



**PERAN KOMUNITAS TBM SANGKANPARAN BAGI
SISWA SMKN 1 KARANGGAYAM DALAM MATA
PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO
VIDEO TAHUN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh
Ahmad Wahidin
NIM 1102414046

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jum'at

Tanggal : 07 Februari 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan

Pembimbing



Dra. Istyarini, M.Pd.

NIP. 19591122 198503 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019" karya:

Nama : Ahmad Wahidin

NIM : 1102414046

Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari



Semarang,

Sekretaris

A handwritten signature of Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si
NIP. 197907272006041002

Pengaji I

Edi Subkhan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198109032015041001

Pengaji II

Drs. Wardi, M.Pd.
NIP. 196003181987031002

Pengaji III

Dra. Istyarini, M.Pd.
NIP. 195911221985032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan karya ini.

Semarang,

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Wahidin

NIM. 1102414046

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- “*(not) everybody can make (good) film*” – Penulis
- “Mimpi-mimpi hanya akan terwujud, jika kita optimis dan jika kita percaya diri.” Joko Widodo

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Bapak, Mama, Adikku. Terimakasih telah memberikan kasih saying dan semangat kepadaku. Aku sangat menyayangi kalian.
- Almamater tercinta, Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Wahidin, Ahmad. 2020. *Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019.* Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Istyarini, M.Pd.

Kata Kunci: Multimedia, Audio dan Video, Komunitas, *Outdoor Learning*.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk pendidikan lain yang sederajat. SMK mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki dunia industri atau dunia kerja. Selain kebutuhan dunia kerja, pendidikan SMK juga menyesuaikan dengan permintaan masyarakat dan pasar. Salah satu program keahlian yang ada di SMK adalah program keahlian multimedia, dimana pada program keahlian multimedia, siswa dibekali ilmu-ilmu yang berkaitan dengan multimedia, seperti desain grafis, fotografi, videografi, animasi dan lain sebagainya. Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan merupakan salah satu komunitas yang bergerak di bidang multimedia, memberikan program-proram pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa SMK terutama jurusan multimedia. Pelatihan yang diberikan tidak semuanya soft skill, namun juga diberikan bimbingan yang diajarkan di dalam suatu pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang meliputi Ketua Komunitas sekaligus pemateri dan Anggota Komunitas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tahapan analisis deskriptif interpretatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa Peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat dikatakan cukup besar. Dimana siswa anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendapat pengetahuan lebih dalam bidang audio dan video dan mempermudah dalam menghadapi pembelajaran di sekolah. Komunitas Taman Belajar Multimedia juga mengadopsi konsep pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Learning*). Adapun yang menjadi kendala dalam komunitas Taman Belajar Multimedia adalah keterbatasan sarana dan prasarana, dikarenakan semua program pembelajaran di komunitas tidak dipungut biaya apapun.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019” dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Berkenaan dengan penyusunan skripsi ini, tentunya melibatkan berbagai pihak. Dengan tidak mengurangi rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan maupun penyajian skripsi ini, kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang senantiasa memberikan layanan terbaik kepada seluruh mahasiswa Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai Rc., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan terbaik kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Yuli Utanto S.Pd.,M.Si., selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun skripsi.
4. Dra. Istyarini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan refleksi pengetahuan, dorongan dan motivasi untuk menuntaskan skripsi.

5. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan di lingkungan Universitas Negeri Semarang khususnya Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis.
6. Bapak Suraji, Ibu Warijem selaku kedua orang tua dan adik saya Nurul Musthofa dan Triana Nur Aini yang senantiasa memberikan motivasi dan doa terbaik mereka.
7. Insan Indah Pribadi selaku ketua komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan atas izin penelitian yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis banyak menimba ilmu dan pengalaman baru.
8. Seluruh pengajar, anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan yang telah berkenan menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan Kos Paryono, Teknologi Pendidikan 2014, KKN Alt. 2B Desa Gedawang. Kalian luar biasa.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat segala keterbatasan, kemampuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang memerlukan.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Penegasan Istilah	8
BAB II KERANGKA TEORETIK	10
2.1 Deskripsi Teori	10
2.1.1 Sekolah Memengah Kejuruan	10
2.1.2 Kurikulum SMK Jurusan Multimedia	12
2.1.3 Kompetensi Teknik Pengolahan Audio dan Video	15
2.1.4 Pembelajaran Luar Kelas	20
2.1.5 Komunitas Belajar	24
2.1.6 Hasil Belajar	31
2.2 Penelitian Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Pendekatan Penelitian	39
3.2 Desain Penelitian	40
3.3 Fokus Penelitian	43
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data	46
3.6 Teknik Analisis Data	48
3.7 Teknik Keabsahan Data	51
BAB IV SETTING PENELITIAN	52
4.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	52
4.2 Struktur Organisasi	54
4.3 Timeline Setting Penelitian	54
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
5.1 Hasil Penelitian	57
5.1.1 Proses Pembelajaran pada Komunitas	57
5.1.2 Peran Komunitas	67
5.1.3 Hasil Belajar	71
5.2 Pembahasan	74
5.2.1 Proses Pembelajaran pada Komunitas	74
5.2.2 Peran Komunitas	78
5.2.3 Hasil Belajar	81
BAB VI PENUTUP	84
6.1 Simpulan	84
6.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan unsur proses belajar dan mengajar	31
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1 Alur Penelitian	43
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Komunitas TBM Sangkanparan	54
Gambar 5.1 Dokumentasi Kegiatan Pembuatan Film Dokumenter	63
Gambar 5.2 Dokumentasi Kegiatan Pembuatan Film Dokumenter (2)	63
Gambar 5.3 Dokumentasi Kegiatan Pemutaran Fim	64
Gambar 5.4 Dokumentasi Kegiatan Pemutaran Film (2).....	64
Gambar 5.5 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan	65
Gambar 5.6 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan (2)	65
Gambar 5.7 Dokumentasi Daya Karya	66
Gambar 5.8 Dokumentasi Daya Karya (2)	66
Gambar 5.9 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	68
Gambar 5.10 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran (2)	68
Gambar 5.11 Dokumentasi Kegiatan Praktek.....	69
Gambar 5.12 Dokumentasi Kegiatan Praktek (2)	69
Gambar 5.13 Dokumentasi Kegiatan Praktek (3)	71
Gambar 5.14 Dokumentasi Kegiatan Praktek (4)	71
Gambar 5.15 Dokumentasi Kejuaraan Lomba.....	73
Gambar 5.16 Dokumentasi Kejuaraan Lomba (2)	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek dan Sumber Data Penelitian	45
Tabel 4.1 <i>Timeline setting</i> wawancara	55
Tabel 4.2 <i>Setting</i> observasi partisipasi	56
Tabel 5.1 Proses Kegiatan Produksi Film	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	91
Lampiran 2 Pedoman Observasi dan Dokumentasi	92
Lampiran 3 Kode Teknik Pengumpulan Data	94
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	95
Lampiran 5 Hasil Penelitian.....	106
Lampiran 6 Hasil Observasi.....	107
Lampiran 7 Catatan Lapangan	109
Lampiran 8 Frekwensi Observasi	111
Lampiran 9 Frekwensi Wawancara.....	112
Lampiran 10 Transkrip Wawancara.....	113
Lampiran 11 Tabel Triangulasi Teknik	148
Lampiran 12 Tabel Triangulasi Sumber	153
Lampiran 13 Analisis Data	158
Lampiran 14 Profil Komunitas	172
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	181
Lampiran 16 SK Kementerian Komunitas Sangkanparan	183
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian	185
Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	186

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam perkembangan peradaban manusia. Indonesia sebagai negara berkembang sedang berupaya memajukan berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang berbunyi :

“Terwujudnya sistem Pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk pendidikan lain yang sederajat. SMK mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki dunia industri atau dunia kerja.

SMK memiliki banyak program keahlian, program keahlian tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Selain kebutuhan dunia kerja, pendidikan SMK juga menyesuaikan dengan permintaan masyarakat dan pasar. Salah satu program keahlian yang ada di SMK adalah program keahlian multimedia, dimana pada program keahlian multimedia, siswa dibekali ilmu-ilmu

yang berkaitan dengan multimedia, seperti desain grafis, fotografi, videografi, animasi, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran di SMK dikenal dengan adanya pembelajaran program produktif. Pembelajaran produktif merupakan pembelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja, kecakapan serta keterampilan di bidang tertentu, namun pembelajaran tersebut masih dirasa kurang cukup. Proses pembelajaran ini perlu diterapkan secara komprehensif agar memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal melalui pembelajaran di luar kelas, karena pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hanya akan memberikan konsep, bayangan, serta gambaran sementara untuk siswa (Mellvig & Nilsson, 2015).

Pendidikan di Indonesia sudah sangat berkembang, inovatif dan fleksibel. Hal ini yang mendasari bahwa dengan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia juga berpengaruh terhadap bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Saat ini sudah banyak konsep pembelajaran yang ada di Indonesia, tidak lagi hanya pembelajaran yang bersifat konvensional seperti pembelajaran di dalam kelas. Belajar itu sendiri merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada setiap manusia. Proses belajar sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Slameto (2003) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi

dengan lingkungannya. Untuk mendapatkan sesuatu seseorang harus melakukan usaha agar apa yang di inginkan dapat tercapai. Usaha tersebut dapat berupa kerja mandiri maupun kelompok dalam suatu interaksi. Silberman (2009) menambahkan bahwa belajar yang sesungguhnya tidak akan terjadi, tanpa ada kesempatan untuk berdiskusi, membuat pertanyaan, mempraktikan, bahkan mengajarkan pada orang lain.

Latar belakang masyarakat yang beragam mendorong terbentuknya sebuah wadah atau komunitas sebagai tempat untuk bertukar pikiran atau menjalankan sesuatu hal yang didasari dari kesamaan minat dan hobi. Komunitas sendiri merupakan kumpulan dari beberapa individu yang tergabung dalam suatu kelompok dengan maksud dan tujuan tertentu. Menurut Hermawan (2008) mengungkapkan bahwa komunitas merupakan sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan.

Komunitas terbentuk dari mulainya berkumpul bersama teman untuk bertukar pikiran, memiliki ketertarikan yang sama dan ikatan yang erat dari pertemanan tersebut mengenai hobi, sampai pada akhirnya dari kegiatan yang hanya berkumpul saja seiring dengan berjalannya waktu terbentuklah sebuah komunitas.

Komunitas menjadi salah satu sarana untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmat Muflikhul Huda (2017) dengan judul “Pengaruh Komunitas Rumah Desain KTP Unnes pada Mata Kuliah Pengembangan Media Grafis Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa KTP

Unnes Angkatan 2015” mengungkapkan bahwa peran komunitas cukup baik dalam peningkatan kemampuan siswa dimana siswa menjadi lebih termotivasi ketika menghadapi pembelajaran di sekolah, hal ini dikarenakan apa yang akan dipelajari di sekolah sudah didapatkan terlebih dahulu di komunitas. Selain itu juga kemampuan anggota komunitas menjadi berkembang dikarenakan setelah mendapat pembelajaran di sekolah mereka dapat mengembangkan lagi di komunitas.

Komunitas Taman Belajar Multimedia (TBM) Sangkanparan merupakan salah satu komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan *interest*. TBM Sangkanparan merupakan komunitas visual multimedia yang sudah lebih dari 10 tahun mewadahi orang-orang yang gemar terhadap dunia multimedia terutama tentang videografi. TBM Sangkanparan dibentuk sejak 2002, menurut Insan Indah Pribadi selaku ketua komunitas TBM Sangkanparan, alasan pembentukan komunitas ini adalah untuk membawa nuansa baru pada dunia desain di Indonesia, karena pada saat itu aliran-aliran desain di Indonesia masih mengadopsi gaya Eropa. Awal berdirinya, TBM Sangkanparan hanya fokus pada dunia desain dan sinematografi dan kurang dikenal oleh masyarakat, namun seiring dengan berjalannya waktu, saat ini TBM Sangkanparan sudah dikenal oleh masyarakat terutama siswa-siswi SMK Jurusan Multimedia yang ada di Karesidenan Banyumas.

TBM Sangkanparan selain sebagai sebuah komunitas visual multimedia juga sebagai tempat belajar bagi siswa-siswi SMK terutama jurusan yang berkaitan dengan teknologi dan informasi, salah satunya adalah pelajaran tentang Teknik

Penggolahan Audio dan Video. TBM Sangkanparan menjadi tempat pembelajaran alternatif di luar ruangan sebagai pendukung mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video di Sekolah. Mata pelajaran teknik audio dan video merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK jurusan Multimedia. Mata pelajaran ini berupa teori dan praktek, dengan prosentase yang lebih banyak ke teori yaitu 60%, dan praktek hanya 40%. Berdasarkan observasi awal ke beberapa siswa SMK menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran praktek yang hanya 40% dirasa sangat kurang, dengan sedikitnya prosentase praktek menyebabkan siswa sulit untuk memahaminya dan pada akhirnya informasi yang disampaikan ke siswa kurang optimal.

Hasil observasi awal ke beberapa siswa tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan analisis terkait peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video. Guna mendapatkan data yang optimal, penelitian akan difokuskan pada siswa SMK jurusan Multimedia di SMKN 1 Karanggayam yang sedang belajar di komunitas TBM Sangkanparan. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar yang belajar di komunitas TBM Sangkanparan adalah siswa-siswi SMK jurusan multimedia. Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Peran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video tahun 2018/2019”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan siswa dalam pengolahan audio dan video berbeda-beda antara siswa satu dengan lainnya.
- 2) Hasil belajar siswa dalam mendalami materi Teknik Pengolahan Audio dan Video sangat beragam.
- 3) Pembelajaran konvensional di sekolah masih kurang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, penelitian ini membatasi masalah yang berkaitan dengan: 1) Peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video. 2) Proses pembelajaran yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. 3) Hasil belajar siswa anggota komunitas TBM Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?
- 2) Bagaimana peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video?

- 3) Bagaimana hasil belajar anggota komunitas TBM Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan kegiatan yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.
- 2) Untuk mendeskripsikan peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.
- 3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk kajian lebih mendalam tentang ilmu Teknik Pengolahan Audio dan Video.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penguatan pemahaman kompetensi teknik audio dan video siswa SMK Negeri 1 Karanggayam Jurusan Multimedia.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi guru SMK dalam pembelajaran di sekolah dengan melibatkan sebuah komunitas.

1.7 Penegasan Istilah

1) Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang memiliki arti dasar *communis* yang artinya masyarakat, atau banyak orang. Dalam KBBI komunitas sendiri berarti kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu.

2) TBM (Taman Belajar Multimedia) Sangkanparan

TBM (Taman Belajar Multimedia) Sangkanparan merupakan salah satu komunitas visual multimedia di Cilacap, yang beralamat di Jl. Nusa Indah, RT.01/RW.06, Karangwuluh, Tritih Lor, Jeruklegi, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah 53252. TBM Sangkanparan mewadahi para pelajar berkarya diberbagai bidang kreatif, termasuk film. Para pelajar datang tidak hanya dari Cilacap tetapi juga dari berbagai daerah lain seperti Majenang, Kawunganten, Banjarnegara, Gombong, Kebumen, serta Pekalongan.

3) Teknik Audio dan Video

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar. Daryanto (2010) audio berasal dari kata *audible*, yang artinya suara yang dapat didengar secara wajar oleh telinga manusia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

5) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2009) mendefinisikan bahwa hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

BAB II

KERANGKA TEORITIK

2.1 Kerangka Teoretik

2.1.1 Sekolah Menengah Kejuruan

Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) adalah Pendidikan pada jenjang Pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan secara khusus menyiapkan siswanya untuk memasuki lapangan kerja atau siap untuk bekerja serta mengembangkan sikap profesional. Sekolah Menengah Kejuruan secara khusus menyiapkan dan menyelenggarakan program pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja, hal ini sesuai dengan PP No 29 tahun 1990.

Pengertian mengenai sekolah menengah kejuruan terdapat pada Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2008 pasal 1 ayat 21 yang menyatakan bahwa “Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang Pendidikan Menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs”. Sekolah menengah kejuruan melakukan proses belajar mengajar baik teori maupun praktik yang berlangsung di sekolah maupun di industri diharapkan dapat menghasilkan 9 sampai 10 lulusan yang berkualitas dan sesuai dengan

kebutuhan dunia kerja, dimana Sekolah Menengah Kejuruan mengutamakan pada penyiapan siswa agar siap untuk memasuki lapangan kerja.

Karakteristik Pendidikan Kejuruan menurut Djojonegoro (1998), adalah sebagai berikut: 1) Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja; 2) Pendidikan kejuruan didasarkan atas “*demand-driven*” yaitu kebutuhan dunia kerja; 3) Fokus isi Pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja; 4) Penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan siswa harus pada “*hands-on*” atau performa dalam dunia kerja; 5) Hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan kerjuruan; 6) Pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi; 7) Pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada “*learning by doing*” dan “*hands-on experience*”; 8) Pendidikan kejuruan memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik; 9) Pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar daripada pendidikan umum.

SMK merupakan pendidikan menengah dimana peserta didik dipersiapkan secara khusus untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan SMK dapat dijabarkan lebih lanjut menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum SMK adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan peserta didik agar dapat menjalani kehidupan secara layak; 2) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik; 3) Menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab; 4) Menyiapkan peserta didik agar memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia. 5) Menyiapkan peserta didik agar dapat

menerapkan dan memelihara hidup sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan, dan seni.

Sedangkan Tujuan khusus SMK, yaitu: 1) Menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati; 2) Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi, dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengembangkan diri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

2.1.2 Kurikulum SMK Jurusan Multimedia

2.1.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia berarti *multiple media* atau *a combination of media. The media can be still graphic and photograph, sound, motion, video, animation, and text items combined in a product whose purpose is communicate information in multiple ways* (Robert & Doering dalam Gogali, 2018). Sejalan dengan pengertian tersebut, menurut Rahmat (2006), multimedia juga bisa berarti sebagai informasi yang direpresentasikan melalui audio, video dan animasi selain media tradisional seperti teks, grafik/gambar.

Jurusan Multimedia merupakan salah satu jurusan yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jurusan Multimedia mempelajari hal-hal yang

berkaitan dengan lima unsur dalam multimedia, seperti desain grafis, fotografi, sinematografi, audio, video, animasi, multimedia interaktif, dan desain web.

Lima elemen utama multimedia menurut Vaughan (2011) adalah sebagai berikut :

1) Teks

Teks sudah lama digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi. Teks umumnya digunakan untuk merancang judul, menu, dan tombol. Teks merupakan cara yang cepat untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi.

2) Suara

Ada dua macam suara yang biasa digunakan di dalam multimedia, yaitu *Digital Audio* dan *MIDI (Musical Instrument Digital Interface)*.

3) Gambar

Ada dua jenis gambar yang dapat dihasilkan komputer, yaitu *Bitmap* yang berarti gambar tersebut terdiri atau terbentuk dari sebuah matriks yang terdiri dari titik-titik warna. Kedua, *Vector* yaitu gambar yang dihasilkan dari perhitungan koordinat carthesian oleh computer yang biasanya digunakan untuk menghasilkan bentuk garis, persegi, lingkaran, *oval*, dan *polygon*.

4) Video

Penggunaan video di dalam multimedia dapat menjadi sebuah media penyampaian pesan maupun informasi yang sangat efektif. Dalam sebuah proyek multimedia, penggunaan video dapat meningkatkan penyampaian

pesan kepada pengguna secara efektif dan pengguna akan lebih mengingat apa yang telah mereka saksikan.

5) Animasi

Pada dasarnya, animasi merupakan rangkaian gambar-gambar secara bergantian, hingga mata kita menangkap pergantian gambar-gambar sebagai sebuah pergerakan. Animasi merupakan sumber utama dari sebuah aksi multimedia yang dinamis di dalam sebuah multimedia.

2.1.2.2 Kurikulum SMK Multimedia

Kurikulum SMK/MAK dirancang dengan pandangan bahwa SMA/MA dan SMK/MAK pada dasarnya adalah pendidikan menengah, pembedanya hanya pada pengakomodasi minat peserta didik saat memasuki pendidikan menengah. Oleh karena itu, struktur umum SMK/MAK sama dengan struktur umum SMA/MA, yakni ada tiga kelompok Mata pelajaran: Kelompok A, B, dan C.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan Pasal 80 menyatakan bahwa: Pada SMK/MAK, Mata Pelajaran Kelompok Peminatan (C) terdiri atas: a. Kelompok Mata Pelajaran Dasar Bidang Keahlian (C1); b. Kelompok Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian (C2); c. Kelompok Mata Pelajaran Paket Keahlian (C3). Mata pelajaran serta KD pada kelompok C2 dan C3 ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia usaha dan industri.

Tabel 2.1: Daftar Mata Pelajaran Produktif Multimedia

Muatan Peminatan Kejuruan	Alokasi Waktu (3 tahun)
C1. Dasar Bidang Keahlian	
1. Simulasi dan Komunikasi digital	108
2. Fisika	108
3. Kimia	108
C2. Dasar Program Keahlian	
1. Sistem Komputer	72
2. Komputer dan Jaringan Dasar	108
3. Pemrograman Dasar	144
4. Dasar Desain Grafis	144
C3. Kompetensi Keahlian	
1. Desain Grafis Percetakan	432
2. Desain Media Interaktif	442
3. Teknik Animasi 2D & 3D	432
4. Teknik Pengolahan Audio dan Video	408
5. Produk Kreatif dan Kewirausahaan	350
Total	2856

2.1.3 Kompetensi Teknik Pengolahan Audio dan Video

2.1.3.1 Pengertian Audio dan Video

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar. Daryanto (2010) audio berasal dari kata *audible*, yang artinya suara yang dapat didengar secara wajar oleh telinga manusia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan

suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat; alat pandang dengar (KBBI, 2008).

Arsyad (2011) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Video merupakan salah satu elemen multimedia yang dapat menggambarkan setiap gambar menjadi suatu yang hidup. Sehingga dapat meyakinkan khalayak ramai agar tertarik ada video tersebut. Pada saat ini video digital telah mengantikan video analog dalam keperluan multimedia. Video digital merupakan bagian terpenting multimedia yang menarik, dan merupakan perangkat yang dapat membawa pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata.

Dari seluruh elemen multimedia yang ada, video menempati urutan performa yang tinggi pada perangkat komputer Anda dan membutuhkan tempat penyimpanan yang lebih besar dari elemen multimedia lainnya. Dalam perancangan video harus direncanakan dengan hati-hati dan digarap dengan baik sehingga dapat

meningkatkan penyajian yang lebih baik (contoh: Iklan di televisi akan lebih baik dibandingkan dengan papan iklan).

Cara suatu video bekerja adalah ketika suatu cahaya melewati sebuah objek melalui lensa kamera video, cahaya tersebut akan diubah menjadi sinyal elektronik dengan sensor khusus yang disebut *charge-coupled device* (CCD). Menurut Arifin (2015) Sinyal video dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: *Component Video*, *Composite Video*, dan *S-Video*.

1. Komponen Video (*Component Video*)

Sistem video yang tinggi, biasa digunakan untuk studio, menggunakan 3 sinyal video yang terpisah untuk gambar (*red*, *green*, dan *blue*). Hal ini disebut sebagai komponen video. Komponen video memiliki tiga kabel (dan konektor) yang menghubungkan kamera atau perangkat lain ke TV atau monitor. Sebagian besar sistem komputer menggunakan komponen video, dengan sinyal yang terpisah antara setiap sinyal warna (*Red*, *Green*, dan *Blue*). Komponen video membutuhkan lebih banyak *bandwidth* dan *synchronization* yang baik dari sinyal warna (*Red*, *Green*, dan *Blue*).

2. Komposit Video (*Composite Video*)

Dalam komposit video, warna *chrominance*, dan intensitas *luminance* sinyal digabung menjadi satu gelombang. *Chrominance* adalah gabungan dari dua komponen warna (I dan Q, atau U dan V), memiliki sinyal yang sama yang digunakan pada siaran TV berwarna.

3. S-Video

S-video digunakan sebagai perantara antar sinyal *luminance* dan *chrominance*. *S-Video* menyimpan *luminance* dan *chrominance* pada 2 jalur yang terpisah (Y/C) yang digunakan untuk meningkatkan kualitas gambar. Tujuan dari *S-Video* untuk mengirimkan informasi warna *chrominance* dan *luminance*, yang membantu melengkapi detail warna yang kurang pada sinyal televisi.

2.1.3.2 Kompetensi Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video

Pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Video berisikan sarana penciptaan sebuah pesan yang dikomunikasikan dalam bentuk audio dan video dan disajikan dalam mata pelajaran produktif multimedia. Teknik Pengolahan Audio Video menjadi pelajaran muatan program keahlian berdasarkan spektrum Pendidikan Menengah Kejuruan Tahun 2016 bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) SMK/MAK kompetensi keahlian Multimedia, Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video seperti yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video

Pengetahuan		Keterampilan	
3.1	Memahami alur proses produksi multimedia	4.1	Membuat alur proses produksi multimedia
3.2	Menerapkan prosedur pengoperasian kamera video	4.2	Dapat Mengoperasikan kamera video sesuai dengan prosedur
3.3	Menganalisis teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video)	4.3	Mampu Menerapkan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran

3.4	Menganalisis tata cahaya gambar bergerak (perekaman video)	(framing) dan sudut pandang (angle) kamera
3.5	Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video	4.4 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (perekaman video)
3.6	Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	4.5 Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video
3.7	Menganalisis manipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital	4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video
3.8	Menganalisis pengolahan audio untuk dipadukan dengan video	4.7 Memanipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital
3.9	Mengevaluasi produk audio visual	4.8 Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah
3.10	Mendiskusikan proses pembuatan video pendek	4.9 Membuat review produk audio visual
3.11	Menganalisis perekaman gambar bergerak (video) dengan kamera	4.10 Membuat alur proses video pendek (video profile, fiture dan video pendek lainnya)
3.12	Menganalisis perekaman suara narasi dengan perangkat perekam audio	4.11 Merekam gambar bergerak (video) menggunakan kamera
3.13	Menganalisis proses perbaikan kualitas data audio	4.12 Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah
3.14	Menganalisis pengolahan teks untuk dipadukan dengan video	4.13 Memperbaiki kualitas data audio
3.15	Menerapkan pengolahan efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus	4.14 Menggabungkan teks untuk dipadukan dengan video
3.16	Menganalisis video sesuai Naskah Produksi	4.15 Membuat efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus
3.17	Menganalisis proses pengemasan produksi video	4.16 Membuat video sesuai skenario
3.18	Mengevaluasi proses produksi video pendek	4.17 Membuat pengemasan produksi video
		4.18 Membuat laporan produksi video pendek

2.1.4 Pembelajaran Luar Kelas (*Outdoor Learning*)

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Luar Kelas

Pendidikan bukan hanya bagaimana cara untuk memperoleh pengetahuan. Namun, pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan serta perkembangan diri siswa. Proses pembelajaran di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir selalu mendapat perhatian terutama dalam hal model dan metode pembelajaran yang digunakan. Rutinitas proses belajar yang cenderung kaku dan baku, tidak lagi mengutamakan ide kreativitas setiap peserta didik karena semuanya harus terpola linear di dalam kelas. Metode pembelajaran konvensional masih banyak diterapkan di sekolah di Indonesia, siswa lebih diutamakan untuk menghafal persis seperti yang ada di buku, jika tidak sesuai dengan apa yang ada di buku, maka siswa dikatakan belum berhasil. Bahkan kalau bisa siswa hafal seluruhnya mulai dari titik hingga koma yang terdapat di materi ajar tersebut, jika tidak sama dalam buku maka dianggap salah (Husamah, 2013). Realitas inilah yang memunculkan pendekatan dan strategi pembelajaran baru yang dikenal dengan pembelajaran luar kelas. Karena pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar (Hamalik, 2001).

Pendidikan luar ruangan dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan setiap peserta didik. Menurut Yuliarto (dalam Husamah, 2013) kejemuhan pengembangan di dalam ruang turut memberikan dorongan berkembangnya konsep pendidikan di luar kelas. Pendidikan dalam ruang yang bersifat kaku dan formalitas dapat menimbulkan

kebosanan, termasuk juga kejemuhan terhadap rutinitas di sekolah. Mellvig (2015) menambahkan bahwa untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal, siswa perlu mempelajari secara langsung diluar ruangan kelas, sehingga konsep yang telah diajarkan di dalam kelas mampu digeneralisasikan menjadi informasi nyata berdasarkan pengalaman siswa sendiri.

