kemampuan visual siswa-siswi untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan berpengaruh melalui media visual (*SEJARAH, PROFIL DAN STRUKTUR ORGANISASI*, n.d.). Dengan pendekatan ini, SMK Negeri 4 Semarang memiliki kapasitas besar untuk meningkatkan kemahiran komunikasi visual dan imajinasi para siswa-siswinya, khususnya melalui program-program pendidikan yang berhubungan dengan sinematografi.

Meskipun SMK Negeri 4 Semarang memiliki program studi yang terkait dengan komunikasi visual dan imajinasi, namun realitanya masih banyak siswa-siswi yang belum menguasai keterampilan tersebut (Fitriani & Susanti, 2021). Mereka masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, merancang konsep, dan mengedit video yang efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya *exposure* terhadap dunia sinematografi, kurangnya pelatihan dan pembelajaran yang efektif, dan kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung (Yunus et al., 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu kemitraan masyarakat yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan sinematografi.

Workshop sinematografi diinisiasi sebagai upaya untuk memberikan siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi visual dan imajinasi. Dengan memperkenalkan mereka pada dunia

sinematografi, diharapkan dapat menumbuhkan minat dan kemampuan dalam hal tersebut. Selain itu, *workshop* ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir visual siswa-siswi, yang akan berdampak positif pada berbagai aspek kehidupan mereka di masa depan.

Melalui *workshop* sinematografi, diharapkan siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif. Dengan meningkatnya keterampilan komunikasi visual dan imajinasi, diharapkan siswa-siswi dapat lebih siap dan mampu bersaing dalam dunia industri kreatif. Oleh karena itu, *workshop* sinematografi dianggap sebagai langkah awal yang penting dalam menghadirkan perubahan positif di kalangan siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang.

METODE

Program Kemitraan Masyarakat berjudul *Workshop Sinematografi untuk Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual dan Imajinasi pada Siswa-Siswi SMK Negeri 4 Semarang* dilaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan partisipatif. Pembelajaran partisipatif menurut Sudjana diartikan strategi guru untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Sudjana, 2005). Aktivitas pembelajaran partisipatif merujuk pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Metode ini semakin populer dan berkembang, baik di lingkungan pendidikan formal (sekolah) maupun non-formal (luar sekolah). Konsep ini menekankan pentingnya partisipasi siswa-siswi dalam berbagai aspek program pembelajaran (Muslim, 2017). Oleh karena itu metode partisipatif dipilih untuk memaksimalkan keterlibatan aktif peserta dalam

seluruh rangkaian kegiatan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan.

Pendekatan partisipatif berfokus pada keterlibatan penuh peserta dalam setiap tahap, mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Rohmadi, 2022). Dalam konteks *workshop* sinematografi, metode partisipatif memungkinkan siswa-siswi untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, di mana peserta dapat mengembangkan keterampilan komunikasi visual dan imajinasi mereka secara optimal.

Subjek penelitian dalam Program Kemitraan Masyarakat ini adalah siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang yang berpartisipasi aktif dalam *workshop* sinematografi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama *workshop*, wawancara dengan siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang, serta dokumentasi. Evaluasi program meliputi analisis peningkatan pemahaman teoritis dan keterampilan teknis peserta, penilaian terhadap perkembangan kemampuan komunikasi visual dan imajinasi yang tercermin dalam karya film pendek, serta umpan balik dari peserta dan penilaian ahli terhadap keseluruhan efektivitas *workshop*. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan komunikasi visual dan imajinasi siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang.

