

PERANCANGAN PENATAAN KAMERA FILM FIKSI TENTANG PENDIDIKAN
KARAKTER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA YANG MENERAPKAN
SISTEM FULL DAY SCHOOL DI KOTA BANDUNG

DESIGNING CAMERA ARRANGEMENT FOR FILM FICTION ABOUT CHARACTER
EDUCATION IN JUNIOR HIGH SCHOOLS THAT IMPLEMENTING THE FULL DAY
SCHOOL SYSTEM IN BANDUNG CITY

Khairunnisa Ardhi S¹, Yoga Sudarisman, MA. ²

¹. Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

². Dosen Pembimbing S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹khairunnisardhi@gmail.com, ²sudarisman@live.com,

Abstrak:

Savitri, Khairunnisa Ardhi. 2018. Perancangan Penataan Kamera Film Pendek Tentang Pendidikan Karakter Di Sekolah Menengah Pertama yang Menerapkan Sistem Full Day School di Kota Bandung. Tugas Akhir. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Bandung.

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia, karena dengan pendidikan seseorang dapat mencapai kehidupan yang lebih layak, mempunyai wawasan yang luas dan membentuk pribadi manusia. Namun proses pendidikan di Indonesia saat ini masih belum berhasil membangun pendidikan karakter pada anak. Maka dari itu, pemerintah mengeluarkan Permendikbud No.23 tahun 2017 tentang Hari Kerja. Peraturan itu berisi tentang penerapan lima hari sekolah dengan delapan jam waktu belajar per hari atau full day school. Menurut KPAI, kebijakan sistem full day school ini berpotensi melanggar hak dasar anak karena menghabiskan waktu dengan durasi panjang di sekolah justru dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Seperti yang kita ketahui, karakteristik remaja sendiri didominasi oleh emosi yang masih labil dan rasa ingin diakui oleh kelompoknya. Sedangkan remaja yang duduk dibangku SMP, terlebih yang sudah menerapkan sistem full day school, umumnya menghabiskan waktu sekitar 7-9 jam sehari di sekolah. Tidak mengheran jika pengaruh lingkungan sekolah terhadap perkembangan psikologi remaja dapat berpengaruh besar dalam membentuk karakter remaja. Itulah mengapa, pendidikan karakter sangat perlu diterapkan di sekolah sedini mungkin. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Dengan cara metode studi kasus, perancang dapat mengamati kasus yang sebenarnya terjadi dari sudut pandang pemerintah yang mengeluarkan sistem, dinas pendidikan yang menyampaikan sistem, dan sekolah yang menerapkan sistem. Film merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan yang cukup mudah diterima berbagai kalangan, termasuk remaja. Perancang berperan sebagai D.O.P atau penata kamera harus mampu membangkitkan emosi khalayak sasaran lewat perancangan konsep dan teknik penataan kamera.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Remaja, Konsep dan Teknik Penata Kamera

Abstract:

Savitri, Khairunnisa Ardhi. 2018. *Designing Camera Arrangement for Film Fiction About Character Education in Junior High Schools that Implementing the Full Day School System in Bandung City. Thesis. Visual Communication Design. Creative Industry Faculty. Telkom University. Bandung.*

Along Education is the most important things for human being. With education, people could've more decent life, had more keen insight, and shape the person's personality. But the process of education in

Indonesia is still couldn't built character education on student. Therefore, the government issued Permendikbud No.23 on early 2017 about "Hari Kerja". The regulation covers the application of five school days with eight hours duration of study per day or 'Full Day School'. According to KPAI, Full Day School system policy is infringe the basic rights of children because spending time with a long duration at school can actually disrupting student's development growth. As we know, the true nature of adolescent are still unstable and having an urge to be recognized by the group of their age. Whereas teenagers whose in junior high schools, especially who have implemented a full day school system, generally spend around 7-9 hours a day at school. It weren't astounding us anymore that the influence of the school environment on the development of adolescent psychology can have a major influence in shaping their character. That's why, character education really needs to be applied in school as early as possible. The method used in this study is qualitative research with case study methods. With the case studies, the designer can observe the actual case that occurs from many different point of view, such as of the government that issues the system, the education service that delivers the system, and the school that implements the system. The film is a media to convey messages that are quite easily accepted by various people, including teenagers. The designer as D.O.P must be able to arouse the emotions of the target audience through the design of concepts and techniques of camera arrangement

Keywords: *Character Education, Adolescent, Camera Arrangement Concepts and Techniques*

1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia, karena dengan pendidikan seseorang dapat mencapai kehidupan yang lebih layak, mempunyai wawasan yang luas dan membentuk pribadi manusia. Namun proses pendidikan selama ini ternyata belum berhasil membangun karakter. Pemerintah Indonesia sudah berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan berbagai kebijakan yang dibuat. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy pada wawancaranya dengan Kompas.com mengatakan bahwa merujuk arahan Presiden Joko Widodo yang menginginkan sistem pendidikan dapat memperkuat pendidikan karakter dan pengetahuan umum peserta didik di sekolah. Dari arahan tersebut, Kemendikbud kemudian mengeluarkan Permendikbud No.23 tahun 2017 tentang Hari Kerja. Peraturan itu berisi tentang penerapan lima hari sekolah dengan delapan jam waktu belajar per hari atau full day school. Pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP), pendidikan karakter bagi siswa terpenuhi sebanyak 60 persen dan pengetahuan umum sebanyak 40 persen. Harapan dari penerapan sistem full day school ini, kata Muhadjir, para siswa secara perlahan dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif dan kegiatan kontraproduktif, seperti penyalahgunaan narkoba, tawuran, dan sebagainya. (Facrudin: 2017 – Kompas).