Pembelajaran luar kelas atau *outdoor learning* dapat diartikan sebagai aktivitas yang berada di luar kelas atau sekolah seperti bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, berkemah, dan kegiatan yang bersifat kepetaulangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan (Husamah, 2013). Pendidikan luar kelas tidak sekedar memindahkan pelajaran ke luar kelas, tetapi dengan mengajak siswa menyatu dengan alam dan melakukan kegiatan beberapa aktivitas yang mengarah pada terwujudnya perubahan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui tahap-tahap penyadaran, pengertian, perhatian, tanggung jawab, dan aksi atau tingkah laku.

Sedangkan pengertian pembelajaran luar ruangan kelas sendiri memiliki arti yang beragam, menurut Komarudin (dalam Husamah, 2013), definisi pembelajaran luar ruangan adalah sebagai berikut:

Pembelajaran luar ruangan *Outdoor learning* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan diluar kelas/ sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, berkemah, dan kegiatan yang bersifat kepetaulangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

Pembelajaran luar kelas merupakan salah satu jalan bagaimana meningkatkan kapasitas belajar siswa. Siswa dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi daripada jika belajar di dalam kelas yang

memiliki keterbatasan. Belajar di luar kelas juga dapat menolong siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, pembelajaran diluar kelas juga lebih menantang bagi siswa dan menjembatani antara teori di dalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan. Pembelajaran *outdoor* dapat dilakukan waktu pembelajaran normal, sebelum kegiatan pembelajaran di sekolah atau sesudahnya, dan saat-saat liburan sekolah.

Menurut Yuliarto (2010) pendidikan luar kelas mengandung filosofi, teori dan praktis dari pengalaman dan pendidikan lingkungan. Pendekatan *Outdoor Learning* menggunakan *setting* lingkungan terbuka sebagai sarana. Proses pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media dipandang sangat efektif dalam membangun pengetahuan dimana setiap peserta didik akan dapat merasakan, melihat langsung bahkan dapat melakukannya sendiri, sehingga transfer pengetahuan berdasarkan pengalaman di lingkungan dapat dirasakan, diterjemahkan, dikembangkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Pendekatan ini mengasah aktivitas fisik dan sosial peserta didik sehingga lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang secara tidak langsung melibatkan kerja sama antar teman dan kemampuan berkreasi. Aktivitas ini akan memunculkan proses komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan, saling memahami, dan menghargai perbedaan.

2.1.4.2 Nilai Positif Pembelajaran Luar Kelas

Pembelajaran luar kelas memiliki konsep belajar yang lebih fleksibel, dimana siswa lebih ditekankan untuk mengolah kreativitas dan inisiatifnya. Metode *outdoor learning* sendiri dikembangkan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai

suatu konsep dengan pendekatan konstruktivis yang berbasis lingkungan (Albihar, 2013)

Sudjana dan Rivai (dalam Zahroh, 2017) menyatakan kelebihan kegiatan pembelajaran luas kelas diantaranya: 1) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan siswa duduk berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi; 2) Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami; 3) Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya akurat; 4) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain-lain; 5) Sumber belajar lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam seperti lingkungan social, lingkungan alam, lingkungan buatan, dan lain-lain; 6) Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan sekitarnya serta dapat memupuk cinta lingkungan.

Menurut Suyadi (2009), pembelajaran luar kelas memiliki kekuatan yaitu: Dengan pembelajaran yang variatif siswa akan segar berpikir karena suasana yang berganti, Inkuiiri lebih berproduksi, Akselerasi lebih terpadu dan spontan, Kemampuan eksplorasi lebih runtut, dan Menumbuhkan penguatan konsep. Lebih lanjut, Suyadi (2009) menyebutkan bahwa manfaat pembelajaran luar ruangan antara lain: 1) Pikiran lebih jernih. 2) Pembelajaran akan terasa menyenangkan. 3) Pembelajaran lebih variatif. 4) Belajar lebih rekreatif. 5) Belajar lebih riil. 6) Anak

lebih mengenal pada dunia nyata dan luas. 7) Tertanam *image* bahwa dunia sebagai kelas. 8) Wahana belajar akan lebih luas. 9) Kerja otak lebih rileks.

2.1.5 Komunitas Belajar

2.1.5.1 Definisi Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang memiliki arti dasar *communis* yang artinya masyarakat, atau banyak orang. Dalam KBBI komunitas sendiri berarti kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. Komunitas diistilahkan sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu yang ada didalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko, dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, 2002).

2.1.5.3 Bentuk-Bentuk Komunitas

Komunitas atau dalam kata lain yaitu paguyuban (*gemeinschaft*), dapat dimaknai sebagai suatu bentuk kehidupan Bersama dimana anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni, alamiah, dan kekal, biasanya dijumpai dalam keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga, rukun warga, dan lain sebagainya. Menurut Tonnies (dalam Soekanto, 1982) type paguyuban atau *gemeinschaft* sendiri ada tiga, yaitu :

1. *Gemeinschaft by blood* yaitu hubungan yang didasarkan pada ikatan darah atau keturunan.

2. *Gemeinschaft of place* yaitu hubungan yang didasarkan pada kedekatan tempat atau kesamaan lokasi.
3. *Gemeinschaft of mind* yaitu hubungan yang didasarkan pada kesamaan ideologi meskipun tidak memiliki ikatan darah ataupun kesamaan tempat tinggal.

Menurut Crow dan Allan (1994), komunitas dapat terbagi menjadi 2 komponen yaitu:

1. Berdasarkan Lokasi atau Tempat

Sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis. Komunitas ini terbentuk karena adanya kesamaan lokasi atau tempat secara geografis. Pada umumnya komunitas berdasarkan lokasi ini terbentuk karena adanya keinginan untuk saling mengenal satu sama lain sehingga tercipta interaksi yang dapat membantu perkembangan lingkungannya.

2. Berdasarkan Minat

Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, dan jenis kelamin.

3. Berdasarkan Komuni

Komunitas ini terbentuk karena adanya keinginan dan kepentingan bersama. Dengan kata lain, komunitas ini terbentuk atas dasar kepentingan di dalam organisasi sosial dalam masyarakat.

Menurut Mac Iver (dalam Mansyur, 1989) keberadaan *communal code* (keberagaman aturan dalam kelompok) mengakibatkan komunitas terbagi menjadi dua, yaitu :

1. *Primary Group* yaitu hubungan antar anggota komunitas lebih intim dalam jumlah anggota terbatas dan berlangsung dalam jangka waktu relative lama.
Contoh : keluarga, pertemuan, guru dengan murid dan lain-lain.
2. *Secondary Group* yaitu hubungan antar anggota tidak intim dalam jumlah anggota yang banyak dan jangka waktu yang relative singkat.

Contoh : perkumpulan profesi, atasan dan bawahan, perkumpulan minat/hobi, dan lain-lain.

Menurut Mac Iver (dalam Kusumastuti, 2014) komunitas diistilahkan sebagai persekutuan hidup atau paguyuban dan dimaknai sebagai suatu daerah masyarakat yang ditandai dengan beberapa tingkatan pertalian kelompok sosial satu sama lain. Keberadaan komunitas biasanya di dasari oleh beberapa hal yaitu:

1. Lokalitas
2. *Sentimen Community*

Menurut Mac Iver (dalam Soekanto, 1982), unsur-unsur dalam *sentiment community* adalah:

- a. Seperasaan

Unsur seperasaan muncul akibat adanya tindakan anggota dalam komunitas yang mengidentifikasi dirinya dengan kelompok dikarenakan adanya kesamaan kepentingan pada unsur seperasaan

kepentingan-kepentingan kelompok sehingga dia merasakan kelompoknya sebagai struktur sosial.

b. Sepenanggungan

Sepenanggungan diartikan sebagai kesadaran akan peranan dan tanggung jawab anggota komunitas dalam kelompoknya.

c. Saling Memerlukan

Unsur saling memerlukan diartikan sebagai perasaan ketergantungan terhadap komunitas baik yang sifatnya fisik maupun psikis.

Menurut Montagu dan Matson (dalam Kusumastuti, 2014), terdapat Sembilan konsep komunitas yang baik dan empat kompetensi masyarakat, yaitu :

Pertama, Setiap anggota komunitas berinteraksi berdasarkan hubungan pribadi dan hubungan kelompok. *Kedua*, Komunitas memiliki kewenangan dan kemampuan mengelola kepentingannya secara bertanggungjawab. *Ketiga*, Memiliki visibilitas, yaitu kemampuan memecahkan masalah sendiri. *Keempat*, Pemerataan distribusi kekuasaan. *Kelima*, Setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi demi kepentingan bersama. *Keenam*, Komunitas memberi makna pada anggota. *Ketujuh*, Adanya heterogenitas dan beda pendapat. *Kedelapan*, Pelayanan masyarakat ditempatkan sedekat dan secepat kepada yang berkepentingan. *Kesembilan*, Adanya konflik dan *managing conflict*.

Sedang untuk melengkapi sebuah komunitas yang baik perlu ditambahkan kompetensi sebagai berikut: 1) Kemampuan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan komunitas. 2) Menentukan tujuan yang hendak dicapai dan skala

prioritas. 3) Kemampuan menemukan dan menyepakati cara dan alat mencapai tujuan. 4) Kemampuan bekerjasama secara rasional dalam mencapai tujuan.

Pembentukan komunitas tentu memiliki manfaat bagi para anggotanya. Adapun beberapa manfaat komunitas adalah sebagai berikut: *Pertama*, Sarana Informasi, penyebaran informasi tertentu dapat menyebar dengan cepat di suatu komunitas. Misalnya komunitas pecinta burung, segala informasi yang berhubungan dengan burung akan sangat cepat beredar di dalam komunitas ini. *Kedua*, Menjalin Hubungan, manusia adalah mahluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya dalam hidupnya. Dengan adanya komunitas maka antar sesama anggota dapat menjalin relasi yang lebih baik satu sama lainnya. *Ketiga*, Salin Mendukung, karena adanya minat atau ketertarikan pada bidang tertentu maka setiap anggota komunitas dapat saling memberikan dukungan. Selain mendukung sesama anggotanya, suatu komunitas juga dapat membantu orang lain di luar komunitas tersebut.

2.1.5.2 Komunitas Belajar (*Learning Community*)

Komunitas belajar berarti *a learning community addresses the learning needs of its locality through partnership. It uses the strengths of social and institutional relationships to bring about cultural shifts in perceptions of the value of learning. Learning communities explicitly use learning as a way of promoting social cohesion, regeneration and economic development which involves all parts of the community* (Jones, 2003).

Pengertian *learning community* adalah pemenuhan kebutuhan belajar pada bidangnya melalui kemitraan dengan menggunakan kekuatan hubungan sosial dan

kelembagaan untuk melakukan pergeseran budaya dalam format pembelajaran. Masyarakat belajar secara eksplisit menggunakan belajar sebagai cara untuk mempromosikan pembangunan kohesi sosial, regenerasi dan ekonomi yang melibatkan semua bagian dari komunitas.

Learning Community adalah dimana situasi belajar yang diciptakan berdasarkan konsep *Contextual Teahing and Learning* (CTL), dimana proses dan hasil pembelajaran diperoleh dari hasil bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari sharing antara teman, antara kelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu. kata kunci dari *Learning Community* (masyarakat belajar) adalah berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain, bekerja sama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran yang baik dibandingkan dengan belajar sendiri. *Learning Community* atau masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah (Sagala, 2005).

Learning Community (masyarakat belajar) terfokus pada penerapan kelompok belajar yang homogen dalam proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dua arah, tidak hanya berkomunikasi antar guru dengan siswa, tapi juga terjadi antar siswa dengan siswa maupun dengan lingkungan sekitar, sehingga terjadi komunikasi dua arah yang menghasilkan pengetahuan dan pengalaman baru.

Prinsip-prinsip yang bisa diperhatikan guru ketika menerapkan pembelajaran yang berkonsentrasi pada komponen *learning community* adalah sebagai berikut: 1) Pada dasarnya hasil belajar diperoleh dari kerja sama atau sharing dengan pihak lain. 2) Sharing terjadi apabila ada pihak yang saling memberi dan saling menerima informasi. 3) Sharing terjadi apabila ada komunikasi dua atau

multiarah. 4) Kelompok belajar terjadi apabila masing-masing pihak yang terlibat di dalamnya sadar bahwa pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya bermanfaat bagi yang lain. 5) Siswa yang terlibat dalam kelompok belajar pada dasarnya bisa menjadi sumber belajar.

Learning community bisa terjadi apabila hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hal ini berarti bahwa hasil belajar bisa diperoleh dengan sharing antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu kepada yang tidak tahu, baik didalam maupun diluar kelas (Muslich, 2007).

Menurut Muchsin (2016) pada dasarnya, *learning community* itu mengandung sebagai berikut: 1) Adanya kelompok belajar yang berkomunikasi untuk berbagai gagasan dan pengalaman. 2) Ada kerja sama dalam memecahkan masalah. 3) Pada umumnya hasil kerja kelompok lebih baik dari pada kerja secara individual. 4) Ada rasa tanggung jawab kelompok, semua anggota dalam kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama. 5) Upaya membangun motivasi belajar bagi anak yang belum mampu dapat diadakan. 6) Menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan seorang anak belajar dengan dengan anak lainnya. 7) Ada tanggung jawab dan kerjasama antara anggota kelompok untuk saling memberi dan menerima. 8) Ada guru yang memandu proses belajar dalam kelompok. 9) Harus ada komunikasi dua arah dan multi arah. 10) Ada kemauan untuk menerima pendapat yang lebih baik. 11) Ada kesediaan untuk menghargai pendapat orang lain. 12) Tidak ada kebenaran yang hanya satu saja. 13) Dominasi siswa-siswa yang pintar perlu diperhatikan agar yang lambat, lemah bisa pula berperan. 14) Siswa bertanya ke pada teman-temannya itu sudah mengandung arti *learning community*.

Komunitas Taman Belajar Multimedia (TBM) Sangkanparan merupakan komunitas kreatif yang bergerak dibidang multimedia. Komunitas TBM Sangkanparan masuk kedalam *Gemeinschaft of mind* yaitu hubungan yang didasarkan pada kesamaan ideologi. Komunitas TBM Sangkanparan merupakan wadah bagi siswa SMK terutama jurusan Multimedia untuk mempelajari lebih mendalam tentang multimedia, seperti menggambar, desain grafis, fotografi sampai dengan pengolahan audio dan video atau sinematografi.

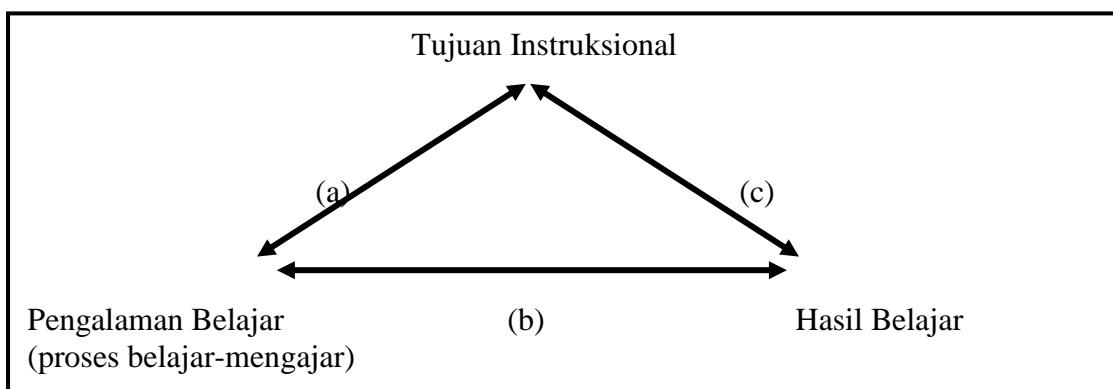
Komunitas TBM Sangkanparan sudah lebih dari 10 tahun mewadahi orang-orang yang gemar terhadap dunia multimedia terutama tentang videografi. TBM Sangkanparan dibentuk sejak 2002, menurut Insan Indah Pribadi selaku ketua komunitas TBM Sangkanparan, alasan pembentukan komunitas ini adalah untuk membawa nuansa baru pada dunia desain di Indonesia, karena pada saat itu aliran-aliran desain di Indonesia masih mengadopsi gaya Eropa. Awal berdirinya, TBM Sangkanparan hanya fokus pada dunia desain dan sinematografi dan kurang dikenal oleh masyarakat, namun seiring dengan berjalannya waktu, saat ini TBM Sangkanparan sudah dikenal oleh masyarakat terutama siswa-siswi SMK Jurusan Multimedia yang ada di Karesidenan Banyumas.

2.1.6 Hasil Belajar

Hasil adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dan perilaku (Purwanto, 2008). Hasil bisa didefinisikan sebagai prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah aktivitas mental/ spikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan

perubahan-perubahan dalam pengetahuan ,keterampilan dan sikap (Purwanto, 2008). Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2009) mendefinisikan bahwa hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yaitu tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar (Sudjana, 2013). Ketiga hal tersebut saling terkait sebagai sistem. Hubungan ketiga unsur tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 2.1 Hubungan unsur proses belajar dan mengajar (Sudjana, 2013).

Hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misal dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimal yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi

tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi juga dapat berupa perubahan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, keterampilan dan sebagainya yang menuju pada perubahan yang positif.

Menurut Agus Suprijono (2011) hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa harus mencakup segala aspek yang diajarkan oleh pendidik, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor siswa. Penerapan metode pembelajaran yang tepat merupakan solusi untuk terciptanya hasil belajar siswa yang memuaskan. Tidak hanya dari segi ranah kognitifnya saja tetapi dari segi ranah afektif dan psikomotorikpun dapat tercapai.

2.1.5.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan serangkaian aktivitas keberhasilan siswa dalam proses belajar di sekolah yang diberikan oleh tenaga pendidik, hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan proses belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor dari dalam maupun dari luar siswa. Menurut Daryanto (2009) Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa yang bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu dimana kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatarbelakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain

pengaruhnya dengan jasmani yang kurang sehat. Untuk menjaga keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah dan menganggu aktivitas dalam belajar. Faktor psikologis, yaitu faktor yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut yaitu : a) adanya keinginan untuk tahu, b) agar mendapat simpati orang lain, c) untuk memperbaiki kegagalan, d) untuk mendapat rasa aman (Sugihartono, 2007).

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor eksternal terbagi menjadi dua golongan yaitu faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial terdiri dari tiga lingkungan : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor non sosial seperti fasilitas belajar di rumah, fasilitas belajar di sekolah, media, iklim dan lain-lain (Marsudi, 2012).

Hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit. Ranah psikomotor adalah ranah yang sangat berkaitan dengan keterampilan (*skill*) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu. Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan. Kompetensi keterampilan ini sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik.

Apapun mata pelajarannya selalu mengandung tiga ranah itu, namun penekanannya berbeda. Mata pelajaran yang menuntut kemampuan praktik lebih

menitik beratkan pada ranah psikomotor sedangkan mata pelajaran yang menuntut kemampuan teori lebih menitik beratkan pada ranah kognitif, dan keduanya selalu mengandung ranah afektif. Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Dudung, 2018). Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi atau pengetahuan. Hal ini berarti kompetensi keterampilan itu sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

Hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat). Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif (Dudung, 2018).

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dimana proses pengambilan datanya diambil melalui wawancara secara mendalam, observasi dan dokumentasi. Penelitian seputar peran komunitas pernah dilakukan

oleh peneliti-peneliti terdahulu. Kemudian, dalam penelitian ini peneliti juga merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya sebagai acuan dan pedoman untuk mengembangkan penelitian ini.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pengaruh Komunitas Rumah Desain KTP Unnes pada Mata Kuliah Pengembangan Media grafis terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa KTP Unnes Angkatan 2015”, oleh Rohmat Miftahul Huda, Haryono, Suripto (Universitas Negeri Semarang) pada tahun 2017. Penelitian inni menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus penelitian untuk mengkaji bagaimana peran komunitas dalam mata kuliah Pengembangan Media Grafis di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes Angkatan 2015. Alasan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif adalah karena untuk membuat deskripsi atau penjelasan secara sistemik tentang data yang ada dilapangan berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang maupun perilaku yang diamati di Komunitas Rumah Desain KTP Unnes, meliputi aktifitas dan proses belajar di dalam komunitas, perilaku atau keterampilan yang dimiliki setelah bergabung di dalam komunitas yang secara tidak langsung mempengaruhi kepercayaan diri serta motivasi khususnya dalam menghadapi mata kuliah Pengembangan Media Grafis, serta perbandingan *output* atau hasil belajar (nilai) yang diperoleh mahasiswa anggota komunitas Rumah Desain KTP Unnes dengan mahasiswa *non*-anggota pada mata kuliah Pengembangan Media Grafis, sehingga diperoleh kebermanfaatan dari adanya komunitas Rumah Desain KTP Unnes.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang peran komunitas dalam sebuah mata pelajaran. Selain itu persamaan lainnya terdapat pada hasil penelitian yang dimana pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa peran komunitas sangat baik dalam pengembangan kemampuan peserta didik. Selain itu juga sama-sama mengadopsi konsep pembelajaran luar kelas (*Outdoor Learning*) dan pembelajaran dalam kelas (*Indoor Learning*). Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari ketua komunitas dan pemateri serta beberapa pelajar yang menjadi anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

2.3 Kerangka Berfikir

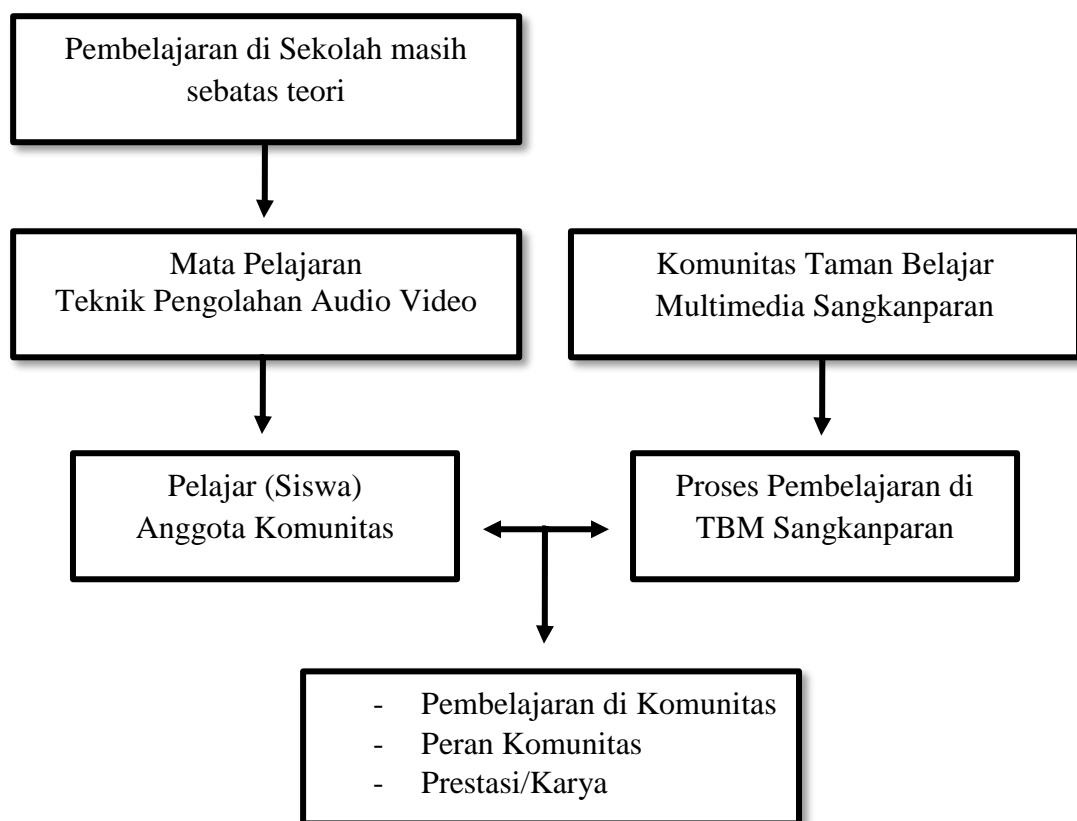
Pembelajaran di sekolah masih berkonsentrasi hanya sebatas teori dan kurang menekankan pada praktek di lapangan. Salah satunya adalah mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video yang merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK khususnya jurusan Multimedia. Mata pelajaran ini akan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan audio dan video, namun masih terbatas teori dan kurang dalam praktek langsung di lapangan.

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan merupakan sebuah komunitas yang bergerak di bidang multimedia. Komunitas TBM Sangkanparan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. Salah satunya adalah teknik pengolahan audio dan video.

Mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video dan komunitas TBM Sangkanparan merupakan dua hal yang memiliki kegiatan serupa yaitu mempelajari

tentang teknik pengolahan audio dan video. Namun sistem pembelajarannya berbeda, dimana mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video merupakan pembelajaran formal yang sudah memiliki kurikulum dan agenda tugas yang jelas. Sedangkan komunitas TBM Sangkanparan merupakan kegiatan non formal, semua proses pembelajaran di komunitas TBM Sangkanparan direncanakan sendiri oleh setiap anggota komunitas, tidak ada patokan baku dalam proses pembelajarannya.

Siswa SMK N1 Karanggayam yang menjadi anggota komunitas TBM Sangkanparan selain mendapat pelajaran di sekolah juga mendapat tambahan ilmu dari komunitas TBM Sangkanparan.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Moelong (2011) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus dan menggunakan metode ilmiah.

Bogdan dan Biklen, S. (1992) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang lebih mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Sukmadinata (2012:61) mendefinisikan penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang berorientasi pada mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, pemikiran, persepsi orang baik itu secara individual ataupun kelompok. Beberapa deskripsi dipergunakan untuk menemukan prinsip-prinsip maupun penjelasan yang dapat mengarah pada penyimpulan.

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian deskriptif yang bertujuan untuk membuat deskripsi atau penjelasan secara sistemik tentang data yang ada dilapangan berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang maupun perilaku yang diamati di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap, meliputi aktifitas dan proses belajar di dalam komunitas, perilaku dan atau keterampilan yang dimiliki setelah bergabung di dalam komunitas yang secara tidak langung mempengaruhi kepercayaan diri serta motivasi dalam belajar.

3.2 Desain Penelitian

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan *snowball*, Teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2010).

Menurut Moleong (2007: 127), tahap-tahap penelitian yang telah disesuaikan dengan kondisi mencakup:

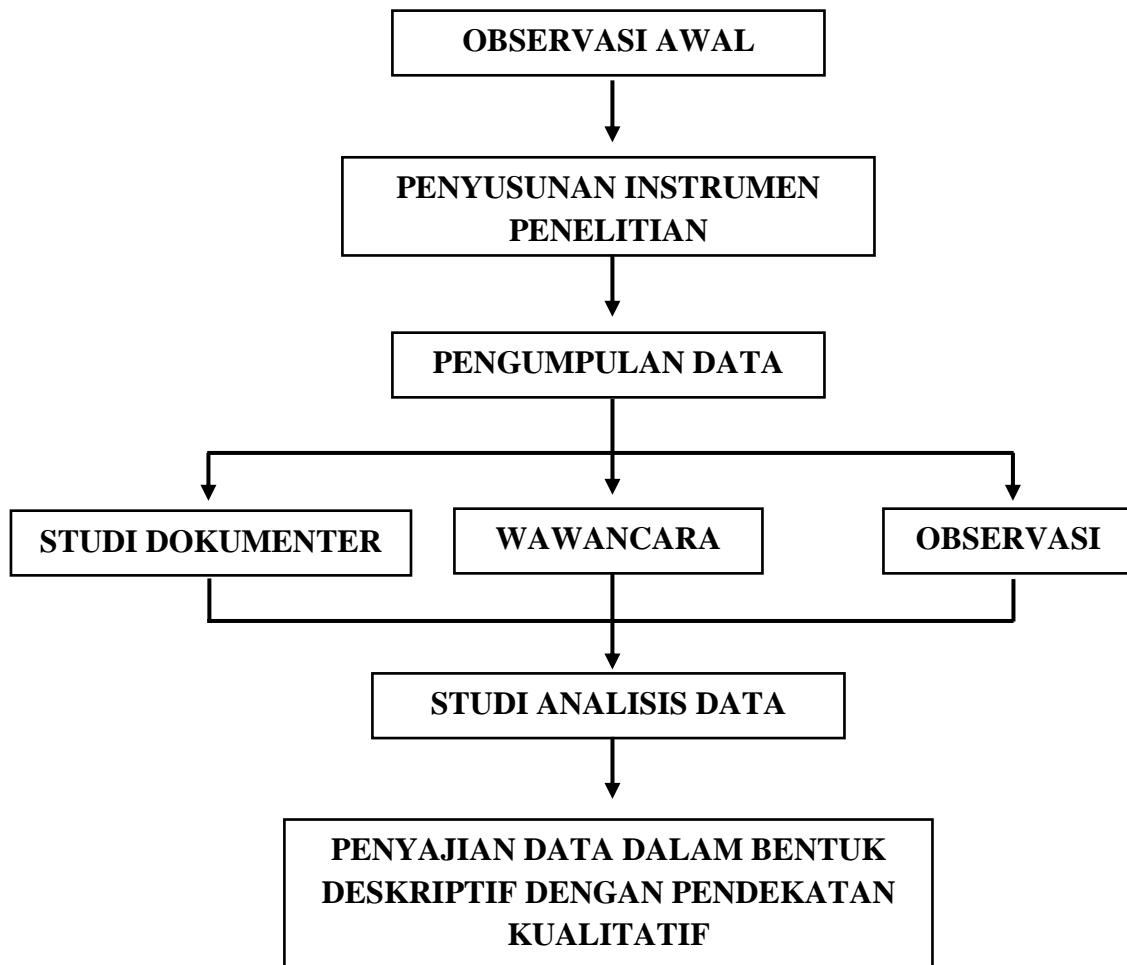
- a) Tahap Pra-lapangan, meliputi tahap menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perijinan, mengamati lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian.
- b) Tahap pekerjaan lapangan, meliputi tahap memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, dan berperan serta dengan mengumpulkan data.
- c) Tahap analisis data, meliputi konsep dasar analisis data, menemukan tema dan perumusan hipotesis, dan menganalisis berdasarkan hipotesis.