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini terbagi menjadi tiga tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai berikut:

a. Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi antara tim pengabdian masyarakat dengan pihak SMK Negeri 4 Semarang untuk menentukan jadwal, tempat, dan peserta *workshop*. Selanjutnya, tim menyusun materi *workshop*, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan seperti kamera, perangkat editing, dan materi presentasi.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan *workshop* berlangsung selama periode yang telah ditentukan, dimulai dengan pemberian pre-test kepada peserta. Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi teoretis tentang sinematografi, teknik pengambilan gambar, dan proses produksi film. Peserta kemudian terlibat dalam diskusi kelompok untuk mengembangkan ide film pendek. Setelah itu, mereka dibimbing dalam praktik langsung pembuatan pengambilan gambar film, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Selama proses ini, tim Program Kemitraan Masyarakat melakukan observasi partisipatif untuk memantau perkembangan peserta.

c. Evaluasi

Pada tahap evaluasi Program Kemitraan Masyarakat *Workshop Sinematografi* untuk Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual dan Imajinasi pada Siswa-Siswi SMK Negeri 4 Semarang, diadakan forum diskusi untuk tanya jawab antara pengabdian dan peserta pelatihan. Forum ini merupakan bagian integral dari proses evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dan mendalam dari para peserta. Pelaksanaan forum diskusi ini diatur dalam format yang interaktif dan terbuka. Para pengabdian memulai sesi dengan mengajukan

pertanyaan-pertanyaan reflektif kepada peserta mengenai pengalaman mereka selama *workshop*, tantangan yang dihadapi, dan pembelajaran yang diperoleh. Peserta didorong untuk berbagi pendapat mereka secara jujur dan konstruktif. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada tim pengabdian, baik terkait materi *workshop*, teknik sinematografi lanjutan, maupun prospek karir di bidang ini.

Diskusi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai *platform* untuk memperdalam pemahaman peserta dan mengklarifikasi hal-hal yang mungkin belum sepenuhnya dipahami selama *workshop*. Informasi yang diperoleh dari forum ini kemudian dianalisis bersama dengan data evaluasi lainnya untuk memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas program yang memerlukan perbaikan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop adalah sebuah bentuk kegiatan pembelajaran interaktif yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dan pengetahuan dalam bidang tertentu. Dalam konteks Program Kemitraan Masyarakat yang berjudul "*Workshop Sinematografi* untuk Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual dan Imajinasi pada Siswa-Siswi SMK Negeri 4 Semarang". *Workshop* ini dirancang sebagai wadah bagi siswa-siswi untuk mempelajari dan mengasah keterampilan sinematografi secara langsung. Kegiatan ini memungkinkan peserta untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mendapatkan pengalaman praktik, dan berinteraksi langsung dengan para ahli di bidang sinematografi.

Program Kemitraan Masyarakat ini merupakan bentuk kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dengan masyarakat, dalam hal ini SMK Negeri 4 Semarang. Tujuan utamanya adalah untuk memberdayakan siswa-siswi dengan keterampilan komunikasi visual dan merangsang imajinasi mereka melalui medium sinematografi. *Workshop* ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pembuatan film, tetapi juga menekankan pentingnya *story telling* visual dan kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide kreatif melalui medium audio-visual.

Melalui *workshop* ini, siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang diharapkan dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip dasar sinematografi, teknik pengambilan gambar, editing, dan aspek-aspek lain dalam produksi film. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan *soft skills* seperti kerja tim, manajemen proyek, dan pemecahan masalah kreatif. Dengan memadukan teori dan praktik, *workshop* ini didesain untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan relevan, mempersiapkan siswa-siswi tidak hanya untuk potensi karir di industri perfilman, tetapi juga untuk mengaplikasikan keterampilan komunikasi visual dalam berbagai bidang profesional di era digital ini.

Kegiatan *Workshop Sinematografi* untuk Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual dan Imajinasi pada Siswa-Siswi SMK Negeri 4 Semarang dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Juni 2024. Pemilihan waktu ini mempertimbangkan jadwal akademik sekolah dan ketersediaan para peserta serta pembicara. Lokasi pelaksanaan *workshop* di Ruang Aula Utama SMK Negeri 4 Semarang. Pemilihan lokasi ini sangat strategis karena berada di lingkungan sekolah yang menjadi target peserta, sehingga memudahkan akses dan

partisipasi siswa-siswi. Ruang aula utama juga biasanya memiliki kapasitas yang cukup besar dan fasilitas yang memadai untuk menyelenggarakan *workshop* yang melibatkan demonstrasi teknik sinematografi. Acara ini melibatkan 35 siswa-siswi jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai target khalayak, guru dan staff.