Menurut Ketua Bidang Pendidikan SMP Kota Bandung Hadi Hadiana (2017), sekitar 85% Sekolah Menengah Pertama di Bandung telah memberlakukan sistem full day school pada sekolahnya baik negeri maupun swasta. Pemerintah pun hanya memberikan fasilitas berupa sistem full day school dimana tiap sekolah baik negeri maupun swasta tidak diwajibkan untuk menerapkan sistem tersebut. Menurutnya sekolah disarankan untuk berdiskusi terlebih dahulu dengan orang tua siswa untuk penerapan sistem full day school pada sekolahnya masing-masing. Pemerintah juga menghimbau kepada sekolah-sekolah yang menerapkan sistem full day school untuk pemberian PR, kalau bisa diselesaikan di sekolah agar tidak memberatkan siswanya. (Wawancara: Dinas Pendidikan Kota Bandung, 2017).

Sedangkan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang memiliki mandat pengawasan penyelenggaraan perlindungan anak menilai, kebijakan full day school berpotensi melanggar hak dasar anak. Menurut Asrorun Niam, Ketua KPAI, menyatakan masing-masing siswa memiliki kondisi yang berbeda-beda. Bagi sebagian anak, menghabiskan waktu dengan durasi panjang di sekolah justru dapat mengganggu tumbuh kembang anak karena anak tidak bisa disamaratakan. KPAI melihat yang perlu dikembangkan adalah menjaga keterpaduan antara lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat agar berjalan sinergis dalam mendukung terwujud tujuan pendidikan. Anak-anak butuh interaksi dengan teman sebaya di sekolah, teman di lingkungan tempat tinggal, dan dengan keluarga di rumah. Dengan kebijakan full day

school, intensitas pertemuan anak dan orang tua juga pasti akan berkurang, dan ini bisa mengganggu pemenuhan hak dasar anak. Karena itu, KPAI meminta Mendikbud untuk mencabut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2017 dan mengevaluasi kebijakan pendidikan yang tidak ramah bagi anak. Memanjangkan waktu sekolah tanpa disertai pewujudan lingkungan yang ramah anak, justru akan memperbesar potensi terjadi kekerasan terhadap anak. (Setyawan: 2017 – KPAI)

Berdasarkan data dari kuisioner yang penulis sebar, dari 250 responsi, 71,4% siswa tidak menyukai sistem sekolah full day. Alasannya mulai dari melelahkan karena mengurangi intensitas waktu istirahat, masih banyaknya tugas dan PR yang diberikan sekolah, juga mengganggu psikologis siswa seperti merasa stress dan jenuh. Kejenuhan dalam full day school dapat menimbulkan kenakalan remaja SMP di Kota Bandung. Kejenuhan itu, pada sebagian siswa, membuat mereka berani mencoba hal-hal baru. Bahkan beberapa diantaranya melampiaskan kejenuhan dengan cara melakukan kenakalan atau penyimpangan baik di rumah, di sekolah, maupun dilingkungan sekitar.

Dengan menerapkan pendidikan karakter pada sistem sekolah tentunya sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik. Dikutip oleh Drs. Dharma Kesuma, M.Pd., dkk, dalam bukunya Pendidikan karakter, tujuan pendidikan karakter adalah mengkoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku anak yang negatif menjadi positif (Kesuma, dkk, 2011: 5-10). Inilah mengapa pendidikan karakter sangat perlu diterapkan di sekolah sedini mungkin khususnya untuk remaja SMP. Pergolakan emosi yang terjadi pada remaja tidak dapat dipisahkan dari bermacam pengaruh, baik itu lingkungan tempat tinggal, keluarga, sekolah dan teman-teman sebaya serta aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan remaja yang duduk dibangku SMP, terlebih yang sudah menerapkan sistem full day school, umumnya menghabiskan waktu sekitar 8-9 jam sehari di sekolahnya. Tidak mengheran jika pengaruh lingkungan sekolah terhadap perkembangan psikologi remaja dapat berpengaruh besar dalam membentuk karakter remaja.

Maka dari itu, remaja pada usia sekolah khususnya SMP, membutuhkan rangsangan motivasi melalui media yang dapat mempengaruhi mereka. Film merupakan media menyampaikan pesan yang cukup mudah diterima berbagai kalangan, termasuk remaja. Menurut Teguh (2017: 9-10) film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat cultural education atau pendidikan budaya. Posisi film dalam bidang pendidikan adalah sebagai media edukatif. Sejauh ini, film fiksi dalam negeri yang mengangkat kejadian pendidikan karakter di sekolah tergolong jarang. Kebanyakan film tentang remaja yang diangkat bergenre romansa atau mengangkat tema perjuangan dalam persaingan olahraga.