Berdasarkan paparan di atas, tahap-tahap penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup:

- a) Tahap pra-lapangan
 - 1. Menyusun rancangan penelitian. Pada awal penelitian, terlebih dahulu peneliti mengajukan judul kepada dosen pembimbing dan disahkan oleh ketua jurusan. Selanjutnya judul yang telah disetujui, disusun dalam bentuk proposal penelitian, melalui tahap bimbingan-revisi yang di setujui oleh dosen pembimbing dan disahkan oleh ketua jurusan.
 - 2. Memilih lapangan penelitian. Lapangan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap dan SMK Negeri 1 Karanggayam.
 - 3. Melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal lapangan yang hendak dijadikan sebagai tempat penelitian.

4. Memilih dan memanfaatkan informan. Memilih informan yang sesuai akan memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi dan data yang dibutuhkan.
 5. Menyiapkan perlengkapan penelitian. Perlengkapan penelitian yang perlu dipersiapkan oleh peneliti antara lain alat tulis yang akan digunakan sebagai catatan lapangan, kamera, alat perekam, garis besar observasi dan wawancara.
- b) Tahap pekerjaan lapangan
1. Memahami latar dan persiapan diri. Tahap ini dimulai dari persiapan diri peneliti sendiri.
 2. Memasuki lapangan.
 3. Melakukan penelitian dengan mengumpulkan data.
- c) Tahap analisis data
- Analisis data penelitian kualitatif, dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut yaitu reduksi data, *display* atau penyajian data, dan pengambilan kesimpulan lalu diverifikasi.

Jika dijelaskan dalam bagan, maka alur penelitian ini akan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.3 Fokus Penelitian

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa dalam mempertajam penelitian, peneliti kualitatif menetapkan fokus. Adapun fokus penelitian dalam penelitian mengenai “Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video Tahun 2018/2019” adalah studi deskriptif mengenai aktivitas dan proses belajar yang terdapat di dalam komunitas TBM Sangkanparan, perilaku dan atau keterampilan yang dimiliki setelah

bergabung dengan komunitas yang secara tidak langsung mempengaruhi kepercayaan diri serta motivasi khususnya dalam menghadapi pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, serta dampak positif lainnya dari adanya komunitas TBM Sangkanparan terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video.

3.4 Data dan Sumber Data Penelitian

Menurut Sutopo (2006), Sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen. Menurut Moleong (2002), pencatatan sumber data melalui wawancara atau pengamatan merupakan hasil gabungan dari kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya. Pada penelitian kualitatif, kegiatan kegiatan ini dilakukan secara sadar, terarah dan senantiasa bertujuan memperoleh suatu informasi yang diperlukan.

Adapun sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu sumber primer dan sekunder.

a) Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data utama dari informan yang mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah yang sedang diteliti. Sumber data primer pada penelitian ini didapatkan dari informan yaitu ketua komunitas TBM Sangkanparan, pengajar di komunitas TBM Sangkanparan, dan juga siswa SMK Negeri 1 Karanggayam jurusan Multimedia yang menjadi anggota komunitas TBM Sangkanparan.

Peneliti memilih ketua komunitas TBM Sangkanparan sebagai sumber data primer karena beliau yang mengalami secara langsung semua kegiatan yang ada di komunitas TBM Sangkanparan. Selain sebagai ketua, beliau juga sebagai pengajar di komunitas TBM Sangkanparan. Sumber data primer ini diperoleh melalui kegiatan langsung dan wawancara secara mendalam untuk memperoleh semua data yang berkaitan dengan komunitas TBM Sangkanparan.

b) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder bersumber dari data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder digunakan untuk melengkapi sumber data primer dari arsip atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini data sekunder yang peneliti gunakan berupa dokumen-dokumen, foto-foto maupun video serta data-data lainnya yang mendukung untuk dijadikan bahan penelitian.

Tabel 3.1 Subjek dan Sumber Data Penelitian

Fokus Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Proses pembelajaran yang ada di komunitas TBM Sangkanparan	Ketua komunitas, Anggota komunitas	Wawancara, Observasi, Dokumentasi
Peran komunitas TBM Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	Ketua komunitas, Anggota, Guru Mata Pelajaran	Wawancara, Observasi, Dokumentasi

Hasil belajar anggota komunitas TBM Sangkanparan	Ketua Komunitas, Anggota komunitas	Wawancara, Dokumentasi
---	--	---------------------------

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang utama adalah observasi dan wawancara secara mendalam, juga dilengkapi dengan kajian dokumen tambahan yang bertujuan untuk menggali data dan mengungkap makna yang terkandung dalam latar penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.5.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapat data dan keterangan secara langsung, mendalam dan rinci mengenai pemahaman dan pandangan dari informan. Menurut Sugiyono (2014) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan juga apabila peneliti mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden.

Wawancara merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh peneliti dimana dalam metode ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada para informan

untuk mendapatkan data yang diinginkan yang dimana data tersebut sangat diperlukan dalam menjawab permasalahan yang ada. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Moleong, 2007).

Pada penelitian ini peneliti memilih untuk melakukan teknik wawancara mendalam. Dengan menggunakan pedoman wawancara, adapun narasumber dari wawancara ini adalah Ketua Komunitas, Pengajar/Relawan, dan Siswa/Anggota Komunitas. Pada proses wawancara, peneliti akan membawa alat perekam dan material lain untuk membantu proses wawancara.

3.5.2 Observasi

Menurut Sumitro dalam (Subagyo, 2006) mengatakan bahwa observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena social dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti, perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut (Rahmat, 2009).

Peneliti akan menggunakan metode observasi pasif (*non participant*) dimana peneliti tidak terlibat langsung, namun kedudukannya sebagai pengamat.

Hal yang diobservasi adalah bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Kemudian adanya pedoman observasi membuat peneliti mampu memahami hal-hal apa saja yang sekiranya perlu untuk diamati dan dicari tahu lebih dalam sehingga mampu menyempurnakan data-data yang diperlukan untuk penelitian ini.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010). Dalam sebuah penelitian, peneliti memahami bahwasannya pencarian dokumentasi-dokumentasi perlu diadakan untuk memperkuat daripada hasil penelitian, dan membantu untuk melengkapi segala aspek yang menyangkut data untuk memperkuat penelitian.

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data penelitian berupa file-file yang berkaitan dengan komunitas, profil komunitas, serta gambar yang belum didapat ketika observasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2014: 244) analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola,

memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Analisis penelitian ini dilakukan secara terus menerus sejak sebelum peneliti memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai memasuki lapangan.

Dalam penelitian ini kegiatan analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Tahap pertama yang harus dilakukan oleh peneliti adalah pengumpulan data. Dalam tahap ini peneliti akan mengumpulkan seluruh data yang dibutuhkan sesuai dengan pedoman penelitian yang telah disusun sebelumnya. Data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi akan digunakan dalam tahap analisis data selanjutnya.

2. Reduksi Data

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data, maka peneliti melakukan antisipatory sebelum melakukan reduksi data. Reduksi data merupakan proses merangkum, memusatkan, memfokuskan, dan memilih hal-hal penting dari lapangan yang sesuai dengan tema yang diteliti. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan, dari awal sampai akhir penelitian. Fungsinya untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi sehingga interpretasi bisa ditarik. Dalam proses ini peneliti benar-benar mencari data yang benar-benar valid.

3. Penyajian Data

Setelah melalui proses reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian ini, peneliti akan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, draf dan sejenisnya. Peneliti melakukan display data dengan tujuan untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

4. Kesimpulan/Verifikasi

Setelah data disajikan, maka dilakukan penarikan kesimpulan atas verifikasi data. Dalam penarikan kesimpulan atau verifikasi ini, didasarkan pada reduksi data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Kesimpulan dalam penelitian ini menemukan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Keempat komponen di atas saling berkaitan dan saling mempengaruhi, dimana langkah awal yaitu peneliti melakukan wawancara dan observasi yang pada bagan di atas tersebut dengan pengumpulan data. Kedua yaitu peneliti memilih hal-hal pokok berdasarkan hasil pengumpulan data yang pada bagan di atas disebut reduksi data, selanjutnya peneliti menyajikan data-data berdasarkan hasil reduksi data yang telah dilakukan, dan yang terakhir yaitu pengambilan kesimpulan atau verifikasi data berdasarkan hasil data yang diperoleh dan telah melalui tahap-tahap analisis data sebelumnya.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian kualitatif karena data dapat dikatakan valid apabila telah melalui pengujian keabsahan data. Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (2014) teknik triangulasi merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

Jenis triangulasi yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk pemenuhan keabsahan data adalah triangulasi teknik. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi.

Bahan pendukung untuk memperkuat data penelitian ini adalah ketika wawancara dilengkapi dengan hasil rekaman dan foto ketika melakukan wawancara serta foto atau video kegiatan di komunitas TBM Sangkanparan. Alat yang digunakan adalah perekam suara dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan yang ada di lapangan. Lalu adanya *member check* yaitu proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. *Member check* dilakukan agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Ketika data-data yang dikumpulkan sudah sesuai dan disepakati pemberi data, maka data-data tersebut dapat dikatakan valid, sehingga semakin kredibel dan dapat dipercaya. Namun, apabila data yang ditemukan penafsirannya tidak disepakati pemberi data, maka perlu dilakukan diskusi dengan pemberi data.

BAB IV

SETTING PENELITIAN

4.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanpara Cilacap. Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan terletak di Jl. Nusa Indah, RT.01/RW.06, Karangwuluh, Tritih Lor, Jeruklegi, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah 53252.

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan merupakan sebuah komunitas kreatif yang ada di Cilacap, Jawa Tengah yang mewadahi para pelajar berkarya dberbagai bidang kreatif multimedia hingga seni rupa. Pelajar yang belajar di Komunitas Taman Belajar Multimedia tidak hanya dari Cilacap, tetapi juga dari berbagai daerah lain seperti Kebumen, Gombong, Karanggayam, Majenang, Purwokerto, Pekalongan, Ajibarang, Kawunganten serta Pekalongan.

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan sudah berdiri lebih dari 10 tahun, selain sebagai komunitas. Pertama kali dibentuk tahun 2002 karena mempunyai kesamaan ideologi atau kesamaan hobi selai itu juga karena adanya keresahan dengan aliran seni atau desain di Indoneisa, dimana masih mengadopsi gaya Eropa.

“Dulu sebenarnya di tahun 2002 eee saya sekolah atau kuliah di Solo, nah *basic*-nya sebenarnya di desain komunikasi visual. Saat itu, teman-teman ya hampir ya se Indonesia itu perkembangan desain grafis itu masih berkiblat kepada eee...eropa karena kan saat itu kan desain-desain itu masuk ya, desain-desain grafis baik percetakan maupun audio visual itu masih eee...rasanya itu luar negeri, jadi belum ... seka...belum eee... kerasa lokalitasnya, lah saya dan teman-teman saat itu mencoba

yaa...begitu naifnya membuat iklan-iklan berbasis eee...kelokalan jadi misalkan nih bikin iklan tapi yang. bikin iklan jenisnya wayang tapi wayangnya itu ... meskipun dalam bentuk modern tapi kesannya local misalkan, lalu misalkan membuat visual dengan menggunakan bahasa-bahasa local, saat ini menggunakan bahasa ngapak bahasa banyumasan, saat itu masih menjadi bahan tertawaan. Bikin film berbahasa ngapak diketawain gitu kan ..[suara batuk] tapi lambat laun masyarakat mulai bisa menerima bahwa ada sesuatu yang unik, ada sesuatu yang memang bisa diangkat dari hal-hal yang local, terus juga ya kita sama-sama hobi..ya bikin aja komunitas..." (**I.I.P/21/07/2019**)

Sangkanparan juga menerima siswa SMK dari berbagai wilayah di Jawa Tengah untuk melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Industri.

Kegiatan di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan hanya memanfaatkan fasilitas yang ada, termasuk ruang untuk belajar. Kegiatan harian di Sangkanparan dilakukan secara sederhana, mulai dari kegiatan multimedia seperti belajar kajan film, menonton film kemudian *me-resume* film tersebut, hingga belajar tentang teknik teknik dalam sinematografi. Semua kegiatan tersebut dirancang dan dipraktekkan langsung oleh para pelajar/anggota sebagai bentuk pembelajaran dan pengembangan bakat yang dimiliki oleh pelajar/anggota tersebut.

Visi dan Misi dari Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah sebagai berikut :

Visi:

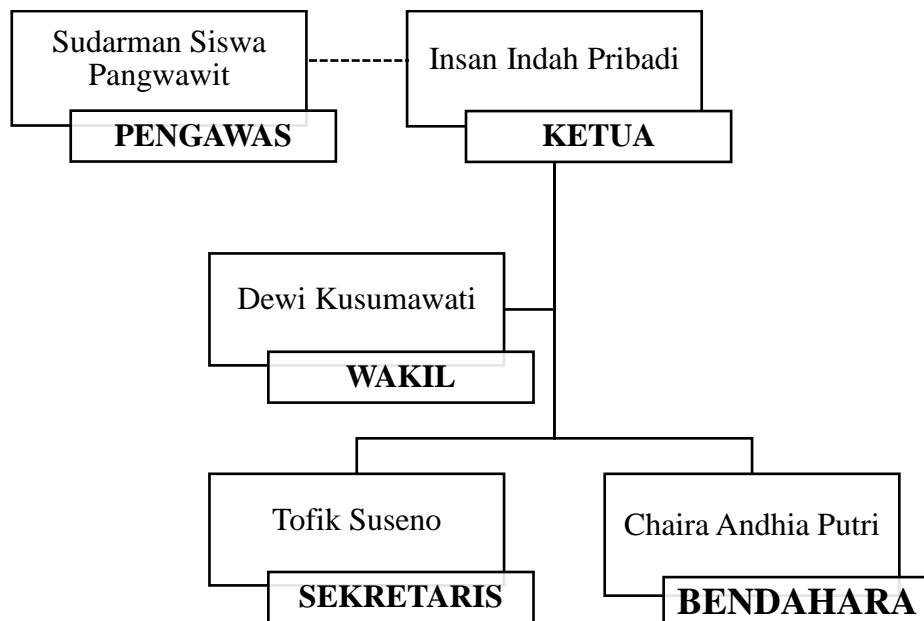
Menjadi tempat belajar remaja-remaja di Jawa Tengah seputar seni dan multimedia serta mengangkat kearifan lokal dalam setiap karya.

Misi:

- a. Memfasilitasi remaja-remaja yang ingin berkarya.
- b. Menjadi tempat belajar kedua bagi pelajar SMK terutama jurusan Multimedia.

4.2 Struktur Organisasi Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

Struktur Organisasi yang ada di dalam komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Bagan Struktur Organisasi Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

4.3 *Timeline* Setting Penelitian

Penelitian yang dilakukan terhitung sejak tema yang diajukan oleh peneliti di setujui oleh dosen pembimbing. Berikut adalah *timeline* setting penelitian berdasarkan metode pengumpulan data yang dilakukan.

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara yang dilakukan melibatkan beberapa pihak, meliputi: Ketua Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, Anggota Komunitas

yang juga merupakan siswa SMK Negeri 1 Karanggayam, Pemateri di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Berikut adalah jadwal dan setting wawancara yang telah dilakukan:

Tabel 4.1 *Timeline* Setting wawancara

No.	Subjek Wawancara	Hari/ tanggal	Setting
1.	KK.I.I.P (Ketua Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan)	Minggu 21 Juli 2019	Bertempat di lokasi <i>shotting</i> di Kec. Karanggayam
2.	SA.B. (Siswa dan Angota Komunitas)	Senin, 22 Juli 2019	Bertempat di Lab Multimedia
3.	S.A.S. (Siswa dan Angota Komunitas)	Senin, 22 Juli 2019	Bertempat di Lab Multimedia

b. Observasi Partisipasi

Observasi partisipasi dilakukan oleh peneliti sebagai salah bentuk penerapan triangulasi metode dalam penelitian ini. Ada satu hal yang menjadi fokus peneliti dalam melakukan observasi partisipasi yaitu proses kegiatan belajar yang ada di Komunitas Taman Belajar Multimedia. Untuk mendapatkan data yang tepat serta kondisi langsung dilapangan, peneliti berusaha ikut serta

sebagai peserta dalam setiap kegiatan pelatihan yang diadakan oleh Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

Tabel 4.2 Seting observasi partisipasi

No	Data	Hari/ Tanggal	Materi	Tempat
1.	Kegiatan Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanpatan	Kamis, 4 Juli 2019	Resume Film, Menonton Film.	Rumah Pak Insan
2.	Produksi Iklan Komersial	Minggu, 21 Juli 2019	Kegiatan Produksi	Kec, Karanggayam
3.	Produksi Film Dokumenter	Senin, 12 Agustus 2019	Kegiatan Produksi	Kec. Karanggayam

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti disetiap kegiatan penelitian, baik selama wawancara maupun selama observasi partisipasi berlangsung. Beberapa hal yang di dokumentasikan meliputi: (1) foto kegiatan yang diambil sewaktu melakukan observasi partisipasi, baik di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dan pada saat proses produksi film di lapangan, (2) dokumen yang berisi data pendukung penelitian, baik berupa *softfile* maupun *hardfile* yang diperoleh sewaktu melakukan wawancara dengan beberapa narasumber.

BAB V

HASIL PENELITIAN

5.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memaparkan data-data yang berhasil dikumpulkan peneliti melalui teknik pengumpulan data wawancara, observasi partisipasi, serta dokumentasi. Diharapkan penelitian ini dapat mengetahui peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, khususnya kepada siswa SMKN 1 Karanggayam jurusan multimedia. Bab ini berisi mengenai latar belakang komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, proses pembelajaran yang terdapat di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, hasil belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan serta peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.

5.1.1 Proses Pembelajaran pada komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

5.1.1.1 Proses Kegiatan Belajar Komunitas

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah salah satu komunitas yang bergerak dibidang multimedia, komunitas ini mewadahi pelajar-pelajar yang ada di Jawa Tengah terutama yang berminat dalam bidang multimedia. Proses kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalam komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan lebih cenderung kepada pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Learning*), proses pembelajaran ini digunakan dihampir semua kegiatan

yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, seperti materi pengambilan gambar, materi desain/sketsa dan praktik produksi. Sedangkan konsep pembelajaran di dalam kelas (*Indoor Learning*) dilakukan ketika materi pembelajarannya yang membutuhkan komputer atau ruangan khusus, seperti editing, rekaman suara, dan belajar mengamati film.

Kegiatan belajar yang terdapat di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dimulai dengan pengenalan film-film, baik film fiksi dan film dokumenter. Dalam proses ini anggota komunitas diharuskan untuk bisa menuliskan kembali jalan cerita film yang telah ditontonnya atau yang sering disebut *me-resume* film, kemudian membuat scenario sampai dengan proses akhir yaitu editing. Selain itu juga anggota komunitas harus mengetahui aturan-aturan yang terdapat dalam dunia sinematografi. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh ketua sekaligus pemateri komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

“Kalau filmnya paling kita ada juga film documenter, film fiksi, bagaimana mereka mengenal eee proses-proses pembuatan film documenter dari mulai awal, dari *me-resume* film, riset, kemudian membuat scenario em..mengenal teknik-teknik pengambilan gambar lalu bagaimana teknik penyutradaraan sampai akhirnya proses syuting kita damping dan jadilah sebuah film, seperti itu.” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tidak mempunyai sarana dan prasarana khusus yang digunakan untuk peroses pembelajarannya. Proses pembelajaran sebagian besar berada dilingkungan rumah ketua komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Proses pembelajaran yang berkaitan dengan editing, mengamati film, desain dan semua kegiatan yang menggunakan komputer dilakukan dalam ruangan khusus atau yang biasa disebut studio sempit

Sangkanparan. Sedangkan untuk pembelajaran seperti teknik pengambilan gambar, penulisan scenario, membuat sketsa, dilakukan di luar ruangan atau di lapangan secara langsung.

“Sangkanparan sendiri itu sama sekali tidak,,, tadi yang pertama tidak punya sarana dan prasarana yang memadai, sama ketika bentuk belajarnya kita juga tidak punya kelas yang memadai,,, jadi kalau nanti kita lihat ada beberapa, kita selalu menggunakan ruang yang ada, kadang di teras kita belajar ngomongin penulisan gitu ya,, kita mendatangkan penate...e pemateri gitu ngomong ya *klekaran* di depan, dudukan di depan teras gitu kan, nanti ngobrol-ngobrol santai tentang penulisan gitu, atau kadang di alam terbuka gitu tentang teknik pengambilan gambar, ya kita bukan di studio bukan itu, tapi diluar, kita praktik langsung ngambil gambar gitu, begitu juga ketika editing, kita ya hanya pakai ruang-ruang khusus yang, makannya selama ini Sangkanparan bilang kita punyanya studio sempit, ya karena semua punya ruangan terus ada komputer satu, speaker yang apa adanya gitu yang jelas bagaimana kita bisa menerapkan eee apa pembelajaran multimedia itu kepada anak dengan cara yang ringan-ringan dan merka tidak terlalu terbebani gitu.” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Pemateri dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tidak hanya dilakukan sendiri oleh ketua komunitas melainkan juga mendatangkan pemateri yang memang ahli dalam bidangnya, seperti materi pengambilan gambar, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendatangkan Teguh Rusmadi, beliau adalah seroang kameramen di salah satu stasiun TV lokal Cilacap. Selain itu untuk materi penulisan scenario komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendatangkan Adrian Jonatan Pasaribu, seorang penulis yang berasal dari Jakarta. Selain ahli dalam bidang yang dimilikinya, pemateri yang biasa memberikan ilmunya di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah orang-orang yang memang suka berbagi. Seperti yang disampaikan oleh I.I.P selaku ketua komunitas Sangkanparan berikut ini.

“Sangkanparan selalu mencoba menghadirkan teman-teman yang mau berbagi, jadi Sangkanparan engga hanya saya tapi misalkan ada teman-teman mau belajar teknik pengambilan gambar, maka ada bang Teguh Rusmadi misalkan mau berbagi tentang pengambilan gambar, lalu misalkan ada temen-temen eee cameramen dari mahasiswa Jogja atau mahasiswa di Jakarta yang mereka semua mau berbagi gitu, lalu kita undang, begitu juga dengan editing ataupun penulisan, jadi bukan hanya satu orang atau dua orang, tapi bisa jadi pematerinya bermacam-macam dan tiap tahun misalkan ada pelajar belum tentu pematerinya sama, kadang tahun ini penulisan kedatangan mas Adrian Jonatan Pasaribu misalkan dari Jakarta.” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Materi yang disampaikan dalam setiap pembelajaran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan berfokus kepada praktek langsung dari materi yang diperoleh dari sekolah, dimana praktek langsung tersebut difasilitasi media secara nyata yang bertujuan untuk mempermudah anggota untuk memahami materi yang diberikan. Seperti yang diinformasikan oleh I.I.P Sangkanparan mencoba untuk memfasilitasi semua alat yang dibutuhkan dalam proses pemberian pembelajarannya mulai dari persiapan sampai dengan editing guna mempermudah anggota untuk menciptkan karya sekaligus belajar untuk menerapkan ilmu yang diberikan di sekolah.

“Memfasilitasi..dari awal dari meriset, megolah naskah sampai andaikata kesulitan mencari alat kita coba carikan alat, sampai pendampingan proses pembuatan film sampai editing gitu.” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Kegiatan pembelajaran yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam satu periode berlangsung selama 3 bulan, dilaksanakan pada saat siswa SMKN 1 Karanggayam melakukan kegiatan prakerin atau magang. Selain itu juga ada siswa yang secara khusus datang ke Sangkanparan untuk belajar lebih mendalam mengenai hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. Tidak ada jadwal khusus yang dibuat oleh komunitas Taman Belajar Multimedia

Sangkanparan, semua kegiatan diatur secara mandiri oleh siswa atau anggota komunitas. Hal ini sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh I.I.P selaku ketua komunitas.

“Itu, fleksibel dan jadwalnya itu yang membuat adalah adek-adek itu sendiri, jadi kalau di Sangkanparan itu kan sering dijadikan prakerin ya, tapi sekolah-sekolah nya itu engga cuma satu, ada SMK Negeri 1 Karanggayam ya misalkan, ada temen-temen Kebumen, Pekalongan lah ini tiga sekolah yang misalkan berbeda daerah misalkan. Nah itu mereka ngrembuk bersama kira-kira hari senin mau ada apa, hari selasa mau ada apa, hari rabu mau ada apa gitu, selebihnya nanti proses-proses yang misalkan penulisan dan lain-lain itu kita menyesuaikan narasumber atau pematerinya bisa datang hari apa gitu, jadi sangat fleksibel, Nah untuk waktu atau lama mereka disini biasanya itu eee 3 bulanan lah. Tapi ya ada juga yang memang sering main ke sini buat ikut belajar.” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Dari penjelasan yang telah diberikan oleh I.I.P diatas, masih dirasa kurang mendeskripsikan secara detail mengenai kegiatan pembelajaran yang diadakan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan observasi partisipasi dengan mengikuti kegiatan yang diagendakan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, pada hari Jumat, 26 April 2019. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung proses kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Berikut catatan yang telah dibuat oleh peneliti mengenai proses kegiatan tersebut.

Tabel 5.1 Proses kegiatan produksi film dokumenter Geopark Karangsambung-Karangbolong.

NO	KEGIATAN	CATATAN
1. Pemateri/Tentor: Insan Indah Pribadi		(Merupakan merupakan ketua Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap)

2. Kegiatan Awal

- ❖ Persiapan alat-alat untuk pembuatan film dokumenter
- ❖ Kegiatan *briefing*

- Hal ini bertujuan agar semua alat yang akan digunakan dalam proses pembuatan film documenter tidak ada yang tertinggal atau kurang persiapan.
 - Hal ini bertujuan agar kegiatan yang akan dilakukan bisa berjalan sesuai dengan rencana.
-

3. Kegiatan Inti

- ❖ Model kegiatan pelatihan menggunakan Tutor Sebaya dan praktek secara langsung.
- ❖ Proses pembuatan film
- ❖ Dalam proses pembuatan film juga terdapat sesi tanya jawab secara spontan.
- ❖ Kegiatan dilakukan sesuai dengan apa yang sudah dijadwalkan pada hari ini.

- Maksud dari tutor sebaya disini, selain pemateri/mentor yang memberikan materi, terdapat juga pendamping yang telah siap memberikan penjelasan ketika dalam proses pembuatan film documenter mengalami kebingungan.
 - Dalam proses ini, setiap anggota mempunyai kegiatannya masing-masing sesuai dengan apa yang sudah menjadi tugas mereka sebelumnya.
 - Pertanyaan yang dilontarkan oleh anggota komunitas, langsung dijawab oleh pemateri, dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami disertai dengan contoh tindakan yang nyata.
-

4. Kegiatan Akhir.

- ❖ Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi.

- Evaluasi tersebut meliputi: Proses kegiatan pembelajaran, kendala-kendala dalam proses pengambilan gambar serta pengecekan kembali jika ada hal yang dirasa masih kurang.
-

Kegiatan tersebut berlangsung di Geopark Kecamatan Karangsambung, dengan kegiatan berupa pembuatan film dokumenter. Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatannya.