Gambar 1 Sambutan Kepala SMK Negeri 4 Semarang

Durasi *workshop* yaitu selama 4 jam, dimulai pukul 10.00 dan berakhir pukul 14.00 WIB. Rentang waktu ini cukup ideal untuk sebuah *workshop* singkat namun intensif, memungkinkan penyampaian materi teoritis serta sesi praktik yang memadai. Empat jam juga merupakan durasi yang cukup untuk menjaga konsentrasi dan antusiasme peserta tanpa menyebabkan kelelahan berlebih. Dalam durasi 4 jam, *workshop* ini berhasil mencakup berbagai aspek penting dalam sinematografi, mulai dari teori hingga praktik langsung.



Gambar 2 Peyampaian Materi & Tanya Jawab Mengenai Sinematografi oleh Pengabdian Arni Ernawati

Bagian pertama *workshop* difokuskan pada penyampaian materi teoritis. Ini mencakup pengenalan dasar sinematografi, yang memberikan fondasi pemahaman bagi peserta. Dilanjutkan dengan pembahasan teknik pengambilan gambar, yang sangat krusial dalam produksi visual. Materi ini kemudian diperkaya dengan tips untuk meningkatkan imajinasi dalam sinematografi, yang sejalan dengan tujuan *workshop* untuk mengembangkan kreativitas siswa. Peserta juga dibekali pengetahuan tentang tahapan produksi, memberikan gambaran menyeluruh tentang proses pembuatan film. Terakhir, pengenalan *software* editing memberikan wawasan tentang post-produksi, melengkapi pemahaman siswa tentang seluruh proses pembuatan konten visual.

1. Sinematografi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sinematografi merupakan keterampilan atau metode yang digunakan dalam proses produksi film (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) VI*, 2016). Mengutip (Indeed, 2023), sinematografi merupakan bentuk karya seni yang melibatkan perekaman adegan-adegan video untuk sebuah proyek film. Dalam prosesnya, seorang sinematografer bertugas mewujudkan konsep kreatif film dan mengarahkan bagaimana narasi cerita disampaikan secara visual kepada audiens melalui layar.

Kata sinematografi berasal dari bahasa Inggris "*cinematography*" dan memiliki akar kata dalam bahasa Yunani "*kinema*" (gerakan) dan "*graphein*" (merekam). Jadi, sinematografi dapat diartikan sebagai seni merekam gerakan atau metode menciptakan gambar bergerak di layar. Dalam praktiknya, sinematografi melibatkan pengaturan cahaya dan kamera untuk menghasilkan gambar fotografis

bergerak. Setiap bidikan (*shot*) berkontribusi pada narasi keseluruhan, yang ketika disusun membentuk cerita yang diinginkan.

Meskipun mirip dengan videografi dalam hal perekaman, sinematografi memiliki cakupan yang lebih luas. Sinematografi tidak hanya merekam aksi, tetapi juga adegan atau cerita dalam sebuah film. Ilmu ini mencakup seluruh proses pengambilan gambar bergerak, melibatkan aspek fotografi dan penceritaan visual. Proyek yang dihasilkan sinematografi terbagi menjadi beberapa kategori, diantaranya sebagai berikut:

1. Film Cerita Pendek, durasi tidak lebih dari 60 menit.
2. Film Cerita Panjang, durasi 90-100 menit atau lebih.
3. *Corporate Profile* Film, media publikasi atau presentasi dari sebuah perusahaan.
4. *Television Commercial*, durasi 15-60 detik untuk keperluan promosi sebuah komoditi atau propaganda yg menginginkan adanya *feed back*.
5. Iklan Layanan Masyarakat/ILM, tujuannya bersifat sosial.
6. Film Dokumenter, berdasarkan realita yang terjadi di lapangan.

Elemen-elemen sinematografi meliputi komposisi visual layar, pencahayaan, pembedaan, pergerakan dan sudut kamera, pemilihan film dan lensa, kedalaman bidang, serta filtrasi. Contoh penerapan sinematografi dapat dilihat dalam film-film seperti "*The Gun*" yang dibintangi Tom Cruise.