Dalam pembuatan sebuah film pendek tentunya memiliki struktur/kru inti diantaranya sutradara, Director of Photography (D.o.P), dan editor. Director of Photography (D.O.P) atau penata kamera merupakan salah satu peran yang penting dalam pembuatan film. D.O.P adalah pengarah imaji visual pada film yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. (Ariatama, dkk, 2008:75-76). Peran seorang penata kamera sangat berpengaruh pada sebuah karya film. Komposisi gambar dan pencahayaan berperan sangat penting dalam mempengaruhi visualisasi dramatisasi dari cerita. Komposisi merupakan cara yang dipilih oleh seorang penata kamera untuk meletakkan objek gambar agar tampak menarik, menonjol, dan untuk membantu sutradara agar mampu mendukung alur cerita. Sedangkan pencahayaan dapat membangkitkan dan mempengaruhi emosi penonton. Dalam film fiksi, penata kamera harus mampu membangkitkan emosi khalayak sasaran lewat perancangan penataan kamera.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk merancang teknik penataan kamera pada film fiksi sebagai media pembelajaran tentang pendidikan karakter siswa di sekolah yang menerapkan sistem full day school. Perancangan penataan kamera dengan cara menampilkan komposisi dan pencahayaan yang disesuaikan dengan dramatisasi dari cerita.

Identifikasi Masalah

Analisis masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah di atas, yaitu permasalahan yang dihadapi dalam sistem sekolah full day saat ini adalah:

1. Kebijakan sistem full day school berpotensi melanggar hak dasar anak,
2. Menghabiskan waktu dengan durasi panjang di sekolah justru dapat mengganggu tumbuh kembang anak karena anak tidak bisa disamaratakan,
3. Pendidikan karakter sangat perlu diterapkan di sekolah sedini mungkin khususnya untuk remaja SMP,
4. Remaja pada usia sekolah khususnya SMP, membutuhkan rangsangan motivasi melalui media yang dapat mempengaruhi mereka
5. Film fiksi dalam negeri yang mengangkat kejadian pendidikan karakter di sekolah tergolong jarang
6. Dalam film fiksi, penata kamera harus mampu membangkitkan emosi khalayak sasar lewat perancangan penataan kamera.

Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan. Mengacu pada latar belakang dan masalah yang ada, terdapat dua tujuan yaitu :

- Untuk memahami perancangan konsep penataan kamera pada film fiksi tentang pendidikan karakter di sekolah yang menerapkan sistem full day school
- Untuk memahami penerapan teknik penataan kamera dalam film fiksi tentang pendidikan karakter di sekolah yang menerapkan sistem full day school dapat membangkitkan emosi khalayak sasar

Manfaat penelitian adalah apa yang didapat atas jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan. Mengacu pada latar belakang dan masalah yang ada, terdapat dua manfaat, yaitu :

Manfaat untuk Penulis

- Penulis mendapat pengalaman dalam memperluas wawasan dan menerapkan materi serta teori yang telah diberikan selama perkuliahan
- Penulis dapat membantu mengetahui bagaimana merancang konsep dan teknik penataan kamera yang cocok sehingga di pahami dengan mudah sesuai dengan target sasaran.

Manfaat untuk Masyarakat

- Perancangan ini dapat menjadi salah satu media hiburan yang memberikan wawasan bagi penontonnya.
- Menambah pengetahuan dengan gambaran yang dapat menumbuhkan kepekaan akan karakteristik dan pergaulan remaja, pendidikan karakter, dan juga pengetahuan tentang bagaimana menangani kenakalan remaja.

Metode Penelitian

Dalam melakukan perancangan ini, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian. Tipe penelitian yang digunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Penelitian kualitatif menurut Creswell, merupakan prosedur yang mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis datanya, dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda (Creswell, 2017: 245). Sedangkan metode studi kasus adalah rancangan penelitian yang dilakukan penulis dengan mengangkat kasus-kasus yang terjadi disekitar lingkungan objek penelitian. Berikut beberapa metode pengumpulan data yang dipilih dalam perancangan ini:

Perancang menggunakan cara pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1. Wawancara

Pada proses pengumpulan data dengan cara wawancara, penulis beserta tim melakukan wawancara dengan pihak yang terkait Kepala Bidang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama dari Dinas Pendidikan Kota Bandung, Wakil Kepala bagian Kesiswaan dan Kurikulum SMP Swasta Pasundan 3 Kota Bandung, dan Psikolog Anak, Ibu Dewi Widayanti, S.Psi., Psi.

2. Observasi

Metode Observasi yang kami lakukan dengan mengamati isu yang beredar pada masyarakat dengan terjun secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung dengan datang ke sekolah-sekolah SMP di Bandung dan tidak langsung dengan pencarian di internet dalam media sosial yang mengeluhkan sistem sekolah ini. Dalam pengamatan langsung, penulis mengobservasi ke 3 objek yang bersangkutan yaitu: Lokasi (SMP yang bersangkutan), Pelaku (Siswa SMP), Aktivitas (aktivitas keseharian).