Gambar 5.1 dokumentasi kegiatan pebuatan film dokumenter



Gambar 5.2 dokumentasi (2) kegiatan pebuatan film dokumenter

Konsep *Outdoor Learning* yang diterapkan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tersebut, diketahui ada dua hal yang menjadi catatan. Pertama, kegiatan yang berlangsung jauh dari kata formal atau kaku seperti yang biasa terjadi di sekolah. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi sangat terbuka dan tidak ada sekat antara pemateri dan siswa. Kedua, materi yang diberikan merupakan materi yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

5.1.1.2 Program Kegiatan Komunitas

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tidak memiliki program yang secara khusus dibuat untuk meningkatkan *skill* dari masing-masing anggotanya. Akan tetapi, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan sering kali mendapat tawaran kerjasama dengan beberapa instansi seperti dari Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan-pelatihan serta pemutaran film keliling desa dan sekolah. Berikut keterangan yang disampaikan oleh I.I.P.

“Ada, misalkan,, ehem (*batuk*) Sangkanparan sering diminta untuk misalkan mengadakan pemutaran film keliling misalkan, di desa-desa atau,,, ehem (*batuk*) mengadakan pelatihan-pelatihan di pesantren-pesantren, di desa-desa gitu, nah kita melakukan kegiatan-kegiatan itu diluar untuk kegiatan yang berkaitan dengan kemasyarakatan, otomatis mereka remaja-remaja yang sedang prakerin atau belajar bisa juga kita libatkan untuk mensupport kegiatan seperti itu.” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pemutaran film keliling desa dan sekolah-sekolah yang berkerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar 5.3 dokumentasi kegiatan pemutaran film keliling



Gambar 5.4 dokumentasi (2) kegiatan pemutaran keliling

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga memiliki kegiatan lain diluar kegiatan bersama anggota komunitas. Berikut beberapa kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan:

1. Pelatihan Videografi Cipari

Kegiatan pelatihan videografi di desa Cipari, kecamatan Cipari, kabupaten Cilacap merupakan kegiatan pelatihan yang bekerjasama dengan Pokdarwis desa Cipari. Kegiatan yang berlangsung selama dua hari mulai tanggal 14-15 Agustus 2018 berhasil menciptakan 4 video pendek yang berlatar potensi desa. Kepat video tersebut berjudul Gula Merah Organik, Jembatan Pintar, Bata Merah dan juga video yang berjudul Tempe. Diikuti oleh 14 peserta, materi pelatihan disampaikan langsung oleh Insan Indah Pribadi. Materi yang disampaikan berkaitan dengan teknik pengambilan gambar, pembuatan ide dan scenario hingga proses editing. Berikut beberapa hasil dokumentasi kegiatan pelatihan videografi Cipari.



Gambar 5.5 dokumentasi kegiatan pelatihan videografi di desa Cipari



Gambar 5.6 dokumentasi (2) kegiatan pelatihan videografi di desa Cipari

2. Daya Karya – Program Kerjabareng Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Propinsi Jawa Tengah

Sebuah program pelatihan audio visual bekerjasama dengan Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Propinsi Jawa Tengah. Pelatihan dalam bidang multimedia ini berlangsung selama dua hari terhitung sejak 22-23 Maret 2019, diikuti oleh 50 peserta yang berasal dari berbagai daerah di Jawa Tengah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM ekonomi kreatif pemuda daerah.

Kegiatan Daya Karya dibagi menjadi dua kelas dimana kelas pertama berupa materi seputar dunia editing video yang langsung dimentori oleh Insan Indah Pribadi dan kelas kedua berkaitan dengan teknik editing audio yang langsung dimentori oleh ketua divisi audio KFT Indonesia yaitu Iwan Darmawan, S.Sn. M.Sn. berikut beberapa hasil dokumentasi kegiatan Daya Karya.



Gambar 5.7 dokumentasi (1) kegiatan
Daya Karya



Gambar 5.8 dokumentasi (2) kegiatan
Daya Karya

5.1.1.3 Kendala dalam Proses Pembelajaran

Proses Pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tentu saja memiliki kendala dalam setiap penerapannya, kendala yang muncul lebih besar berasal dari faktor internal seperti keterbatasan sumber daya manusia, keterbatasan sarana dan prasarana hingga keterbatasan keuangan. Hal ini sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh I.I.P selaku ketua komunitas.

“kendalanya sebenarnya yang paling utama itu eee... kita sebenarnya engga punya sarana dan prasarana atau infrastruktur yang memadai, Terus juga ya kadang yang ngajar cuma ada saya, bang Teguh dan Nyak jadi sebenarnya dari rentang waktu 2002 kesini kita engga pernah punya alat yang memadai... jadi ya kalau dulu kita pernah.. kamera itu eee... teknologinya berubah ya, dari sejak kamera bentuknya mini DV, handycam mini DV, kita pinjam sana sini ke tempat teman yang syuting mantan gitu kan, sampai akhirnya berubah menjadi kamera digital, terus menjadi kamera DSLR gitu.” **(KK.I.I.P-21/07/2019)**

Selain keterbatasan sarana dan prasarana yang memadai, diinformasikan pula ketika proses pembelajaran terkadang mengalami kendala eksternal seperti cuaca yang sering beubah-ubah terutama ketika musim hujan serta perbedaan antara perencanaan dengan kegiatan atau *miss* komunikasi.

“Biasanya kendala yang dihadapi adek-adek pelajar ini satu cuaca kan, persoalannya satu cuaca, tiba tiba lagi mau syuting hujan nah itu mau engga mau kita cancel atau pending ya. Faktor yang kedua biasanya eee situasi atau suasana ketika mereka riset dan produksi itu sangat berbeda,” **(KK.I.I.P-21/07/2019)**

5.1.2 Peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video

5.1.2.1 Pengembangan Konsep atau Ide

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki banyak program pelatihan yang berkaitan dengan dunia multimedia, salah satunya adalah mengenai

pengolahan audio dan video yang dimana sangat berperan bagi siswa SMK jurusan multimedia khususnya siswa SMK Negeri 1 Karanggayam yang menjadi anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Sebagian besar pelajar hanya berfikir hal-hal teknis seperti bagaimana cara menciptakan sesuatu semisal film, akan tetapi mereka terkadang melupakan hal yang lebih utama yaitu konsep atau ide. Oleh karena itu, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan sangat berperan dalam pengembangan konsep atau ide. Hal ini seperti yang disampaikan oleh I.I.P berikut

“Sss,, sangat yah, sangat karena, he eh (*batuk*) eee, sebagian besar pelajar pelajar kita itu eee, mereka hanya berfikir teknis, teknis itu maksud saya gini, teknis itu sangat bisa dipelajari dengan mudah, mau kita buka youtube, mau buka kanal-kanal yang lain, tutorial yang lain semua pasti sudah bisa, tapi bagaimana mereka mengolah itu dengan baik, artinya konten-konten yang harus mereka dapatkan yang engga didapatkan di sekolah” **(KK.I.I.P-21/07/2019)**



Gambar 5.9 dokumentasi (1) kegiatan pembelajaran di Sangkanparan



Gambar 5.10 dokumentasi (2) kegiatan pembelajaran di Sangkanparan

Hal serupa juga disampaikan oleh S.P, mengenai peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan yang dirasakan anggota saat mengikuti mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, berikut ini.

“kalau pembelajaran di sekolah sebenarnya saling melengkapi sih menurut saya, karena kan kalau di sekolah itu banyak teorinya, jadi kalau di sangkanparan itu kita banyak praktiknya sih, terus juga kalau di sangkanparan juga diajari bagaimana cara bertutur dengan baik” (**SA.S.P-21/07/2019**)

“untuk sekarang yang tadinya saya engga tau film, terus saya juga engga tau caranya konsep untuk berbagi, cara mengajarkan ke adek-adek kelas saya, saya jadi tahu.” (**SA.S.P-21/07/2019**)

Berdasarkan penjelasan dari I.I.P dan S.P tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki peran untuk saling melengkapi dari apa yang sudah diajarkan di sekolah. Dimana komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan lebih berperan dalam proses pengembangan konsep atau ide dalam proses pembuatan film sehingga hasilnya menjadi lebih berkualitas dan bermakna.



Gambar 5.11 dokumentasi (1)
kegiatan praktek



Gambar 5.12 dokumentasi (2)
kegiatan praktek

5.1.2.2 Peningkatan *Soft Skill* dan *Hard Skill* Teknik Pengolahan Audio dan Video

Konsep program pelatihan yang terdapat di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tentunya juga dapat meningkatkan kemampuan siswa baik dalam

soft skill maupun *hard skill*. Salah satu hal yang dapat dirasakan siswa anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah kemampuan untuk berbagi kepada siswa lain, peningkatan kemampuan dalam berdiskusi serta kemudahan dalam pembuatan film atau iklan layanan masyarakat yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh S.P selaku siswa SMK N 1 Karanggayam dan juga termasuk anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

“seperti kaya kita, eee,,, belajar yang sinematografi, kaya kita kalau lebih,,, jadi lebih paham untuk teknik-teknik pengambilan gambar, kemudian kita tahu juga caranya berbagi dengan sesama teman, kita diajarkan untuk saling apa,,, ee berkomunikasi dengan baik, kemudian juga di Sangkanparan mengenai ilustrasi music, eee,, dimana kan terkadang kalau film itu kita mengisi suara backsound nya itu kan terkadang kita bisa download ataupun.” (**SA.S.P-21/07/2019**)

S.P juga menambahkan mengenai peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan yang dirasakan oleh anggota komunitas utamanya dalam menghadapi mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video sebagai berikut :

1. Setiap materi yang diberikan guru kepada siswa menjadi terasa lebih mudah karena memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Hasil belajar lebih baik karena selain menguasai hal teknis yang dipelajari di sekolah juga mendapat pengetahuan mengenai pengembangan konsep atau ide.
3. Dapat membantu sesama siswa lain yang kesulitan dalam menguasai materi, sebagai salah satu bentuk aktualisasi kemampuan diri.



Gambar 5.13 dokumentasi (3)
kegiatan praktek

Gambar 5.14 dokumentasi (4)
kegiatan praktek

Dari pendapat tersebut, diketahui bahwa peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video terhadap peningkatan *soft skill* dapat dikatakan cukup besar. Hal ini dikarenakan, siswa yang ikut dan tergabung dalam komunitas dapat dengan aktif mengasah kemampuan yang dimilikinya terutama dalam bidang teknik pengolahan audio dan video, serta dapat berbagi pengalaman dan *sharing* materi yang dengan siswa lainnya. Selain itu, banyak karya-karya audio dan video berupa film dan iklan layanan masyarakat yang dilahirkan dari komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

5.1.3 Hasil belajar anggota komunitas TBM Sangkanparan yang berkaitan dengan mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video

Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi juga dapat berupa perubahan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, keterampilan dan sebagainya yang menuju pada perubahan yang positif. Salah satu hasil belajar siswa anggota komunitas Taman Belajar Multimedia adalah berupa sebuah pengalaman, keterampilan dan

sebuah karya film/video. Hal ini disampaikan langsung oleh I.I.P sekalu pengelola komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan berikut:

“Biasanya iya, biasanya mereka ehem (*batuk*) setelah lepas dari Sangkanparan, mereka kembali ke sekolah, mereka justru lebih banyak sharing kepada teman-teman., yang saya selalu tekankan kepada teman-teman itu gimana caranya apa yang belum mereka dapatkan harus coba mereka gali dari teman-teman, lalu apa yang mereka dapatkan jangan pelit-pelit untuk dibagi gitu, karena di Sangkanparan belum tentu mereka mendapatkan ilmu tentang animasi misalkan tapi ketika kembali ke sekolah ada teman-teman yang prakerin di tempat animasi, ya bagaimana caranya teman-teman menggali tentang ilmu itu karena itu penting kan tapi begitu juga dengan teman-teman animasi belum tentu mereka mendapatkan proses pembelajaran mengolah konten atau ide cerita yang menarik untuk sebuah film documenter misalkan, lalu mereka harus berbagi juga kaya gitu.” **(KK.I.I.P-21/07/2019)**

Salah satu hasil belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah peningkatan keterampilan anggotanya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh S.P selaku anggota di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan berikut:

“sebenarnya banyak sekali, eee, seperti kaya kita, eee,,, belajar yang sinematografi, kaya kita kalau lebih,,, jadi lebih paham untuk teknik-teknik pengambilan gambar, kemudian kita tahu juga caranya berbagi dengan sesama teman, kita diajarkan untuk saling apa,,, ee berkomunikasi dengan baik, kemudian juga di Sangkanparan mengenai ilustrasi music, eee,, dimana kan terkadang kalau film itu kita mengisi suara backsound nya itu kan terkadang kita bisa download ataupun.” **(SA.S.P-21/07/2019)**

Hal yang sama juga disampaikan oleh B, salah satu anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan yang juga sebagai siswa SMKN 1 Karanggayam.

“Kalau itu banyak mas, dari tau tentang pengambilan gambar, terus editing, terus juga membuat film, terus waktu praktek habis terus sharing sharing dengan adek kelas yang pengen ke sangkanparan gitu. Terus yang saya dapat juga saya bagikan ke teman teman” **(SA.B.P-21/07/2019)**

Selain itu juga menurut I.I.P, hasil karya pelajar yang belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan banyak mendapat apresiasi di berbagai ajang perlombaan atau festival film.

“banyak ya,, menang di festival film documenter, menjadi film terbaik satu di,,, menjadi film terbaik di festival film documenter itu menjadi suatu kebanggaan ya, karena dari ratusan film yang terkumpul itu diseleksi dan mereka menjadi,,, masuk lolos seleksi, lalu menang kan itu luar biasa. Di festival film tingkat nasional atau teman-teman Jawa Tengah menang di Denpasar Film Festival misalkan itu sudah sangat luar biasa sekali, mereka senang, mereka berangkat kesana naik pesawat gitu kan, terus menerima hadiah gitu apalagi sampai mendapat apresiasi di luar negeri kaya film Urut Sewu kan itu mendapat official selec,,, official sec,, official selection di Singapore International Film Festival,” (**KK.I.I.P-21/07/2019**)

Salah hasil belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan yang berhasil mendapat apresiasi di ajang lomba adalah sebuah karya yang berjudul Kampung Gemplog karya Bayu Ragil Saputra pada ajang Denpasar Film Festival 2018 di Denpasar, Bali.

“Kalau penghargaan alhamdulillah sih kalau film saya beberapa kali masuk nominasi ya, apa 8 kali masuk nominasi, 5 kali dapat eee, juara, Kalau juara, juara 3 di denpasar film festival, di kebumen di lomba ratih tv juara favorit, kemudian di jateng documentary festival juara 3, kemudian di FFPJ Jogja itu dapat juara 2 kategori Merapi award, kemudian satu lagi Budi Luhur Film” (**SA.B.P-21/07/2019**)



Gambar 5.15 dokumentasi (1) juara dalam lomba Denpasar Film Festival

Gambar 5.16 dokumentasi (2) juara dalam lomba FFPJ 2018

5.2 Pembahasan

5.2.1 Proses Pembelajaran pada komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

5.2.1.1 Proses Kegiatan Belajar Komunitas

Berdasarkan hasil temuan mengenai sub pokok bahasan proses pembelajaran pada komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan ditemukan bahwa komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan merupakan salah satu bentuk komunitas yang dibentuk berdasarkan kesamaan hobi dan minat akan dunia multimedia terutama audio dan video. Komunitas yang dibentuk pada tahun 2007 ini mengusung konsep pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Learning*) dimana anggota komunitas lebih banyak melakukan kegiatannya di lapangan secara langsung. Namun, ada beberapa pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas (*Indoor Learning*) diantaranya adalah materi editing, perekaman suara dan mengamati film. Seperti halnya taman belajar pada umumnya, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga memiliki legalitas hukum yang sah melalui Surat Keputusan (SK) Kemenkumham Republik Indonesia No AHU-0000438.AH.01.07.Tahun 2019.

Setiap komunitas pasti memiliki sebuah kesamaan tujuan tentang mengapa komunitas terbentuk (Mac Iver, dalam Kusumastuti 2014). Seperti hal yang terjadi di dalam komunitas Rumah Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Salah satu tujuan mengapa komunitas Taman Belajar Multimedia terbentuk adalah untuk mempersiapkan siswa SMK agar menjadi SDM yang memiliki kecakapan baik kognitif, afektif, dan psikomotorik terutama dalam bidang audio dan video.

Sehingga nantinya jika siswa SMK sudah lulus, diharapkan mampu bersaing dan mandiri.

Kegiatan utama yang terdapat di dalam komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah program pelatihan yang dapat diikuti oleh semua kalangan terutama siswa SMK. Pembelajaran yang dilakukan lebih sering berada di luar ruangan dimana anggota komunitas langsung terjun di lapangan. Variasi tempat (*setting*) pembelajaran, menjadi salah satu alternatif guna mengurangi tingkat kebosanan siswa pada satu tempat pembelajaran (Mumford, 1996). Selain itu juga karena pembelajaran tidak formal seperti di sekolah, maka rasa kekeluargaan kerap menjadi penghangat sehingga memunculkan atmosfer positif disetiap pembelajarannya.

Ada banyak hal yang menjadi pembeda antara pembelajaran di sekolah dengan pembelajaran yang dilakukan di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Beberapa poin utama yang menjadi pembeda tersebut adalah :

1. Belajar dari Pengalaman

Alice & David (2010) menerangkan bahwa, “*Learning is defined as the process where by knowledge is created through the transformation of experience*”. Lebih lanjut, model pembelajaran berbagi pengalaman merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada strategi pembelajaran aktif (Mutia, Maryadi, & Subekti, 2017). Terlebih lagi, pengalaman memberikan pembelajaran dengan bahasa dan cara yang lebih mudah untuk dimengerti. Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan menjadikan pengalaman sebagai sumber materi yang

diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Oleh karena itu, pengalaman yang dialami oleh seorang pemateri sangat berguna dalam memberikan gambaran praktik langsung kepada peserta didik (Johansson, & Thorsten, 2017). Dengan arti lain bahwa memberikan materi tidak terpaku pada buku atau teori yang ada saja. Melalui pengalamanlah pemateri menyampaikan topik pembahasan dengan bahasa yang ringan dan mudah untuk dipahami oleh anggota komunitas. Oleh sebab itu, dalam menentukan pemateri pelatihan, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki beberapa kriteria dimana pemateri tersebut merupakan orang yang memang ahli dalam bidangnya. Selain itu juga kemampuan dalam berkomunikasi dan keinginan yang besar untuk berbagi pengalaman atau pengetahuannya.

2. Belajar dengan Metode Tutor Sebaya

Metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik dalam sebuah proses belajar mengajar, memiliki peranan yang cukup penting guna mempermudah penyampaian sebuah materi. Salah satunya menggunakan metode tutor sebaya, tutor sebaya merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan kecakapan teman seusia sebagai media dalam menyampaikan materi kepada teman yang lainnya. Marquardt (2000) menerangkan bahwa salah satu dari tujuh aspek pembelajaran aktif (*active learning*) adalah adanya tutor atau mentor pada setiap siswa (peserta didik). Penerapan metode tutor sebaya dalam setiap pelatihan yang diadakan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dinilai memiliki

manfaat yang lebih dibandingkan menggunakan metode yang lainnya. Hal inilah yang menyebabkan setiap anggota pelatihan dapat dengan mudah menerima materi, sehingga pemahaman terhadap sebuah materi dapat terkonstruksi dengan baik. Oleh sebab itu, untuk memperoleh pembelajaran yang lebih efektif guna memahamkan peserta didik, seorang pendidik perlu berkolaborasi dengan *partner* yang memiliki hubungan dengan materi pembelajaran (Wood, 2017).

Selain memberikan materi, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga memberikan kesempatan kepada setiap anggotanya untuk berbagi ilmu, maupun pengalamannya mengenai prestasi yang diproleh. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan motivasi kepada anggota lain dan memompa semangat untuk berprestasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sulistianingsih (2017) menemukan hasil bahwa model pembelajaran berbagi cerita atau pengalaman sangatlah efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik.

5.2.1.2 Program Kegiatan Komunitas

Selain kegiatan pembelajaran yang ada di komunitas, komunitas Taman Belajar Multimedia juga mempunyai kegiatan lain yang dapat menambah kemampuan serta pengalaman setiap anggotanya. Diantaranya adalah: (1) Pelatihan Videografi Cipari, (2) Daya Karya – Program Kerjabareng Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Propinsi Jawa Tengah.

5.2.2 Peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video

5.2.2.1 Pengembangan Konsep atau Ide

Berdasarkan hasil temuan penelitian, adanya komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki peranan yang cukup penting bagi pengembangan diri siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tidak seperti pembelajaran di sekolah atau di dalam kelas. Menurut Suyadi (2009), pembelajaran luar kelas memiliki kekuatan yaitu: Dengan pembelajaran yang variatif siswa akan segar berpikir karena suasana yang berganti, Inkuiri lebih berproduksi, Akselerasi lebih terpadu dan spontan, Kemampuan eksplorasi lebih runtut, dan Menumbuhkan penguatan konsep. Lebih lanjut, Suyadi (2009) menyebutkan bahwa manfaat pembelajaran luar ruangan antara lain: 1) Pikiran lebih jernih. 2) Pembelajaran akan terasa menyenangkan. 3) Pembelajaran lebih variatif. 4) Belajar lebih rekreatif. 5) Belajar lebih riil. 6) Anak lebih mengenal pada dunia nyata dan luas. 7) Tertanam *image* bahwa dunia sebagai kelas. 8) Wahana belajar akan lebih luas. 9) Kerja otak lebih rileks.

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki banyak program pelatihan yang berkaitan dengan dunia multimedia, salah satunya adalah mengenai pengolahan audio dan video yang dimana sangat berperan bagi siswa SMK jurusan multimedia khususnya siswa SMK Negeri 1 Karanggayam yang menjadi anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Sebagian besar pelajar hanya berfikir hal-hal teknis seperti bagaimana cara menciptakan sesuatu semisal film, akan tetapi mereka terkadang melupakan hal yang lebih utama

yaitu konsep atau ide. Oleh karena itu, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan sangat berperan dalam pengembangan konsep atau ide.

5.2.2.2 Peningkatan *Soft Skill* dan *Hard Skill* Teknik Pengolahan Audio dan Video

Konsep program pelatihan yang terdapat di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tentunya juga dapat meningkatkan kemampuan siswa baik dalam *soft skill* maupun *hard skill*. Konsep belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan salah satunya adalah konsep *Contextual Teahing and Learning* (CTL), dimana proses dan hasil pembelajaran diperoleh dari hasil bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari sharing antara teman, antara kelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu. kata kunci dari *Learning Community* (masyarakat belajar) adalah berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain, bekerja sama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran yang baik dibandingkan dengan belajar sendiri. *Learning Community* atau masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah (Sagala, 2005).

Salah satu hal yang dapat dirasakan siswa anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah kemampuan untuk berbagi kepada siswa lain, peningkatan kemampuan dalam berdiskusi serta kemudahan dalam pembuatan film atau iklan layanan masyarakat yang lebih baik.

Peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan yang dirasakan oleh anggota komunitas utamanya dalam menghadapi mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video sebagai berikut :

1. Setiap materi yang diberikan guru kepada siswa menjadi terasa lebih mudah karena memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan dengan siswa lainnya. Hal ini dikarenakan siswa yang belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga mendapat materi dan melakukan praktik langsung di lapangan.
2. Hasil belajar lebih baik karena selain menguasai hal teknis yang dipelajari di sekolah juga mendapat pengetahuan mengenai pengembangan konsep atau ide di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.
3. Dapat membantu sesama siswa lain yang kesulitan dalam menguasai materi, sebagai salah satu bentuk aktualisasi kemampuan diri.

Dengan hadirnya komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dan berbagai kegiatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa catatan mengenai peran sebuah komunitas bagi seorang siswa. Beberapa hal berikut diantaranya:

1. Tempat Aktualisasi Kemampuan

Setiap siswa memiliki gaya kepribadian yang berbeda-beda dalam memperoleh sebuah ilmu dan pengetahuan. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan kecerdasan bawaan dan mengembangkannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Disisi lain, lebih memilih mengembangkan kemampuan tersebut di dalam sebuah kelompok atau komunitas, dengan

tujuan agar mampu mengaktualisasikan diri dan berdiskusi dengan anggota lain.

2. ***Labelling***

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia baik berupa pelatihan, pameran karya dan lain sebagainya membuat komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dijuluki sebagai komunitas penghasil sineas-sineas muda berbakat dari Jawa Tengah. Hal ini secara tidak langsung berpengaruh kepada anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dianggap memiliki kemampuan lebih dalam bidang audio dan video, dibandingkan dengan siswa yang bukan anggota komunitas.

3. ***Tempat Coming Out***

Komunitas merupakan salah satu jembatan siswa guna meningkatkan *skill* serta kemampuan dalam bidang yang ditekuni. Selain itu, komunitas juga menjadi sarana anggota untuk berani berinteraksi dengan lingkungan lain, diluar komunitasnya. Dengan keterbiasaan anggota komunitas berkumpul, dan terjadi interaksi serta komunikasi diantara anggota, maka semakin banyak pula pengetahuan yang di dapat guna menyiapkan diri menghadapi dunia luar, diluar komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.

5.2.3 Hasil belajar anggota komunitas TBM Sangkanparan yang berkaitan dengan mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video

Peran komunitas taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat dikatakan cukup bagus. Adapun untuk

hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi juga dapat berupa perubahan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, keterampilan dan sebagainya yang menuju pada perubahan yang positif. Salah satu hasil belajar siswa anggota komunitas Taman Belajar Multimedia adalah berupa sebuah pengalaman, keterampilan dan sebuah karya film/video.

Pendidikan luar ruangan dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan setiap anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Menurut Yuliarto (dalam Husamah, 2013) kejemuhan pengembangan di dalam ruang turut memberikan dorongan berkembangnya konsep pendidikan di luar kelas. Pendidikan dalam ruang yang bersifat kaku dan formalitas dapat menimbulkan kebosanan, termasuk juga kejemuhan terhadap rutinitas di sekolah. Mellvig (2015) menambahkan bahwa untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal, siswa perlu mempelajari secara langsung diluar ruangan kelas, sehingga konsep yang telah diajarkan di dalam kelas mampu digeneralisasikan menjadi informasi nyata berdasarkan pengalaman siswa sendiri.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah faktor eksternal. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor eksternal terbagi menjadi dua golongan yaitu faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial terdiri dari tiga lingkungan : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor non sosial seperti fasilitas belajar di rumah, fasilitas belajar di sekolah, media, iklim dan lain-lain (Marsudi, 2012).

Konsep pembelajaran yang diterapkan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan membuat siswa yang belajar di komunitas taman Belajar Multimedia Sangkanparan berhasil menghasilkan sebuah karya dalam bidang pengolahan Audio Video dan mendapat apresiasi di berbagai ajang perlombaan. Salah satunya adalah film yang berjudul Urut Sewu bercerita karya Dewi Nur Aeni yang mendapat penghargaan sebagai film documenter terbaik pada ajang Denpasar Film Festival tahun 2017 kemudian ada film yang berjudul *Golak* karya Nawang Riyadi, siswa SMKN1 Karanggayam, film tersebut menjadi film dokumenter terbaik dalam Youth Sineas Award di Bali.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan mengenai peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang terdapat dalam komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mengadopsi konsep pembelajaran luar ruangan (*Outdoor Learning*). Dimana siswa lebih banyak melakukan pembelajaran secara langsung di lapangan. Selain itu juga untuk materi tertentu seperti Editing dan Perekaman Suara, pembelajaran dilakukan di dalam kelas (*Indoor Learning*).
2. Peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat dikatakan cukup besar. Dimana siswa anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendapat pengetahuan dan keterampilan lebih dalam bidang audio dan video dan mempermudah dalam menghadapi pembelajaran di sekolah.
3. Hasil dari belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan cukup banyak salah satunya adalah siswa dapat memiliki sebuah karya dimana karya tersebut juga banyak yang mendapat apresiasi diajang perlombaan. Salah satunya adalah film yang berjudul Urut Sewu bercerita karya Dewi Nur Aeni yang mendapat penghargaan sebagai film documenter terbaik pada ajang Denpasar Film Festival tahun 2017.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian mengenai peran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video, ada beberapa saran yang dapat peneliti rekomendasikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pengelola komunitas serupa, perlu adanya sebuah ketentuan baku terkait program pelatihan komunitas, salah satunya dalam bentuk kurikulum pelatihan. Sehingga program pelatihan yang dijalankan dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
2. Bagi pengajar mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, adanya kegiatan pengembangan diri siswa yang berdasarkan hobi (seperti komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan) dapat dijadikan sebagai suplemen penguatan pemahaman kompetensi seputar audio dan video. Sehingga, capaian pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan memperkaya referensi yang lebih mendalam guna mendapatkan perbaikan dan kesimpulan yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., Soekanto, & Soerjono. (1982). *Sosiologi Hukum dalam Masyarakat*. Jakarta: CV Rajawali.
- Albihar, A. (2013). Outdoor Study Terhadap Pemahaman Konsep Bagian Tumbuhan Beserta Fungsinya untuk Anak Tuna Netra. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Alice, Y., & David, A. (2010). Learning to Play, Playing to Learn: A Case Study of a Ludic Learning Space. *Journal of Organizational Change Management*, 23 (1):26-50.
- Arifin, Y. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1992). *Quantitative Research for Education: An Introduction of Theory and Methods*. Boston: Alyn & Bacon.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Putra Grafika.
- Crow, G., & Allan, G. (1994). *Community Live: An Introduction to Local Social Relation*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf New York USA. Retrieved Januari 15, 2019, from <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/33592/4/Chapter%20II.pdf>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Dudung, A. (2018). *Penilaian Psikomotor*. Depok: Karima.
- Gogali, V. A. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Penunjang Media Presentasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3); 503-508.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Husamah. (2013). *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning: Ancangan Strategis Mengembangkan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan, Inovatif dan Menantang*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Johansson, P., & Thorsten, A. (2017). Experiences From the Teachers-Researcher's Perspective on Learning Study: Challenges and Opportunities. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1): 45-55.
- Jones, T., & Barrett, M. (2003). Defining Learning Communities: Discussion Paper D1. *University of Tasmania*, h.3.
- Kertajaya, H. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kusuma, Z. L. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA N 3 Pati tahun Pelajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1).
- Kusumastuti, A. (2014). *Peran Komunitas dalam Interaksi Sosial Remaja di Komunitas Angklung Yogyakarta*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mansyur, M. C. (1989). *Sosiologi Masyarakat Kota dan Desa*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mansyur, S. (2012). *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairus Media.
- Marquardt, M. F. (2000). Action Learning and Leadership. *The Learning Organization Journal*, 7(5): 233-240.
- Marsudi, S. (2012). *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Surakarta: Fairuz Media.
- Mellvig, S., & Nilsson, A. (2015). Outdoor Learning contra Indoor Learning. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2): 147-177.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mumford, A. (1996). Effective Learners in Action Learning Sets. *Employee Counselling Today*, 8(6): 3-10.