Gambar 3 Penyampaian Materi Mengenai Proyek Film

2. Elemen Dalam Sinematografi

Sinematografi melibatkan berbagai elemen yang dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, termasuk pencahayaan, ukuran pengambilan gambar, dan posisi kamera. Elemen-elemen ini saling terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses produksi film atau video. Pencahayaan, misalnya, memainkan peran krusial dalam sinematografi, baik menggunakan sumber cahaya alami maupun buatan. Hal ini berkaitan erat dengan prinsip dasar kamera yang membutuhkan cahaya untuk dapat berfungsi. Ukuran pengambilan gambar juga merupakan aspek fundamental dalam sinematografi. Namun, jika dilihat secara komprehensif, terdapat lima elemen utama yang membentuk inti dari seni sinematografi:

- 1. Pencahayaan atau *lighting*
- 2. Ukuran *frame* pengambilan foto atau *shot size*
- 3. Fokus kamera pada subjek atau *camera focus*
- 4. Komposisi atau *shot composition*
- 5. penempatan kamera atau *camera placement*
- 6. Terakhir terkait dengan pergerakan kamera atau *camera movemen*

3. Unsur dalam Sinematografi

Elemen-elemen sinematografi dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori. Kategori-kategori ini ditampilkan dalam tabel yang tertera di bawah.

Tabel 1 Elemen dalam Sinematografi		
Unsur		Keterangan
Shot	atau	Setiap adegan dalam produksi video direkam melalui serangkaian pengambilan gambar. Kumpulan dari <i>shot</i> atau <i>take</i> ini kemudian disusun untuk membentuk satu kesatuan adegan yang utuh.
Take		
Scene	atau	Scene atau adegan berkaitan erat dengan lokasi di mana pengambilan gambar film dilakukan. Ini menunjukkan bahwa setting atau latar tempat merupakan elemen penting yang mendefinisikan sebuah adegan dalam produksi film.
Adegan		
Sequence		Sequence merupakan gabungan dari sejumlah adegan yang telah dirangkai menjadi satu kesatuan. Ini menunjukkan bahwa <i>sequence</i> adalah unit yang lebih besar dalam struktur narasi film, terdiri dari beberapa <i>scene</i> yang saling terkait.

4. Terminologi atau Istilah -Istilah Dasar Dalam Teknik Sinematografi

Shot merupakan elemen fundamental dalam sinematografi, didefinisikan sebagai unit visual terkecil dalam sebuah film atau video. Ini adalah hasil dari satu pengambilan gambar tanpa jeda, dimulai saat kamera mulai merekam hingga berhenti. *Shot* bisa bervariasi

dalam durasi, mulai dari beberapa detik hingga beberapa menit, tergantung pada kebutuhan naratif dan gaya visual yang diinginkan. Setiap *shot* memiliki tujuan spesifik dalam menyampaikan informasi visual atau emosional kepada penonton.

Shot size, di sisi lain, merujuk pada jarak relatif antara kamera dan subjek yang direkam. Konsep ini sangat penting dalam menentukan bagaimana penonton akan melihat dan merasakan adegan tersebut. *Shot size* dapat mempengaruhi fokus perhatian penonton, menekankan detail tertentu, atau memberikan konteks yang lebih luas. Pemilihan *shot size* yang tepat dapat membantu menyampaikan emosi, menciptakan ketegangan, atau memperkuat narasi film. Variasi *shot size* dalam sebuah *sequence* juga dapat menciptakan ritme visual yang menarik dan dinamis. Untuk memperjelas pemahaman terkait *shot* dan *shot size* berikut ini teknik dasar dalam sinematografi yang lumrah digunakan:

a. *Extreme Long Shot* (EXS)

Extreme long shot (ELS) adalah salah satu teknik videografi yang mampu menangkap area yang sangat luas.

b. *Long Shot* (LS)

Long shot adalah pengambilan secara keseluruhan. *Shot* ini hampir sama dengan *Extreme Long Shot* akan tetapi di tipe *shot* ini objek diperlihatkan agak jelas

c. *Full Shot* (FS)

Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki, pengambilan gambar dengan *shot* ini biasanya bertujuan untuk memperkenalkan objek

dengan apa yang dilakukannya dan lingkungannya.

