

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Paus dan Aditama, *hard skill* dipahami sebagai keterampilan teknis yang spesifik, terukur, dan dapat dilatih secara langsung.¹ Sementara itu, *soft skill* berkaitan dengan kemampuan interpersonal dan intrapersonal yang berperan dalam mendukung efektivitas kerja.² Kedua jenis keterampilan ini saling melengkapi, sehingga jika terjadi ketidakseimbangan, kualitas produksi dapat menurun. Dengan demikian, menurut peneliti, kualitas sebuah produksi film baru dapat tercapai secara optimal apabila mahasiswa mampu menyeimbangkan antara *hard skills* dengan *soft skills*, terutama pada aspek komunikasi, *problem solving*, dan manajemen perencanaan.

¹ Julduz R. Paus, dan Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan dasar dalam Pendidikan Non-Formal*. (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), hal 1

² Julduz R. Paus, dan Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan dasar dalam Pendidikan Non-Formal*. hal 5

Faktanya, dapat dilihat dari perbedaan tingkat jangkauan publik, respons audiens, serta aktivitas apresiasi karya film di lingkungan KPI TV. YouTube KPI TV tercatat memiliki 588 subscriber, di mana film *Sabisa Diri* memperoleh 428 penonton dan 14 komentar, serta telah melaksanakan dua kali kegiatan screening film secara langsung, yaitu di Gedung Djamaanur dan Gedung Serba Guna UINFAS Bengkulu, yang menunjukkan adanya partisipasi sosial, interaksi audiens, dan eksistensi ruang apresiasi publik yang relatif aktif. Sebaliknya, film *Tun Saro* hanya memperoleh 187 tayangan dan 2 komentar di YouTube, serta baru melaksanakan satu kali screening film di Gedung Serba Guna UINFAS Bengkulu, yang mencerminkan tingkat eksposur, respons sosial, dan partisipasi masyarakat yang lebih rendah. Perbedaan fakta sosial ini menunjukkan adanya variasi dalam daya jangkauan karya, pola distribusi media, dan penerimaan publik, yang secara tidak langsung merefleksikan perbedaan proses produksi film, baik dari aspek penguasaan *hard skill*

(pengambilan gambar, dan *editing*) maupun *soft skill* (kerja sama tim, *problem solving*, manajemen perencanaan) mahasiswa, sehingga relevan dan penting untuk dikaji secara ilmiah dalam konteks penelitian ini.

Sejalan dengan urgensi tersebut, penulis berpendapat bahwa *hard skill* dan *soft skill* merupakan dua komponen penting yang saling melengkapi dalam proses produksi film, khususnya di lingkungan pendidikan tinggi seperti Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Penguasaan *hard skill* seperti pengambilan gambar, hingga *editing* vidio menjadi krusial untuk menghasilkan karya audiovisual yang berkualitas. Namun, keberhasilan produksi film tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis semata, melainkan juga oleh *soft skill* seperti kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan kedua keterampilan ini dalam berbagai konteks yang dapat dikelompokkan menurut jenis penelitiannya. Dalam kategori praktik komunitas dan

produksi media, Utami dan Wijaya menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam komunitas dapat mengembangkan minat dan keterampilan praktis dalam dunia penyiaran.³ sementara Ifroh dan Permana menekankan pentingnya pelatihan produksi media audiovisual sebagai sarana peningkatan kreativitas digital anak muda.⁴ Pada kategori pendidikan dan pembentukan karakter, Rifaldo menyoroti integrasi pendidikan agama dalam pembentukan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa di lingkungan sekolah.⁵ Sementara dalam penelitian berbasis kesiapsiagaan dan pelatihan non-akademik, Prajati mengkaji pembentukan keterampilan melalui kegiatan simulasi kebencanaan di madrasah sebagai bentuk penguatan karakter dan respons

³ Fitria Putri Utami, Qoni'ah Nur Wijayanti, "Peran Hadirnya Komunitas Bagi Mahamahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Trunojoyo Madura Dalam Membantu Mengembangkan Skill Sesuai Minat Bakat," *Journal Sains Student Research*, 2, no. 1 (2023), 87–95.

⁴ Ifroh, Riza Hayati, Lies Permana, "Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6, no. 4 (2021), 2021.