- Muslich. (2007). *KTSP Pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual, panduan bagi guru, kepala sekolah dan pengawas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mutia, W., Maryadi, & Subekti, E. E. (2017). Penggunaan Model Berbagi Pengalaman Terhadap Hasil Belajar IPA Melalui Pemanfaatan Media Komik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 173-181.
- Oemar, H. (2003). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Rachmat, A. (2006). *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana. Retrieved Januari 15, 2019, from <http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia1.pdf>
- Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- Silberman, M. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Karya.
- Soekanto, S. (1982). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistianingsih, E. (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 121-126.
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- Suyadi. (2009). *Pengelolaan Kelas*. Retrieved Maret 19, 2019, from <http://suarakomunitas.net/profil/mentari>
- Vaughan, T. (2011). *Mutimedia Making It Work*. New York: McGraw.
- Wardiman, D. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui SMK*. Jakarta: Agung Offset.
- Wenger, E. (2002). *Cultivating Communities of Practice: a Guide to Managing Knowledge*. Boston: Harvad Business School Press. Retrieved Januari 15, 2019, from <http://cpcoaching.it/wp-content/uploads/2012/05/WengerCPC.pdf>
- Wood, K. (2017). Teacher Learning Through Collaboration. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3): 186-189.
- Yuliarto, H. (2010). *Pendidikan Luar Kelas Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Siswa*. Yogyakarta: FIK UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

No	Tujuan	Indicator	Instrument		
			W	O	D
1	Mendeskripsikan Proses pembelajaran di Komunitas TBM Sangkanparan	Mengetahui latar belakang komunitas TBM Sangkanparan			
		Struktur Organisasi			
		Kegiatan belajar			
2	Peran Komunitas terhadap mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	Kegiatan komunitas			
		Hasil / karya			
3	Hasil belajar siswa	Mengetahui hasil belajar siswa			
		Karya siswa yang bergabung dengan komunitas TBM Sangkanparan			

Lampiran 2 Pedoman Observasi dan Dokumentasi

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
PEDOMAN OBSERVASI DAN DOKUMENTASI
“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam
dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

Aspek	Indikator	Keterangan	Ceklist	
			Ya	Tidak
Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	a. Visi dan misi	- Meninjau visi dan misi lembaga		
	b. Lingkungan komunitas	- Meninjau keadaan lingkungan komunitas - Meninjau lingkungan pembelajaran di komunitas		
	c. Kelengkapan sarana dan prasarana komunitas	- Kelengkapan sarana dan prasarana di komunitas yang menunjang pembelajaran		
Peran komunitas dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	a. Kegiatan pembelajaran	- Kegiatan pembelajaran yang digunakan sudah mendukung tujuan komunitas. - Kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai - Kegiatan pembelajaran juga memperhatikan kondisi peserta yang mengikuti program - Persiapan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dan		

		<p>disiapkan secara matang oleh pelaksana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persiapan dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran - Peninjauan kembali sebelum kegiatan dimulai 		
b.	Peran Komunitas	<ul style="list-style-type: none"> - Kebermanfaatan adanya komunitas dalam pembelajaran di sekolah - Manfaat juga dirasakan baik peserta maupun pelaksana - Beberapa kegiatan komunitas yang diterapkan sudah sangat bermanfaat - Ada beberapa kegiatan komunitas yang belum maksimal dalam penerapannya 		
c.	Ketersediaan & kondisi sarana dan prasarana	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersedian sarana dan prasarana yang sudah memadai guna pencapaian tujuan - Kondisi setiap sarana dan prasarana yang disediakan sudah baik dalam penerapannya - Ada beberapa sarana dan prasarana yang belum memadai untuk penerapannya 		

Lampiran 3 Kode Teknik Pengumpulan Data

Kode Teknik Pengumpulan Data		
Teknik	Kode	Keterangan
Pengumpulan Data		
Wawancara	W	Sumber data primer, dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan informan
Observasi	Obs	Sumber data primer, dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi lapangan, suasana pembelajaran yang ada di komunitas
Dokumentasi	Dok	Sumber data sekunder, dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang ada di komunitas TBM Sangkanparan

Keterangan:

Untuk catatan lapangan menggunakan kode (Obs/CL No.1) maksudnya adalah Observasi/Catatan Lapangan No. 1.

Kode Informan	
Informan	Kode
Ketua Komunitas – Insan Indah Pribadi	KK.I.I.P
Siswa/Anggota – Sampurnoputro	SA.S
Siswa/Anggota – Bayu	SA.B

Lampiran 4 Pedoman Wawancara

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN PEDOMAN WAWANCARA 1

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

Subjek : Ketua Komunitas TBM Sangkanparan

Nama : Insan Indah Pribadi

Fokus Data : • Komunitas TBM Sangkanparan

No	Pertanyaan	Keterangan
	Tentang Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	
1	Apa sih Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan itu?	
2	Bagaimana sejarah terbentuknya Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
3	Apa saja visi-misi dari Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
4	Apa yang menjadi hal unik atau pembeda antara Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dengan komunitas lain?	
	Struktur Organisasi	

5	Bagaimana struktur organisasi Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
6	Siapa saja yang bias menjadi anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
7	Apa saja syarat dan ketentuan menjadi anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
8	Kendala apa saja yang dialami Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
9	Hal apa saja yang bisa didapatkan jika menjadi anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
	Kegiatan belajar	
10	Bagaimana proses pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
11	Dimana saja tempat pembelajaran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
12	Siapa saja pemateri dalam kegiatan pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
13	Syarat/kriteria untuk menjadi pemateri di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
14	Materi apa saja yang dipelajari di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
15	Dalam bentuk apa materi yang disampaikan oleh pemateri dalam proses pembelajaran?	
16	Setiap kali kegiatan, berapa lama waktu yang dibutuhkan?	

17	Kendala kendala dalam proses pembelajaran/kegiatan?	
18	Faktor pendorong dan penghambat dalam pembelajaran?	
	Kegiatan komunitas	
19	Bagaimana jadwal kegiatan kegiatan dalam komunitas?	
20	Adakah kegiatan lain, selain kegiatan pembelajaran kepada anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?	
21	Untuk meningkatkan skill anggota, kegiatan apa saja yang biasanya dilakukan?	
22	Adakah kegiatan yang dilakukan diluar komunitas?	
23	Karya apa saja yang sudah dihasilkan oleh Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan? Terutama yang berkaitan dengan pengolahan audio dan video (sinematografi)	
	Kegiatan utama/peting	
24	Setiap komunitas pasti memiliki target yang hendak dicapai, dari Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan apa saja target yang hendak dicapai? Khususnya untuk tahun ini	
25	Adakah target yang sudah tercapai?	
26	Apakah Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga mempersiapkan anggotanya untuk mengikuti kejuaraan/lomba? Khususnya yang berkaitan dengan sinematografi	

27	Prestasi apa saja yang sudah diraih oleh komunitas/anggota?	
	Integrasi dengan mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video	
28	Menurut bapak, apakah Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki pengaruh terhadap mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video? Apa saja?	
29	Bagi siswa yang belajar di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, apakah mereka menjadi lebih mudah ketika belajar atau mendapat tugas dari sekolah? Karena di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan sudah mempelajari materi tentang pengolahan audio dan video baik secara teori ataupun praktek langsung?	
30	Harapan untuk Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan kedepannya?	

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
PEDOMAN WAWANCARA 2

**“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam
dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”**

Subjek : Siswa Anggota Komunitas TBM Sangkanparan

Nama : -

Fokus Data : • Mata Pelajaran Pengolahan Audio dan Video
• Komunitas TBM Sangkanparan

No	Pertanyaan	Keterangan
	Background Pendidikan	
1	Berasal dari sekolah mana?	
2	Alasan mengapa memilih jurusan Multimedia?	
3	Apa yang saudara ketahui tentang jurusan Multimedia di SMK?	
	Deskripsi Mata Pelajaran	
4	Terdapat beberapa mata pelajaran di jurusan Multimedia, salah satunya adalah Pengolahan Audio dan Video. Apa yang anda ketahui tentang mata pelajaran tersebut?	
5	Bagaimakah deskripsi anda tentang mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
6	Hal apa sih yang pertama kali terpikirkan ketika mendengar mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	

7	Menurut anda, apa gunanya mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video bagi siswa SMK jurusan Multimedia?	
8	Apakah anda tertarik dengan mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
9	Hal apa saja yang ingin anda ketahui dengan adanya mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
10	Apakah anda mempunyai bakat / keahlian khusus seputar pengolahan audio dan video / sinematografi?	
	Pembelajaran di Sekolah	
11	Bagaimana proses pembelajaran Pengolahan Audio dan Video berlangsung?	
12	Model pembelajaran apakah yang diterapkan oleh guru dalam mengajar mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
13	Apakah model pembelajarannya sudah sesuai?	
14	Apakah anda merasa nyaman dan paham dengan model pembelajaran tersebut?	
15	Dari skala 1-100%, berapa persenkah anda dapat memahami dan menguasai materi dengan model pembelajaran tersebut?	
16	Menurut anda, proses pembelajaran dengan model seperti apa yang cocok untuk mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
	Materi di Sekolah	

17	Materi apa saja yang diperoleh di sekolah? Khususnya pada mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
18	Materi apa yang dirasa sulit? Adakah solusinya?	
	Kendala dalam belajar Pengolahan Audio dan Video	
19	Selama belajar di kelas, Apa saja kendala dalam mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
20	Pernahkah anda melakukan diskusi dengan siswa lain terkait mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
	Komunitas TBM Sangkanparan	
21	Apa yang anda ketahui tentang komunitas TBM Sangkanparan?	
22	Dapatkah anda mendeskripsikan apa itu komunitas TBM Sangkanparan?	
23	Bagaimana Pembelajaran di TBM Sangkanparan?	
24	Apa tujuan anda ikut serta dalam komunitas TBM Sangkanparan?	
25	Alasan memilih TBM Sangkanparan dalam mengembangkan skill atau keterampilan anda?	
26	Apa sih yang membedakan komunitas TBM Sangkanparan dengan komunitas lain?	
27	Apa yang menjadi daya Tarik dari Komunitas TBM Sangkanparan?	
	Pengalaman di komunitas TBM Sangkanparan	

28	Bagaimana pengalaman anda selama mengikuti kegiatan di komunitas TBM Sangkanparan?	
29	Berapa lama anda ikut dan terlibat dalam kegiatan yang diadakan oleh komunitas TBM Sangkanparan?	
30	Apakah anda akan mendalami dunia Sinematografi?	
31	Pernahkah anda mengamalkan ilmu yang diperoleh dari komunitas TBM Sangkanparan?	
Peran Komunitas TBM Sangkanparan		
32	Apa saja yang anda peroleh selama mengikuti kegiatan di TBM Sangkanparan?	
33	Apakah materi yang diberikan di komunitas TBM Sangkanparan cukup membantu dan menunjang pembelajaran di sekolah?	
34	Apabila komunitas TBM Sangkanparan memiliki pengaruh dalam pembelajaran di sekolah, menurut anda apa saja pengaruhnya?	
35	Sampai saat ini, pengaruh/peran terbesar apa yang diberikan komunitas TBM Sangkanparan yang sampai sekarang masih anda rasakan?	
36	Diluar lingkungan sekolah (akademik), pengaruh/peran lain dari Komunitas TBM Sangkanparan? <i>(peluang usaha,lomba, relasi,dll.)</i>	
	Harapan	

37	Apa harapan anda tentang mata pelajaran Pengolahan Audio dan Video?	
38	Apa Harapan anda mengenai adanya komunitas TBM Sangkanparan?	

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
PEDOMAN WAWANCARA 3**

**“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam
dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”**

Subjek : Pemateri Komunitas TBM Sangkanparan

Nama : -

Fokus Data : • Materi di Komunitas TBM Sangkanparan

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Apa yang anda ketahui tentang komunitas TBM Sangkanparan itu?	
2	Di komunitas TBM Sangkanparan mempelajari apa saja?	
3	Bagaimana proses kegiatan belajar di komunitas TBM Sangkanparan? Khususnya yang berkaitan dengan Pengolahan Audio dan Video (Sinematografi)?	
4	Materi apa saja yang disampaikan ? Pengolahan Audio dan Video (Sinematografi)?	
5	Membutuhkan waktu berapa lama dalam mempelajari teknik pengolahan audio video?	
6	Bagaimana dengan fasilitas yang disediakan oleh komunitas TBM Sangkanparan?	
7	Apa saja kendala dalam proses belajar mengajar di komunitas TBM Sangkanparan?	

8	Suka duka selama kegiatan di komunitas TBM Sangkanparan?	
9	Bagaimana harapan anda mengenai komunitas TBM Sangkanparan?	

Lampiran 5 Hasil Penelitian

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

No	Tujuan	Indicator	Instrument		
			W	O	D
1	Mendeskripsikan Proses pembelajaran di Komunitas TBM Sangkanparan	Mengetahui latar belakang komunitas TBM Sangkanparan	✓	-	-
		Struktur Organisasi	✓	-	✓
		Kegiatan belajar	✓	✓	✓
2	Peran Komunitas terhadap mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	Kegiatan komunitas	-	✓	✓
		Hasil / karya	-	-	✓
3	Hasil belajar siswa	Mengetahui hasil belajar siswa			✓
		Karya siswa yang bergabung dengan komunitas TBM Sangkanparan	✓	-	✓

Lampiran 6 Hasil Observasi

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
PEDOMAN OBSERVASI DAN DOKUMENTASI
“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam
dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

Aspek	Indikator	Keterangan	Ceklist	
			Ya	Tidak
Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	a. Visi dan misi	- Meninjau visi dan misi lembaga		✓
	b. Lingkungan komunitas	- Meninjau keadaan lingkungan komunitas - Meninjau lingkungan pembelajaran di komunitas	✓ ✓	
	c. Kelengkapan sarana dan prasarana komunitas	- Kelengkapan sarana dan prasarana di komunitas yang menunjang pembelajaran	✓	
Peran komunitas dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	a. Kegiatan pembelajaran	- Kegiatan pembelajaran yang digunakan sudah mendukung tujuan komunitas. - Kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai - Kegiatan pembelajaran juga memperhatikan kondisi peserta yang mengikuti program - Persiapan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dan	✓ ✓ ✓ ✓	

		<p>disiapkan secara matang oleh pelaksana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persiapan dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran - Peninjauan kembali sebelum kegiatan dimulai 	✓	
b. Peran Komunitas		<ul style="list-style-type: none"> - Kebermanfaatan adanya komunitas dalam pembelajaran di sekolah - Manfaat juga dirasakan baik peserta maupun pelaksana - Beberapa kegiatan komunitas yang diterapkan sudah sangat bermanfaat - Ada beberapa kegiatan komunitas yang belum maksimal dalam penerapannya 	✓	
c. Ketersediaan & kondisi sarana dan prasarana		<ul style="list-style-type: none"> - Ketersedian sarana dan prasarana yang sudah memadai guna pencapaian tujuan - Kondisi setiap sarana dan prasarana yang disediakan sudah baik dalam penerapannya - Ada beberapa sarana dan prasarana yang belum memadai untuk penerapannya 	✓	✓

Lampiran 7 Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

Observasi : Pertama
 Hari/tanggal : Jumat, 26 April 2019
 Waktu : 07.00 WIB - selesai
 Kegiatan : Pengamatan kegiatan di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan
 Kode : CL/No.1
 Hasil :

Bagian Deskriptif

Pada hari Jumat tanggal 26 April 2019, peneliti berkunjung ke komunitas TBM Sangkanparan bermaksud untuk pengamatan kegiatan yang ada di komunitas TBM Sangkanparan. Kegiatan di komunitas TBM Sangkanparan adalah sedang melakukan produksi film documenter Geopark Karangsambung-Karangbolong.

Kegiatan pada hari ini diawali dengan persiapan alat-alat untuk keperluan pembuatan film documenter, kemudian dilakukan *briefing* singkat yang dipimpin oleh mas Insan. Dalam proses pembuatan film, setiap orang mempunyai pekerjaan masing masing sesuai dengan pembagian tugas sebelumnya. Ada yang khusus mengambil gambar sampai tugas menyiapkan makanan ketika istirahat. Pembagian tugas ini sangat bagus, sehingga kegiatan pembuatan film tertata dengan rapi dan setiap orang tidak kebingungan untuk melakukan pekerjaan karena sudah mempunyai *job desk* masing-masing.

Kemudian jika sudah selesai dalam pengambilan gambar di hari ini, tidak lupa juga dilakukan *briefing* penutup. *Briefing* ini bertujuan untuk melakukan pengecekan kembali, apakah ada hal-hal yang kurang atau perlu ditambah.

Kegiatan di hari Jumat sudah selesai, pengambilan gambar sudah sesuai dengan yang diharapkan, kemudian dilakukan *backup* atau pemindahan file ke dalam *harddisk*. Kemudian mas Insan memimpin doa penutup.

Bagian Reflektif

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, kegiatan di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dapat dikatakan sudah sangat baik, karena setiap kegiatan sudah direncanakan dengan matang. Setiap akan memulai dan selesai kegiatan selalu dilakukan *briefing* guna memastikan kembali setiap detail kegiatannya. Siswa juga sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena mereka bisa praktik secara nyata di lapangan.

Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga sangat berperan dalam menambah wawasan dan pengalaman seputar pengolahan audio dan video melalui kegiatan pembuatan film secara nyata di lapangan. Hasil dari belajar di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan banyak berupa film/video salah satunya adalah film documenter yang berjudul Geopark Karangsambung Kebumen.

Lampiran 8 Frekwensi Observasi

FREKWENSI OBSERVASI

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

No	Kegiatan	Hari, Tanggal	Keterangan
1	Observasi pra penelitian	Minggu, 6 Januari 2019	Penjajakan dengan pihak komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan terkait perizinan penelitian yang akan dilangsungkan dan observasi lingkungan fisik yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan.
2	Observasi pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	Senin, 7 Januari 2019	Observasi proses pelaksanaan pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan
3	Observasi pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	Senin, 1 Juli 2019	Observasi proses pelaksanaan pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan
4	Observasi pembelajaran komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	Minggu, 21 Juli 2019	Observasi proses pelaksanaan pembelajaran di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

Lampiran 9 Frekwensi Wawancara

FREKWENSI WAWANCARA

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

No	Kegiatan	Hari, Tanggal	Data yang diperoleh
1	Wawancara pra penelitian dengan Insan Indah Pribadi selaku ketua komunitas	Minggu, 6 Januari 2019	Gambaran umum mengenai komunitas taman belajar multimedia Sangkanparan
2	Wawancara penelitian dengan Insan Indah Pribadi	Minggu, 21 Juli 2019	Gambaran program pembelajaran di komunitas, materi komunitas dan sejarah komunitas
3	Wawancara penelitian dengan Sampurnoputro	Senin, 22 Juli 2019	Gambaran program pembelajaran di komunitas, materi komunitas, hasil belajar di komunitas.
4	Wawancara penelitian dengan Bayu	Senin, 22 Juli 2019	Gambaran program pembelajaran di komunitas, materi komunitas, hasil belajar di komunitas.

Lampiran 10 Transkrip Wawancara

TRANSKRIP WAWANCARA

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

IDENTITAS RESPONDEN

Hari, Tanggal : Minggu, 21 Juli 2019
 Nama : Insan Indah Pribadi
 Jenis Kelamin : L
 Pendidikan terakhir : S1
 Tempat : Karanggayam, Kebumen
 Kode : **KK.KK.I.I.P**

Subyek	Naskah
Peneliti :	Ya.. Assalamu'alaikum warokhmatullah wabarakatuh
KK.KK.I.I.P :	Wa'alaikumsalam warokhmatullah wabarakatuh
Peneliti :	Dengan bapak Insan, Betul?
KK.KK.I.I.P :	Iya betul.
Peneliti :	Ini saya Ahmad Wahidin, dari mahasiswa Unnes...disini..ee saya akan membuat..eee.. skripsi ya, skripsi saya tentang komunitas Sangkanparan
KK.KK.I.I.P :	Eemm..
Peneliti :	Disini saya akan me..mengumpulkan beberapa data tentang Sangkanparan. Langsung saja ya Pak !
KK.KK.I.I.P :	Ya monggo.
Peneliti :	Mulai dari pertanyaan pertama yaitu tentang komunitas Multimedia Sangkanparan
KK.KK.I.I.P :	He em.
Peneliti :	Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan itu apa sih Pak?

KK.KK.I.I.P : Sebenarnya komunitas Sangkanparan itu cuma sekedar komunitas kecil yang ada di wilayah Cilacap Jawa Tengah...aktifitas kesehariannya sebenarnya di bidang multimedia.

Fokus utamanya kami memfasilitasi para remaja, pelajar-pelajar yang ingin bergerak atau mewujudkan karya-karya di bidang multimedia. Multimedia itu bermacam-macam ya, ada desain grafis, fotografi itu kan, sampai seni pertunjukan.

Contohnya kita...mmm...banyak sekali kegiatan contoh-contohnya misalkan kaya membuat...melukis sepatu, melukis tas gitu kan terus membuat sablon dengan teknik cukil, terus kalua fotografi ya jelas ada eee teknik-teknik pengambilan gambar, mengenal kamera sampai foto-foto ,seperti itu. Kalua filmnya paling kita ada juga film documenter, film fiksi, bagaimana mereka mengenal eee proses-proses pembuatan film documenter dari mulai awal, dari me-*resume* film, riset, kemudian membuat scenario em..mengenal teknik-teknik pengambilan gambar lalu bagaimana teknik penyutradaraan sampai akhirnya proses syuting kita damping dan jadilah sebuah film, seperti itu. Kalua seni pertunjukan ya sama mereka mengolah naskah, mereka berlatih lalu mereka berusaha mementaskan pertunjukan itu, nah dalam perunjukan itu tentu saja enggak lepas dari misalkan ada pencahayaan, terus teknik-teknik eee bloking panggung, tata rupa panggung dan semua itu yang melakukan adalah para pelajar atau remaja-remaja itu sendiri, gitu.

Peneliti : Oh, begitu. Baik. Terus eee awal mulanya itu, sejarah membuat ee komunitas ini seperti apa?

KK.KK.I.I.P : Dulu sebenarnya di tahun 2002 eee saya sekolah atau kuliah di Solo, nah *basic*-nya sebenarnya di desain komunikasi visual. Saat itu, teman-teman ya hamper ya se Indonesia itu perkembangan desain grafis itu masih berkiblat kepada eee...eropa karena kan saat itu kan desain-desain itu masuk ya, desain-desain grafis baik percetakan maupun audio visual itu masih eee...rasanya itu luar negeri, jadi belum ... seka...belum eee... kerasa lokalitasnya, lah saya dan teman-teman saat itu mencoba yaa...begitu naifnya membuat iklan-iklan berbasis eee...kelokalan jadi misalkan nih bikin iklan

tapi yang. bikin iklan jenisnya wayang tapi wayangnya itu ... meskipun dalam bentuk modern tapi kesannya local misalkan, lalu misalkan membuat visual dengan menggunakan bahasa-bahasa local, saat ini menggunakan bahasa ngapak bahasa banyumasan, saat itu masih menjadi bahan tertawaan. Bikin film berbahasa ngapak diketawain gitu kan ..[suara batuk] tapi lambat laun masyarakat mulai bisa menerima bahwa ada sesuatu yang unik, ada sesuatu yang memang bisa diangkat dari hal-hal yang local, lalu akhirnya mulai berkembang film-film pendek berbahasa eee.. ngapak, lalu film-film berbahasa papua, film-film pendek berbahasa minang, mulai ber..eee apa, mulai muncul dan itu yang menurut saya membanggakan gitu loh, itu, lalu di awal-awal 2004 sangkanparan dan teman-teman mulai ber..mulai memberanikan diri membuat apa... komunitas yang fokusnya kepada multimedia yaitu bikin film, bikin iklan bikin eee.. tentang multimedia yang .. yang pokonya punya ciri khas ..

- | | |
|-----------------|--|
| Peneliti | : Kedaerahan.. |
| KK.I.I.P | : Ya kedaerahan, begitu juga ketika memfasilitasi remaja, kita mencoba mengarahkan anak-anak itu supaya engga berfikir terlalu jauh. Berfikirlah hal-hal yang ada di sekitar kita sampai akhirnya mereka berfikir “ohh.. ternyata ngomongin film di tempat kita aja bisa jadi film ya. Oh kita ngomong hal-hal misalkan oh di Kebumen ada makanan namanya ‘ <i>golak</i> ’, itu bisa difilm kan tidak ya”. ya bisa, ternyata hal hal seringan itu, hal-hal yang ada di sekitar mereka ternyata bisa disampaikan dan itu menjadi menarik di .. ketika di sampaikan di tingkatan nasional seperti itu. Sejarahnya seperti itu sih. |
| Peneliti | : Ee, untuk selanjutnya itu, visi misi sendiri dari komunitas Sangkanparan seperti apa ya? |
| KK.I.I.P | : Nahh.. visinya sebenarnya itu tadi sih me.. mengangkat kedaerahan, kalua misinya kita mencoba memfasilitasi eee.. remaja-remaja itu ya, sampai ini sih kita engga pernah tendensius untuk mendapatkan sesuatu ya, tapi mencoba membuka diri bagaimana sih remaja-remaja agar bisa terfasilitasi, karena saya merasa bahwa dulu ketika hidup, ... ketika punya ide kok engga ada yang pernah memfasilitasi loh, lalu sekarang ini mencoba untuk memberikan peluang kepada teman teman semua, adek-adek semua agar yuk kita |

mecoba...apa..kita bangkit meskipun enggak ada..eee..apa... dukungan dari siapapun, tapi ketika punya semangat dan ketemu dengan orang-orang yang bisa memfasilitasi itu... kan pasti mereka bangganya luar biasa.

