

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Perkembangan *Hard skill* dan *Soft skill*

1. *Hard skill*

Hard skill atau Keterampilan teknis, adalah penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis yang berkaitan dengan bidang tertentu. Menurut Zulkifli Rasid, keterampilan keras berkaitan erat dengan kemampuan teknis yang dibutuhkan dalam profesi seperti kedokteran, sains, teknologi, olahraga, seni, dan bidang lainnya. Keterampilan keras dapat diukur melalui tes teknis dan praktik dan termasuk dalam pengembangan kecerdasan intelektual (IQ).¹

Feri Sulianta menyatakan bahwa keterampilan keras umumnya diperoleh melalui pelatihan, pendidikan formal, atau lembaga pendidikan. Fhalina Lisdiana menambahkan bahwa keterampilan ini biasanya

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

ditunjukkan melalui sertifikat, penghargaan, atau dokumen resmi lainnya yang dihasilkan dari pelatihan. Utomo mendefinisikan keterampilan keras sebagai keterampilan yang eksplisit dan dapat diamati, sementara Fachrunissa menekankan bahwa keterampilan keras mencakup penguasaan teori sebagai landasan analisis dan pengambilan keputusan, yang menghasilkan hasil nyata (*visible*) dan langsung.

Alam menekankan bahwa seseorang perlu memiliki dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan teknis yang sejalan dengan perkembangan teknologi, sehingga memungkinkan mereka menganalisis dan memecahkan masalah di bidangnya. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *hard skills* adalah kemampuan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis yang

relevan dengan suatu profesi, yang berperan dalam mengembangkan IQ dan dapat diamati secara langsung.²

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan *hard skill* atau Keterampilan teknis, adalah penguasaan pengetahuan ilmiah, teknologi, dan keterampilan teknis yang berkaitan dengan bidang-bidang tertentu, seperti kedokteran, sains, teknologi, olahraga, dan seni. Keterampilan ini dapat diukur melalui tes teknis atau praktik dan berkontribusi pada pengembangan kecerdasan intelektual (IQ). Keterampilan keras umumnya diperoleh melalui pelatihan, pendidikan formal, atau lembaga pendidikan, dan biasanya dibuktikan dengan sertifikat atau penghargaan yang diperoleh dari pelatihan tersebut. Keterampilan ini bersifat eksplisit, dapat diamati, mencakup pengetahuan teoretis sebagai dasar analisis dan pengambilan keputusan, serta menghasilkan hasil yang nyata dan langsung. Seiring kemajuan teknologi,

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 2

keterampilan keras perlu terus dikembangkan untuk memungkinkan analisis dan pemecahan masalah di bidang tertentu.

a. Macam-Macam *Hard skill*

Hard skill adalah kemampuan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan teknis sesuai dengan bidang dan ilmu yang telah dipelajari. Kemampuan ini terlihat dan dapat diukur, sehingga dapat ditingkatkan jika tidak memenuhi harapan.

1) Pengetahuan (Pengetahuan Intelektual)

Dalam konteks keterampilan keras, pengetahuan mengacu pada kecerdasan intelektual seseorang atau kemampuan untuk menguasai mata pelajaran yang telah dipelajari. Pengetahuan atau ilmu berada dalam domain kognitif, yang sering diukur dengan IQ. Seseorang dengan IQ tinggi biasanya dianggap memiliki pandangan yang luas dan kecerdasan yang baik. Menurut Taksonomi Bloom, domain kognitif mencakup:

- a) Pengetahuan: mengingat fakta, istilah, dan konsep.
- b) Pemahaman: menginterpretasikan, menjelaskan, dan memahami informasi.
- c) Aplikasi: menggunakan informasi dalam situasi kehidupan nyata.
- d) Analisis: memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk memahami struktur atau hubungan.
- e) Sintesis :menggabungkan berbagai elemen untuk membentuk pola atau struktur baru.
- f) Evaluasi: menilai atau membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu.

2) Keterampilan (Kemampuan / Kompetensi)

Keterampilan mengacu pada kecakapan atau kompetensi, yaitu kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Keterampilan termasuk dalam domain psikomotor yang terkait dengan koordinasi fisik, gerakan, dan tindakan

nyata. Dalam pembelajaran, aspek motorik menurut taksonomi psikomotor dibagi menjadi tujuh tahap:

- a) Tahap Persepsi: menggunakan indra untuk menangkap sinyal yang memandu aktivitas gerakan.
- b) Tahap Kesiapan: mempersiapkan diri untuk melakukan tindakan tertentu.
- c) Gerakan Terarah: tahap awal pembelajaran keterampilan kompleks dengan bimbingan atau contoh.
- d) Gerakan Kebiasaan: keterampilan dilakukan secara otomatis karena telah menjadi kebiasaan.
- e) Gerakan Kompleks: keterampilan dilakukan dengan tingkat fleksibilitas dan kecepatan tinggi.
- f) Gerakan Kompleks.³

³ Julduz R. Paus, dan Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan dasar dalam Pendidikan Non-Formal*, hal. 2-3.

Jadi dapat disimpulkan Keterampilan keras (*hard skills*) adalah kemampuan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan teknis yang relevan dengan bidang studi tertentu. Keterampilan ini bersifat konkret, terukur, dan dapat ditingkatkan. Keterampilan keras berkaitan dengan kecerdasan intelektual (IQ), yang termasuk dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom, yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Sementara itu, keterampilan mengacu pada kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam tindakan konkret dalam ranah psikomotorik, yang mencakup persepsi, kesiapan, gerakan terarah, gerakan kebiasaan, dan gerakan kompleks yang dilakukan dengan cepat dan fleksibel.

b. Faktor Pendorong Munculnya Pengembangan Keterampilan *Hard Skill*

1). Keterampilan Teknis

Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan, metode, dan teknik tertentu untuk menyelesaikan suatu tugas. Keterampilan ini biasanya spesifik untuk bidang tertentu dan membutuhkan pelatihan serta pengalaman.

2). Sains

Keterampilan sadar untuk meneliti, menyelidiki, dan mengembangkan pengetahuan. Pengetahuan dapat diperoleh melalui pendidikan formal (sekolah, perguruan tinggi, pelatihan formal) atau pendidikan nonformal (kursus, pelatihan mandiri, pengalaman kerja).

3). Teknologi

Pengetahuan berkaitan dengan penerapan praktis pengetahuan, khususnya teknologi yang mungkin belum banyak digunakan oleh sebagian

masyarakat. Teknologi seringkali menjadi pendorong perubahan, inovasi, dan peningkatan efisiensi kerja.⁴

keterampilan teknis mencakup kemampuan menggunakan pengetahuan, metode, dan teknik tertentu untuk menyelesaikan tugas secara efektif. Hal ini didukung oleh penguasaan sains yang melatih kemampuan meneliti, menyelidiki, dan mengembangkan pengetahuan melalui pendidikan formal maupun nonformal. Selain itu, pemahaman dan penerapan teknologi menjadi bagian penting, karena dapat mendorong inovasi, perubahan, dan peningkatan efisiensi kerja.

c. Indikator Peningkatan Keterampilan *Hard skill*

1). Keterampilan Kalkulasi

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan melatih kecerdasan dan ketelitian

⁴ Julduz R. Paus, dan Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan dasar dalam Pendidikan Non-Formal*, hal 3-4.

dalam pekerjaan yang membutuhkan kalkulasi. Menguasai keterampilan kalkulasi juga memupuk dan mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang muncul di tempat kerja.

2). Keterampilan Teknis

Keterampilan teknis adalah kemampuan untuk memanfaatkan pengetahuan, metode, dan teknik tertentu untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Teknik didefinisikan sebagai metode kerja yang sistematis dan umum yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Efektivitas pencapaian tujuan dipengaruhi oleh kualitas metode dan teknik yang digunakan, meskipun tidak ada satu metode pun yang dapat diklaim paling tepat untuk semua situasi.

3). Pengetahuan dan Wawasan

Sains adalah upaya sadar manusia untuk menyelidiki, menemukan, dan memperdalam

pemahaman tentang berbagai aspek kehidupan. Proses ini dibatasi oleh ruang lingkup tertentu untuk menghasilkan formulasi yang definitif. Kepastian pengetahuan dicapai justru melalui batasan-batasan ini. Wawasan, di sisi lain, adalah perspektif atau cara memandang sesuatu, yang memengaruhi pemahaman dan pengambilan keputusan.

4). Keterampilan Teknologi

Keterampilan ini mengacu pada kemampuan untuk memanfaatkan teknologi di tempat kerja sebagai alat untuk mendorong perubahan, baik dalam efisiensi kerja maupun pengembangan inovasi.

5). Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis membantu individu menjadi lebih terorganisir, dengan mudah menemukan solusi atas masalah, dan menghasilkan produk yang lebih berkualitas. Kemampuan ini

memungkinkan seseorang untuk menganalisis situasi secara mendalam dan dengan demikian membuat keputusan yang tepat.⁵

Keterampilan kalkulasi, keterampilan teknis, pengetahuan dan wawasan, keterampilan teknologi, dan keterampilan berpikir kritis merupakan komponen penting dalam mendukung kinerja. Keterampilan kalkulasi melatih kecerdasan, ketepatan, dan logika dalam memecahkan masalah; keterampilan teknis memungkinkan penggunaan pengetahuan, metode, dan teknik secara sistematis untuk mencapai tujuan; pengetahuan dan wawasan mencakup pemahaman dan perspektif ilmiah yang terstruktur dalam pengambilan keputusan; keterampilan teknologi memfasilitasi penggunaan inovasi untuk meningkatkan efisiensi dan mendorong perubahan; sementara keterampilan berpikir

⁵ Julduz R. Paus, dan Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan dasar dalam Pendidikan Non-Formal*, hal 4-5.

kritis membantu menganalisis situasi secara mendalam, menemukan solusi, dan menghasilkan produk berkualitas.

d. Aspek Teknis *Hard skill* dalam Produksi Film

1) Teknik pengambilan gambar

Pengambilan gambar merupakan tahapan krusial dalam produksi film. Seorang juru kamera dapat diibaratkan seperti seorang koki yang memilih bahan-bahan: kualitas hidangan sangat ditentukan oleh pemilihan bahan yang tepat. Demikian pula, kualitas sebuah film sangat dipengaruhi oleh kemampuan juru kamera untuk menghasilkan visual yang selaras dengan kebutuhan cerita.

Oleh karena itu, seorang juru kamera dituntut untuk menguasai berbagai aspek teknis, mulai dari komposisi, pencahayaan, suara, teknik penyuntingan, hingga penerapan arahan sutradara. Penguasaan teknik-teknik kamera juga krusial, seperti memahami komposisi gambar, mengatur arah pengambilan gambar, memvariasikan ukuran bidikan, dan

pergerakan kamera. Semua ini bertujuan untuk menciptakan visual yang tak hanya indah, tetapi juga mendukung alur cerita.⁶

a) Komposisi

Komposisi adalah seni menempatkan objek dalam bingkai untuk menciptakan gambar yang menarik dan memikat, serta mengarahkan perhatian pemirsa ke subjek utama. Komposisi yang baik menghidupkan gambar dan meningkatkan alur cerita. Tiga prinsip utama komposisi yang harus dikuasai adalah:

a. *Intersection of Thirds (Rule of Thirds)*

Bidang gambar dibagi menjadi sembilan bagian oleh dua garis vertikal dan dua garis horizontal. Perpotongan garis-garis ini menjadi titik fokus. Objek utama harus ditempatkan pada titik ini untuk keseimbangan dan daya tarik.

⁶ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011). hal 43.

b. *Golden Mean Area*

Digunakan terutama untuk pengambilan gambar jarak dekat. Layar dibagi menjadi dua bagian horizontal, kemudian bagian atas dibagi lagi menjadi tiga bagian. Area perpotongan ini ideal untuk menempatkan mata atau objek utama agar terlihat proporsional.

c. *Diagonal Depth*

Menekankan penggunaan garis diagonal dalam bingkai untuk menciptakan kesan kedalaman tiga dimensi. Teknik ini meningkatkan dimensi visual bahkan dalam media dua dimensi.⁷

b). Pengaturan Arah Gambar (*Rooming*)

Rooming adalah penataan ruang kosong dalam bingkai untuk memastikan gambar tampak proporsional dan komunikatif. Beberapa jenis ruang penting untuk dipertimbangkan:

⁷ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 44- 47

- a. *Nose room*: ruang kosong di depan wajah subjek (lebih besar daripada ruang di belakang).
- b. *Head room*: ruang kosong di atas kepala (lebih besar daripada ruang kosong di bawah kaki).
- c. *Destination room*: ruang kosong di depan objek yang bergerak, untuk menyampaikan rasa arah dan fluiditas.

Namun, aturan rooming dapat dilanggar untuk tujuan artistik, seperti menciptakan rasa sesak, frustrasi, atau tekanan psikologis.⁸

c). Ukuran *Shoot*

Dalam sinematografi, ukuran bidikan terbagi menjadi tiga kategori utama:

- a. *Close-Up (CU)*: Menampilkan objek besar di layar. Variasi:
 - *Big Close-Up (BCU)*
 - *Medium Close-Up (MCU)*
 - *Close-Up (CU)*

⁸ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 47-50.

b. *Medium Shot (MS)*: Bidikan antara CU dan LS.

Dalam konteks manusia:

- *Regular Medium Shot*: Dari pinggang ke atas.
- *Knee Shot*: Dari lutut ke kepala.
- *Long Shot (LS)*: Menampilkan seluruh tubuh manusia, dari kepala hingga kaki, beserta latar belakang di sekitarnya.

Variasi:

- *Full Shot*: Menampilkan seluruh tubuh.
- *Long Shot*: Seluruh tubuh dengan latar belakang yang lebih lebar.
- *Extreme Long Shot (ELS)*: Menampilkan tampilan yang lebar, membuat manusia tampak kecil.⁹

⁹ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*.
hal 50-52

d). Pergerakan gambar

Karena televisi dan film merupakan media bergerak, dinamika visual menjadi penting. Pergerakan dapat diciptakan oleh kamera, objek, atau keduanya secara bersamaan.

a. Pergerakan Kamera

Kamera statis (diam):

- *Zoom* (masuk/keluar)
- *Pan* (kanan/kiri)
- *Tilt* (atas/bawah)
- *Pedestal* (badan kamera bergerak ke atas/bawah)

Kamera dinamis (bergerak):

- *Tracking* (kanan/kiri)
- *Dolly* (masuk/keluar)
- *Jib/Crane* (fleksibel ke berbagai arah)

i. Motivasi Pergerakan Kamera

Setiap pergerakan kamera harus memiliki alasan, baik artistik maupun teknis. Contoh motivasinya:

- *Zoom* → menekankan detail, mengungkapkan sesuatu di luar bingkai.
- *Pan* → mengikuti objek, menghubungkan dua subjek, transisi.
- *Tilt* → menekankan ketinggian, meningkatkan komposisi.
- *Dolly* → menciptakan kesan dramatis, mengungkapkan detail.
- *Jib/Crane* → menciptakan variasi, efek kolosal, atau megah.

ii. Gerakan Objek

- Gerakan lateral (kanan/kiri).
- Gerakan dimensional (bergerak mendekati/menjauhi kamera).
- Masuk/keluar frame.
- *Follow shot* (kamera mengikuti objek).

vi. Gerakan Kamera dan Objek Bersama-sama

Disebut gerakan bergerak. Contohnya termasuk adegan olahraga atau balapan. Salah satu bentuk khusus.¹⁰

e). Arah Gambar (*Screen Direction*)

Pengarahan gambar mempertahankan prinsip kontinuitas visual (kontinuitas layar) dalam film/televisi. Setiap pengambilan gambar harus berurutan agar penonton memahami interaksi karakter dan alur cerita. Adapun Poin Utamanya yaitu:

1. Prinsip Dasar

- Arah pandangan, gerakan, dan posisi karakter harus konsisten.
- Jika seorang karakter menghadap ke kiri layar, lawan bicaranya harus menghadap

¹⁰ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 57-63.

ke kanan agar tampak berinteraksi satu sama lain.

2. Arah Mata

- Sudut kamera menyesuaikan dengan tinggi karakter.
- *Front-up* harus sejajar dengan arah mata agar tampak alami.

3. Arah Percakapan (Sumbu Percakapan)

- Garis imajiner (sumbu) yang menghubungkan dua karakter.
- Kamera tidak boleh melewati garis ini untuk menghindari pengambilan gambar yang melompat.

4. Arah Pergerakan

- Pergerakan karakter di layar harus konsisten (misalnya, dari kanan ke kiri).
- Jika arah berubah, momen perubahannya harus jelas.

5. Jump Shot

- Terjadi ketika ada kejutan yang mencolok (arah, ukuran, gerakan, suara, warna, pencahayaan, properti).
- Menciptakan alur cerita yang membingungkan.

6. Standing Shot / Cover Shot

- Digunakan sebagai bidikan penetral.
- Membantu mengingatkan karakter/adekan tentang posisi mereka untuk menjaga kontinuitas.¹¹

2) *Editing*

Fungsi *editing* untuk mengatur durasi cerita, baik memperpanjang atau memperpendeknya sesuai kebutuhan, menekankan pengambilan gambar tertentu, dan membentuk makna serta persepsi penonton. Editor dapat memanipulasi waktu nyata dan waktu film untuk menambah kesan dramatis, misalnya dengan

¹¹ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 64-68.

memperpanjang adegan hitung mundur. Lebih lanjut, urutan pengambilan gambar juga memengaruhi makna; misalnya, pengambilan gambar senjata yang diikuti dengan pengambilan gambar jarak dekat seorang gadis akan memiliki makna yang berbeda dibandingkan sebaliknya.¹²

a). Perangkat Lunak

Seorang editor diharuskan menguasai perangkat lunak penyuntingan, memahami motivasi pemotongan, dan memiliki pengetahuan penyutradaraan. Saat ini, penyuntingan dilakukan secara digital menggunakan perangkat lunak seperti:

1. Simple: *Windows Movie Maker, Ulead VideoStudio, Pinnacle Studio.*
2. Profesional: *Edius Pro, Adobe Premiere Pro, After Effects.*
3. Mahir/3D: *Maya, 3D Max.*

¹² Bambang Semedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar* .
hal 85-87

Selain kemahiran perangkat lunak, editor harus menguasai keterampilan teknis seperti:

1. Pemotongan presisi (*cut & paste*).
2. Menggunakan trek audio terpisah.
3. Membuat judul kreatif.
4. Efek transisi (*fade in, fade out, dissolve*).
5. Koreksi warna/cahaya dengan filter.
6. *Overlay* video untuk meningkatkan visual.