⁵ Rifaldo, "Pengaruh Pengembangan Aspek Hard Skill dan Soft Skill Pendidikan Agama Islam Dalam Perilaku Sosial Mahasiswa SMA Negeri 1 Ujung Batu, Rokan Hulu, Riau," *BMC Public Health*, 5, no. 1. Skripsi. (2019), 1–11.

situasional.⁶ Terakhir, dalam konteks dunia kerja dan kesiapan karier, Juliyanti menjelaskan bagaimana generasi muda mengembangkan kedua jenis keterampilan tersebut untuk menghadapi tantangan profesional selama masa pandemi.⁷ Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berfokus pada pelatihan, pembelajaran karakter, atau kesiapan kerja, penelitian ini mengambil sudut pandang yang lebih aplikatif, yaitu menelaah secara langsung praktik *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa dalam produksi film *Sabisa Diri* dan *Tun saro* sebagai bentuk pengalaman nyata yang mencerminkan kemampuan mereka dalam mengelola proses produksi media di tingkat perguruan tinggi.

Keunggulan sebuah institusi, termasuk media kampus seperti KPI TV, sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya dalam hal ini, keterampilan mahasiswa yang terlibat langsung dalam proses produksi. Keberhasilan

⁶ Nindya Rachman Prajati, “*Upaya Madrasah Membangun Hard Skill dan Soft Skill Mahasiswa dalam Kesiapsiagaan Terhadap Bencana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejaran Bantul Yogyakarta*,” . Skripsi. 2013.

⁷ Rina Juliyanti, *Penguasaan Softskill Hardskill Remaja Alumni SMA SMK dan MA pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa*. Skripsi. (Purwokerto: UIN Saizu, 2021).

produksi film di KPI TV tidak hanya ditentukan oleh dukungan teknologi atau struktur organisasi, tetapi lebih dari itu oleh kemampuan mahasiswa untuk mengelola setiap tahapan produksi secara profesional, mulai dari perencanaan hingga pascaproduksi. Dalam konteks ini, film *Sabisa Diri* dan *Tun saro* merepresentasikan bagaimana keterampilan teknis seperti penggunaan kamera, dan *editing* vidio, yang dipadukan dengan *soft skill* seperti kerjasama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan, menjadi faktor kunci dalam menentukan kualitas sebuah karya. KPI TV sendiri memiliki karakteristik unik sebagai media kampus yang tidak hanya menyajikan konten Islami dan edukatif, tetapi juga membangun narasi humanis dan inspiratif. Gaya produksi yang khas ini memperkuat posisi KPI TV sebagai media yang mengutamakan nilai dan pesan positif, sekaligus menjadi ruang belajar praktis bagi mahasiswa. Melalui keterlibatan langsung dalam produksi film, mahasiswa tidak hanya belajar teori tetapi juga mengasah keterampilan profesional mereka dalam kehidupan nyata, menjadikan KPI

TV sebagai laboratorium media yang efektif dalam membentuk kesiapan kerja generasi muda.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena melihat pentingnya peran keterampilan mahasiswa baik *hard skill* maupun *soft skill* dalam menentukan keberhasilan produksi media kampus, khususnya film-film produksi KPI TV UINFAS Bengkulu. Integrasi *hard skill* seperti pengambilan gambar dan penyuntingan dengan *soft skill* seperti kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan menjadi kunci utama dalam menciptakan karya yang tidak hanya berkualitas teknis, tetapi juga profesional dan inspiratif. Melalui studi kasus film *Sabisa Diri* dan *Tun saro*, peneliti ingin mengkaji bagaimana mahasiswa mampu menerapkan kedua jenis keterampilan tersebut dalam praktik nyata produksi film sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pembentukan kesiapan kerja di lingkungan pendidikan tinggi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan rumusan masalah dalam penelitian yaitu;

1. Bagaimana penerapan *hard skill* mahasiswa dalam proses produksi film *Sabisa Diri* dan *Tun saro*?
2. Bagaimana penerapan *soft skill* mahasiswa dalam proses produksi film *Sabisa Diri* dan *Tun saro*?