3. Studi Literatur

Untuk pencarian data dengan mengumpulkan data yang akurat dengan studi pustaka.

- Pustaka

Penulis mencari beberapa referensi dari buku menurut ahli yang bersangkutan dan berkaitan dengan fenomena yang diangkat seperti buku mengenai teori Pendidikan Karakter, Psikologi Remaja, Film sebagai Media Belajar, Research Design, dan juga Sinematografi-Videografi. Penulis juga mencari beberapa referensi dari artikel media online yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat seperti artikel pada Website kompas.com "Full Day School" Tak Berarti Belajar Sehari di Sekolah, Ini Penjelasan Mendikbud', Website resmi Komisi Perlindungan Anak pada artikel 'KPAI Desak Mendikbud Cabut Permendikbud Soal Sekolah Full Day'

- Visual

Dalam pembuatan film diperlukan beberapa film yang memiliki kesamaan dari segi tema, konsep, dan pengayaan film yang dibuat. Lewat studi visual ini dapat membantu penulis dalam perancangan konsep cerita dengan menganalisis tiga karya sejenis.

Analisis Data

Berdasarkan dari data yang penulis dapat, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah analisis data. Menurut Stake (Creswell, 1998:63), terdapat empat bentuk analisis data dalam penelitian studi kasus, yaitu: (1) pengumpulan kategori, peneliti mencari suatu kumpulan dari contoh-contoh data; (2) interpretasi langsung, peneliti studi kasus melihat pada satu contoh serta menarik makna darinya tanpa mencari banyak contoh.; (3) peneliti membentuk pola dan mencari kesepadanan antar dua atau lebih teori.; (4) Peneliti mengembangkan generalisasi naturalistik melalui analisa data, generalisasi ini diambil melalui orang-orang yang dapat belajar dari suatu kasus, apakah kasus mereka sendiri atau menerapkannya pada sebuah populasi kasus.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis mengambil salah satu bentuk analisis data. Analisis data yang penulis pilih yaitu interpretasi langsung, peneliti studi kasus melihat pada satu contoh serta menarik makna darinya tanpa mencari banyak contoh. Ada beberapa tahap dalam analisis yaitu:

- Analisis Objek

Penulis menganalisis objek yang di dapat dari hasil pengumpulan data, yaitu melalui observasi, studi literatur, dan rekaman suara hasil wawancara.

- Analisis Visual

Analisis visual dilakukan tidak selamanya menganalisis sebuah film, tapi bisa dilakukan dengan cara menganalisis sebuah video, iklan, poster atau karya lainnya. Pada perancangan ini penulis melakukan analisis visual dengan menganalisis tiga karya sejenis, yaitu "*AH BOY*", "*PLSE GO*", dan "*Diary of a Wimpy Kid*"

2. Dasar Pemikiran

2.1. Penyimpangan Perilaku Remaja Akibat Sistem Sekolah Fullday

Secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Remaja cenderung mempelajari lingkungannya dengan menguji langsung tanpa bantuan orang dewasa karena sudah merasa sama dengan orang dewasa. Sedangkan dengan penerapan sistem sekolah Full Day, remaja menghabiskan waktu sekitar 8 jam di sekolah. Hal ini dapat membuat lingkungan sekolah menjadi faktor yang berpengaruh besar dalam membentuk perilaku dan perkembangan psikologi remaja tersebut termasuk dalam kemungkinan terjadinya penyimpangan perilaku pada remaja. Perilaku menyimpang adalah hal yang cukup relatif. Perilaku menyimpang tergantung dari ketentuan hukum negara dan norma yang berlaku di masyarakat yang bersangkutan.

2.1.1 Sistem Full Day School

Pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan mutu pendidikan dengan membuat berbagai perubahan dan perbaikan kebijakan sistem sekolah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy pada wawancaranya dengan Kompas.com mengatakan bahwa merujuk arahan Presiden Joko Widodo yang menginginkan sistem pendidikan dapat memperkuat pendidikan karakter peserta didik di sekolah. Guna memenuhi arahan Presiden untuk menekankan pendidikan karakter di sekolah, Kemendikbud mengeluarkan Permendikbud No.23 tahun 2017 tentang Hari Kerja. Peraturan itu berisi tentang penerapan lima hari sekolah dengan delapan jam waktu belajar per hari atau full day school. Namun, full day school ini bukan berarti para siswa belajar selama sehari penuh di sekolah. Program ini memastikan siswa dapat mengikuti kegiatan-kegiatan penanaman pendidikan karakter, misalnya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Lingkungan sekolah harus memiliki suasana yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran formal sampai dengan setengah hari, selanjutnya dapat diisi dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Menerapkan pendidikan karakter pada sistem sekolah tentunya sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik. Dikutip oleh Drs. Dharma Kesuma, M.Pd., dkk, dalam bukunya Pendidikan karakter, Menurut Ratna Megawangi (2004:95), pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Drs. Dharma Kesuma, M.Pd., dkk, juga menyebutkan tujuan pendidikan karakter adalah mengkoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku anak yang negatif menjadi positif. (Kesuma, dkk, 2011: 5-10)