Penguasaan ini memungkinkan editor untuk menghasilkan karya audiovisual yang dinamis, menarik, dan memenuhi tujuan produksi.¹³

b). *Cut And Motivation*

Editing adalah proses menyusun gambar untuk menceritakan sebuah kisah (menceritakan kisah dengan gambar video). Prinsipnya adalah:

1. Gambar bergerak disajikan secara utuh untuk menciptakan alur cerita yang alami.

¹³ Bambang Semedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*.
hal 87-94

2. Gambar diam dapat dipercepat dengan transisi tanpa mengganggu kontinuitas.
3. Kontinuitas gambar harus dijaga agar penonton tidak bingung.

Teknik penting dalam *Cut And Motivation*:

1. *Establishing Shot*

- Pengenalan lokasi, situasi, waktu, atau suasana hati.
- Biasanya berupa *long shot* atau *extreme long shot*.
- Ditempatkan di awal adegan dan diulang jika ada perubahan posisi aktor, masuk/keluar karakter, atau setelah banyak pengambilan *close-up*.

2. *Insert Shot*

- Detail *close-up* dari gambar sebelumnya untuk meningkatkan fokus penonton.

- Harus dilakukan secara bertahap (*long shot* → *medium* → *close-up*) untuk menghindari kecanggungan.

3. *Cut Away*

- Gambar tambahan yang tidak ada pada shot sebelumnya, biasanya berupa *reaction shot*.
Contoh: dosen menjelaskan → beralih ke mahasiswa yang mendengarkan atau tertidur.
- Memberikan pemahaman yang lebih lengkap bagi audiens.¹⁴

c). Jenis-Jenis *Editing*

Secara umum, penyuntingan dibagi menjadi dua kategori utama:

1. Penyuntingan Berita

- Digunakan untuk berita, fitur, atau dokumenter.
- Mengandalkan rekaman dari juru kamera di lapangan.

¹⁴ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 94-96.

- Penyunting memainkan peran penting dalam menentukan alur cerita, durasi, dan kualitas karena tidak ada naskah pengambilan gambar yang terperinci.
- Kreativitas penyunting sangat menentukan hasil akhir.

2. Penyuntingan Berkelanjutan

- Digunakan untuk film atau video fitur.
- Mengikuti naskah pengambilan gambar yang telah dipersiapkan dengan baik.
- Penyunting bertindak sebagai asisten sutradara, yang hanya menghubungkan pengambilan gambar sesuai dengan naskah.¹⁵

d). Jenis-jenis *Cut and Motivation*

- *Cut*; potongan langsung antar bidikan.
- *Wipe*; gambar bergantian dengan efek sapuan.
- *Superimposed*; dua gambar tumpang tindih, lalu satu menghilang.

¹⁵ Bambang Semedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 96-97

- *Dissolve*; transisi dengan efek kabur/melebur antar gambar.
- *Fade in/Fade out*; transisi ke/dari layar hitam.

Motivasi untuk potongan:

- *Cut to cut*; peristiwa berurutan.
- *Wipe*; pindah ke topik/lokasi lain.
- *Superimposed*; peristiwa simultan di tempat yang berbeda.
- *Dissolve*; perbedaan waktu/tempat/tema.
- *Fade*; biasanya digunakan untuk menunjukkan perubahan adegan/waktu.¹⁶

e). *Mixing*

Tahap akhir penyuntingan meliputi:

- Menentukan musik, efek suara, dan narasi.
- Keseimbangan audio antar trek.
- Pemilihan musik pengiring (sebaiknya instrumental tanpa vokal agar tidak mengganggu narasi/dialog).

¹⁶ Bambang Samedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*.
hal 100

Pencampuran yang baik menghidupkan paket *audio-visual* dan menyampaikan maksud produksi dengan jelas.¹⁷

2. *Soft skill*

Soft skills mencakup aspek-aspek seperti kreativitas, kepekaan, dan intuisi yang berfokus pada kualitas-kualitas personal di balik perilaku individu. Sedangkan Purnami Istilah ini dalam konteks sosial menggambarkan tingkat kecerdasan emosional (EQ) seseorang, yang terdiri dari ciri-ciri kepribadian, keterampilan komunikasi, keterampilan berbahasa, keramahan, optimisme, dan penerimaan oleh masyarakat. *Soft skills* juga mencakup keterampilan hidup, baik dalam hubungan dengan diri sendiri, orang lain, masyarakat, maupun Sang Pencipta, yang secara umum terbagi menjadi kemampuan intrapersonal dan interpersonal.¹⁸

¹⁷ Bambang Semedhi. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. hal 101

¹⁸ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. (Yogyakarta; Deepublish Digital, 2023) hal 5-7.

Konsep *soft skills* merupakan pengembangan kecerdasan emosional, di mana IQ cenderung tetap konstan, sementara EQ dapat terus ditingkatkan. *Soft skills* bersifat intangible sehingga tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi merupakan faktor penting yang membuat keberadaan seseorang lebih bermakna dalam lingkungan sosial. Keterampilan ini meliputi keterampilan komunikasi, keterampilan emosional, keterampilan kerja sama tim, etika, kesopanan, dan keterampilan spiritual. *Soft skills* merupakan kunci menuju kehidupan yang lebih baik, hubungan sosial yang lebih luas, kesuksesan yang lebih besar, dan kebahagiaan yang lebih mendalam. Namun Aji menegaskan, *soft skills* hanya bernilai jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan setiap orang memiliki tingkat *soft skills* yang berbeda, dipengaruhi oleh kebiasaan berpikir, berbicara, bertindak, dan berperilaku.

Sementara itu menurut Widiastuti Secara umum, *soft skill* dibagi menjadi 2: keterampilan manajemen diri (keterampilan intrapersonal) dan keterampilan hubungan

(keterampilan interpersonal). Keterampilan interpersonal meliputi komunikasi, motivasi, kepemimpinan, pemasaran diri, keterampilan presentasi, kesadaran politik, pemanfaatan keberagaman, orientasi layanan, empati, manajemen konflik, dan kerja sama tim. Sementara itu, keterampilan intrapersonal meliputi transformasi karakter, transformasi keyakinan, manajemen perubahan, manajemen stres, manajemen waktu, berpikir kreatif, penetapan tujuan hidup, kepercayaan diri, menilai sifat dan preferensi diri, kesadaran emosional, harga diri, dan proaktif.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli dapat disimpulkan bahwasannya, meskipun *hard skills* memainkan peran krusial di dunia kerja, kesuksesan seseorang sebagian besar ditentukan oleh *soft skills*, karena mencakup aspek-aspek yang membentuk kepribadian, seperti kreativitas, kepekaan, intuisi, keterampilan komunikasi, kerja sama tim, etika, dan kesadaran emosional. *Soft skills* bersifat intangible tetapi

dapat terus dikembangkan, tidak seperti IQ yang cenderung tetap. Oleh karena itu, *soft skills* merupakan faktor utama yang memengaruhi kualitas hubungan sosial, kesuksesan karier, dan kebahagiaan hidup. Secara umum, *soft skills* dibagi menjadi intrapersonal skills, yang berfokus pada pengelolaan diri, dan interpersonal skills, yang berfokus pada hubungan dengan orang lain; keduanya saling melengkapi dan penting bagi individu untuk berkembang secara profesional dan personal.

a. Macam-Macam Keterampilan *Soft skill*

Menurut Sutikno, *soft skills* terbagi menjadi dua kelompok utama. Pertama, intrapersonal skills, yaitu kemampuan seseorang untuk mengelola dan mengendalikan diri, seperti rasa tanggung jawab, pengendalian diri, integritas, dan kepercayaan diri. Kedua, interpersonal skills, yaitu kemampuan berhubungan dengan orang lain, seperti kemampuan beradaptasi, berbagi pengetahuan, bernegosiasi,

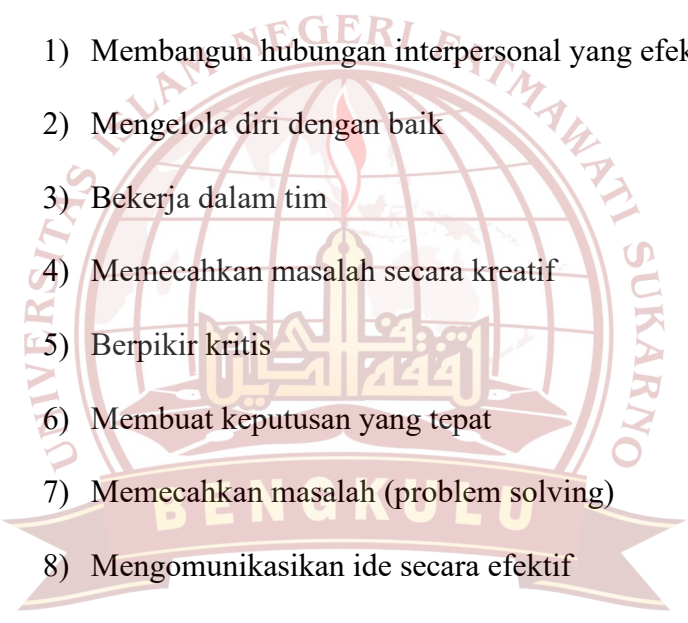
bekerja dalam tim, memimpin, dan memecahkan masalah.