C. Batasan Masalah

Guna mencegah perluasan topik yang berlebihan, penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek tertentu yang relevan. Adapun batasan dalam penelitian ini yaitu;

1. *Hard skill* yang diamati Penggunaan peralatan produksi seperti penggunaan kamera, dan *editing* video.
2. *Soft skill* yang diamati meliputi kerja sama tim, *problem solving* dan manajemen perencanaan.

Penelitian ini tidak membahas aspek seni peran, distribusi, promosi film, atau respon penonton terhadap kedua film tersebut.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui *hard skill* yang harus dimiliki mahasiswa dalam proses produksi film, khususnya produksi film *Sabisa Diri* dan *Tun saro*.
2. Untuk mengetahui *soft skill* yang harus dimiliki mahasiswa dalam proses produksi film, khususnya produksi film *Sabisa Diri* dan *Tun saro*.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari sebuah penelitian akan terealisasi apabila permasalahan yang dirumuskan mampu dijawab secara jelas dan terperinci oleh penulis. Secara umum, kegunaan penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu;

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya di bidang komunikasi media dan produksi film kampus. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang pentingnya penguasaan *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa dalam proses produksi audiovisual, serta menunjukkan

bagaimana kombinasi keterampilan *hard skill* dan *soft skill* dapat memengaruhi produktivitas dan kualitas produksi di lembaga penyiaran kampus seperti KPI TV.

Lebih lanjut, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara pengembangan keterampilan praktis mahasiswa dan produksi karya media di lingkungan akademik. Melalui pendekatan studi kasus pada film *Sabisa Diri* dan *Tun saro*, beserta analisis proses produksinya, temuan penelitian ini berpotensi memperkuat teori-teori terkait manajemen produksi media, manajemen media kampus, dan model pembelajaran berbasis praktik di bidang komunikasi dan penyiaran Islam.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Mahasiswa KPI

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana evaluasi dan dorongan bagi mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) untuk

meningkatkan penguasaan *hard skills* dan *soft skills* yang dibutuhkan dalam proses produksi film. Melalui studi kasus *Sabisa Diri* dan *Tun saro*, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya keterampilan teknis dan kerja sama tim dalam menciptakan karya media yang berkualitas tinggi dan berdampak.

b. Bagi KPI TV UINFAS Bengkulu

Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas produksi konten di KPI TV dengan memperkuat *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa. Lebih lanjut, hasil penelitian ini berpotensi menjadi dasar perencanaan program pelatihan atau pembinaan yang lebih terarah dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan teknis dan kolaboratif mahasiswa dalam produksi film.

c. Bagi Dosen dan Pengelola Program Studi

Penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran

berbasis praktik yang lebih efektif dan selaras dengan kebutuhan industri media saat ini. Lebih lanjut, dosen dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam menilai dan mengevaluasi capaian pembelajaran mahasiswa, khususnya dalam penguasaan *hard skills* dan *soft skills* dalam produksi film dan media kampus.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi pengembangan *hard skill* dan *soft skill*, khususnya dalam konteks produksi film pendek di perguruan tinggi. Temuan ini juga relevan dengan studi tentang peran media kampus dan produktivitas lembaga penyiaran berbasis kampus seperti KPI TV dalam mengembangkan potensi mahasiswa dalam produksi audiovisual.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam rangka menyelesaikan permasalahan serta mencapai tujuan penelitian, diperlukan telaah pustaka yang

komprehensif guna memperoleh dasar teoritis dan hasil kajian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Tinjauan pustaka dilakukan dengan memosisikan penelitian ini dalam konteks keilmuan serta membandingkannya dengan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema. Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, peneliti belum menemukan karya ilmiah, khususnya skripsi, yang secara spesifik membahas topik yang diangkat dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini merujuk pada sejumlah karya ilmiah sebagai referensi utama, antara lain:

1. Fitria Putri Utami, Qoni'ah Nur Wijayanti dengan *judul penelitian Peran Hadirnya Komunitas Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Trunojoyo Madura Dalam Membantu Mengembangkan Skill Sesuai Minat Bakat dari Universitas Trunojoyo Madura*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunitas di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Trunojoyo, Madura, berperan penting dalam mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa. Komunitas ini menyediakan wadah untuk

mengeksplorasi minat dan bakat, sekaligus membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan secara praktis. Melalui observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam komunitas dapat meningkatkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.⁸