2.1.2 Psikologi Remaja

Secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Tetapi remaja juga masih dalam usia yang masih ingin bermain dan mempelajari lingkungannya. Untuk mempelajari keingintahuannya, kebanyakan dari anak SMP langsung mempraktekkan untuk memuaskan rasa penasarannya (Wawancara dengan psikiater anak, Ibu Dewi Widayanti, S.Psi., Psi.,) Namun bedanya dengan anak-anak, remaja cenderung mempelajari lingkungannya dengan menguji langsung tanpa bantuan orang dewasa karena sudah merasa sama dengan orang dewasa. Sedangkan remaja yang duduk dibangku SMP, terlebih yang sudah menerapkan sistem full day school, umumnya menghabiskan waktu sekitar 8-9 jam sehari di sekolahnya. Tidak mengheran jika pengaruh lingkungan sekolah terhadap perkembangan psikologi remaja dapat berpengaruh besar dalam membentuk perilaku remaja tersebut.

2.1.3 Pendidikan Karakter pada Perilaku Remaja

Interaksi anak didik dengan lingkungan memiliki makna yang luas, makna lingkungan bukan saja kelas dalam artian ruang kelas beserta artifact di dalam kelas tersebut. Lingkungan anak dalam konteks pendidikan karakter dipahami sebagai segala sesuatu yang terlihat, terdengar, terpikir, dan dirasakan oleh anak. Pembelajaran dalam pendidikan karakter penulis didefinisikan Dharma Kesuma dan kawan-kawannya sebagai pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan/dirujuk pada suatu nilai. Pengembangan perilaku adalah proses adaptasi perilaku anak terhadap situasi dan kondisi baru yang dihadapi berdasarkan pengalaman anak. (Kesuma, dkk, 2011: 107-110)

Perilaku menyimpang merupakan pendidikan karakter yang kurang sesuai didapat anak. Namun pendidikan karakter juga hal yang cukup relative karena tergantung dari ketentuan hukum negara dan norma yang berlaku di masyarakat yang bersangkutan. Perilaku menyimpang ditentukan oleh norma agama, etika, peraturan sekolah dan keluarga yang berlaku di dalam masyarakat. Kenakalan dibatasi pengertiannya pada tingkah laku yang jika dilakukan oleh orang dewasa disebut sebagai kejahatan. Diluar itu, penyimpangan-penyimpangan lainnya akan disebut perilaku menyimpang saja (Sarwono, 1989: 253). Lingkungan sekitar berpengaruh besar dalam pembentukan perilaku dan karakter remaja. Yang mana dalam penerapan sistem full day school di SMP membuat lingkungan sekolah menjadi lingkungan yang berperan paling besar dalam kemungkinan-kemungkinan terjadinya pembentukan karakter pada remaja.

2.2. Penata Kamera Film Fiksi

Film adalah karya seni yang berfungsi sebagai media penyampaian pesan atau informasi dalam segala bidang dalam kehidupan seperti budaya, pendidikan, sosial, kesehatan, hingga fantasi. Untuk membentuk sebuah film, secara umum unsur naratif dan unsur sinematik merupakan unsur yang saling berkesinambungan satu sama lain. Jenis-jenis film yang masing-masing memiliki perbedaan dan kegunaan tersendiri dibagi menjadi 3 jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental. Sedangkan dalam durasi, film dikategorikan menjadi 3 yaitu film cerita pendek, film cerita panjang, dan film-film jenis lainnya (seperti iklan, program televisi, video klip, dan profil perusahaan).

2.2.1 Film

Film adalah kumpulan dari gambar-gambar bergerak yang berisi sebuah cerita, dialog dan penokohan yang berfungsi sebagai media penyampaian pesan atau informasi dalam segala bidang dalam kehidupan seperti budaya, pendidikan, sosial, kesehatan, hingga fantasi. Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat pendidikan budaya. Posisi film dalam bidang pendidikan adalah sebagai media edukatif (Trianto: 2013: 1). Meski pada awalnya film diperlakukan sebagai media hiburan, namun pada perkembangannya film juga kerap digunakan sebagai media propaganda, alat penerangan, bahkan pendidikan. Film dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan-gagasan penting yang disampaikan kepada masyarakat berbentuk tontonan. Meski berupa tontonan, film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi yang menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Film menjadi sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan lain-lain

2.2.2 Penata Kamera Film

Director of Photography (D.O.P) atau penata kamera adalah orang yang bertanggung jawab pada kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. Peran penata kamera sangat berpengaruh dalam proses pembuatan film, karena penata kamera dituntut untuk memahami proses produksi mulai dari komposisi gambar hingga pengaturan cahaya. Komposisi merupakan cara yang dipilih oleh seorang penata kamera untuk meletakkan objek gambar agar tampak menarik, menonjol, dan untuk membantu sutradara agar mampu mendukung alur cerita. Sedangkan pencahayaan dapat membangkitkan dan mempengaruhi

emosi penonton. Sudut pandang ini juga memberi kesan kepada penonton seolah-olah penonton tersebut merasakan emosi dari karakter yang tersalurkan jelas pada setiap adegan dalam cerita.