d. *Medium Shot* (MS)

Medium shot merupakan teknik pengambilan gambar yang lebih sempit dari *medium long shot*. *Medium shot* mengambil gambar seorang karakter dari pinggang hingga ke kepala.

e. *Close Up* (CU)

Close up gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya dari bagian bawah dagu sampai keatas kepala dan masih menyisahkan ruang di atas kepala (*headroom*), gambar jenis ini bertujuan untuk lebih menekankan sebuah ekspresi.

f. *Extreme Close Up* (ECU/XCU)

Extreme close up adalah teknik pengambilan gambar yang menunjukkan emosi yang intens atau ketakutan dengan fokus pada satu bagian kecil dari wajah aktor.

5. Tips Untuk Meningkatkan Imajinasi Dalam Sinematografi

Tips untuk meningkatkan imajinasi dalam sinematografi melibatkan beberapa aspek penting. Pertama, mengembangkan ide yang kuat sebagai fondasi film, dilanjutkan dengan penulisan naskah yang solid untuk menerjemahkan ide tersebut ke dalam bentuk cerita yang terstruktur. Perencanaan yang matang, termasuk *storyboarding* dan pemilihan lokasi, membantu memvisualisasikan ide sebelum produksi dimulai. Penggunaan komponen visual dasar seperti komposisi, pencahayaan, dan warna dapat memperkuat narasi visual. Mengembangkan keterampilan sinematografi

melalui latihan dan eksperimen terus-menerus juga penting untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan cerita secara visual. Terakhir, penggunaan alat yang sesuai, mulai dari kamera hingga *software* editing, dapat membantu mewujudkan visi kreatif dengan lebih efektif. Semua elemen ini bekerja bersama untuk merangsang dan mewujudkan imajinasi dalam bentuk karya sinematografi yang menarik dan bermakna.



Gambar 4 Peserta Workshop

6. Tahapan Produksi

Dalam dunia sinematografi, proses pembuatan film terbagi menjadi beberapa tahapan kunci. Berikut adalah penjabaran tahapan produksi film dalam sinematografi:

a. Pra Produksi

Tahap pertama adalah pra-produksi, dimana siswa-siswi diajak untuk memahami dasar-dasar perencanaan film. Mereka akan belajar tentang penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, dan perencanaan shot. *Workshop* ini menekankan pentingnya persiapan yang matang, termasuk pemilihan lokasi, penjadwalan, dan pembagian peran dalam tim produksi. Siswa juga akan diperkenalkan pada teknik-teknik dasar sinematografi seperti komposisi gambar, pencahayaan, dan penggunaan

peralatan kamera sederhana. Tujuannya adalah membangun fondasi kuat dalam pemahaman visual dan naratif sebelum memasuki tahap produksi.

b. Produksi

Setelah pra-produksi, tahap produksi dimulai di mana pengambilan gambar terjadi. Sutradara memimpin proses syuting, mengarahkan aktor dan kru untuk mewujudkan visi film. Sinematografer bertanggung jawab atas komposisi *shot*, pencahayaan, dan pergerakan kamera. Setiap adegan biasanya diambil dalam beberapa take untuk mendapatkan hasil terbaik.

c. Pasca Produksi

Tahap dimana editing dilakukan, editing terdiri dari editing gambar, editing suara, penambahan efek suara, *special effect*, termasuk promosi bila diperlukan juga menjadi tahapan pasca produksi.



Gambar 5 Penyampaian Materi Tahapan Produksi Film & *Software* Editing

7. *Software* atau Perangkat Lunak Editing

Peralatan keras atau *hardware* seperti komputer berperforma tinggi merupakan fondasi penting dalam proses editing film (Hosting, 2023). Komputer yang kuat, dengan prosesor cepat, RAM yang memadai, dan grafis yang baik, memungkinkan pengeditan

video yang lancar dan efisien, terutama ketika mengedit dengan *file* video beresolusi tinggi atau efek khusus yang kompleks. Perangkat lunak pengeditan seperti *Adobe Premiere Pro*, *Final Cut Pro*, *Adobe Audition*, dan *Adobe After Effects* masing-masing memiliki peran khusus:

a. *Adobe Premiere Pro*

Software ini digunakan untuk editing video utama, memungkinkan penyuntingan *multi-track*, *color grading*, dan penambahan efek dasar.