Pengembangan *soft skills* perlu dilakukan secara komprehensif, karena keterampilan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kepribadian seseorang jika tidak terus-menerus dipupuk dan diasah. Perpaduan antara intrapersonal skills dan interpersonal skills akan menumbuhkan kecerdasan emosional, yang berperan krusial dalam membentuk nilai-nilai kemanusiaan dan memengaruhi pengambilan keputusan seseorang.

Lebih lanjut, kedua kemampuan tersebut berkaitan erat dengan karakter kepemimpinan.

Kepemimpinan sendiri merupakan *soft skills* yang dapat dilatih sejak dini. Pepatah "*Leaders are made, not born*" (Pemimpin dibentuk, bukan dilahirkan) mencerminkan fakta bahwa *soft skills* bukanlah bawaan sejak lahir, melainkan dapat dikembangkan dan ditingkatkan oleh siapa pun.

Partisipasi dalam berbagai kegiatan kelompok dan kebiasaan sosial juga akan membantu seseorang mengembangkan kompetensi interpersonalnya. Beberapa keterampilan sosial penting yang perlu dikembangkan antara lain:

- 
- 1) Membangun hubungan interpersonal yang efektif
 - 2) Mengelola diri dengan baik
 - 3) Bekerja dalam tim
 - 4) Memecahkan masalah secara kreatif
 - 5) Berpikir kritis
 - 6) Membuat keputusan yang tepat
 - 7) Memecahkan masalah (problem solving)
 - 8) Mengomunikasikan ide secara efektif
 - 9) Beradaptasi dengan lingkungan
 - 10) Menjunjung tinggi keadilan
 - 11) Menunjukkan kejujuran
 - 12) Menunjukkan toleransi
 - 13) Bersikap asertif
 - 14) Memahami konsep diri

- 15) Berinteraksi di lingkungan kerja
- 16) Menunjukkan tanggung jawab
- 17) Menghormati orang lain
- 18) Terbuka terhadap arahan atau bimbingan
- 19) Mampu bekerja di lingkungan yang beragam
- 20) Mampu menyelesaikan konflik¹⁹

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan *soft skill* terbagi menjadi dua kelompok utama: keterampilan intrapersonal, yang berkaitan dengan pengelolaan diri (seperti tanggung jawab, pengendalian diri, integritas, dan kepercayaan diri), dan keterampilan interpersonal, yang berkaitan dengan kemampuan membangun hubungan dengan orang lain (seperti beradaptasi, berbagi pengetahuan, berkolaborasi, memimpin, dan memecahkan masalah). Kedua keterampilan ini perlu dikembangkan secara komprehensif karena sangat

¹⁹ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal* hal 7-8.

memengaruhi kepribadian, kecerdasan emosional, pengambilan keputusan, dan kepemimpinan, yang dapat dilatih sejak usia dini. Keterampilan lunak juga dapat dikembangkan melalui keterlibatan dalam kegiatan kelompok dan interaksi sosial. Keterampilan yang perlu dikembangkan meliputi keterampilan komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, keadilan, kejujuran, toleransi, ketegasan, tanggung jawab, menghormati orang lain, keterbukaan terhadap bimbingan, dan kemampuan menyelesaikan konflik dalam berbagai situasi.

b. Faktor Yang Mempengaruhi *Soft skill*

Menurut Sharma, beberapa faktor memengaruhi *soft skills* seseorang. Pertama, keterampilan komunikasi, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran, sekaligus memproses pesan yang dikirim dan diterima. Kedua, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, yang meliputi kemampuan mengidentifikasi,

menganalisis, dan menemukan alternatif solusi dalam situasi sulit, berpikir kritis, menarik kesimpulan yang valid, dan beradaptasi dengan berbagai lingkungan kerja. Ketiga, keterampilan kerja sama tim, yaitu kemampuan membangun hubungan, berinteraksi secara efektif, berkontribusi dalam perencanaan, dan bertanggung jawab atas keputusan kelompok. Keempat, manajemen informasi, yaitu kemampuan mengakses dan mengelola informasi dari berbagai sumber, menerima ide-ide baru, dan mengembangkan rasa ingin tahu untuk mencari pengetahuan yang lebih luas. Terakhir, etika, moral, dan profesionalisme, yang berkaitan dengan kemampuan memahami aspek sosial, budaya, dan ekonomi secara profesional, membuat keputusan yang etis, dan menjalankan tanggung jawab sosial melalui perilaku yang etis.²⁰

²⁰ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal* hal 8-9.

Jadi, *soft skills* dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, yaitu keterampilan komunikasi dalam menyampaikan dan menerima pesan, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan bekerja dalam tim, keterampilan dalam mengelola dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber, serta penerapan etika, moral dan profesionalisme dalam menjalankan tanggung jawab sosial.

c. Indikator Keterampilan *Soft skill*

Menurut John Doe indikator *soft skills* mencakup beberapa aspek kunci, termasuk kreativitas dan inovasi dalam meningkatkan atau menciptakan hal-hal baru, pemikiran futuristik untuk memproyeksikan tujuan yang belum tercapai, dan keterampilan memecahkan masalah melalui analisis dan antisipasi. Lebih lanjut, *soft skills* juga ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi secara efektif, berorganisasi dengan logika dan sistem untuk mencapai tujuan, serta manajemen diri dalam

mengendalikan potensi dan waktu untuk mencapai hasil yang optimal.²¹

Jadi indikator keterampilan *soft skill* mencakup kreativitas dan inovasi, pemikiran futuristik, kemampuan menyelesaikan masalah, bekerja sama dengan orang lain, keterampilan mengorganisasi, serta manajemen diri. Keenam aspek tersebut saling berkaitan dan sangat penting untuk mendukung efektivitas seseorang dalam belajar, bekerja, maupun berinteraksi di lingkungan sosial.

d. Aspek Teknis *Soft skill* dalam Produksi Film

1). Kerjasama Tim

Pekerjaan pada dasarnya merupakan aktivitas kelompok, sehingga agar organisasi dapat berfungsi secara efektif, dibutuhkan tim yang dapat bekerja sama dengan baik. Sebagian besar tugas di tempat kerja saat ini diselesaikan oleh tim,

²¹ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal* hal 9-10

bukan individu, dengan pemimpin tim berperan mengelola anggotanya untuk mencapai tujuan organisasi. Di balik hampir setiap proyek besar selalu terdapat tim yang berkolaborasi, sebagaimana makna TEAM (*Together Everyone Achieves More*), yaitu keyakinan bahwa hasil kolektif lebih besar daripada pencapaian individu. Oleh karena itu, memahami dinamika kerja tim sangatlah penting, terutama bagi para pemimpin, karena kerja tim tidak hanya meningkatkan efektivitas penyelesaian tugas tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kepemimpinan yang luwes dalam menciptakan kolaborasi yang produktif.²²

a) Pembinaan dan Pembentukan Tim

Pembentukan dan pengembangan tim membutuhkan waktu untuk menjadi kelompok

²² Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 68- 69

kerja yang produktif dan efisien. Tuckman menjelaskan bahwa tim melewati empat tahap perkembangan: pembentukan (pembentukan awal dan pencarian aturan dasar), penyerbuan (munculnya konflik internal dan munculnya peran kepemimpinan), penormaan (pembentukan norma, standar perilaku, dan kohesi tim), dan pelaksanaan (kolaborasi efektif dengan peran yang fleksibel dan fokus pada penyelesaian tugas). Norma tim, sebagaimana ditunjukkan oleh Eksperimen Hawthorne, adalah standar perilaku sosial dan kerja yang disepakati oleh anggota tim, yang menciptakan tekanan kuat untuk menyesuaikan diri. Norma-norma ini bisa positif mendukung kerja sama, saling mendukung, dan pencapaian tujuan tetapi juga bisa bertentangan dengan norma organisasi, misalnya, ketika menetapkan batasan produksi

tertentu atau mengisolasi diri dari pengawasan atasan. Oleh karena itu, situasi ideal adalah ketika norma tim dan norma organisasi selaras, karena hanya dengan demikian para pemimpin dapat mengarahkan energi mereka menuju kinerja yang konstruktif dan berkelanjutan.²³

b). Komitmen Tim

Kerja sama tim merupakan elemen krusial dalam kesuksesan setiap organisasi atau kelompok. Komitmen anggota tim menentukan keberhasilan tim dalam mencapai tujuannya. Menurut Katzenbach dan Smith, beberapa faktor kunci berkontribusi pada kerja sama tim yang efektif, antara lain:

²³ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 70-72

1) Cara Kerja Tim

Tim dapat dibentuk dengan berbagai cara, baik ditugaskan untuk mengerjakan proyek di sekolah, pekerjaan, atau olahraga, dipilih secara langsung, maupun dibentuk secara sukarela. Tidak masalah apakah para anggotanya sudah akrab atau baru saja bertemu; yang penting adalah mereka belajar bekerja sama secara produktif. Menurut Katzenbach & Smith, tim yang sukses dicirikan oleh anggota yang mampu mendengarkan, memberikan komentar yang membangun, memberikan dukungan, dan menghargai pencapaian orang lain. Mereka lebih lanjut menekankan bahwa setiap tim membutuhkan tiga elemen penting: tujuan, sasaran, dan keterampilan yang beragam.