2.2.3 Sinematografi Film Fiksi

Sinematografi bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, dengan merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau informasi atau mengomunikasikan ide tertentu (Nugroho, 2014:11). Dalam sinematografi, hal utama dalam berkomunikasi adalah unsur visual. Sinematografi sangat memperhatikan seberapa gambar itu ditampilkan, iramanya sebagai keseluruhan dalam berkomunikasi secara nonverbal. Walaupun unsur-unsur lain seperti kualitas cerita, editing, ilustrasi musik, efek suara dan dialog dapat memperkuat nilai sebuah film, namun unsur penting seperti visualnya yang buruk tentu akan mempengaruhi nilai secara keseluruhan. Beberapa pengetahuan yang mutlak harus dikuasai juru kamera, di antaranya tentang komposisi, pengetahuan arah gambar, ukuran shot, serta pergerakan gambar, dan seluruh motivasinya. Pada perancangan film fiksi ini, penulis hanya memfokuskan kepada 2 point yaitu komposisi dan pencahayaan

2.3. Studi Kasus

Dalam pembuatan maupun penyampaian karyanya diperlukan pendekatan terhadap khalayak sasar. Khalayak sasar adalah orang banyak yang nantinya akan menonton atau menikmati karya yang dibuat. Sebuah film tentunya memerlukan khalayak sasar untuk menikmati, mengambil pesan yang disampaikan dari film yang dibuat, dan sebagai penilai juga pemberi masukan yang membangun untuk penulis. Dalam pembuatan maupun penyampaian karya penulis menggunakan pendekatan studi kasus. Di latar belakang dari kasus-kasus yang terjadi, baik pernah dialami, maupun yang hanya terlihat oleh khalayak sasar agar dapat menjadi pelajaran. Khalayak sasar yang dituju penulis adalah remaja di usia sekolah seperti anak-anak SMP. Sedangkan karakteristik remaja sendiri didominasi oleh emosi yang masih labil dan rasa ingin diakui oleh kelompoknya. Pengembangan perilaku adalah proses adaptasi perilaku anak terhadap situasi dan kondisi baru yang dihadapi berdasarkan pengalaman anak (Kesuma, dkk, 2011: 107-110).

Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi (pengamatan, wawancara, dokumen dan berbagai laporan). Tujuan dari studi kasus adalah untuk memahami isu, problem, atau keprihatinan yang spesifik (dalam kasus ini, kejenuhan akibat full day school). Pemilihan pendekatan untuk analisis data dalam studi kasus melibatkan analisis terhadap unit-unit dalam kasus (misal, murid, sekolah, lingkungan sekolah). Strategi analisis data melalui deskripsi dan tema dari kasus (Creswell, 2015: 135-146).

3. Pembahasan

3.1 Data Objek

Penulis melakukan beberapa metode dalam pencarian data yang valid pada objek yang bersangkutan. Pertama penulis dan teman-teman melakukan wawancara ke Dinas Pendidikan Kota Bandung mengenai sistem Full Day School. Selanjutnya penulis mewawancarai pihak sekolah SMP Pasundan 3 yang menerapkan sistem 'semi Full Day School'. Lalu kami melakukan wawancara dengan Psikolog Anak untuk mengetahui karakteristik anak remaja dibantu dengan studi literatur dari beberapa buku mengenai Psikolog Remaja karya Sarlito Sarwono dan Pendidikan Karakter karya Drs. Dharma Kesuma, M.Pd., dkk. Setelah itu barulah kami melakukan observasi ke beberapa sekolah yang berada di daerah Bandung dan sekitarnya. Penulis belum observasi secara mendetail sehari-hari berada di sekolah, namun penulis sudah sempat beberapa kali observasi ke beberapa sekolah ketika jam pulang sekolah. Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan terlihat bahwa teori psikologi perkembangan yang penulis pakai memiliki hubungan dengan kenyataan yang penulis lihat di lapangan.

3.2 Data Khalayak Sasar

Berikut adalah data khalayak sasar untuk perancangan film fiksi Tugas Akhir penulis

a. Geografis

Film ini memang dikhususkan untuk siswa-siswi SMP di wilayah Kota Bandung. Tidak hanya untuk wilayah Kota Bandung, semua pun bisa menonton film ini sebagai media pembelajaran untuk siswa begitu juga orang tua siswa.

b. Demografis

Usia : Remaja pada usia sekolah yang umumnya berusia 12-18 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pendidikan : SMP
Status Sosial : Penduduk biasa

c. Psikografis

Remaja yang penasaran untuk memperbaiki diri, kurang termotivasi untuk bangkit, dan remaja yang menghadapi kecemasan sosial seperti merasa tertekan akibat sekolah karena merasa sistem sekolah membuat mereka lelah.