Penelitian terdahulu yang dilakukan Utami dan Wijayanti menyoroti peran komunitas sebagai wadah pengembangan keterampilan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunitas dapat membantu mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran dan mengeksplorasi minat serta bakat mereka. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan bahwa komunitas memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa secara umum. Sebaliknya, penelitian ini secara khusus mengkaji keterampilan mahasiswa dalam proses produksi film,

⁸ Fitria Putri Utami, Qoni'ah Nur Wijayanti, *"Peran Hadirnya Komunitas Bagi Mahamasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Trunojoyo Madura Dalam Membantu Mengembangkan Skill Sesuai Minat Bakat,"*, hal 87–95.

- dengan fokus pada analisis *hard skills* dan *soft skills* dalam pembuatan film *Sabisa Diri* dan *Tun saro* karya mahasiswa KPI TV UIN FAS Bengkulu. Penelitian ini menekankan pentingnya *hard skill* seperti penggunaan kamera, *editing*, serta *soft skill* seperti kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan, yang muncul selama proses produksi. Dengan demikian, jika penelitian terdahulu lebih berfokus pada komunitas sebagai wadah pengembangan keterampilan umum, penelitian ini secara lebih spesifik mengkaji bagaimana keterampilan mahasiswa diterapkan dan dikembangkan secara langsung melalui praktik produksi film di kampus.
2. Riza Haryati Ifroh, Lies Permana dengan judul *Pelatihan Pembuatan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja dari Universitas Mulawarman*. Pelatihan ini menekankan pentingnya kreasi media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan kreatif digital generasi muda di era Industri 4.0. Melalui pelatihan bersiklus, peserta memahami

konsep dasar, jenis, dan proses produksi film pendek. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan dan tingkat kepuasan yang tinggi. Pelatihan ini juga mengasah keterampilan nonteknis dan mempersiapkan peserta menghadapi tantangan industri kreatif masa depan.⁹

Penelitian terdahulu Ifroh dan Permana berfokus pada peningkatan kemampuan kreatif digital anak muda melalui pendekatan siklus pelatihan yang mencakup identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan ini dirancang untuk mengembangkan *soft skills* peserta dalam menghadapi tantangan industri kreatif masa depan, dengan menggunakan metode ceramah, pemutaran video, diskusi, dan praktik lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep media audiovisual dan proses pembuatan film pendek, serta tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pelatihan. Sementara itu, penelitian

⁹ Ifroh, Riza Hayati, Lies Permana, “Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja,” hal 11.

ini lebih spesifik mengkaji penerapan *hard skills* dan *soft skill* mahasiswa dalam proses produksi film, khususnya pada karya *Sabisa Diri* dan *Tun saro* yang diproduksi oleh mahasiswa KPI TV UIN FAS Bengkulu. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada pelatihan berbasis teori dan praktik umum, penelitian ini mengeksplorasi keterampilan konkret dalam praktik produksi, seperti *hard skills* yang meliputi pengoperasia kamera, dan *editing*, serta *soft skills* seperti kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian membahas pengembangan keterampilan dalam konteks media audiovisual, penelitian ini lebih berfokus pada penerapan langsung keterampilan mahasiswa dalam proyek film sebagai bentuk konkret dari proses pembelajaran dan produksi.

3. Nindya Rachman Prajati berjudul *Upaya Madrasah Membangun Hard skill Dan Soft skill siswa Dalam Kesiapsiagaan Terhadap Bencana Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejaran Bantul Yogyakarta*. Studi ini

menunjukkan bahwa upaya madrasah dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* siswa untuk kesiapsiagaan bencana dilakukan melalui berbagai strategi, seperti kebijakan kepala madrasah, kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler, pembiasaan, dan kolaborasi dengan pihak eksternal seperti Palang Merah Indonesia (PMI) dan Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas). *Soft skill* dikembangkan melalui pembelajaran terintegrasi dalam mata pelajaran, sementara *soft skill* ditanamkan melalui praktik langsung dan simulasi bencana. Faktor pendukung keberhasilan program ini meliputi motivasi guru dan dukungan dari berbagai pihak, sementara hambatannya meliputi kemampuan siswa yang beragam, antusiasme guru yang fluktuatif, dan keterbatasan fasilitas pendukung.¹⁰