- | | |
|-----------------|---|
| Peneliti | : Terus yang menjadi pembeda atau unik itu sendiri dari komunitas Sangkanparan itu mungkin dari mengangkat kedaerahannya itu sendiri? |
| KK.I.I.P | : He eh |
| Peneliti | : Mungkin ada yang lain yang membedakan antara komunitas Sangkanparan dengan komunitas-komunitas lain? |
| KK.I.I.P | : Eee... itu keliatan banget, contohnya gini misalkan... eee.. komunitas-komunitas lain itu kan komunitas yang focus terhadap hobi, ya misalkan komunitas motor sudah otomatis focus terhadap motor saja. Komunitas-komunitas eee. Apa animasi, dia juga. Kalau komunitas Sagkanparan mungkin eee lebih universal, karena kita bentuknya adalah kumpulan orang-orang yang mau memfasilitasi, contohnya di Sangkanparan itu ada eee temen-temen musik, sama mereka semua punya ide atau gagasan dan mengorbankan waktu, pikiran, itu hanya untuk memfasilitasi remaja-remaja yang memang fokus mau ngomongin music gitu. Sampai akhirnya mencoba untuk mengumpulkan semua komunitas musik untuk "Ayo kita engga perlu tawuran, misalkan anak anak punk dengan anak anak <i>underground</i> , apa sih perbedaannya" sampai menyatukan visi dan misi mereka terhadap musik misalkan. Mencoba meluruskan jalan pikir mereka bahwa musik itu tidak hanya sekedar di atas panggung, tapi kalian bisa menjual musik, berkarya melalui musik dengan jalur internet misalkan, nah itu kan hal yang tidak didapatkan di komunitas lain. Kalaua komunitas lain ya kaya komunitas motor, komunitas sepeda, kan itu fokusnya terhadap hobi, tapi ini komunitas yang mencoba memfasilitasi seseorang dan saya pikir ini berbeda gitu loh dengan komunitas lain. |
| Peneliti | : Termasuk eee... misal keinginan remaja ingin membuat film, misal dari anak-anak SMK kan ada pembuatan film, sangkanparan itu ... |

- KK.I.I.P** : Memfasilitasi..dari awal dari meriset, megolah naskah sampai andaikata kesulitan mencari alat kita coba carikan alat, sampai pendampingan proses pembuatan film sampai editing gitu.
- Peneliti** : Kemudian untuk struktur organisasi sendiri di Sangkanparan itu ada berapa orang ya pak? Yang mengurus Sangkanparan.
- KK.I.I.P** : Karena bentuknya komunitas ya, sebenarnya itu dari dulu kami itu datang dan pergi, jadi enggak pernah ada paksaan bahwa kamu harus selalu ada di Sangkanparan, kamu harus ngurus. Tapi alhamdulillah sampai saat ini yang merasa memiliki Sangkanparan atau merasa eee... menjadi pengelola Sangkanparan tetep istiqomah untuk apa ya... membesarkan Sangkanparan gitu, jadi sampai saat ini yaa... hanya ada ketua, sekretaris, bendahara dan penasihat. Saya ketuanya eee.. sekretarisnya ada mas Tofik Suseno, terus bendaharanya ada mbak Chaira Andhia Putri lalu penasihatnya itu mas Darman Siswo Pangrawit... itu...itu kalau di struktur badan hukum kementerian Kemenkumham itu seperti itu..
- Peneliti** : Terus siapa saja sih pak yang bisa menjadi anggota komunitas itu..yang pengen bergabung sih siapa saja?
- KK.I.I.P** : Jadi kaya tadi yang dijelaskan bahwa ini bentuknya komunitas, kan komunal ya..
- Peneliti** : Iya
- KK.I.I.P** : Jadi pengertian kadang eee.... sangat berbeda ketika komunitas yang saya sebutkan komunitas motor, komunitas reptile... mereka masuk harus dengan persyaratan harus punya ini itu dan...ini komunitas Sangkanparan itu sangat bebas, mereka yang mau belajar, mereka yang mau memiliki Sangkanparan sebagai tempat untuk belajar bisa saja menganggap Sangkanparan sebagai payung gitu, mereka ... otomatis tergabung sebagai anggota, dan pelajar-pelajar yang difasilitasi oleh Sangkanparan itu banyak dari ... pelajar SMK Kebumen, pelajar SMK Gombong, pelajar SMK Karanggayam, Pekalongan, Banjarnegara gitu kan... terus mana lagi yaa.... Antara ya pokoknya pelajar-pelajar yang di wilayah Jawa Tengah itu... mereka melahirkan karya-karya dan otomatis itu mereka sudah menjadi anggota kan gitu.

- Peneliti** : Jadi tidak ada syarat khusus, misal harus menguasai apa gitu
...
- KK.I.I.P** : Syaratnya sehat rohani..
- Peneliti** : Sehat rohani yaa..
- KK.I.I.P** : Hehe (*tertawa*)...kalau saya ngomong sehat jasmani dan rohani kan engga engga adil juga yaa ketika ada teman yang mungkin difabel gitu.. menjadi kan .. pengen jadi anggota engga adil juga, tapi kalau secara sehat rohani itu dah... sudah normal lah...(senyum dan tertawa)...
- Peneliti** : selama berdirinya Sangkanparan itu pak, ada engga kendala kendala selama berjalan?
- KK.I.I.P** : Banyak ! kendalanya sebenarnya yang paling utama itu eee... kita sebenarnya engga punya sarana dan prasarana atau infrastruktur yang memadai, Terus juga ya kadang yang ngajar cuma ada saya, bang Teguh dan Nyak jadi sebenarnya dari rentang waktu 2002 kesini kita engga pernah punya alat yang memadai... jadi ya kalau dulu kita pernah.. kamera itu eee... teknologinya berubah ya, dari sejak kamera bentuknya mini DV, handycam mini DV, kita pinjam sana sini ke tempat teman yang syuting mantan gitu kan, sampai akhirnya berubah menjadi kamera digital, terus menjadi kamera DSLR gitu. Ini kita memanfaatkan yang ada, jadi mungkin saat itu saat prakerin ada temen-temen atau siswa yang punya kamera, nah itu kita bisa mencoba untuk memanfaatkan bagaimana kamera ini bisa dipakai untuk produksi beberapa sekolah misalkan, atau ada sekolah yang punya gitu lalu dimanfaatkan seperti itu juga ... sampai sekarang ada HP ya kita pakainya HP gitu gitu.
- Peneliti** : Jadi, paling... misal anggota mempunyai alat dan kebetulan Sangkanparan belum punya saling support?
- KK.I.I.P** : Saling support he eh betul..
- Peneliti** : Eee... ini berkaitan dengan kegiatan belajar ya pak
- KK.I.I.P** : He eh.
- Peneliti** : Proses pembelajaran di Sangkanparan itu seperti apa sih pak?
- KK.I.I.P** : Eee.. sama

- Peneliti** : Kalau pelajaran tentang... anggap saja tentang ini kan saya ngambil tentang eee... pengolahan audio video atau bisa disebut sinematografi, itu prosesnya seperti apa sih pak?
- KK.I.I.P** : Jadi kalau dibayangkan kita.. dunia multimedia itu dengan bentukan kelas, studio dan lain lain. Sangkanparan sendiri itu sama sekali tidak,,, tadi yang pertama tidak punya sarana dan prasarana yang memadai, sama ketika bentuk belajarnya kita juga tidak punya kelas yang memadai,,, jadi kalau nanti kita lihat ada beberapa,, kita selalu menggunakan ruang yang ada, kadang di teras kita belajar ngomongin penulisan gitu ya,,, kita mendatangkan penate,,, e pemateri gitu ngomong ya *klekaran* di depan, dudukan di depan teras gitu kan, nanti ngobrol-ngobrol santai tentang penulisan gitu, atau kadang di alam terbuka gitu tentang teknik pengambilan gambar, ya kita bukan di studio bukan itu, tapi diluar, kita praktik langsung ngambil gambar gitu, begitu juga ketika editing, kita ya hanya pakai ruang-ruang khusus yang,,, makannya selama ini Sangkanparan bilang kita punya studio sempit, ya karena semua punya ruangan terus ada computer satu, speaker yang apa adanya gitu yang jelas bagaimana kita bisa menerapkan eee apa pembelajaran multimedia itu kepada anak dengan cara yang ringan-ringan dan merka tidak terlalu terbebani gitu.,,
- Peneliti** : Jadi mirip konsep pembelajaran di luar kelas,,, luar kelas lah.
- KK.I.I.P** : Outdoor,,,
- Peneliti** : He eh pembelajaran di luar ruangan.
- KK.I.I.P** : Andaikata kita punya biaya membangun studio ya kita pengennya bisa membangun studio yang yang real ya
- Peneliti** : Terus, eee ada engga pemateri-pemateri khusus gitu dalam kegiatan di kelas?
- KK.I.I.P** : Selalu,,, eee ini Sangkanparan selalu mencoba menghadirkan teman-teman yang mau berbagi, jadi Sangkanparan engga hanya saya tapi misalkan ada teman-teman mau belajar teknik pengambilan gambar, maka ada bang Teguh Rusmadi misalkan mau berbagi tentang pengambilan gambar, lalu misalkan ada temen-temen eee cameramen dari mahasiswa Jogja atau mahasiswa di Jakarta yang mereka semua mau berbagi gitu, lalu kita undang, begitu juga dengan editing

ataupun penulisan, jadi bukan hanya satu orang atau dua orang, tapi bisa jadi pematerinya bermacam-macam dan tiap tahun misalkan ada pelajar belum tentu pematerinya sama, kadang tahun ini penulisan kedatangan mas Adrian Jonatan Pasaribu misalkan dari Jakarta, bisa jadi tahun depan kita kedatangan mas Ahsan, bisa jadi ke,,kedepan kita kedatangan temen-temen yang lain gitu,,,

- | | |
|-----------------|--|
| Peneliti | : Oh, jadi pemateri sendiri itu mau berbagi gitu? |
| KK.I.I.P | : He eh |
| Peneliti | : Dengan Sangkanparan,,, dan memang beliau yang ingin menjadi pemateri adalah orang yang ahli dibidangnya ? |
| KK.I.I.P | : Iya betul,,, kadang ada juga yang misalkan temen-temen ahli dalam bahasa jepang, tiba-tiba pelajar-pelajar yang ada di Sangkanparan misalkan “mau dong kita-kita di,,,anu,,, belajar bahasa Jepang,” yah akhirnya mereka datang, oh tiap hari rabu misalkan “datang yuk kita belajar bahasa Jepang sama-sama“ mereka datang ke Sangkanparan tuk belajar,,, apa,,, ngajarin bahasa Jepang gitu-gitu. |
| Peneliti | : Emm,,, jadi materinya itu bisa bersifat fleksibel,,, |
| KK.I.I.P | : Fleksibel |
| Peneliti | : Sesuai dengan apa diinginkan teman teman |
| KK.I.I.P | : He eh |
| Peneliti | : Kalau yang berkaitan dengan eee multimedia sendiri, terutama yang berkaitan dengan pengolahan audio dan video atau sinematografi itu, materinya ada apa saja ya? |
| KK.I.I.P | : Kita kalau ngomongin multimedia itu bisa bayak loh, bahkan kita kalau andaikata ngomong bahasa, sejarah dan matematika pun bisa sampai masuk ke multimedia itu, eee materi bisa banyak ya, kalau materi yang biasa dan rutin dilakukan,,, apa yang dishare di Sangkanparan itu satu penulisan, bagaimana caranya mereka bertutur, menjelaskan dalam bahasa tulis karena ini penting sekali ketika kita membuat film, kalau bahasa tuturnya jelek, sudah pasti filmnya jelek. Mereka harus belajar menulis gitu,,, menulis lalu kaitannya juga dengan scenario, setelah menulis nanti mereka belajar dengan,,, eee teknik pengambilan gambar. Bagaimana caranya |

pengambilan gambar yang baik, yang rapih, supaya nanti filmnya juga rapih, lalu yang selanjutnya proses penyutradaraan, andaikata fiksi dan documenter sudah sangat berbeda proses penyutradaraannya. Documenter, bagaimana kita nanti bertemu dengan narasumber, mencoba eee bertanya, mewawancara gitu kan, supaya hasilnya juga bisa baik. Fiksi juga sama, proses pengatur pemain, proses pe,,, apa gimana caranya membuat sesuatu filmnya itu rapih, lalu editing juga, editing, setelah proses editing juga bagaimana proses mengemas film itu yang eee,,, ada satu lagi juga proses pembuatan ilustrasi musik, jadi di Sangkanparan film-film yang dibuat oleh teman-teman atau adek-adek ini sebisa mungkin tidak mengambil musik orang lain, jadi kita ngrekam he eh,,,

- | | |
|-----------------|---|
| Peneliti | : Mengolah videonya sendiri, audionya pun juga sendiri |
| KK.I.I.P | : Juga sendiri juga. Ehem (<i>batuk</i>) sederhana juga, nanti kita ngumpulin misalnya temen melibatkan beberapa temen-temen music untuk bikin musiknya, ilustrasinya kita rekam. Rekamannya ya seadanya, kalau ada HP ya kita pakai HP, kalau ada alat audio recording ya audio recording gitu. |
| Peneliti | : Terus untuk satu kali materi, misal eee,, materi pengambilan gambar, itu biasanya butuh waktu berapa lama? |
| KK.I.I.P | : Pengambilan gambar itu ehem (<i>batuk</i>) itu dilihat, itu dilihat dari eee,,, treatment ya scenario atau breakdown, jadi sebelumnya kita sudah menerapkan ke teman-teman bikin skenarionya lalu dibuat breakdown, dari situ mereka sudah berfikir tuh jadwalnya ohh pengambilan gambar besok mulai jam 5 pagi, kira-kira kalau di eee,,, lokasi A jam 5 pagi sampai jam 8, lalu nanti kita wawancara mulai jam 10, oh kita nanti ke lokasi pasar jam 11 misalkan, lah itu sudah ketahuan kan, terukur, mereka punya bayangan. Lah baru ketahuan tuh oh ternyata pengambilan gambar untuk keseluruhan film ini butuh watu 1 hari kah apa 2 hari kah gitu, jadi itu semua beda-beda tergantung treatment yang mereka buat gitu. |
| Peneliti | : Terus kemudian misal dalam proses pembelajarannya itu, ada faktor penghambat dan faktor pendorongnya itu ada? |
| KK.I.I.P | : Kendala gitu ya ? |

Peneliti	:	Ya kendala
KK.I.I.P	:	<p>Biasanya kendala yang dihadapi adek-adek pelajar ini satu cuaca kan, persoalannya satu cuaca, tiba tiba lagi mau syuting hujan nah itu mau engga mau kita cancel atau pending ya. Faktor yang kedua biasanya eee situasi atau suasana ketika mereka riset dan produksi itu sangat berbeda, ketika mereka riset mungkin hanya satu atau dua orang yang datang ke lokasi misalkan ya, ketemu sama narasumber sebelumnya mereka sudah janjian. "bu besok hari rabu kita datang sama teman-teman mau wawancara ibu untuk eee,, wawancara ini untuk jadikan film" misalkan, lalu tiba tiba saat hari H, ketika kita shooting mungkin orangnya lihat 'uh jadi orang banyak banget ya' ada cameramen, ada sutradaranya ada pokoknya datang banyak banget orangnya, akhirnya orangnya grogi dan menyatakan engga mau misalkan, itu bisa jadi terjadi gitu, terus akhirnya gagal jadi engga jadi di shooting lah ya, itu bisa terjadi tapi ya kadang itu hanya kadang kadang sih., atau tiba-tiba eee karena saking ramainya terus ada dari dinas terkait atau lurah atau desa yang tiba-tiba datang dan mempertanyakan itu juga ada, kadang sampai akhirnya 'wah ini engga boleh diambil gambarnya' misalkan, karena ini obyek vital misalkan, nah itu juga terjadi ya pernah, tapi yaa itu minimlah,,, ehem (<i>batuk</i>) semua tergantung komunikasi sebenarnya, kalau komunikasinya baik, adek-adek ini baik, semuanya sih berjalan dengan baik dan alhamdulillah sih selama ini berjalan dengan baik.</p>
Peneliti	:	Terus untuk kegiatan sehari-hari di komunitas, itu ada jadwal tertentu atau memang fleksibel?
KK.I.I.P	:	<p>Itu, fleksibel dan jadwalnya itu yang membuat adalah adek-adek itu sendiri, jadi kalau di Sangkanparan itu kan sering dijadikan prakerin ya, tapi sekolah-sekolah nya itu engga cuma satu, ada SMK Negeri 1 Karanggayam ya misalkan, ada temen-temen Kebumen, Pekalongan lah ini tiga sekolah yang misalkan berbeda daerah misalkan. Nah itu mereka ngrembuk bersama kira-kira hari senin mau ada apa, hari selasa mau ada apa, hari rabu mau ada apa gitu, selebihnya nanti proses-proses yang misalkan penulisan dan lain-lain itu kita menyesuaikan narasumber atau pematerinya bisa datang hari apa gitu, jadi sangat fleksibel. Nah untuk waktu atau lama</p>

mereka disini biasanya itu eee 3 bulanan lah. Tapi ya ada juga yang memang sering main ke sini buat ikut belajar

- | | |
|-----------------|--|
| Peneliti | : Terus kemudian untuk kegiatan lain itu, kegiatan yang mungkin diluar komunitas dengan anggota, ada kegiatan-kegiatan lain? |
| KK.I.I.P | : Ada, misalkan,, ehem (<i>batuk</i>) Sangkanparan sering diminta untuk misalkan mengadakan pemutaran film keliling misalkan, di desa-desa atau,,, ehem (<i>batuk</i>) mengadakan pelatihan-pelatihan di pesantren-pesantren, di desa-desa gitu, nah kita melakukan kegiatan-kegiatan itu diluar untuk kegiatan yang berkaitan dengan kemasyarakatan, otomatis mereka remaja-remaja yang sedang prakerin atau belajar bisa juga kita libatkan untuk mensupport kegiatan seperti itu. |
| Peneliti | : Mungkin untuk,,, eee komunitas Sangkanparan itu sudah mempunyai karya apa saja itu? Yang terutama yang berkaitan dengan pengolahan audio dan video atau sinematografi? |
| KK.I.I.P | : Kalau Sangkanparan hampir setiap tahun pasti melahirkan eee,,, melahirkan karya tapi yang diolah oleh remaja, jadi gimanaya,,, bukan Sangkanparan secara eee,,, individu yang melahirkan, tapi ini didikan he eh jadi hasil didikan dari Sangkanparan gitu, gimana itu menyebutnya hehe (tertawa), jadi film hasil didikan remaja Sangkanparan,,, |
| Peneliti | : Jadi anggota Sangkanparan itu membuat film? |
| KK.I.I.P | : He eh |
| Peneliti | : Dan itu adalah termasuk juga,,, |
| KK.I.I.P | : Pokoknya selama mereka berproses di Sangkanparan mereka pasti punya karya-karya. |
| Peneliti | : Karya-karya, jadi setiap kalau masuk Sangkanparan pasti dapat punya karya gitu akhirnya? |
| KK.I.I.P | : He eh, jadi kalau mereka yang aktif itu pasti merka pasti punya karya gitu, dan alhamdulillah setiap tahun karya-karya didikan Sangkanparan itu juga mewarnai berbagai ajang festival di tanah air. |
| Peneliti | : Oh ya, jadi untuk setiap komunitas kan,,, eee mempunyai target yang hendak dicapai, dari Sangkanparan sendiri target |

yang hendak dicapai untuk satu tahun kedepan atau tahun ini itu apa?

- KK.I.I.P** : Eee,,, kalau melihat target sebenarnya sudah ada capaian ya, tahun 2005 saat itu saya tidak pernah menemukan anak-anak pelajar di jurusan SMK yang punya film documenter yang rapih, lalu yang mengangkat segala sesuatu yang ada di sekitar kita., kalau dilihat darii capaian sekarang ini, melihat beberapa karya-karya adek-adek pelajar yang mengangkat documenter dengan konsep mengangkat segala sesuatu yang ada di sekitar kita, itu sudah banyak, yak an terbukti karena,,, ehem (*batuk*) Sangkanparan melahirkan itu, dan kalau dilihat apresiasi dan nyatanya banyak sekali karya-karya mereka menang di berbagai ajang festival, itu kan berarti jadi sebuah pencapaian. Nah, target kedepannya sebenarnya hampir sama sih, tetep mengangkat segala sesuatu yang ada disekitar mereka, hanya saja mungkin lebih kepada peningkatan,,, eee kritis ya, kritisnya mereka memandang persoalan yang penting, misalkan ada sesuatu yang seharusnya bisa disampaikan dengan ringan melalui bahasa-bahasa visual, saat ini kan film documenter enggak harus panjang, jadi kan bisa juga bentuk-bentuknya bisa berbentuk vlog, bisa berbentuk iklan, bisa berbentuk apapun yang,,, yang ehem (*batuk*) bisa disampaikan dengan ringan, karena selama ini documenter terkesan harus sosial, harus bertanggung jawab, harus,, jadi enggak ada sesuatu yang,,, apa ya,,, ringan.
- Peneliti** : Jadi terkesannya documenter itu seius, berat.
- KK.I.I.P** : Naah, berat dan serius banget. Itu yang saya rasakan gitu., nah, mungkin kalau ditanyakan kedepan target apa sih yang akan dicapai tahun-tahun belakang,,, eh eh apa,,, kedepan mungkin membuat documenter ini menjadi terkesan lebih fun, lebih ringan, dan lebih bisa ditangkap gitu, baik itu pada generasi remaja maupun anak-anak gitu.
- Peneliti** : Terus, tadi kan,,,eee,, karya-karya dari anak didik Sangkanparan itu mendapat apresiasi baik di kementerian atau mungkin dalam lomba-lomba perfilman, eh, apakah Sangkanparan mempersiapkan secara khusus anggotanya mengikuti sebuah perlombaan atau seperti apa?

- KK.I.I.P** : Mmm, se sebenarnya terlepas dari perlombaan sih, jadi konsepnya adalah, ehem (*batuk*) memfasilitasi remaja ini untuk berkarya, jadi engga ada sebenarnya kita targetnya film ini harus menang di festival A, film ini harus masuk di festival B, engga ada sih sebenarnya itu. Jadi, yang penting mereka punya karya, kaya apa yang penting he eh,, bisa melahirkan karya, otomatis kan ide atau gagasan yang mereka punya kalau engga divisualkan atau engga diwujudkan itu berarti kan hanya ada di angan-angan mereka, lah kita,,, tugas kami melahirkan itu, memvisualkan itu, menjadi apa me,,,mewujudkan itu menjadi sebuah karya. Nah, ketika karya itu masuk ke dalam festival, lalu menang itu sebenarnya sih hanya sekedar bonus gitu, sekedar bonus, memicu kepada mereka semua untuk apa yang harus mereka lakukan selanjutnya gitu, jadi target selanjutnya udah kita lepaskan kepada mereka, mereka pasti sudah punya target-target lain.
- Peneliti** : Jadi, mempersiapkannya itu bukan untuk lomba, tapi mempersiapkan anak didiknya untuk emm,, mempunyai sebuah karya seperti itu, bukan untuk lomba tapi yang penting punya karya gitu?
- KK.I.I.P** : Betul, karena dengan itu terus mereka nantinya kesana,,, terlepas ketika mereka keluar dari Sangkanparan, mereka kuliah, mereka kerja dimana, mereka berkomunitas dengan yang lain., itu mereka sudah pasti punya,,, punya apa ya,, punya gambaran akan melakukan sesuatu yang lebih baik dari karya yang sebelumnya kan gitu.
- Peneliti** : Terus, prestasi sendiri yang diraih oleh komunitas atau anggotanya itu seperti apa ya, contohnya pak?
- KK.I.I.P** : Emmm, banyak ya,, menang di festival film documenter, menjadi film terbaik satu di,,, menjadi film terbaik di festival film documenter itu menjadi suatu kebanggaan ya, karena dari ratusan film yang terkumpul itu diseleksi dan mereka menjadi,,, masuk lolos seleksi, lalu menang kan itu luar biasa. Di festival film tingkat nasional atau teman-teman Jawa Tengah menang di Denpasar Film Festival misalkan itu sudah sangat luar biasa sekali, mereka senang, mereka berangkat kesana naik pesawat gitu kan, terus menerima hadiah gitu apalagi sampai mendapat apresiasi di luar negeri kaya film Urut Sewu kan itu mendapat official selec,,, official sec,,

official selection di Singapore International Film Festival, itu ya kebanggan lah. Bagi si pembuat film, juga bagi kami juga yang mendampingi gitu.

- | | |
|-----------------|--|
| Peneliti | : Baik, untuk di SMK jurusan multimedia itu kan ada mata pelajaran yang namanya Teknik Pengolahan Audio dan Video, menurut bapak apakah komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan ini memiliki pengaruh terhadap mata pelajaran tersebut? |
| KK.I.I.P | : Sss,, sangat yah, sangat karena, he eh (<i>batuk</i>) eee, sebagian besar pelajar-pelajar kita itu eee, mereka hanya berfikir teknis, teknis itu maksud saya gini, teknis itu sangat bisa dipelajari dengan mudah, mau kita buka youtube, mau buka kanal-kanal yang lain, tutorial yang lain semua pasti sudah bisa, tapi bagaimana mereka mengolah itu dengan baik, artinya konten-konten yang harus mereka dapatkan yang engga didapatkan di sekolah,,, jadi keterlibatan komunitas itu sebagai pelengkap eee,,, terhadap apa itu,,, |
| Peneliti | : Apa yang belum didapatkan di sekolah sepertii itu |
| KK.I.I.P | : Naah, apa yang tidak didapat di sekolah, kalau di sekolah saya yakin, karena memang SMK yah, menuntut mereka untuk secara <i>skill</i> bisa, udah otomatis mereka jago ngedit, coloring sudah bagus, bikin efek ini itu pasti bisa.,, tapi bagaimana membuat film itu menjadi proses berturnya baik, proses berceritanya baik, tekniknya benar itu yang engga didapatkan di sekolah gitu kadang. |
| Peneliti | : Jadi eee,, Sangkanpran itu ibaratkan melengkapi apa yang ilmu sudah didapatkan di sekolah biar ilmu tersebut menjadi, bisa menjadi sebuah karya yang memang sesuai |
| KK.I.I.P | : He eh |
| Peneliti | : Dan layak untuk dinikmati. |
| KK.I.I.P | : Betul, karena sa,,, di Sangkanparan sendiri lebih banyak eee dimanfaatkan oleh temen-temen pelajar untuk sharing, jadi kita lebih banyak debat, kaya misalkan ada adek-adek misalkan ‘aku pengen bikin film tentang apa itu,,, kampung ya,,, kampung di sebuah perkampungan ada aktifitas <i>nggemppong</i> apa itu,,, biji kopi’ misalkan., nah, kalau ngomongin tentang film tentang kopi, kita ngomongin film |

tentang kopi *gemplong* itu sudah pernah ada yang buat gitu kan, lah terus apa nih yang membedakan antara filmmu, idemu dengan film yang sudah pernah ada, lalu mereka berdebat ‘engga, akum au ngomongin tentang kampungnya bahwa di kampung ini ada aktfitas *menggemplong* biji kopi itu, maka aku akan membuat film itu kampung *gemplong*’ misalkan., ohh, oke, lalu apa nih yang lebih menarik lagi, jadi perdebatan itu semua yang harus kita gali, sampai akhirnya mereka me,,,mee,, berhasil menuturkan per segmen bahwa, ohh film ini di segmen awal ngomongin tentang *gemplong* kopi, di segmen kedua ngomongin tentang,,, eee keberhasilan di desa, di segmen tiga ngomongin keunikan yang ada di kampung ini gitu misalkan., jadi secara apa ya,,, konsep mereka sudah berani untuk presentasi di awal, makanya ketika diwujudkan dalam sebuah film udah gampang, karena teknis teknik pengambilan gambar, pengambilan gambar juga mereka sudah didapatkan di sekolah, gampang gitu kan, akhirnya dapat filmya jadi lebih apa yaa, berbobot dan ketika nanti filmnya diputar dimana-mana mereka sudah gampang, si sutradara itu presentasinya ya memang real, itu ide mereka dan itu menjadi sebuah pertanggung jawaban yang luar biasa.

- | | |
|-----------------|---|
| Peneliti | : Kemudian, misal siswa yang bergabung di komunitas Sangkanparan dan mendapat ilmu di Sangkanparan, kemudian ilmu yang dari Sangkanparan dibawa ke sekolah, apakah eee,,, |
| KK.I.I.P | : Apa bertentangan gitu? |
| Peneliti | : Apa siswa itu lebih mudah ketika misal dari sekolah itu mendapatkan tugas? Apakah lebih mudah? |
| KK.I.I.P | : Biasanya iya, biasanya mereka ehem (<i>batuk</i>) setelah lepas dari Sangkanparan, mereka kembali ke sekolah, mereka justru lebih banyak sharing kepada teman-teman., yang saya selalu tekankan kepada teman-teman itu gimana caranya apa yang belum mereka dapatkan harus coba mereka gali dari teman-teman, lalu apa yang mereka dapatkan jangan pelit-pelit untuk dibagi gitu, karena di Sangkanparan belum tentu mereka mendapatkan ilmu tentang animasi misalkan tapi ketika kembali ke sekolah ada teman-teman yang prakerin di tempat animasi, ya bagaimana caranya teman-teman menggali tentang ilmu itu karena itu penting kan tapi begitu juga dengan |

teman-teman animasi belum tentu mereka mendapatkan proses pembelajaran mengolah konten atau ide cerita yang menarik untuk sebuah film documenter misalkan, lalu mereka harus berbagi juga kaya gitu.