3.2 Konsep Perancangan

Dalam perancangan dan produksi sebuah film, tentunya diperlukan konsep yang matang. Konsep adalah tujuan dasar yang ingin disampaikan oleh seorang pembuat film untuk khalayak sasaran. Untuk menyampaikan konsep tersebut, penulis membuatnya melalui, konsep kreatif, strategi kreatif, dan konsep visual. Pada saat pembuatan karya hal-hal yang ada pada saat pra produksi, produksi, hingga pasca produksi akan berpatok pada data yang ada pada konsep perancangan. Rencana dan tahapan yang telah disesuaikan pada perancangan ini akan dikembangkan pada saat proses produksi nantinya. Khususnya dalam pembuatan film fiksi, penulis harus bisa menyampaikan pesan sebagai media pembelajaran dalam film dengan durasi singkat. Perancang sebagai penata kamera merancang konsep film ini sebagai media pembelajaran melalui pengayaan film realis yang ringan. Pengayaan film realis dimaksudkan untuk membangkitkan emosi khalayak sasaran yang ditujukan untuk anak-anak sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dari pendekatan inilah yang menjadi ide besar dalam perancangan karya film fiksi dengan genre drama keluarga. Dalam perancangan film fiksi ini, penulis mengambil teknik komposisi dan pencahayaan yang dinamis agar mampu mewakili tensi dramatik dari perjuangan seorang remaja SMP dalam memecahkan masalahnya akibat konflik yang dibuat oleh tokoh utama dengan sahabatnya sendiri.

3.2.1 Konsep Pesan (Ide Besar)

Dalam perancangan film pendek ini, penulis akan memvisualisasikan hasil dari kerjasama dengan konsep sutradara. Dari tema besar dan keyword yang sudah di dapat sebelumnya, ide besar yang diangkat adalah tentang menyampaikan pentingnya pendidikan karakter dan peran orang tua maupun guru terhadap perkembangan karakter dan psikologi anak. Agar pesan yang ingin disampaikan bisa tersampaikan, penulis melakukan pendekatan realis melalui dunia anak SMP yang masih mengalami masa peralihan dari kekanak-kanakan ke masa remaja. Dari pendekatan inilah yang menjadi ide besar dalam perancangan karya film fiksi dengan genre drama keluarga. Dalam perancangan film fiksi ini, penulis mengambil teknik komposisi dan pencahayaan yang dinamis agar mampu mewakili tensi dramatik dari perjuangan seorang remaja SMP dalam memecahkan masalahnya akibat konflik yang dibuat oleh tokoh utama dengan sahabatnya sendiri kepada khalayak sasaran.

3.2.2 Konsep Visual

Dalam perancangan film pendek ini, penulis akan memvisualisasikan hasil dari kerjasama dengan konsep sutradara. Dari tema besar dan keyword yang sudah di dapat sebelumnya, ide besar yang diangkat adalah tentang menyampaikan pentingnya pendidikan karakter dan peran orang tua maupun guru terhadap perkembangan karakter dan psikologi anak. Agar pesan yang ingin disampaikan bisa tersampaikan, penulis melakukan pendekatan realis melalui dunia anak SMP yang masih mengalami masa peralihan dari kekanak-kanakan ke masa remaja. Dari pendekatan inilah yang menjadi ide besar dalam perancangan karya film fiksi dengan genre drama keluarga. Dalam perancangan film fiksi ini, penulis mengambil teknik komposisi dan pencahayaan yang dinamis agar mampu mewakili tensi dramatik dari perjuangan seorang remaja SMP dalam memecahkan masalahnya akibat konflik yang dibuat oleh tokoh utama dengan sahabatnya sendiri kepada khalayak sasaran.

3.2.3 Strategi Kreatif

Berikut adalah uraian tentang strategi kreatif mengenai komposisi, pencahayaan, pendekatan visual, dan sudut pandang yang penulis gunakan pada perancangan film fiksi ini, yaitu:

a. Komposisi

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol, dan bisa mendukung alur cerita. Dengan komposisi, sinematografer bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek tertentu dalam gambar. Komposisi sangat penting untuk mengarahkan mata penonton atau titik perhatian penonton pada objek-objek yang dikehendaki. Dalam pembuatan film ini, penulis selaku penata kamera menata komposisi untuk memperkuat unsur dramatik pada setiap gerakan atau dialog yang dilakukan oleh pemain agar perhatian penonton sesuai dengan yang diinginkan penata kamera. Para pemain serta beberapa objek akan ditata pada wilayah setting, dan gerakan para pemain.

b. Pencahayaan

Lighting atau pencahayaan adalah komponen utama dan mempunyai peran yang sangat penting di dalam produksi sebuah film atau video.

Dengan pengaturan cahaya yang tepat, kita bisa memberi efek positif dan negatif terhadap sebuah objek yang kita shot. Dalam perancangan film ini, penulis memilih pencahayaan dinamis dan tidak berlebihan namun tetap dapat mendukung tensi dramatik yang diinginkan.

c. Pendekatan Visual

Pendekatan visual melalui pengayaan film realis dengan pergerakan kamera dinamis yang mengacu pada aktivitas atau kehidupan remaja sehari-hari di sekolah, bertujuan untuk mempermudah penonton merasakan berbagai latar belakang karakter dalam memahami cerita dan pesan yang terdapat dalam film.

d. Sudut Pandang

Tampilan pada film ini yang akan disajikan adalah suasana dan keseharian murid-murid sekolah SMPN 13 Bandung. Dimana film ini menceritakan dari sudut pandang seorang remaja bernama Adnan sebagai tokoh utama yang mengalami konflik dengan sahabatnya akibat kesalahpahaman yang ditimbulkan oleh karakter utama sendiri. Perancang mengambil sudut pandang objektif, yang mana kamera menjadi point of view cerita. Artinya penonton melihat semua elemen visual yang sutradara berikan dalam filmnya. Ini bertujuan agar penonton menjadi pihak yang serba tahu dan penonton dapat merasakan konflik-konflik yang dialami oleh tokoh utama yang terjadi pada film ini

3.2.4 Hasil Perancangan

Hasil perancangan adalah output dari konsep perancangan yang telah dibuat sebelumnya berupa media utama dan media pendukung. Media utama berisi karya film yang telah dibuat beserta pemaparan unsur sinematik tiap scene-nya. Sedangkan media pendukung adalah poster, trailer, artbook, dan merchandise.