2) Tim Membutuhkan Tujuan yang Sama

- Tim membutuhkan tujuan

Tujuan bersama merupakan syarat utama untuk kerja tim yang efektif.

Tujuan dapat berasal dari para pemimpin seperti guru, pelatih, atau atasan, atau dari inisiatif internal tim seperti proyek pengabdian masyarakat. Agar lebih terfokus, tujuan harus spesifik dan terukur. Spesifik berarti jelas sehingga semua anggota memahami arah pekerjaan, sementara terukur berarti terukur sehingga hasilnya dapat dievaluasi.

- Tim Membutuhkan Anggota dengan Beragam Keterampilan

Keterampilan keberagaman sangat penting bagi kesuksesan tim

karena kerja tim pada dasarnya adalah membagi pekerjaan sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota. Jika semua anggota hanya memiliki keahlian desain, tanpa ada yang ahli di bidang konstruksi, proyek pasti akan gagal. Oleh karena itu, pemilihan anggota tim harus mempertimbangkan tidak hanya kepribadian tetapi juga keterampilan khusus yang dapat mendukung pencapaian tujuan tim.²⁴

2). *Problem Solving*

Problem solving bukan hanya tentang kecerdasan, tetapi juga tentang kemampuan seseorang untuk berpikir secara terstruktur dan mengikuti proses yang tepat untuk menemukan

²⁴ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 73- 75.

solusi. Pemecahan masalah sangat penting dalam mengembangkan keterampilan kepemimpinan karena membantu mereka menghadapi tantangan secara sistematis. Sebelum menghasilkan ide solusi, penting untuk terlebih dahulu memahami masalahnya. Hal ini memberikan wawasan yang lebih baik tentang situasi dan juga melatih keterampilan analitis dalam proses pembangkitan ide. Meskipun ada berbagai perspektif tentang apa itu masalah, masalah secara umum dapat didefinisikan sebagai hambatan yang mencegah tercapainya suatu tujuan. Meskipun definisi ini sederhana, banyak masalah melibatkan serangkaian proses yang kompleks, yang membutuhkan pendekatan yang lebih tepat untuk menyelesaikannya.²⁵

²⁵ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 90

a) Mengatasi Masalah

Mengatasi tantangan pada dasarnya berarti menghadapi masalah yang seringkali kompleks dan membutuhkan solusi yang tepat. Tidak semua masalah membutuhkan kreativitas tingkat tinggi, tantangan biasanya berkaitan dengan kepemimpinan, visi, dan hubungan eksternal. Manajemen menengah lebih berfokus pada alokasi sumber daya secara efisien dan efektif, sementara manajemen bawah berperan dalam menjelaskan dan membantu karyawan memahami alasan di balik tugas yang mereka lakukan. Oleh karena itu, kunci untuk mengatasi tantangan adalah mampu membedakan kapan harus mengandalkan prosedur rutin dan kapan harus berpikir kreatif. Dengan demikian, setiap masalah

dapat diselesaikan dengan tepat sesuai dengan sifat dan tingkat kompleksitasnya.²⁶

b) Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dapat dipahami sebagai proses mengubah situasi saat ini menjadi situasi yang diinginkan, atau dengan kata lain, mengubah status quo ke arah yang lebih baik. Proses ini menuntut munculnya ide sebanyak mungkin, karena semakin banyak alternatif yang muncul, semakin besar peluang menemukan solusi yang tepat. Dalam pemecahan masalah, kreativitas memainkan peran krusial, yaitu dengan menggabungkan ide-ide yang ada menjadi hubungan-hubungan baru yang sebelumnya tak terbayangkan. Terkadang solusi ditemukan secara kebetulan atau secara kebetulan. Namun, mengandalkan

²⁶ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 92

kebetulan saja tidaklah cukup, terutama di dunia yang berubah dengan cepat. Oleh karena itu, dibutuhkan kesabaran, pengetahuan, dan metode yang sistematis dalam menemukan solusi. Dengan melatih diri dan meluangkan waktu untuk membiasakan diri dengan berbagai kegiatan kreatif, seseorang tidak hanya akan mengandalkan kekayaan tetapi akan mampu secara konsisten menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat.²⁷

3). Manajemen Perencanaan

Manajemen perencanaan adalah proses terstruktur untuk menetapkan tujuan organisasi dan merumuskan langkah-langkah strategis dan operasional untuk mencapainya. Secara umum, perencanaan melibatkan penentuan apa yang perlu dilakukan, bagaimana cara melakukannya, kapan

²⁷ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal* hal 94-96

harus dilakukan, dan siapa yang bertanggung jawab, sehingga menjadi fondasi penting bagi organisasi untuk berjalan secara efektif dan efisien. Perencanaan bukan hanya aktivitas administratif, tetapi proses berpikir kritis yang mencakup identifikasi kebutuhan, penetapan prioritas, dan pengembangan strategi berdasarkan kondisi internal dan eksternal. Perencanaan yang baik harus mampu menjawab apa yang ingin dicapai, mengapa tujuan itu penting, bagaimana cara mencapainya, tenggat waktu yang ditetapkan, dan pihak-pihak yang terlibat. Dengan demikian, manajemen perencanaan berfungsi sebagai peta jalan yang mengarahkan semua aktivitas organisasi menuju pencapaian visi dan misi yang telah ditetapkan.²⁸

Banyak orang tidak menyadari bahwa strategi manajemen diri yang diterapkan dalam

²⁸ La Saudin, dan Debiyanti Kune. *Buku Ajar Pengantar Manajemen*. (Jawa Barat; Penerbit Widiana Media Utama, 2025) hal 61.

pembelajaran juga relevan dengan kehidupan pribadi dan profesional mereka. Para pendidik yang menekankan pentingnya manajemen diri berpendapat bahwa mahasiswa dapat meningkatkan pembelajaran mereka dengan strategi dan motivasi belajar yang tepat. Contoh konkretnya adalah Robert yang sedang mempersiapkan diri untuk ujian sejarahnya. Ia membuat rencana belajar empat hari sebelumnya, menetapkan tujuan, dan menentukan apa dan bagaimana ia akan belajar. Ia menggunakan berbagai strategi seperti menggarisbawahi, membuat pertanyaan prediktif, dan membuat bagan untuk memahami nuansa informasi. Ketika ia menghadapi kesulitan, ia segera mengubah strategi dan mencari cara alternatif untuk meningkatkan pemahamannya. Lebih lanjut, Robert menyesuaikan lingkungan belajarnya dengan bergerak agar lebih fokus dan

mempertahankan motivasinya dengan beristirahat ketika lelah. Tindakan-tindakan ini menunjukkan bagaimana manajemen diri berperan dalam kesuksesan akademisnya. Lebih lanjut, keterampilan ini dapat diterapkan di luar kelas, termasuk di tempat kerja, karena manajemen diri, strategi, dan motivasi adalah kunci kesuksesan dalam berbagai situasi.²⁹

a). Memahami cara Mengubah Perilaku

a. Pengamatan dan Evaluasi Diri

Banyak mahasiswa mengalami ilusi pengetahuan, merasa memahami materi hanya karena telah membaca ulang suatu bab beberapa kali tanpa benar-benar menguji pemahaman mereka. Namun, membaca saja tidak cukup untuk memastikan penguasaan, karena tanpa evaluasi diri, mahasiswa tidak

²⁹ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 105-107.

dapat mengukur pemahaman mereka. Hal ini seringkali membuat mahasiswa merasa percaya diri di awal kelas, tetapi kemudian kecewa ketika hasil ujian tidak memenuhi harapan, karena mereka belum benar-benar menguasai materi.

b. Penetapan Tujuan dan Perencanaan Strategis

Penetapan tujuan dan strategi perencanaan merupakan langkah krusial dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, karena melibatkan analisis tugas, penetapan tujuan, dan pengembangan strategi yang tepat untuk mencapainya. Misalnya, ketika ditugaskan menulis makalah, mahasiswa perlu menilai kekuatan dan kelemahan mereka, menganalisis sifat tugas, lalu menetapkan tujuan utama beserta tujuan-tujuan yang lebih kecil seperti mencari referensi atau membaca catatan. Strategi kemudian dikembangkan

untuk mencapai setiap sub-tujuan. Hal yang sama berlaku dalam persiapan ujian, di mana mahasiswa harus menilai pengetahuan awal mereka, menentukan materi yang harus dikuasai, menetapkan target pembelajaran, memilih strategi yang tepat, dan mengelola waktu secara efektif. Dengan demikian, pemahaman diri melalui observasi dan evaluasi dapat membantu mahasiswa merumuskan tujuan yang jelas dan strategi konkret untuk mencapainya.