- | | |
|-----------------|---|
| Peneliti | : Terus yang terakhir ini pak, eee,,, harapan untuk komunitas Sangkanparan kedepannya itu seperti apa ya? |
| KK.I.I.P | : Harapannya yaa,,, saya sebenarnya sangat berharap komunitas Sangkanparan bisa menjadi semacam paying untuk remaja-remaja yang ingin berkarya, selama ini memang tidak pernah dipungut biaya, tapi selama ini pula Sangkanparan kebingungan untuk mem,,, mewujudkan atau mendukung kegiatan-kegiatan yang ada di Sangkanparan, karena terus terang sponsor utama kita Tuhan Yang Maha Esa,,, hehe (<i>tertawa</i>) kita engga pernah memungut biaya gitu, kita selalu mencoba memecahkan persoalan biaya itu sama-sama, saya berharap andaikata suatu saat Sangkanparan bisa menjadi yang disebut selama ini Taman Belajar Sangkanparan, itu sebenarnya sebutan Taman Belajar Sangkanparan itu sebenarnya maya, iya kan, orang kalau ekspektasinya ‘wihh Taman Belajar Multimedia’ mereka akan berfikir disitu ada studio gitu kan, studio, ada alat-alat yang lengkap, tapi ketika mereka datang,,, engga ada, engga ada alat-alat, engga ada studio, kita cuma rumah biasa yang dipakai untuk berkegiatan, malah lebih terkesan kaya panti asuhan gitu kan, anak-anak datang banyak gitu, datang ‘mana ini studionya?’ ‘ya engga ada, ya kita ini cuma rumah gitu ’., andaikata memang benar-benar berwujud menjadi rumah belajar atau taman belajar gitu, harapan kami sebenarnya itu |
- Hehe, *apa maning?*
- | | |
|-----------------|---|
| Peneliti | : Sudah, hehe, saya rasa sudah cukup, terimakasih pak untuk waktunya. Assalamu’alaikum warokhmatullah wabarakatuh |
| KK.I.I.P | : Wa’alaikumsalam warokhmatullah wabarakatuh |

TRANSKRIP WAWANCARA

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

IDENTITAS RESPONDEN

Hari, Tanggal : Selasa, 22 Juli 2019
 Nama : Sampurno Putro
 Jenis Kelamin : L
 Tempat : SMK N 1 Karanggayam, Kebumen
 Durasi : 23.52 menit
 Kode : SA.S

Subyek	Naskah
Peneliti :	Langsung ya, langsung saja,,, Assalamu'alaikum warokhmatullah wabarakatuh
SA.S :	Wa'alaikumsalam warokhmatullah wabarakatuh
Peneliti :	Eee,,, perkenalkan nama saya Ahmad Wahidin, saya dari Unnes, di sini saya akan mewawancara saudara ya, karena di sini saya akan eee,,, mengumpulkan data tentang skripsi saya, skripsi saya itu tentang komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan, eee,,, langsung saja ya mulai dari pertanyaan pertama tentang background pendidikan saudara sendiri. Itu kan ngambil jurusan multimedia ya?
SA.S :	Betul,
Peneliti :	Alasan memilih jurusan multimedia itu apa sih?
SA.S :	Eee,,, alasan pertama kali saya mengambil jurusan multimedia itu awalnya saya terpaksa, karena eee,,, dulu kan saya sekolah itu dibiayai oleh kaka saya, awalnya saya itu mengambil jurusan yang berbeda, bertolak dari multimedia, karena kaka saya melarang, secara terpaksa mau tidak mau saya harus memilih di multimedia, karena kaya untuk jurusan teknik kaya otomotif, mesin, tata busana itu saya tidak menguasai lah, tidak hobi istilahnya. Ya berawal dari terpaksa sampai sekarang,,,
Peneliti :	Malah jadi suka,,,

- SA.S** : Malah jadi suka iya,, dibidang multimedia,
- Peneliti** : Terus yang anda ketahui itu tentang jurusan multimedia itu awalnya itu apa sih?
- SA.S** : Yang saya ketahui sih awalnya itu untuk bidang multimedia ya eee,,, banyak, banyak-banyak, ada banyak jurusan sih, ada banyak pilihan di multimedia sebenarnya, ada film, ada animasi, ada desain, kemudian *ana*, ada computer teknik jaringan, dan semuanya itu bisa dipelajari di jurusan multimedia tersebut gitu.
- Peneliti** : Nah dalam jurusan multimedia itu sendiri kan ada beberapa mata pelajaran ya, nah salah satunya itu kan mempelajari tentang teknik pengolahan audio video, mungkin sering dikenal itu sinematografi lah, nah yang anda ketahui tentang sinematografi itu apa?
- SA.S** : Yang saya ketahui tentang sinematografi itu sih,,, mungkin belum banyak sih ya pengalaman saya karena „, eee,,, apa ya
- Peneliti** : Masih SMK?
- SA.S** : He eh masih SMK, kemudian juga ya itu karena di SMK eee,,, modelnya itu prakter, iya itu masih kurang, karena terlalu banyak teori dan jadinya siswa itu kurang asupan untuk teh „, eee,,,
- Peneliti** : Mata pelajaran
- SA.S** : Mata pelajaran audio video ini,
- Peneliti** : Emm,, yang anda pikirkan pertama kali ketika mendengar mata pelajaran teknik pengolahan audio video itu apa sih? Mungkin mempelajari teknik pengambilan gambar?, atau disuruh merekam suara atau seperti apa?
- SA.S** : Yang saya tahu awalnya itu malah, karena saya kan referensinya kan jelek kan ya, dari TV, Youtube, nah ya referensinya ya paling gambaran saya awalnya ya kaya semacam kaya membuat liputan, membuat video dokumentasi-dokumentasi kaya *wedding* dan sebagainya seperti itu.
- Peneliti** : Oh jadi ya kaya jadi *presenter* seperti itu?
- SA.S** : Nah, seperti *presenter*
- Peneliti** : Tapi?
- SA.S** : Ternyata setelah dipelajari lebih dalam lagi ternyata lebih dari itu sih ternyata, ada teknik-tekniknya sendiri dan banyak banget

yang harus dipelajari tentunya engga sekedar hanya kita merekam, kita membuat ilustrasi dan sebagainya.

- | | | |
|-----------------|---|--|
| Peneliti | : | Terus menurut anda itu, mata pelajaran ini sangat penting engga sih bagi siswa yang jurusan multimedia? |
| SA.S | : | Sangat penting, karena audio visual untuk masa jaman eeh,, apa era sekarang itu rata rata itu masih istilahnya eee,,, kurang mendidik gitu, kaya jaman sekarang kan referensinya masih eee,, di youtube, TV nah itu kan istilahnya masih kurang untuk kaya anak anak jaman sekarang kaya saya ini. Menurut saya penting sih,,, |
| Peneliti | : | Untuk mee... |
| SA.S | : | Iya untuk me... |
| Peneliti | : | Menambah referensi |
| SA.S | : | He eh menambah referensi lagi, ya menambah ilmu yang lebih dari apa,,, |
| Peneliti | : | Terus anda itu tertarik engga sih dengan mata pelajaran ini? |
| SA.S | : | Untuk mata pelajaran audio visual tentu sangat tertarik karena eee,,, untuk saat ini saya memang jadi hobi sih, hobi di film, hobi mengolah gambar untuk audio mungkin saya masih istilahnya masih dalam tahap belajar. |
| Peneliti | : | Terus berarti yang ingin anda ketahui tentang mata pelajaran ini lebih ke,, kalau video mungkin sudah ada lah bekalnya, tapi untuk audionya itu ya? |
| SA.S | : | Ya untuk audio |
| Peneliti | : | Ingin diketahui lebih |
| SA.S | : | Sama, dan kontennya. |
| Peneliti | : | Konten |
| SA.S | : | Konten yang sekarang itu kan kebanyakan kan <i>bad news, bad</i> . |
| Peneliti | : | Berarti yang lebih mendidik lah |
| SA.S | : | Yang lebih mendidik gitu ya, oh ya |
| Peneliti | : | Terus anda sendiri itu awalnya itu memiliki bakat atau keahlian tersendiri sih tentang pengolahan audio ini? |
| SA.S | : | Engga sama sekali |

- Peneliti** : Berarti awalnya belum ada
- SA.S** : Belum ada *skill* belum ada pengetahuan apapun yang saya ketahui,, ya semacam kaya anak-anak
- Peneliti** : Masih kosong lah ya,,
- SA.S** : He eh masih kosong lah, iya
- Peneliti** : Terus eee,,, proses pembelajaran di sekolah itu seperti apa sih, tentang sinematografi ini?
- SA.S** : Kalau proses pembelajaran di sekolah masih mengingatkan, mementingkan, mengetimbangkan teori sih dari dibandingkan dengan praktek, karena kan juga kalau kita mengandalkan ekstrakurikuler pun waktunya juga engga memungkinkan.
- Peneliti** : Jadi, model pembelajaran yang diterapkan guru itu hanya ya menjelaskan?
- SA.S** : He eh, hanya menjelaskan terus kita membayangkan,,,
- Peneliti** : Membayangkan,,
- SA.S** : Dan prakteknya itu seadanya, alat di sekolah pun ya masih belum me,,,
- Peneliti** : Memadai?
- SA.S** : Memadai sih untuk kita praktek, jadinya ya kita kesulitan juga,
- Peneliti** : Jadi model pembelajaran ini dirasa perlu perbaikan lah
- SA.S** : Iya seperti itu sih mas, perlu perbaikan sekali
- Peneliti** : Apakah sudah nyaman atau belum nyaman untuk sekarang?
- SA.S** : Masih kurang, kalau nyaman sih sudah nyaman. Tapi masih perlu perbaikan lagi sih untuk kedepannya
- Peneliti** : Terus kalau yang disampaikan guru itu berikan nilai antara skala 1-100, kira-kira itu berapa persen anda bisa memahami materi dari guru saja?
- SA.S** : Kalau dari guru itu sekitar tujuh delapan
- Peneliti** : Tujuh delapan, terus yang sekiranya itu cocok untuk mem,, apa ya,,, model pembelajaran di sekolah ini untuk mata pelajaran teknik pengolahan audio video itu seperti apa sih? Yang cocok
- SA.S** : Kalau metode yang cocok untuk eee,,, pembelajaran audio video itu ya,,, eee,,, siswa itu harusnya lebih banyak untuk praktek

membuat konten-konten yang istilahnya kaya film ataupun iklan layanan masyarakat, atau kita membuat konten-konten yang istilahnya mendidik lah, pada dasarnya kita kan berkarnya, otomatis kan dalam pembelajaran itu, kita juga eee,,, belajar tentang teknik audio video dan kita juga bisa buat berkarya.

- | | | |
|-----------------|---|---|
| Peneliti | : | Jadi lebih baik langsung saja gitu ya, |
| SA.S | : | He eh langsung aja |
| Peneliti | : | Teori tetep ada tapi... |
| SA.S | : | Iya teori tetep ada cuma seadanya aja yang penting eee,,, prakteknya itu sih yang lebih utama. |
| Peneliti | : | Terus eee,,, yang dirasa sulit ketika mempelajari teknik pengolahan audio dan video itu apa sih? |
| SA.S | : | Teknik pengolahan audio video yang sulit pertama itu eee,,, konten atau ide ceritanya. |
| Peneliti | : | Jadi, menentukan konten atau ide ceritanya,,, |
| SA.S | : | He eh jadi menentukan ide ceritanya yang sulit memang, karena dari masing masing era kan berbeda beda, terkadang ada yang bisa menerima, kadang ada yang tidak nah itu kita harus mempertimbangkan lebih rinci lebih dalam. |
| Peneliti | : | Terus selama belajar di kelas tentang pengolahan audio video itu ada kendala kendala engga sih? Atau kekurangan alat lah, kurang |
| SA.S | : | Nah kendalanya ya paling cuma waktu? Engga sih engga begitu,,, apa engga begitu jadi masalah, Cuma alat bisa jadi sih karena fasilitas dari sekolah masih kurang, kemudian untuk sarana editing juga kita masih dirasa kalau saya pribadi loh itu masih kurang, masih kurang buat,,, buat |
| Peneliti | : | Jadi,, sarananya masih perlu ditambah gitu |
| SA.S | : | Iya perlu ditambah lagi sih, |
| Peneliti | : | Terus selama belajar tentang pengolahan audio video apakah anda itu pernah diskusi dengan teman sebaya gitu? Diluar apa ya,,, diluar jam pelajaran, diskusi dengan teman tentang pengolahan audio video? |
| SA.S | : | Pernah, meskipun jarang sih, karena kan kalau kita ngumpul waktu di sekolah kan pasti mbahasnya tentang mata pelajaran yang lain, kaya misalkan kan mapel UN, mapel yang lain. Nah, |

terkadang untuk mapel yang produktif ini khusus yang multimedia jadinya ter kesampingkan, jadi ya kalau misalkan kita engga kumpul bareng yang sesama jurusan ya mungkin kita engga bahas itu, hehe (*tertawa*)

- | | |
|-----------------|--|
| Peneliti | : Oh ya, terus kita masuk ke komunitas taman belajar multimedia Sangkanparan yah, yang anda ketahui tentang Sangkanparan itu apa sih? |
| SA.S | : Yang saya ketahui tentang taman belajar Sangkanparan itu sebuah rumah dimana eee,,, tempat untuk kita belajar bareng, kita untuk menciptakan karya-karya bareng, intinya ya berkarya dan belajar bareng disana. |
| Peneliti | : Jadi, Sangkanparan memfasilitasi apa yang menjadi unek-unek atau ide angotanya gitu ya? |
| SA.S | : Betul, iya seperti itu lah tepatnya. |
| Peneliti | : Pembelajaran di sana itu seperti apa sih? |
| SA.S | : Kalau pembelajaran disana sih, eee,,, lumayan berbeda sih dibanding kaya di sekolah. Kalau di Sangkanparan itu kita modelnya eee,, bukannya dari Sangkanparan mengajarkan ke kita, tapi mereka itu malah <i>sharing</i> dan bareng,, |
| Peneliti | : Diskusi lah ya,, |
| SA.S | : Ya diskusi istihalnya, nanti kita misalkan ada <i>problem</i> apa nih, kita mau ngadain, mau buat apa, mau buat film, ayo kita belajar bareng buat konten kemudian kita eee,, apa, belajar tentang pengolaha,,, apa, teknik pengambilan gambar bareng sampai ilustrasi music sama editing itu kita bentuknya itu juga <i>sharing</i> gitu, kaya kita berbagi, berdiskusi dengan teman, dengan eee,,, pengurus-pengurus Sangkanparan, jadi kita kesannya kita engga ada, engga ada apa ya, engga ada batas misal kaya guru dengan murid gitu. |
| Peneliti | : Terus tujuan anda ikut di Sangkanparan itu apa sih, untuk bisa apa gitu? |
| SA.S | : Kalau tujuan saya ikut di Sangkanparan, tentu saya ingin mendalami ilmu tentang e, dunia film, terutama itu ya sinematografi. Tapi ternyata, di Sangkanparan itu engga cuma mem,,, apa,,, me,,, mempelajari tentang sinematografi saja, tapi seluruh aspek tentang multimedia, ada desain grafis, ada animasi |

kemudian ada audio video dan macam seni pun bisa dipelajari di Sangkanparan, jadi itulah yang membuat saya semakin semangat untuk bisa belajar di Sangkanparan.

- | | |
|-----------------|--|
| Peneliti | : Yang anda ketahui apa sih bedanya komunitas Sangkanparan dengan komunitas-komunitas lain? |
| SA.S | : Eee,,, perbedaan komunitas Sangkanparan dengan komunitas lain mungkin dari seni cara apa, |
| Peneliti | : Cara pembelajaran |
| SA.S | : cara pembelajarannya mungkin satu, kalau cara pembelajarannya kan itu berbagi, <i>sharing</i> , diskusi, mungkin kalau di tempat lain kan kesannya kaya kita mengajarkan. |
| Peneliti | : Oh, jadi kalau di komunitas lain itu kaya di sekolah bisa? |
| SA.S | : Iya sekolah biasa, ada jamnya tertentu mungkin, di pas waktu kita ada ngumpul ya ayok kita belajar ini-ini, itu di Sangkanparan dan tempatnya itu juga asik di Sangkanparan, kaya susasananya kan sekarang kaya di alam dan kita malah belajarnya lebih enjoy, kita engga ada tegang, engga ada masa-masa tegang gitu kaya di sekolah atau di komunitas-komunitas yang lain. |
| Peneliti | : Terus yang menjadi daya tarik Sangkanparan itu apa sih?
Menurut kamu |
| SA.S | : Yang menjadi daya tarik? |
| Peneliti | : Apa pas proses pembelajarannya tadi itu ya? |
| SA.S | : Ya itu, memang itu sih, proses pembelajarannya juga, tempatnya juga menarik menurutku, menjadi daya tarik juga,,, karena kalau sekarang kan di alam, kalau dulu kan masih di kota, karena sekarang udah pindah ke gunung, nuansanya sepi, asik... |
| Peneliti | : Asik untuk belajar, |
| SA.S | : Asik untuk belajar gitu.,, |
| Peneliti | : Pengalaman selama berkomunitas di Sangkanparan itu apa saja?
pengalamannya |
| SA.S | : Pengalaman selama berkomunitas di Sangkanparan, sebenarnya banyak sekali, eee, seperti kaya kita, eee,,, belajar yang sinematografi, kaya kita kalau lebih,,, jadi lebih paham untuk teknik-teknik pengambilan gambar, kemudian kita tahu juga caranya berbagi dengan sesama teman, kita diajarkan untuk |

saling apa,,, ee berkomunikasi dengan baik, kemudian juga di Sangkanparan mengenai ilustrasi music, eee,, dimana kan terkadang kalau film itu kita mengisi suara backsound nya itu kan terkadang kita bisa download ataupun,,,

- | | | |
|-----------------|---|--|
| Peneliti | : | Mengambil karya orang |
| SA.S | : | Iya kaya karya orang, nah itu dirasa masih kurang baik lah kalau menurut apa,,, teman teman Sangkanparan. Nah, disitu kita diajarkan untuk e membuat ilustrasi music sendiri tanpa ada eee,, sebuah pro.. apa... istilahnya itu e membajak |
| Peneliti | : | Membajak karya orang lain |
| SA.S | : | He eh membajak karya orang lain |
| Peneliti | : | Jadi di Sangkanparan itu bisa disimpulkan selain mempelajari cara pengambilan gambar atau videonya, juga mempelajari tentang audionya |
| SA.S | : | Iya |
| Peneliti | : | Bagaimana audionya itu eee,,, oris,, original |
| SA.S | : | Iya original seperti iya |
| Peneliti | : | Eee, selama berkegiatan di Sangkanparan itu sudah berapa lama? |
| SA.S | : | Berapa lama ya? Untuk siswa |
| Peneliti | : | Tiga bulan kah? |
| SA.S | : | Untuk prakerin disana saya tiga bulan, selama tiga bulan itu waktu yang sangat singkat sih menurut saya masih kurang sekali untuk eee,,, |
| Peneliti | : | Belajar lah |
| SA.S | : | Iya belajar, lagi disana |
| Peneliti | : | Dan sekarang masih sering berkomunikasi seperti itu? Dengan |
| SA.S | : | Ya, sekarang masih terus berkomunikasi, he eh masih terus kita, saya juga kaya membantu temen-temen sangkanparan, saya juga kadang main kesana, main ke Sangkanparan, kita, saya juga sering belajar berbagi, he eh |
| Peneliti | : | Terus, selama belajar di Sangkanparan, hasil hasil di Sangkanparan dibagikan lagi ke teman teman yang lain? Di sekolah misalnya, atau,,, |

- SA.S** : Tentu, dibagikan ke temen-temen, karena kan eee, me,, sangkanparan itu dia modelnya memfasilitasi, jadi seluruh karya itu di tanggunjawab diserahkan kepada eee,,, temen-temen kami sih terutama.
- Peneliti** : Terus,,eee apakah materi yang diberikan di Sangkanparan itu sangat membantu pembelajaran di sekolah, terutama ya tentang teknik pengolahan audio video itu?
- SA.S** : Sangat membantu sekali, karena eee, karena kan untuk di sekolah kan jarang-jarang ada guru yang gelarnya itu sarjana seni,,sarjana,,,
- Peneliti** : Sarjana tentang cinematografi
- SA.S** : He eh tentang pertelevision, FFTV seperti itu kan masih jarang, rata-rata kan guru multimedia di sekolah itu sarjananya masih informatika dan dia, mereka belum paham betul mengenai tentang film, animasi dan sebagainya. Nah kalau di Sangkanparan eee, pembelajarannya itu tidak hanya dari temen-temen Sangkanparan, terkadang Sangkanparan itu mendatangkan pemateri dari luar dan mereka sangat,,,
- Peneliti** : Kompeten?
- SA.S** : Antusias, berkompeten untuk berbagi kaya ilmu tentang bisa film dan animasi kepada kami.
- Peneliti** : Seberapa pengaruh sih komunitas Sangkanparan terhadap eee,, apa ya, mata pelajaran di sekolah? Sangat pengaruh? Saling melengkapi kah?
- SA.S** : Eee, kalau pembelajaran di sekolah sebenarnya saling melengkapi sih menurut saya, karena kan kalau di sekolah itu banyak teorinya, jadi kalau di sangkanparan itu kita banyak prakteknya sih, terus juga kalau di sangkanparan juga diajari bagaimana cara bertutur dengan baik. Cuma kalau misalkan di Sangkanparan di prakerin itu cuma dikasih waktu tiga bulan, jadi rasanya itu belum puas gitu loh untuk belajar tentang audio visual, cinematografi.
- Peneliti** : Baik, eee, sampai saat ini apa ya, pengaruh yang paling terasa selama belajar di Sangkanparan itu apa sih?
- SA.S** : Pengaruh yang sangat terasa?...saya rasa..
- Peneliti** : Bisa membuat film atau apa,,,

- SA.S** : Ya saya bisa jadi bisa apa istilahnya berbagi ke adik-adik saya sih, untuk sekarang yang tadinya saya engga tau film, terus saya juga engga tau caranya konsep untuk berbagi, cara mengajarkan ke adek-adek kelas saya, saya jadi tahu.
- Peneliti** : Apakah di Sangkanparan anda itu mempunyai karya, karya apa saja yang sudah dihasilkan selama belajar di Sangkanparan?
- SA.S** : Kalau untuk karya, waktu itu sih kebetulan saya cuma jadi cameramen di filmnya teman saya, judulnya itu ‘Golak’. Tapi juga sempet buat iklan, belajar banyak lah,
- Peneliti** : Emm, jadi itu karya Bersama gitu ya?
- SA.S** : Iya karya Bersama,
- Peneliti** : Tentang pengolahan audio video itu berupa film?
- SA.S** : Iya berupa film,
- Peneliti** : Apakah film yang dikejakan bersama itu, eee, mendapat apresiasi gitu dari, mungkin diikutkan lomba kah atau seperti apa?
- SA.S** : Tentu mendapat apresiasi, karena kan untuk komunitas Sangkanparan itu sendiri kan mempunyai banyak link untuk, eee,, berbagai komunita, apa eee,, festival pelajar di seluruh Indoneisa.
- Peneliti** : He eh
- SA.S** : Jadi secara tidak tahu pun kami terkadang enggak eee,, engga ada komu eee,, apa festival di misalkan di Jakarta ataupun di,, kemaren di Bali, nah tahu tahu dari sana, eee filmnya dimasukkan oleh komunitas Sangkanparan dan kebetulan film dari kami itu mendapat apresiasi dari festival yang ada di Bali pada waktu itu.
- Peneliti** : Eee, ini tentang harapan anda, tentang harapan kepada mata pelajaran teknik pengolahan audio video itu seperti apa?
- SA.S** : Harapan untuk teknik,,,eee,,, teknik apa,,, pembelajaran audio video di sekolah, eee, harapan saya sih untuk bisa ditingkatkan lagi fasilitasnya, kemudian untuk mungkin gurunya ya, karena kan untuk di multimedia belum ada yang berkompeten untuk di bidang pengolahan audio video, FFTV dan sebagainya.
- Peneliti** : He eh, terus?

- SA.S** : Harapan ya untuk SMK, ee
- Peneliti** : Kedepannya?
- SA.S** : Kedepannya SMK jurusan multimedia itu, multimedia itu ada lah guru yang bisa berkompeten di bidangnya.
- Peneliti** : Terus, harapan anda sendiri tentang adanya komunitas Sangkanparan, harapan kedepannya untuk komunitas apa?
- SA.S** : Harapannya untuk komunitas Sangkanparan bisa lebih maju lagi, terus membuat program-program yang mendidik untuk pelajar-pelajar di seluruh apa,
- Peneliti** : Karesidenan?
- SA.S** : Karesidenan, kalau bisa untuk Indonesia malah lebih baik, hehe (*tertawa*)
- Peneliti** : Eee, Terimakasih untuk waktunya, saya rasa sudah cukup ya
- SA.S** : Nggeh, terimakasih
- Peneliti** : Assalamu'alaikum warokhmatullah wabarakatuh
- SA.S** : Wa'alaikumsalam warokhmatullah wabarakatuh

TRANSKRIP WAWANCARA

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

IDENTITAS RESPONDEN

Hari, Tanggal : Selasa, 22 Juli 2019
 Nama : Bayu
 Jenis Kelamin : L
 Tempat : SMK N 1 Karanggayam, Kebumen
 Durasi : 16.57 menit
 Kode : **SA.B**

Subyek	Naskah
Peneliti :	Ya.. Assalamu'alaikum warokhmatullah wabarakatuh
SA.B :	Wa'alaikumsalam warokhmatullah wabarakatuh
Peneliti :	Perkenalkan nama saya Ahmad Wahidin, Saya dari Unnes, disini saya akan mewawancarai yaa. Saudara Bayu?
SA.B :	Ya..
Peneliti :	Nah disini, saya itu aka nee menanyakan beberapa hal terkait dengan komunitas Sangkanparan
SA.B :	Ya,,
Peneliti :	Ini benar kan dari jurusan multimedia?
SA.B :	Benar..
Peneliti :	Apa sih alasan ambil jurusan multimedia itu apa?
SA.B :	Awalnya saya pengen apa ya, ee, apa,, multimedia itu kan di masa depan itu bakal berguna gitu, jadi saya niatnya disitu awal-awalnya, sampai sampai sini ee akhirnya ya kepakai juga gitu, multimedianya
Peneliti :	Jadi, karena multimedia itu kan prospek kedepannya lebih baik gitu
SA.B :	Ya

- Peneliti** : Terus pas bergabung ternyata multimedia asik ya
- SA.B** : Ya, sangat berguna sekali
- Peneliti** : Yang saudara ketahui dari multimedia itu apa sih?
- SA.B** : Multimedia itu kan mencakup mempelajari tentang, ee apa,, desain grafis, animasi terus juga fotografi, ee kebetulan sayanya Sukanya dengan film gitu.
- Peneliti** : Membuat film?
- SA.B** : Ya,
- Peneliti** : Di SMK jurusan multimedia itu kan ada mata pelajaran ya, salah satunya itu kan tentang pengolahan audio dan video, nah yang saudara ketahui tentang mata pelajaran tersebut itu apa?
- SA.B** : Audio video itu ya semacam ee, seperti film, pengolahan tentang film, terus juga broadcasting juga ada pengolahan audio videonya.
- Peneliti** : Kalau tentang apa ya, tentang pengambilan gambar gitu, diajari juga?
- SA.B** : Ya, teknik pengambilan gambar
- Peneliti** : Terus ngedit juga?
- SA.B** : Ya.
- Peneliti** : Baik, terus hal pertama kali yang terpikirkan nama mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video itu apa? Apakah disitu akan mempelajari kamera lah, atau membuat film atau seperti apa?
- SA.B** : Awalnya kalau ada video itu saya belum terlalu paham ya, tak kira audio video itu Cuma tentang pengambilan gambar, terus juga ee, audio itu kan tentang suara gitu, ya gitu sih, tapi ee kesini Taunya beda gitu,, misalnya kaya film, broadcasting kaya gitu juga.
- Peneliti** : Ee, seberapa penting sih mata pelajaran ini untuk siswa yang mengambil jurusan multimedia?
- SA.B** : Seberapa pentingnya sih, mungkin hari ini mereka belum tau tentang kegunaan multimedia, tapi kemungkinan beberapa tahun kedepan mungkin akan berguna sekali mata pelajaran apa,,, ee multimedia.