Penelitian tentang upaya madrasah untuk mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* siswa untuk

¹⁰ Nindya Rachman Prajati, “Upaya Madrasah Membangun Hard Skill dan Soft Skill Mahasiswa dalam Kesiapsiagaan Terhadap Bencana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejaran Bantul Yogyakarta,”. hal 15.

kesiapsiagaan bencana memiliki fokus yang berbeda tetapi tetap relevan jika dibandingkan dengan penelitian tentang *Hard skill* dan *Soft skill* dalam Produksi Film (*Sabisa Diri* dan *Tun saro*). Penelitian madrasah lebih berfokus pada pengembangan keterampilan dasar melalui pendidikan formal, kegiatan pembiasaan, dan kolaborasi dengan pihak eksternal untuk membangun kesiapsiagaan terhadap situasi darurat. Di sisi lain, penelitian tentang produksi film mahasiswa menyoroti penerapan langsung keterampilan dalam konteks produksi kreatif, di mana mahasiswa mengasah *soft skill* seperti kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan, serta *hard skill* seperti pengoperasian kamera, dan *editing*, dalam proses produksi yang nyata. Perbedaan mendasar terletak pada konteks dan tujuan keterampilan yang dikembangkan madrasah dalam kerangka mitigasi bencana, sementara mahasiswa dalam kerangka industri kreatif. Meskipun demikian, keduanya menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran teoritis dan praktis sangat penting dalam

mengembangkan kemampuan yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing bidang.

4. Rifaldo berjudul *Pengaruh Pengembangan Aspek Hard skill dan Soft skill Pendidikan Agama Islam Dalam Perilaku Sosisal Mahasiswa SMA Negeri 1 Ujung Batu, Rokan Hulu, Riau Penelitian* sebelumnya telah menekankan pentingnya pelatihan produksi media audiovisual dalam meningkatkan kemampuan kreatif kaum muda. Melalui pendekatan pelatihan yang bersiklus mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi para peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis tentang media audiovisual tetapi juga keterampilan praktis melalui ceramah, diskusi, dan praktik lapangan. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang konsep dan proses produksi film pendek, dan telah menerima umpan balik positif terkait kepuasan peserta. Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan

soft skills generasi muda untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan industri kreatif.¹¹

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada peningkatan kemampuan kreatif anak muda melalui pelatihan produksi media audiovisual berbasis teori dan praktik, penelitian "*Hard skill* dan *Soft skill* Mahasiswa Produksi Film (*Sabisa Diri* dan *Tun saro*)" mengambil pendekatan yang lebih terapan dan kontekstual. Penelitian ini secara khusus mengeksplorasi keterampilan aktual yang digunakan mahasiswa dalam proses produksi film, baik aspek *hard skill* seperti pengoperasian kamera dan *editing*, maupun *soft skill* seperti kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan. Meskipun penelitian sebelumnya menekankan pentingnya pelatihan sebagai langkah awal dalam mengembangkan kemampuan kreatif, penelitian ini mengkaji penerapan langsung keterampilan tersebut

¹¹ Rifaldo, "Pengaruh Pengembangan Aspek Hard Skill dan Soft Skill Pendidikan Agama Islam Dalam Perilaku Sosial Siswa SMA Negeri 1 Ujung Batu, Rokan Hulu, Riau," hal 1–11.

dalam proyek produksi film mahasiswa. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah mengevaluasi keterampilan mahasiswa dalam praktik nyata, alih-alih hanya dalam konteks pelatihan atau pemahaman umum.