c. Implementasi strategi dan pemantauan

Penetapan tujuan dan strategi perencanaan merupakan langkah krusial dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, karena melibatkan analisis tugas, penetapan tujuan, dan pengembangan strategi yang tepat untuk mencapainya. Misalnya, ketika ditugaskan menulis makalah, mahasiswa perlu

menilai kekuatan dan kelemahan mereka, menganalisis sifat tugas, lalu menetapkan tujuan utama beserta tujuan-tujuan yang lebih kecil seperti mencari referensi atau membaca catatan. Strategi kemudian dikembangkan untuk mencapai setiap sub-tujuan. Hal yang sama berlaku dalam persiapan ujian, di mana mahasiswa harus menilai pengetahuan awal mereka, menentukan materi yang harus dikuasai, menetapkan target pembelajaran, memilih strategi yang tepat, dan mengelola waktu secara efektif. Dengan demikian, pemahaman diri melalui observasi dan evaluasi dapat membantu mahasiswa merumuskan tujuan yang jelas dan strategi konkret untuk mencapainya.

d. Mengamati Hasil Strategi yang Dilakukan

Mengamati hasil strategi mereka merupakan langkah krusial dalam proses

manajemen diri, karena membantu mahasiswa menilai efektivitas metode pembelajaran mereka. Pada tahap ini, mahasiswa perlu mempertanyakan apakah strategi tertentu benar-benar mendukung tujuan mereka dan mempertimbangkan untuk mengubahnya jika menjadi kurang efektif. Misalnya, strategi belajar yang efektif untuk soal pilihan ganda mungkin tidak cocok untuk ujian esai. Melalui pengamatan ini, mahasiswa dapat melakukan penyesuaian hingga menemukan metode pembelajaran yang paling tepat. Penelitian menunjukkan bahwa para ahli di bidang musik, olahraga, kedokteran, atau catur awalnya mengandalkan instruksi dari orang lain, tetapi kemudian semakin mengandalkan observasi dan evaluasi diri untuk memandu pembelajaran mereka. Proses manajemen diri ini tidak hanya meningkatkan efektivitas

pembelajaran, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kendali atas proses pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa yang mampu mengamati hasil strategi pembelajaran mereka sendiri akan berkembang menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan terarah, serta siap menghadapi berbagai tantangan akademik.³⁰

3. Perbandingan *Hard skill* dan *Soft skill*

Hard skill dan *soft skill* memiliki hubungan yang saling melengkapi. Keterampilan keras memberikan kemampuan teknis yang terukur, sementara keterampilan lunak membantu mengoptimalkan penerapan kemampuan tersebut melalui komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan manajemen diri yang baik. Tanpa keterampilan lunak, keterampilan keras seringkali tidak dapat dimanfaatkan secara optimal karena keberhasilan dalam pendidikan dan

³⁰ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 125-131

pekerjaan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknis tetapi juga oleh kemampuan berinteraksi, beradaptasi, dan berkolaborasi. Oleh karena itu, mengintegrasikan keduanya merupakan kunci untuk mencapai kinerja yang optimal dan berkelanjutan.³¹

B. Film

1. Pengertian dan Fungsi Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1990), film didefinisikan sebagai selaput tipis terbuat dari seluloid yang digunakan sebagai media untuk menampung gambar negatif (yang akan dicetak menjadi foto) atau gambar positif (yang ditayangkan di bioskop). Selain itu, film juga didefinisikan sebagai lakon atau cerita dengan gambar bergerak (moving pictures). Lebih lanjut, Ibrahim menjelaskan bahwa film merupakan bagian dari sistem komunikasi yang penting, karena digunakan oleh individu dan kelompok untuk menyampaikan dan menerima pesan.

³¹ Jadul R. Pauz, Mint HR. Aditama. *Pengembangan Hard Skill Dan Soft Skill: Implementasi Ragam Keterampilan Dan Pelatihan Dasar Dalam Pendidikan Formal*. hal 14-15.

Dengan kata lain, film memiliki fungsi komunikasi yang strategis dalam menyampaikan informasi, nilai, dan ideologi kepada khalayak.³²

Sedangkan pendapat lainnya menyebutkan Film merupakan rangkaian gambar yang bergerak dan tersusun secara berurutan sehingga membentuk suatu cerita. Dalam konteks lain, film juga sering disebut sebagai *movie* atau *video*. Media film memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya sebagai sarana komunikasi yang efektif. Di antaranya, film mampu membangkitkan reaksi emosional yang mendalam dari penontonnya. Selain itu, film memiliki kemampuan menyajikan perbandingan visual secara langsung dan jelas. Film juga dapat menyampaikan pesan tanpa batasan geografis karena mampu menjangkau berbagai kalangan penonton. Tak

³² Muhammad Ali Mursid Alfathoni, Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal: 2.

hanya itu, film berpotensi untuk memotivasi penontonnya agar melakukan perubahan perilaku atau pola pikir.³³

Pada saat ini, perfilman telah banyak digemari oleh masyarakat luas mulai dari anak-anak hingga lansia, yang dimana ini mendorong para pembuat film dalam menyampaikan pesan secara menarik agar dapat memikat perhatian para penonton. Oleh karena itu, film memiliki beberapa fungsi utama yaitu edukatif, informatif, dan menghibur sehingga dapat mempengaruhi cara pandang dalam mengartikan suatu film.³⁴

2. Jenis-Jenis Film

Film diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan kriteria dan regulasi tertentu. Masing-masing kategori film memiliki peran dan tujuan yang spesifik sesuai dengan konteksnya. Adapun jenis-jenis film diantaranya:

³³ Lenny Apriliany, "Peran Media Film dalam Pembelajaran sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 15–16 (2021), hal: 191–192.

³⁴ Ilma Sakinaah Tamsil, *Cinematography* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2025), hal 18

a. Film Dokumenter (*Dokumentary Films*)

Film dokumenter merupakan salah satu bentuk film yang menyajikan realitas secara faktual melalui berbagai pendekatan. Film ini dibuat dengan beragam tujuan, namun secara umum berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, media edukasi, serta alat propaganda bagi individu maupun kelompok tertentu.

Dalam perkembangan perfilman global saat ini, film dokumenter telah menjadi tren tersendiri. Para crew dokumenter memiliki ruang untuk bereksperimen dan menggali pengetahuan baru selama proses produksinya. Selain itu, produksi film dokumenter juga memberikan peluang ekonomi yang menjanjikan.

Banyak perusahaan atau lembaga penyiaran yang memperoleh manfaat besar dari penyajian film jenis ini. Contohnya adalah stasiun televisi seperti *National Geographic*, *Animal Planet*, dan *Discovery Channel*, yang secara konsisten menayangkan film-film dokumenter bertema alam, kebudayaan, dan teknologi.

b. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Film cerita pendek umumnya memiliki durasi maksimal 60 menit. Di kalangan tertentu, jenis film ini digunakan sebagai sarana eksplorasi dan menjadi langkah awal untuk memahami berbagai aspek dalam dunia perfilman sebelum beranjak ke pembuatan film cerita panjang. Produksi film pendek sering dijadikan media latihan, khususnya oleh mahasiswa jurusan film atau individu dan komunitas yang memiliki minat terhadap dunia sinema. Selain itu, ada pula pihak yang secara khusus memproduksi film cerita pendek untuk kebutuhan tayangan televisi.

c. Film Cerita Panjang (*FeatureLength Films*)

Film cerita panjang adalah jenis film yang umumnya diputar di bioskop dan ditujukan untuk konsumsi publik sebagai bentuk hiburan atau tontonan umum. Film ini memiliki durasi lebih dari 60 menit, dengan panjang rata-rata sekitar 100 hingga 120 menit. Film-film produksi Amerika Serikat termasuk dalam

kategori ini. Beberapa film tertentu, khususnya film kolosal, bahkan memiliki durasi yang mencapai sekitar 180 menit, seperti halnya film-film produksi India yang dikenal dengan kekayaan unsur musik dan nyanyiannya.

d. Film Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)

Jenis film ini dibuat untuk tujuan khusus, seperti memperkenalkan profil suatu perusahaan kepada masyarakat luas. Contohnya adalah program “Usaha Anda” yang pernah ditayangkan di SCTV. Selain itu, film semacam ini juga kerap dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam presentasi yang dilakukan oleh perusahaan atau kelompok tertentu.