b. *Final Cut Pro*

Alternatif populer untuk pengguna Mac OS, menawarkan fitur editing yang kuat dengan antarmuka yang intuitif.

c. *Adobe Audition*

Khusus untuk editing dan *mixing* audio, membantu memperbaiki kualitas suara dan menambahkan efek audio.

d. *Adobe After Effects*

Digunakan untuk membuat efek visual, animasi, dan *motion graphics* yang lebih kompleks.

Kombinasi perangkat keras dan lunak ini memungkinkan editor film untuk menggabungkan, memotong, dan memodifikasi klip video dan audio, menambahkan transisi dan efek khusus, serta menyempurnakan warna dan suara. Hal ini sangat penting dalam menciptakan narasi visual yang koheren dan menarik sesuai dengan visi kreatif pembuat film.

Bagian kedua *workshop* berfokus pada aspek praktis, yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan sinematografi. Peserta diajarkan dasar-dasar videografi secara langsung, memberikan pengalaman praktik. Puncak dari *workshop* ini adalah sesi di mana

siswa-siswi diajak untuk melakukan praktik langsung pengambilan gambar dan mempelajari teknik pengoperasian kamera. Kegiatan ini tidak hanya memungkinkan peserta untuk menerapkan teori yang telah dipelajari, tetapi juga memberikan pengalaman nyata yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan peralatan sinematografi.

Puncak dari *workshop* ini adalah sesi di mana siswa-siswi diajak untuk melakukan praktik langsung pengambilan gambar. Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan tugas untuk merencanakan dan mengeksekusi pengambilan adegan pendek. Mereka mempelajari teknik pengoperasian kamera secara mendalam, termasuk pengaturan *exposure*, fokus, dan komposisi *shot*. Instruktur memberikan panduan tentang cara memilih sudut kamera yang efektif, mengatur pencahayaan, dan mengarahkan subjek di depan kamera. Selama proses ini, peserta juga belajar tentang pentingnya kerja tim dalam produksi sinematografi, dengan setiap anggota kelompok mengambil peran berbeda seperti sutradara, kameraman, dan *lighting*.



Gambar 6 Praktik Pengoperasian Kamera & Tripod dipandu Instruktur



Gambar 7 Praktik Teknik Pengambilan Gambar yang Efektif



Gambar 8 Sesi Diskusi & Tanya Jawab bersama Peserta

Hasil dari *workshop* ini sangat positif dan berdampak signifikan pada peserta. Melalui pengalaman praktis ini, siswa-siswi tidak hanya dapat menerapkan teori yang telah dipelajari sebelumnya, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri dalam menggunakan peralatan sinematografi. Banyak peserta melaporkan peningkatan pemahaman mereka tentang proses pembuatan film dan video, serta peningkatan apresiasi terhadap seni visual. *Workshop* ini juga berhasil memicu kreativitas dan imajinasi peserta, dengan beberapa kelompok menghasilkan adegan pendek yang mengesankan dan inovatif. Lebih lanjut, kegiatan ini membantu mengidentifikasi bakat-bakat potensial di bidang sinematografi di antara siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang, yang dapat dikembangkan lebih lanjut di masa depan. Secara keseluruhan, *workshop* ini berhasil memberikan pondasi yang kuat bagi peserta dalam keterampilan komunikasi visual dan sinematografi, yang akan sangat bermanfaat bagi karir mereka di masa depan.