5. Rina Juliyanti dengan judul *Penguasaan Soft skill Hard skill Remaja Alumni SMA SMK Dan MA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Wlahar Kecamatan Adipala Kabupaten Cilacap*. Studi ini menunjukkan bahwa remaja yang lulus selama pandemi Covid-19 di Desa Wlahar, Kecamatan Adipala, Kabupaten Cilacap, memiliki pemahaman yang cukup baik tentang beberapa keterampilan lunak dan keras yang dibutuhkan di dunia kerja tahun 2020. *Soft skill* meliputi kreativitas, persuasi, adaptasi, kolaborasi, dan kecerdasan emosional. Sementara itu, dalam hal *hard skill*, mereka telah menguasai keterampilan dalam analisis bisnis dan teknologi informasi. Studi ini menyoroti bagaimana situasi pandemi telah memengaruhi arah pendidikan dan kesiapan karier remaja, serta menekankan pentingnya

pengembangan keterampilan non-akademik dalam menghadapi perubahan di dunia kerja.¹²

Penelitian tentang penguasaan *soft skills* dan *hard skills* lulusan muda selama pandemi Covid-19 di Desa Wlahar menyoroti kesiapan generasi muda menghadapi perubahan dunia kerja akibat disrupsi global, dengan fokus pada keterampilan individu seperti kreativitas, adaptasi, kolaborasi, dan keterampilan teknologi informasi. Penelitian ini lebih umum dan menggambarkan kemampuan kaum muda secara luas dalam konteks pendidikan pascaformal. Sementara itu, studi tentang *Hard skill* dan *Soft skill* Mahasiswa Produksi Film (*Sabisa Diri* dan *Tun saro*) lebih berfokus pada penerapan konkret keterampilan tersebut dalam praktik produksi film oleh mahasiswa KPI TV UIN FAS Bengkulu. Studi ini tidak hanya mengkaji penguasaan keterampilan tetapi juga bagaimana keterampilan tersebut digunakan secara langsung dalam proses kreatif dan teknis, seperti

¹² Rina Juliyanti, *Penguasaan Softskill Hardskill Remaja Alumni SMA SMK dan MA pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa*. hal 22

pengoperasian kamera, *editing*, kerja sama tim, *problem solving*, dan manajemen perencanaan. Dengan demikian, perbedaan utama antara kedua studi ini terletak pada konteks dan pendekatan: yang satu bersifat deskriptif lulusan selama krisis, sementara yang lain berfokus pada praktik keterampilan yang sebenarnya dalam bidang media audiovisual tertentu.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memastikan pembahasan yang lebih terfokus dan mudah dipahami dalam penelitian ini, penulis menyusun tesis ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena terkait keterampilan keras dan lunak mahasiswa dalam produksi film. Oleh karena itu, setiap bab dalam tesis ini disusun secara berurutan, dari pendahuluan hingga kesimpulan, sehingga memberikan gambaran menyeluruh atas temuan penelitian.

Pada BAB I Pendahuluan berisi beberapa bagian penting yang menjadi dasar penelitian ini. Bagian-bagian ini meliputi latar belakang masalah yang menjelaskan alasan dan urgensi penelitian, rumusan masalah yang merangkum pertanyaan penelitian, dan batasan masalah yang memberikan fokus agar pembahasan tidak terlalu luas. Selain itu, bab ini juga mencakup tujuan penelitian sebagai arah yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, penelitian terdahulu sebagai dasar referensi penelitian sebelumnya, dan sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum tentang struktur isi penelitian secara keseluruhan.

Selanjutnya, pada BAB II Landasan Teoritis membahas teori-teori yang menjadi dasar penelitian ini. Bab ini menjelaskan konsep dan studi yang relevan, termasuk teori-teori tentang *hard skills*, *soft skills*, dan teori-teori yang berkaitan dengan film, untuk memberikan kerangka kerja yang jelas dalam mendukung analisis penelitian.

Kemudian, BAB III Metode Penelitian menjelaskan langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Bab ini mencakup penjelasan tentang pendekatan dan jenis penelitian, sumber data yang digunakan, objek penelitian yang menjadi fokus penelitian, dan teknik pengumpulan data yang dipilih untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendukung tujuan penelitian.

Lalu, pada BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian menyajikan data yang diperoleh, yang kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teori-teori yang telah ditentukan sebelumnya. Bab ini menjelaskan objek penelitian, hasil penelitian yang diperoleh, dan pembahasan yang menghubungkan temuan dengan kerangka teori untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Terakhir, BAB V Kesimpulan merupakan bagian akhir penulisan skripsi yang berisi rangkuman hasil penelitian berupa simpulan dan saran yang dapat dijadikan masukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya atau bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.