4. Kesimpulan

Film "Ngosis" mengikuti konsep yang sudah dipilih sesuai dengan 3 referensi film sejenis. Dimana menggunakan konsep pengayaan film realis yang ringan agar penonton dapat merasakan konflik yang dialami oleh tokoh utama seakan-akan nyata. Sesuai dengan kategori untuk usia remaja dan mengikuti aktivitas dan kebiasaan yang remaja lakukan di sekolah. Pembawaan dalam film ini ringan, tidak untuk serius tetapi penonton juga terhibur dan terbawa suasana saat menonton. Film ini didukung dengan pencahayaan yang dinamis mengikuti tensi alur cerita dan komposisi kamera.

Teknik penataan kamera dalam film "Ngosis" ini menggunakan teknik komposisi dan pencahayaan yang dinamis agar mampu mewakili tensi dramatik dari perjuangan seorang remaja SMP dalam memecahkan masalahnya akibat konflik yang dibuat oleh tokoh utama dengan sahabatnya sendiri kepada khalayak sasaran. Penggunaan komposisi yang tepat dapat membuat perhatian penonton terfokus pada objek yang dikehendaki terlihat menonjol dan bisa mendukung alur cerita. Sedangkan penggunaan dan penempatan pencahayaan yang

dinamis dan tidak berlebihan dapat membangun kesan yang lebih natural agar penonton merasa terbawa emosinya masuk ke film sehingga pesan yang disampaikan dapat tersalurkan dengan sesuai.

Film "Ngosis" dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa/siswi disekolah melalui peng gayaan realis dan teknik penataan kamera yang dinamis. Menyampaikan pesan kepada remaja dengan penggambaran realis yang ringan agar mudah dipahami saat menonton. Diperjelas dengan pencahayaan yang dinamis untuk mengangkat suasana per adegan. Juga menggunakan komposisi yang ringan agar perhatian penonton terfokus pada objek yang ingin ditonjolkan di dalam film ini.

5. Saran

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan pendekatan studi kasus dalam mengumpulkan informasi dari masalah full day school yang beredar di kalangan masyarakat dari berbagai sudut pandang. Namun, karena waktu terbatas, jadi hanya beberapa informasi yang di dapat. Mungkin kepada mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian mengenai sistem Full Day School, bisa meneliti lebih dalam lagi dan menggunakan waktu yang sebaik-baiknya dalam meneliti sistem Full Day School untuk menentukan akar masalah.

Selain itu, penulis juga menyarankan agar mahasiswa yang akan melakukan tugas akhir khususnya dalam hal penelitian dan perancangan mengenai sistem Full Day School, dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai referensi. Sehingga tugas akhir selanjutnya dapat lebih mengeksplorasi kembali kekurangan-kekurangan yang ada dalam perancangan ini agar dapat membuat penelitian dan perancangan yang lebih baik dari yang sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Ariatama, Agni. Arda Muhlisiun. 2008. Job Description Pekerja Film. Jakarta: FFTV IKJ
- Creswell, John W. 2015. Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Edisi Empat).
- Effendy, Heru. 2014. Mari Membuat Film. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Ruang Kehidupan.
- Kesuma, Dharma. 2011. Pendidikan karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah, Bandung: Rosdakarya Offset
- Nugroho, Sarwo. 2014. Teknik Dasar Videografi. Yogyakarta: ANDI
- Pratista, Himawan. 2017. Memahami Film edisi 2. Yogyakarta: Montase Press.
- Sarwono, Sarlito. 2012. Psikologi Remaja. Raja Grafindo Persada.
- Semedhi, Bambang. 2011. Sinematografi-Videografi: Suatu Pengantar. Bogor: Ghalia Indonesia
- Trianton, Teguh. 2013. Film Sebagai Media Belajar. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widjaja, Christianto. 2008. Kamera Video Editing. Tangerang
- Fachrudin. 2016. "Full Day School" Tak Berarti Belajar Sehari di Sekolah, Ini Penjelasan Mendikbud. [Online] Tersedia: <http://nasional.kompas.com/read/2016/08/09/08530471/.full.day.school.tak.berarti.belajar.seharian.di.sekolah.ini.penjelasan.mendikbud>
- Setyawan. 2017. Ketua KPAI Minta Mendikbud Dicabut Full Day School. [Online] Tersedia: <http://www.kpai.go.id/berita/ketua-kpai-minta-mendikbud-dicabut-full-dayschool>