SIMPULAN

Setelah menyelesaikan program pengabdian masyarakat, berikut ini adalah ringkasan dan pengaruh yang ditimbulkan oleh kegiatan tersebut adalah :

1. *Workshop* yang dilaksanakan pada 27 Juni 2024 selama 4 jam di Ruang Aula Utama SMK Negeri 4 Semarang mencakup berbagai aspek penting sinematografi. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan dasar sinematografi, teknik pengambilan gambar, pengembangan imajinasi, tahapan produksi film, dan pengenalan *software* editing.
2. Program Kemitraan Masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi visual dan imajinasi siswa-siswi SMK Negeri 4 Semarang melalui *workshop* sinematografi. Menggunakan metode pendekatan partisipatif, *workshop* ini berhasil melibatkan peserta secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari teori hingga praktik langsung.
3. Hasil *workshop* menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan praktis peserta. Siswa-siswi tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktik dalam produksi film pendek. Kegiatan ini berhasil merangsang kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan kemampuan kerja tim peserta.
4. Program ini juga membantu mengidentifikasi bakat-bakat potensial di bidang sinematografi di antara siswa-siswi. Secara keseluruhan, *workshop* ini memberikan fondasi yang kuat bagi peserta dalam keterampilan komunikasi visual dan sinematografi, yang akan bermanfaat bagi pengembangan karir mereka

- 312 *Tingkatkan Keterampilan Komunikasi Visual Siswa-Siswi melalui Workshop Sinematografi di SMK Negeri 4 Semarang – Erna Zuni Astuti, Arni Ernawati, Erlin Dolphina, Rahmanti Asmarani, Akbar Bagus Prasongko, Usman Zahid Abdullah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i4.949>

di masa depan, khususnya dalam industri kreatif dan digital.

5. Kesuksesan program ini menunjukkan efektivitas kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah kejuruan dalam mengembangkan keterampilan praktis dan relevan bagi siswa. *Workshop* ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam bentuk peningkatan keterampilan, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan bakat kreatif di SMK Negeri 4 Semarang dan sekitarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Program Kemitraan Masyarakat mengucapkan terimakasih kepada SMK Negeri 4 Semarang yang telah membantu terselenggarakannya kegiatan ini, serta dukungan dana dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro Semarang sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, N. M., & Febriana, P. (2022). Buku Ajar Komunikasi Visual. In *Buku Ajar Komunikasi Visual*.
<https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-063-2>
- Estu Miyarso, M. P. (2014). Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 7(2), 107–115.
- Fitriani, N., & Susanti, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Editor Video Vn Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Sma Pm At-Taqwa. *Jurnal Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 584–591.
- Harahap, L. (2019). *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. 375–381.
- Hosting, R. J. (2023). *13 Contoh Perangkat Keras Komputer & Fungsinya*. Jagoan Hosting_.
<https://www.jagoanhosting.com/blog/perangkat-keras-komputer/>
- Indeed. (2023). *Cinematography Vs. Videography: Differences And Salary Info*. Indeed.
<https://in.indeed.com/career-advice/career-development/cinematography-vs-videography>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Vi. (2016). Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sinematografi>
- Muslim, A. (2017). Implementation Of Participatory Learning Through Focus Group Discussions In Improving Student Communication Skills. *Journal Of Pedagogy*, 4(1), 15–20.
<https://doi.org/10.33394/jp.v4i1.3019>
- P, G. A. T. (2023). *Menyelami Dunia Komunikasi Visual Yang Dinamis Dan Berpengaruh*. Stekom.Ac.Id.
<https://stekom.ac.id/artikel/menyelami-dunia-komunikasi-visual-yang-dinamis-dan-berpengaruh>
- Pamungkas, A. S. (2020). Perspektif Komunikasi Visual Pada Pengembangan Bahan Ajar Sains Berbasis Digital Untuk Siswa Sd. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 8(2), 32–41.
<https://doi.org/10.36655/jsp.v8i2.287>
- Rohmadi, S. (2022). *Model Pembelajaran Partisipatoris Yang Berkualitas Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. Berita Magelang.
<https://www.beritamagelang.id/kolom/model-pembelajaran-partisipatoris-yang-berkualitas-pada-implementasi-kurikulum-merdeka>
- Sejarah, Profil Dan Struktur Organisasi. (N.D.). Smk 4 Smg.
<https://www.smk4smg.sch.id/p/sejarah.html?M=1>
- Sudjana. (2005). *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production.
- Yunus, P. P., Aziz, B. I. W., & Hasnawati, H. (2021). Teknik Dasar Sinematografi Bagi Guru Dan Siswa Di Sd Inpres Unggulan Btn Pemda Kota Makassar. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 940–951.