e. Film Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Film jenis ini dibuat dengan tujuan utama untuk menyebarluaskan informasi, baik mengenai suatu produk (iklan produk) maupun mengenai pesan sosial (iklan layanan masyarakat). Iklan produk umumnya menampilkan produk secara langsung dan jelas melalui

rangsangan audio-visual yang menjelaskan karakteristik produk tersebut secara eksplisit. Sebaliknya, iklan layanan masyarakat lebih menonjolkan kepedulian produsen terhadap isu-isu sosial tertentu yang diangkat sebagai tema, sehingga keberadaan produk dalam iklan tersebut ditampilkan secara tidak langsung atau implisit.

f. Film Program Televisi (*TV Programme*)

Jenis film ini ditujukan sebagai bagian dari program tayangan televisi dan umumnya diproduksi langsung oleh stasiun televisi atau melalui kerja sama dengan rumah produksi (PH). Secara garis besar, program televisi terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu film cerita dan film non-cerita. Film cerita mencakup dua bentuk, yakni fiksi dan nonfiksi. Film fiksi biasanya mencakup produksi serial seperti sinetron dan film televisi (FTV), sedangkan film nonfiksi meliputi dokumenter, film edukatif, profil

tokoh atau institusi, kuis, serta program berita dan sejenisnya.

g. Film Video Clip (*Music Video*)

Video klip merupakan bentuk film pendek yang digunakan oleh produser musik sebagai sarana promosi lagu melalui media televisi. Durasi video klip umumnya mengikuti panjang lagu yang dibawakan, sehingga relatif singkat. Jenis film ini pertama kali dipopulerkan oleh MTV pada tahun 1981. Di Indonesia, video klip mengalami perkembangan pesat seiring dengan bertambahnya jumlah stasiun televisi, bahkan beberapa rumah produksi secara khusus fokus memproduksi video klip sebagai genre tersendiri dalam industri kreatif.³⁵

3. Tahapan Pembuatan Film dan Keterampilan *Soft skill* serta *Hard skill* yang Diperlukan

Dalam pembuatan film, apa pun jenis atau genrenya, prosesnya selalu melewati tiga tahapan utama, yaitu pra-

³⁵ Teguh Imanto, “Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar,” Jurnal Komunikologi, 4, no. 1 (2007), hal: 32.

produksi, produksi, dan pasca-produksi. Ketiga tahap ini saling berkaitan satu sama lain dan memiliki peran yang sama pentingnya. Pada setiap tahapan pembuatan film, tidak hanya kemampuan *hard skill* yang dibutuhkan, tetapi juga *soft skill* yang menunjang kelancaran proses produksi. Adapun penjelasan dari ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut;

a. Pra Produksi

Langkah awal dalam proses pembuatan film mencakup sejumlah persiapan penting guna memastikan isi cerita dan proses produksinya menjadi lebih menarik dan terarah, adapun proses-prosesnya dibagi menjadi sebagai berikut: ³⁶

1) Ide

Sebuah film berawal dari sebuah ide. Bahkan dari ide yang paling sederhana sekalipun, kita dapat

³⁶³⁶ Rizki Budhi Suhara, *Produksi Film Dokumenter* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2018). hal: 13-19.

mengembangkan sebuah karya menarik yang mampu menarik banyak penonton.

2) Riset

Untuk memperkuat ide dan membuatnya lebih menarik, langkah selanjutnya adalah melakukan riset. Tujuannya adalah memperkuat ide tersebut dengan data dan fakta yang relevan. Hal ini krusial karena penonton film masa kini cenderung lebih kritis. Proses riset dapat dilakukan dengan pendekatan kualitatif atau fenomenologis.

3) Skrip

Setelah proses riset selesai, langkah selanjutnya adalah menerjemahkannya ke dalam naskah agar cerita film yang akan diproduksi dapat dipahami oleh orang lain. Naskah ini biasanya disusun dalam bentuk deskripsi dan sinopsis. Jika sinopsis dianggap sesuai untuk difilmkan, langkah selanjutnya adalah menulis treatment, yaitu deskripsi sinopsis yang lebih detail.

Setelah treatment selesai, skenario ditulis untuk menjadi panduan teknis produksi film.

4) Rapat Produksi

Setelah naskah selesai, langkah selanjutnya adalah mengadakan rapat produksi. Rapat ini bertujuan untuk membentuk tim kerja yang akan terlibat dalam proses pembuatan film. Rapat ini akan menentukan anggaran produksi dan kru yang terlibat dalam realisasi film.

5) *Casting* dan Latihan

Casting dilakukan untuk menentukan aktor atau aktris yang akan memerankan karakter dalam film. Proses ini biasanya diumumkan secara terbuka. Proses seleksi dilakukan dalam dua tahap. Pertama, *casting* director akan memilih aktor potensial yang telah direkrut oleh talent coordinator. Talent coordinator memilih kandidat berdasarkan naskah dan arahan dari sutradara dan *casting* director. Aktor potensial ini umumnya bersumber dari agensi model

atau *talent agency* yang memenuhi kriteria untuk peran tersebut.

Kedua, selama proses casting, calon aktor yang dianggap memenuhi kriteria akan diserahkan kepada direktur *casting* untuk diseleksi lebih lanjut. Direktur casting akan memberikan daftar kandidat yang dianggap paling sesuai berdasarkan penilaian mereka. Dalam pengajuan ini, direktur *casting* juga diwajibkan untuk mencantumkan hasil evaluasi beserta alasan pemilihannya. Hal ini penting untuk mencegah kolusi. Idealnya, direktur *casting* adalah seseorang dengan latar belakang yang kuat di bidang psikologi atau sosiologi, karena kepekaan mereka terhadap karakter sangat penting untuk menyelaraskan calon aktor dengan tuntutan skenario dan hasil riset mereka.

Latihan dilakukan oleh para aktor sesuai peran masing-masing di bawah arahan asisten sutradara. Selama proses ini, *blocking* (gerakan), ekspresi

wajah, dan bahasa tubuh para aktor disesuaikan untuk mencerminkan visi sutradara. Asisten sutradara juga bertugas memberikan arahan tentang peningkatan yang diperlukan, termasuk membangun kepercayaan diri dan suasana hati para aktor. Tujuannya adalah untuk memastikan semuanya berjalan lancar selama syuting. Pada tahap akhir latihan, sutradara fotografi dan sutradara seni juga dilibatkan. Saat para aktor berlatih blocking, sutradara fotografi dapat menentukan gerakan dan sudut kamera terbaik untuk setiap adegan.

5). *Hunting* Lokasi

Setelah lokasi atau latar film ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan survei lokasi. Selama proses pencarian lokasi, berbagai risiko seperti akomodasi, transportasi, dan keamanan perlu dipertimbangkan. Lokasi yang dipilih berdasarkan naskah harus benar-benar sesuai dan tidak menimbulkan kesulitan selama proses produksi. Jika

anggaran produksi terbatas, lokasi yang dipilih sebaiknya tidak terlalu jauh atau membutuhkan biaya yang signifikan. Selama tahap praproduksi ini, sutradara biasanya tidak terlibat sepenuhnya, tetapi ia harus cepat memahami naskah dan informasi pendukung lainnya seperti lokasi, pemilihan pemain, dan yang terpenting, mengoordinasikan seluruh kru produksi untuk mencapai pemahaman yang utuh tentang film tersebut.

b. Produksi

Dalam proses produksi, beberapa elemen penting menjadi fokus utama, antara lain pencahayaan, penempatan dan pergerakan aktor (*blocking*), serta teknik pengambilan gambar, yang mencakup sudut dan pergerakan kamera. Ketiga aspek ini sangat menentukan kualitas visual produksi yang dihasilkan. Untuk memperdalam pemahaman Anda tentang tahapan-tahapan ini, tersedia berbagai referensi. Selain itu, pembuatan animasi atau *motion graphic* juga termasuk dalam fase

produksi, karena bertujuan untuk menghasilkan materi visual (*footage*) yang nantinya akan dirangkai dan disunting dalam tahap pascaproduksi.³⁷ Adapun tahapan-tahapan produksi film diantaranya;

1. Manajemen Lapangan

Manajemen lapangan merupakan bagian krusial dari kelancaran produksi film. Tanggung jawab utamanya adalah memastikan semua aktivitas di lokasi syuting berjalan lancar, efisien, dan sesuai rencana. Beberapa aspek manajemen lapangan meliputi:

a. Manajemen Lokasi

Ini mencakup pengelolaan izin lokasi, menjaga keamanan selama syuting, dan memastikan keselamatan seluruh tim produksi.

b. Koordinasi Bakat

³⁷ Ricky W. Putra, Ahmad Thabathaba'i S., *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi* (Jakarta: Penerbit, 2022), hal: 45.

Ini mencakup pengelolaan kebutuhan bakat, seperti kostum, tata rias, dan ketepatan waktu sesuai jadwal.

c. Manajemen Waktu

Ini mencakup pengelolaan jadwal kerja, memastikan efisiensi waktu, dan mengoordinasikan kebutuhan perlengkapan dan peralatan selama proses produksi.

d. Koordinasi Kru

Ini mencakup pengelolaan pembagian tugas dan komunikasi antar anggota kru agar setiap orang dapat bekerja secara harmonis dan efektif.

Selain aspek teknis, sikap kerja juga krusial.

Kesabaran, pengertian, dan kerja sama adalah kunci keberhasilan produksi. Disarankan untuk berdoa dan melakukan pengarahan sebelum memulai proses syuting guna menyatukan semangat, visi, dan sikap kerja tim. Hindari kehilangan kendali emosi selama pembuatan film,

terutama karena prosesnya sering kali berlangsung dalam tekanan waktu terbatas.

2. Kegiatan *Shooting*

Tahap *shooting* merupakan inti dari proses produksi, di mana keterampilan sutradara, DOP (*Director of Photography*), dan kru sangat berperan dalam menentukan hasil akhir. Kualitas visual yang maksimal hanya dapat dicapai melalui penguasaan kamera dan pencahayaan (*lighting*) yang baik. Untuk itu, penting memahami teknik-teknik *shooting* yang efektif sesuai kondisi lokasi.

a. *Shooting Outdoor*

Shooting di luar ruangan umumnya lebih hemat biaya, namun sangat dipengaruhi oleh kondisi cuaca. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan:

- 1). Cahaya matahari: Memahami karakter cahaya (keras/lembut)

untuk penyesuaian pencahayaan.

2). *Reflector*: Penggunaan reflector berwarna silver atau gold

untuk mengatur pantulan cahaya.

3). Hujan buatan: Untuk menciptakan efek cuaca tertentu saat

dibutuhkan.

4). Pengaturan kamera: Meliputi iris, speed, white balance, dan fokus.

5). *Crowd control*: Mengelola massa atau pemain tambahan

(ekstra) di lokasi syuting.

b. *Shooting Indoor*

Shooting di dalam ruangan lebih mudah dikontrol, tetapi memerlukan peralatan yang memadai. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

1). *Lighting* sederhana: Menyesuaikan pencahayaan sesuai

kebutuhan adegan.

2). *Filter*: Penggunaan *filter* untuk menciptakan efek visual

tertentu.

3). *Make-up*: Disesuaikan dengan jenis pencahayaan agar tampilan talent tetap maksimal.

4). Pemilihan *background*: Penting untuk mendukung suasana visual.

5). Monitor: Untuk melihat hasil pengambilan gambar secara langsung.

c. Visual Efek (VFX)

Untuk menambah daya tarik visual, beberapa efek sederhana yang bisa digunakan antara lain:

1). *Reverse motion*: Gerakan mundur untuk efek dramatis atau

lucu.

2). *Fast motion*: Pergerakan cepat dengan lipsync tetap normal.

3). *Slow motion*: Gerakan lambat dengan sinkronisasi bibir tetap.

4). *Chroma key (blue/green screen)*: Mengganti latar belakang

menggunakan teknik layar berwarna.

3. Desain Latar

Konstruksi latar adalah penciptaan latar untuk mendukung proses syuting. Latar tidak selalu berupa struktur dekoratif, melainkan menciptakan suasana spasial yang selaras dengan alur cerita. Tujuannya adalah untuk memperkuat latar peristiwa agar cerita tersampaikan dengan lebih menarik dan meyakinkan.

4. Sistem Suara

Untuk menghasilkan suara yang jernih, diperlukan mikrofon yang sesuai dan berkualitas tinggi. Mikrofon yang digunakan harus portabel,

sensitif terhadap sumber suara, dan mampu meredam kebisingan, baik di dalam maupun di luar ruangan.

5. Pencahayaan

Pencahayaan dalam produksi film sangat menentukan kualitas visual yang dihasilkan. Layaknya fotografi, film dapat diibaratkan seni melukis dengan cahaya. Tanpa pencahayaan yang memadai, kamera tidak akan mampu menangkap gambar secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan keseimbangan antara *highlight* (area terang) dan *shade* (area gelap) agar kontras tidak berlebihan. Misalnya, jika latar belakang lebih terang daripada subjek, reflektor dapat digunakan untuk menyeimbangkan cahaya. Reflektor ini dapat dibuat sendiri menggunakan *styrofoam* atau aluminium foil yang direkatkan pada karton atau tripleks. Pengaturan pencahayaan juga harus disesuaikan dengan kemampuan kamera, karena pencahayaan yang kurang dapat menyebabkan

gambar buram atau noise. Selain itu, pengaturan *white balance* juga penting untuk memastikan warna yang terekam memenuhi standar dan tampak alami, karena warna putih mengandung seluruh spektrum warna cahaya.

1. Desain kostum

Memainkan peran krusial dalam mendukung alur cerita, karena pakaian para aktor harus disesuaikan dengan konteks adegan. Dalam produksi, pengambilan gambar tidak selalu dilakukan secara berurutan, melainkan berdasarkan efisiensi lokasi. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi dan merekam kostum setiap aktor guna menghindari perbedaan antar adegan yang seharusnya berurutan. Untuk mencegah kesalahan, para aktor biasanya difoto menggunakan kamera digital sebelum syuting, sehingga memungkinkan reproduksi rambut, riasan, kostum, dan aksesoris yang akurat pada pengambilan gambar selanjutnya.

2. Tata rias

Dalam produksi film didasarkan pada persyaratan naskah dan dimaksudkan untuk mendukung karakter, bukan sekadar mempercantik atau memperindah penampilan. Tata rias tidak hanya diterapkan pada wajah, tetapi juga seluruh tubuh bila diperlukan. Manipulasi sangat penting dalam teknik tata rias, misalnya, untuk menciptakan penampilan karakter yang tampak tua, sakit, jahat, atau baik. Semua elemen ini harus disesuaikan dengan kebutuhan cerita dan mempertimbangkan efek visual yang akan dihasilkannya saat ditangkap kamera.³⁸

c. Pasca Produksi

1. Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar terjadi selama tahap penyuntingan nonlinier, yaitu pemindahan materi audiovisual dari kaset digital ke *hard drive* komputer.

³⁸ Ezriani Ezriani, Rici Riansyah, Tulus Setiawan, *Media Penyiaran Televisi dan Film* (Bandung: CV. Gita Lentera, 2024), hal: 112-115.

Proses ini mengakibatkan materi yang sedang disunting tersimpan dalam berkas digital. Hal ini berbeda dengan sistem penyuntingan linier, di mana pencatatan, atau perekaman, gambar terjadi langsung selama penyuntingan.

2. Pencatatan

Pencatatan gambar adalah proses menyusun daftar detail gambar yang diambil, mencatat kode waktu untuk setiap adegan, dan informasi tentang lokasi penyimpanan gambar, termasuk nomor kaset dan nama berkas. Proses ini memudahkan pengeditan selanjutnya.

3. Penyuntingan Gambar

Penyuntingan merupakan tahap kunci dalam proses produksi. Pada tahap ini, semua rekaman yang dikumpulkan selama produksi dikompilasi, dipilih, dan dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh, yaitu produk akhir.

4. Penyuntingan Suara

Penyuntingan suara melibatkan sinkronisasi audio dengan gambar dan peningkatan suasana melalui penggunaan musik pengiring. Jika diperlukan, efek suara juga ditambahkan untuk meningkatkan suasana yang diinginkan untuk adegan tertentu.³⁹

C. Sinopsis Film *Sabisa Diri* dan *Tun Saro*

a. Sinopsis Film *Sabisa Diri*

Film ini menceritakan tentang seorang anak bernama Nadin yang hidupnya diwarnai oleh konflik dikeluarganya dan tekanan dikuliahnya. Keluarganya Terusik oleh pertengkaran tentang ekonomi, menciptakan suasana yang penuh ketegangan di rumah. Sementara itu di kampus ia merasa tertekan dengan tuntutan akademik yang tinggi dari dosen pembimbingnya. Bagai rembulan di Tengah badai, berjuang keras untuk tidak tenggelam. Ia menemukan

³⁹ Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing* (Jakarta: Kencana, 2017), hal 15-16

kenyamanan didalam *senja*,, dimana setiap *senja* menjadi jalan pelarian dari kenyataan yang pahit. Suatu hari nadin bertemu dengan teman masa kecilnya yaitu Bara dan ia mendapatkan dukungan emosionalnya. Nadin menemukan kekuatan untuk bangkit dari keadaan sulitnya. Melalui persahabatan lama yang muncul Kembali, ia belajar bahwa terkadang, Langkah pertama menuju pemulihan adalah berbagai beban dengan orang lain. Dengan semangat dan tekadnya, nadin berhasil mengubah tekanan menjadi motivasi. Ia belajar menghadapi tantangan dan mengejar apa yang ia inginkan dengan jalannya sendiri.⁴⁰

b. Sinopsis Film Tun Saro

Tiga sahabat yang tinggal di kos-kosan sederhana sedang mengalami kesusahan. Mereka tidak memiliki uang untuk membayar kos-kosan sehingga mereka terancam diusir oleh ibu kos. Mereka mencari jalan

⁴⁰ Wawancara dengan Aisyah Primadanti Selaku Penulis Naskah Film *Sabisa Diri*, Pada Tanggal 8 Oktober 2025.

keluar untuk mencari uang, namun malah membuat masalah mereka bertambah.⁴¹



⁴¹ Wawancara dengan Yulfia Anggraini selaku Penulis Naskah Film *Sabisa Diri*, Pada Tanggal 8 Oktober 2025.