- Peneliti** : Apa seorang siswa yang mengambil jurusan multimedia harus benar benar paham tentang cara pengambilan gambar, bagaimana menggunakan kamera?
- SA.B** : Engga sih mas, multimedia itu kan engga cuman kamera, pengambilan gambar terus ee apa bikin film, dan sebagainya, kan juga ada animasi, desain grafis, sesuai dengan anaknya aja sih mas, basicnya itu dimana gitu, kan engga bisa memaksakan sih.
- Peneliti** : Kalau anda sendiri, tertarik engga dengan mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video?
- SA.B** : Saya itu tertarik dengan audio video itu pas di Sangkanparan, dulu waktu kelas 10 saya belajar tentang animasi, malah sekarang jadi tertarik dengan audio videonya.
- Peneliti** : Eee, apakah saudara itu mempunyai apa ya, ee keahlian khusus atau bakat tersendiri tentang sinematografi?
- SA.B** : Kalau, ee saya sendiri sih belum terlalu bisa ya, masih dalam proses pembelajaran gitu.
- Peneliti** : Kalau di sekolah itu, ketika ada mata pelajaran pengolahan audio video atau sinematografi itu apa ya,, ee mempelajari apa sih kalau di sekolah?
- SA.B** : Kalau sinematografi kan itu film mas, ya mempelajari tentang teknik pengambilan gambar, ee skenario, terus mempelajari tentang storyboard gitu mas. Kan kita pertama dalam pembuatan film gitu, pertama menonton film, kalau sudah menonton film baru resume, baru resume kita mencari inspirasi lah dari film tersebut baru diolah lagi
- Peneliti** : Terus kalau di sekolah itu, guru ngajar teknik pengolahan audio video itu teknik pembelajarannya seperti apa? Apa guru menjelaskan saja gitu, apa memberi contoh?
- SA.B** : Kalau di SMKN 1 Karanggayam sih guru menjelaskan dan ada prakteknya mas, tapi kurang, disini juga ada ekstra tentang sinematografi juga.
- Peneliti** : Apakah yang diajarkan di sekolah sudah sesuai atau mungkin butuh juga, kaya misal kan belajar lagi di sangkanparan?
- SA.B** : Ya mungkin kalau di sekolah aja mungkin kurang, soalnya kan engga semua guru kan bisa praktek langsung.

- Peneliti** : Ini kalau disekala 1-100 persen, berapa persen saudara dapat memahami atau menguasai materi di sekolah.
- SA.B** : Kalau saya sendiri lebih suka belajar di internet daripada diterangkan langsung oleh guru, soalnya kan kalau guru sekali njelasin kan udah lah ya,
- Peneliti** : Berapa persen?
- SA.B** : Ya, ee 60 persen lah.
- Peneliti** : Kalau di sekolah model pembelajaran apa sih yang menarik untuk siswa?
- SA.B** : Mungkin dengan eee, apa jangan terlalu mementingkan teori, mungkin lebih diperbanyak prakteknya gitu mas, kalau terori anak belum tentu mudeng, kalau ada praktek langsung kan jadi paham gitu
- Peneliti** : Jadi teori itu disampaikan di awal jangan terlalu banyak, terus langsung praktek di lapangan sambil memberi penjelasan
- SA.B** : Heem betul,
- Peneliti** : Kalau materi teknik pengolahan audio video yang dirasa paling sulit itu apa?
- SA.B** : Kalau saya sendiri sih mementingkan tentang ide, kalau misal idenyang sudah bagus terus pasti kedepannya pasti bisa, yang paling sulit itu idenyang,
- Peneliti** : Terus kalau belajar di kelas itu ada kendala engga sih?
- SA.B** : Kendala dalam kelas, eemm, mungkin kalau gurunya menerangkannya terlalu lama gitu, kalau bertele tele
- Peneliti** : Jadi masih kalau kendalanya di guru ya? Dalam menjelaskan
- SA.B** : Ya kalau misalnya gurunya asik ya pasti siswanya bisa menerima dengan baik.
- Peneliti** : Di sekolah pernah engga gitu, melakukan diskusi dengan siswa terkait dengan pengolahan audio video?
- SA.B** : Ya pernah sih, ya kalau misalnya ada tugas gitu disuruh membuat sebuah projek film ya itu kita paling berbagi beberapa kelompok baru kelempok tersebut merembuk apa yang akan dibuat.
- Peneliti** : Jadi misal kalau ada tugas terus berkumpul dan berdiskusi disitu?

- SA.B** : Ya he eh
- Peneliti** : Terus masuk ke komunitas sangkanparan ya
- SA.B** : Ya
- Peneliti** : Yang anda ketahui tentang komunitas sangkanparan itu apa?
- SA.B** : Sangkanparan itu kalau pertama kali saya lihat,yaitu dijelaskan oleh kajur saya dulu, Namanya bu Prajna, tentang mau PKL gitu, dijelaskan sangkanparan, ya sangkanparan tentang pembuatan film gitu, ternyata sampai sana lebih dari itu, ada film, ada desain grafis ada yaa intinya mencakup tentang multimedia gitu
- Peneliti** : Multimedia secara menyeluruh utuh gitu ya?
- SA.B** : Ya he eh
- Peneliti** : Pembelajaran di sangkanparan itu seperti apa sih? Apa seperti di sekolah atau berbeda jauh?
- SA.B** : Ya kalau disana apa yaa, pertama kan kita diberi materi suruh ngresum film gitu, nonton film banyak sampai satu bulan gitu, terus di bulan selanjutnya kita mencari ide, kalau udah ide, kita riset ke tempatnya, kalau basic di sangkanparan kan documenter gitu, kita riset ke tempat, setelah riset kumpulkan data data kita bikin, ee apa eee, treatment kemudian kita bikin breakdown kita bulan selanjutnya langsung shot eksekusi kemudian lanjutkan di editing gitu.
- Peneliti** : Jadi pembelajaran di sangkanparan itu langsung secara nyara gitu ya
- SA.B** : Iya
- Peneliti** : Kalau di sekolah kan teorii terus yaa, hhe
- SA.B** : Iya teori
- Peneliti** : Kalau di sangkanparan kan praktek nyata, jadi misal mau memproduksi sebuah karya apa gitu jadi dipelajari dari awal
- SA.B** : Iya dari awal
- Peneliti** : Tujuan dulu ikut komunitas sangkanparan itu apa sih?
- SA.B** : Kalau saya sih awalnya itu malah itu mas, aduh gimana ya, hehe. Awalnya pengen ke tempat lain, tapi terus ke sangkanparan dan disana banyak mendapat inspirasi begitu mas

- Peneliti** : Kalau di sangkanparan apakah bisa mengembangkan skill atau kemampuan saudara?
- SA.B** : Itu sih kalau mengembangkan skill itu bisa, tapi tergantung anaknya sih mas, kalau misal anaknya memang benar benar mau terjun disitu pasti bisa gitu
- Peneliti** : Terus setelah kamu di sangkanparan, yang menjadi daya tarik di sangkanparan itu apa sih?
- SA.B** : Daya tariknya, hehe
- Peneliti** : Mungkin karena disana apa ya, mempelajari film secara mendetail atau seperti apa gitu?
- SA.B** : Ya mungkin bisa sih daya tariknya disitu, kalau di komunitas sama industri kan beda, kalau di sangkanparan bisa 24 jam mas
- Peneliti** : Jadi lebih fleksibel lah ya
- SA.B** : Ya fleksibel juga, tempatnya, tempatnya juga tempat buat nginep disitu gitu
- Peneliti** : Terus pengalaman setelah bergabung dengan sangkanparan itu apa aja sih?
- SA.B** : Kalau pengalamannya banyak mas, dari tau tentang pengambilan gambar, terus editing, terus juga membuat film,
- Peneliti** : Eee, berapa lama sih terlibat di kegiatan sangkanparan?
- SA.B** : Kalau saya sih dari bulan desember sampai April, sampai sekarang juga masih sering ke sangkanparan
- Peneliti** : Terus apakah saudara mengamalkan ilmu yang telah didapat dari sangkanparan? Berbagi dengan adik kelas misalnya
- SA.B** : Ya sampai kan, waktu praktek habis terus sharing sharing dengan adek kelas yang pengen ke sangkanparan gitu. Terus yang saya dapat juga saya bagikan ke teman teman
- Peneliti** : Terus berkaitan dengan pemberian materi di sangkanparan, menurut anda itu cukup membantu engga sih dalam kegiatan di sekolah? Pembelajaran di sekolah
- SA.B** : Ya sangat membantu sih, soalnya disana kan bukan Cuma mempelajari tentang pengambilan gambar, juga disana kan ada ditawarin pembelajaran lain, ada materi tambahan

- Peneliti** : Terus berkaitan dengan pengolahan audio video juga disana itu misal kalau di sekolah belum dapat, disana pasti diberikan?
- SA.B** : Ya,
- Peneliti** : Selama di sangkanparan itu sudah berkarya apa saja?
- SA.B** : Kalau disana sih saya baru membuat film satu kali, kalau misal membuat, kalau disana kan bareng bareng gitu, bukan hanya dari satu SMK, tapi ada dari Majenang, Cilacap gitu kita membuat bareng bareng.
- Peneliti** : Terus apakah film tersebut di ikutkan lomba?
- SA.B** : Kalau misalnya disana itu ketika membuat film itu kita di masukkan ke beberapa festival gitu,
- Peneliti** : Jadi kamu disana kan membuat film, kemudian oleh mas Insannya itu film yang kamu buat didaftarkan ke lomba?
- SA.B** : Diikut lombakan di beberapa festival
- Peneliti** : Apakah ada, ee apa ya, penghargaan di lomba lomba tersebut?
- SA.B** : Kalau penghargaan alhamdulillah sih kalau film saya beberapa kali masuk nominasi ya, apa 8 kali masuk nominasi, 5 kali dapat eee, juara.
- Peneliti** : Itu juara dimana mas?
- SA.B** : Kalau juara, juara 3 di pasar film festival, di kebumen di lomba ratih tv juara favorit, kemudian di jateng documentary festival juara 3, kemudian di FFPJ Jogja itu dapat juara 2 kategori Merapi award, kemudian satu lagi Budi Luhur Film
- Peneliti** : Berarti banyak juga ya prestasi yang diraih
- SA.B** : Hehe, alhamdulillah
- Peneliti** : Terus ini ya, terakhir, harapan untuk mata pelajaran teknik pengolahan audio video di sekolah itu gimana?
- SA.B** : Kalau harapan saya sih dipertambah, karena semakin kesini film, apa ya audio video itu semakin berguna bagi anak-anak gitu, untuk kedepannya
- Peneliti** : Terus harapan ke komunitas sangkanparan?
- SA.B** : Harapannya semoga tetap menjadi komunitas buat wadah para pelajar di Indonesia gitu

Peneliti : Baik, saya rasa sudah cukup, terimakasih atas waktunya, mohon maaf jika banyak kesalahan ya Assalamu'alaikum warokhmatullah wabarakatuh

S.A.B : Ya, Wa'alaikumsalam warokhmatullah wabarakatuh

Lampiran 11 Tabel Triangulasi Teknik

TABEL TRIANGULASI TEKNIK

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

No	Aspek yang diteliti	Teknik Pengumpulan Data			Analisis
		Wawancara	Observasi	Dokumentasi	
1	Proses Pembelajaran yang ada di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap	Pada intinya, proses pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap bersifat fleksibel, dimana semua jadwal diatur sendiri oleh anggota dan lokasi atau tempat yang digunakan untuk belajar bisa dimana saja, konsep	Pada aspek ini, peneliti berusaha menyelaraskan berbagai persepsi yang telah diungkapkan oleh responden dengan realita yang terjadi di lapangan mengenai proses pembelajaran yang ada di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan	(dilampirkan)	Berdasarkan analisis peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keselarasan antara persepsi responden dengan realita proses pembelajaran yang ada di Komunitas Taman Belajar

		<p>pembelajaran di Sangkanparan bisa dikatakan pembelajaran diluar kelas. (KK.I.I.P)</p> <p>Pemateri bisa berasal dari mana saja, asalkan dia memang kompeten dibidangnya. (KK.I.I.P)</p>	<p>Cilacap. Salah satu yang dapat diobservasi adalah proses pembelajaran yang ada di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap memang sudah sesuai dengan apa yang dikatakan oleh responden, dimana semua proses pembelajaran tersebut dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan siswa atau anggota komunitas.</p> <p>Selain itu, yang menjadi pengajar di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap</p>	<p>Multimedia Sangkanparan Cilacap. Bahwa proses pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap mengangkat konsep <i>Outdoor Learning</i> dan semua jadwal disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau anggotanya, namun tetap terorganisir dengan baik.</p>
--	--	---	---	---

			adalah orang yang memang kompeten dibidangnya, seperti yang dikatakan oleh responden.		
2	Peran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	Menurut responden, Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap memiliki peran cukup banyak dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, salah satunya adalah melengkapi apa yang sudah didapatkan di sekolah. (SA.S/SA.B)		-	Berdasarkan analisis peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa peran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video cukup banyak, salah satunya adalah melengkapi pembelajaran yang

					didapat di sekolah, dimana hal hal teknis yang didapat di sekolah dapat direalisasikan di di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap.
3	Hasil belajar anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap	Berdasarkan hasil wawancara responden, ada beberapa hasil belajar anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap. Salah satunya yang berkaitan dengan pelajaran teknik pengolahan Audio	Pada aspek ini, peneliti berusaha mencari tahu apa saja hasil belajar di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap terutama yang berkaitan dengan teknik pengolahan audio dan video. Peneliti	(dilampirkan)	Berdasarkan analisis peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap sudah relevan dengan apa yang

		<p>Video adalah berupa film fiksi, iklan layanan masyarakat dan film dokumenter. (SA.S/SA.B)</p>	<p>menyimpulkan bahwa memang di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap banyak menghasilkan karya karya berkaitan dengan teknik pengolahan audio video seperti apa yang dikatakan oleh responden.</p>	<p>dikatakan oleh responden. Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap banyak menghasilkan karya berupa film fiksi pelajar, film documenter, iklan layanan masyarakat dan berbagai karya lain di bidang multimedia.</p>
--	--	---	---	---

Lampiran 12 Tabel Triangulasi Sumber

TABEL TRIANGULASI SUMBER

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

No	Aspek yang diteliti	WAWANCARA			Analisis
		KK.I.I.P	SA.S	SA.B	
1	Proses Pembelajaran yang ada di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap	jadi kalau nanti kita lihat ada beberapa,,, kita selalu menggunakan ruang yang ada, kadang di teras kita belajar ngomongin penulisan gitu ya,,, kita mendatangkan penate,,, e pemateri gitu ngomong ya <i>klekaran</i> di depan, dudukan di depan teras gitu kan, nanti ngobrol- ngobrol santai tentang	Kalau pembelajaran disana sih, eee,,, lumayan berbeda sih dibanding kaya di sekolah. Kalau di Sangkanparan itu kita modelnya eee,, bukannya dari Sangkanparan mengajarkan ke kita, tapi mereka itu malah <i>sharing</i> bareng, praktek di lapangan, eee, ya di alam langsung gitu sih.	Ya kalau disana apa yaa, pertama kan kita diberi materi suruh ngresum film gitu, nonton film banyak sampai satu bulan gitu, terus di bulan selanjutnya kita mencari ide, kalau udah ide,	Berdasarkan analisis peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keselarasan antara persepsi responden satu dengan responden lainnya. Bahwa proses pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

		<p>penulisan gitu, atau kadang di alam terbuka gitu tentang teknik pengambilan gambar, ya kita bukan di studio bukan itu, tapi diluar, kita praktek langsung ngambil gambar gitu, begitu juga ketika editing, kita ya hanya pakai ruang-ruang khusus yang,,, makannya selama ini Sangkanparan bilang kita punyanya studio sempit, ya karena semua punya ruangan terus ada computer satu, speaker yang apa adanya gitu yang jelas bagaimana kita bisa menerapkan eee apa</p>	<p>kita riset ke tempatnya, kalau basic di sangkanparan kan documenter gitu, kita riset ke tempat, setelah riset kumpulkan data data kita bikin, ee apa eee, treatment kemudian kita bikin breakdown kita bulan selanjutnya langsung shot eksekusi kemudian</p>	<p>Cilacap mengangkat konsep <i>Outdoor Learning</i>. Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan lebih mengutamakan praktek secara nyata di lapangan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal dan lebih mudah untuk dipahami peserta didik.</p>
--	--	---	---	--

		pembelajaran multimedia itu kepada anak dengan cara yang ringan-ringan dan merka tidak terlalu terbebani gitu		lanjutkan di editing gitu.	
2	Peran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video	Sss,, sangat yah, sangat karena, he eh (<i>batuk</i>) eee, sebagian besar pelajar-pelajar kita itu eee, mereka hanya berfikir teknis, teknis itu maksud saya gini, teknis itu sangat bisa dipelajari dengan mudah, mau kita buka youtube, mau buka kanal-kanal yang lain, tutorial yang lain semua pasti sudah bisa, tapi bagaimana mereka mengolah itu dengan baik,	Eee, kalau pembelajaran di sekolah sebenarnya saling melengkapi sih menurut saya, karena kan kalau di sekolah itu banyak teorinya, jadi kalau di sangkanparan itu kita banyak prakteknya sih, terus juga kalau di sangkanparan juga diajari bagaimana cara bertutur dengan baik. Cuma kalau misalkan di Sangkanparan di prakerin itu cuma dikasih waktu tiga bulan, jadi	Ya sangat membantu sih, soalnya disana kan bukan Cuma mempelajari tentang pengambilan gambar, juga disana kan ada ditawarin pembelajaran lain, ada materi tambahan	Berdasarkan analisis peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa peran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video cukup banyak, salah satunya adalah melengkapi pembelajaran yang

		<p>artinya konten-konten yang harus mereka dapatkan yang engga didapatkan di sekolah, jadi keterlibatan komunitas itu sebagai pelengkap eee, terhadap apa itu, tapi bagaimana membuat film itu menjadi proses bertuturnya baik, proses berceritanya baik, tekniknya benar itu yang engga didapatkan di sekolah gitu kadang.</p>	<p>rasanya itu belum puas gitu loh untuk belajar tentang audio visual, sinematografi.</p>		<p>didapat di sekolah, dimana hal hal teknis yang didapat di sekolah dapat direalisasikan di di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap.</p>
3	Hasil belajar anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap	<p>melahirkan karya tapi yang diolah oleh remaja, jadi gimanaya,,, bukan Sangkanparan secara eee,,, individu yang melahirkan,</p>	<p>Kalau untuk karya, waktu itu sih kebetulan saya cuma jadi cameramen di filmnya teman saya, judulnya itu ‘Golak’. Tapi juga sempet</p>	<p>kalau film saya yg judulnya Kampung Gemplong beberapa kali</p>	<p>Berdasarkan analisis peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa Komunitas Taman Belajar Multimedia</p>

		<p>tapi ini didikan he eh jadi hasil didikan dari Sangkanparan gitu, gimana itu menyebutnya hehe (tertawa), jadi film hasil didikan remaja Sangkanparan,, contohnya eee film Urut Sewu, itu kan karya anak didik sangkanparan, alhamdulilah menjadi dokumenter terbaik,</p>	<p>buat iklan, belajar banyak lah,</p>	<p>masuk nominasi ya, apa 8 kali masuk nominasi, 5 kali dapat eee, juara.</p>	<p>Sangkanparan Cilacap banyak menghasilkan karya berupa film, iklan layanan masyarakat, desain grafis, dan hampir semua aspek multimedia. Selain itu karya dari anggota sangkanparan juga berhasil meraih penghargaan di ajang festival film.</p>
--	--	---	--	---	--

Lampiran 13 Analisis Data

ANALISIS DATA

(Reduksi, Penyajian, Kesimpulan)

“Peran Komunitas TBM Sangkanparan Bagi Siswa SMKN 1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video tahun 2018/2019”

Ketua Komunitas Sangkanparan

Apa itu Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Sebenarnya komunitas Sangkanparan itu cuma sekedar komunitas kecil yang ada di wilayah Cilacap Jawa Tengah..eee...aktifitas kesehariannya sebenarnya di bidang multimedia. Fokus utamanya kami memfasilitasi para remaja, pelajar-pelajar yang ingin bergerak atau mewujudkan karya-karya di bidang multimedia. Multimedia itu bermacam-macam ya, ada desain grafis, fotografi itu kan, sinematografi juga, sampai seni pertunjukan”

Kesimpulan : Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan merupakan sebuah komunias kecil yang berlokasi di Kab. Cilacap, Jawa Tengah. Komunitas ini bergerak dalam bidang multimedia mulai dari desain grafis, fotografi, sinematografi, hingga seni pertunjukan (teater). Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan berfokus untuk memfasilitasi remaja/ pelajar-pelajar khususnya SMK yang ingin mendalami dunia multimedia dan mewujudkan karya-karya di bidang multimedia.

Bagaimana sejarah berdirinya Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Dulu sebenarnya di tahun 2002 eee saya sekolah atau kuliah di Solo, nah *basic*-nya sebenarnya di desain komunikasi visual.

Saat itu, teman-teman ya hampir ya se Indonesia itu perkembangan desain grafis itu masih berkiblat kepada eee...eropa karena kan saat itu kan desain-desain itu masuk ya, desain-desain grafis baik percetakan maupun audio visual itu masih eee...rasanya itu luar negeri, jadi belum ... seka...belum eee... kerasa lokalitasnya, lah saya dan teman-teman saat itu mencoba yaa...begitu naifnya membuat iklan-iklan berbasis eee...kelokalan jadi misalkan nih bikin iklan tapi yang. bikin iklan jenisnya wayang tapi wayangnya itu ... meskipun dalam bentuk modern tapi kesannya local misalkan, lalu misalkan membuat visual dengan menggunakan bahasa-bahasa **lokal**. lalu di awal-awal 2004 sangkanparan dan teman-teman mulai ber..mulai memberanikan diri membuat apa... komunitas yang fokusnya kepada multimedia yaitu bikin film, bikin iklan bikin eee.. tentang multimedia yang .. yang pokonya punya ciri khas”

Kesimpulan : Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan awal terbentuknya dikarenakan banyak desain di Indonesia yang masih berkiblat ke Eropa, dimana banyak desain-desain iklan, poster, dan film yang masih bergaya Eropa. Kemudian awal tahun 2004 berfokus membentuk komunitas yang berfokus pada multimedia.

Apa saja visi dan misi yang ingin dicapai dari komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “visinya sebenarnya itu tadi sih me.. mengangkat kedaerahan, kalua misinya kita mencoba memfasilitasi eee.. remaja-remaja itu ya, sampai ini sih kita engga pernah tendensius untuk mendapatkan sesuatu ya, tapi mencoba membuka diri bagaimana sih remaja-remaja agar bisa terfasilitasi, karena saya merasa bahwa dulu ketika hidup, ... ketika punya ide kok engga ada yang pernah memfasilitasi loh, lalu sekarang ini mencoba

untuk memberikan peluang kepada teman teman semua, adek-adek semua agar yuk kita mencoba...apa..kita bangkit meskipun enggak ada..eee..apa... dukungan dari siapapun, tapi ketika punya semangat dan ketemu dengan orang-orang yang bisa memfasilitasi itu... kan pasti mereka bangganya luar biasa”

Kesimpulan : **Visi:**

Menjadi tempat belajar remaja-remaja di Jawa Tengah seputar seni dan multimedia serta mengangkat kearifan lokal dalam setiap karya.

Misi:

a. Memfasilitasi remaja-remaja yang ingin berkarya.

Menjadi tempat belajar kedua bagi pelajar SMK terutama jurusan Multimedia.

Apa yang menjadi pembeda antara komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dengan komunitas lain?

I.I.P : “Kalua komunitas lain ya kaya komunitas motor, komunitas sepeda, kan itu fokusnya terhadap hobi saja, tapi ini komunitas yang mencoba memfasilitasi seseorang dan saya pikir ini berbeda gitu loh dengan komunitas lain, jadi tidak hanya focus ke hobi saja

Memfasilitasi dari awal dari meriset, megolah naskah sampai andaikata kesulitan mencari alat kita coba carikan alat, sampai pendampingan proses pembuatan film sampai editing gitu”

Kesimpulan : Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tidak hanya fokus terhadap hobi saja, namun juga berusaha untuk memfasilitasi pelajar yang ingin mendalami dunia multimedia mulai dari riset awal, mengolah naskah, mencari alat (sarana dan prasarana), hingga pendampingan proses produksi dan editing.

Bagaimana struktur keorganisasian komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Karena bentuknya komunitas ya, sebenarnya itu dari dulu kami itu datang dan pergi, jadi enggak pernah ada paksaan bahwa kamu harus selalu ada di Sangkanparan, kamu harus ngurus. Tapi alhamdulillah sampai saat ini yang merasa memiliki Sangkanparan atau merasa eee... menjadi pengelola Sangkanparan tetep istiqomah untuk apa ya... membesarkan Sangkanparan gitu, jadi sampai saat ini yaa... hanya ada ketua, sekretaris, bendahara dan penasihat. Saya ketuanya eee.. sekretarisnya ada mas Tofik Suseno, terus bendaharanya ada mbak Chaira Andhia Putri lalu penasihatnya itu mas Darman Siswo Pangrawit... itu...itu kalau di struktur badan hukum kementerian Kemenkumham itu seperti itu”

Kesimpulan : Struktur Organisasi yang ada di dalam komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan Cilacap adalah sebagai berikut:

- Pengawas : Sudarman Siswa Pangwawit
- Ketua : Insan Indah Pribadi
- Wakil : Dewi Kusumawati
- Sekretaris : Tofik Suseno
- Bendahara : Chaira Andhia Putri

Siapa saja yang dapat belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “ini komunitas Sangkanparan itu sangat bebas, mereka yang mau belajar, mereka yang mau memiliki Sangkanparan sebagai tempat untuk belajar bisa saja menganggap Sangkanparan sebagai payung gitu, mereka ... otomatis tergabung sebagai

anggota, dan pelajar-pelajar yang difasilitasi oleh Sangkanparan itu banyak dari ... pelajar SMK Kebumen, pelajar SMK Gombong, pelajar SMK Karanggayam, Pekalongan, Banjarnegara gitu kan... terus mana lagi yaa.... Antara ya pokoknya pelajar-pelajar yang di wilayah Jawa Tengah itu”

Kesimpulan : Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan menerima semua pelajar yang memang ingin belajar di komunitas Sangkanparan. Tidak ada syarat khusus untuk begabung dengan komunitas Sangkanparan.

Kendala apa saja yang dialami Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Banyak ! kendalanya sebenarnya yang paling utama itu eee... kita sebenarnya engga punya sarana dan prasarana atau infrastruktur yang memadai, Terus juga ya kadang yang ngajar cuma ada saya, bang Teguh dan Nyak jadi sebenarnya dari rentang waktu 2002 kesini kita engga pernah punya alat yang memadai... jadi ya kalau dulu kita pernah.. kamera itu eee... teknologinya berubah ya, dari sejak kamera bentuknya mini DV, handycam mini DV, kita pinjam sana sini ke tempat teman yang syuting manten gitu kan, sampai akhirnya berubah menjadi kamera digital, terus menjadi kamera DSLR gitu. Ini kita memanfaatkan yang ada, jadi mungkin saat itu saat prakerin ada temen-temen atau siswa yang punya kamera, nah itu kita bisa mencoba untuk memanfaatkan bagaimana kamera ini bisa dipakai untuk produksi beberapa sekolah misalkan, atau ada sekolah yang punya gitu lalu dimanfaatkan seperti itu juga ... sampai sekarang ada HP ya kita pakainya HP gitu gitu.”

Kesimpulan : Kendala utama yang ada di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah terkait sarana dan prasarana

yang kurang memadai. Solusi atas keterbatasan sarana dan prasarana tersebut adalah dengan meminjam alat kepada rekan atau anggota komunitas.

Hal apa saja yang bisa didapatkan jika menjadi anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “banyak ya, ya disini kan mempelajari multimedia, ya bisa membuat film, iklan layanan masyarakat, dan banyak lagi pokoknya..”

Kesimpulan : Siswa yang belajar di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendapat banyak ilmu berkaitan dengan multimedia, mulai dari pembuatan film, iklan layanan masyarakat, dan masih banyak lagi.

Bagaimana proses pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Jadi kalau dibayangkan kita.. dunia multimedia itu dengan bentukan kelas, studio dan lain lain. Sangkanparan sendiri itu sama sekali tidak,,, tadi yang pertama tidak punya sarana dan prasarana yang memadai, sama ketika bentuk belajarnya kita juga tidak punya kelas yang memadai,,, jadi kalau nanti kita lihat ada beberapa,, kita selalu menggunakan ruang yang ada, kadang di teras kita belajar ngomongin penulisan gitu ya,,, kita mendatangkan penate,,, e pemateri gitu ngomong ya klekaran di depan, dudukan di depan teras gitu kan, nanti ngobrol-ngobrol santai tentang penulisan gitu, atau kadang di alam terbuka gitu tentang teknik pengambilan gambar, ya kita bukan di studio bukan itu, tapi diluar, kita praktik langsung ngambil gambar gitu, begitu juga ketika editing, kita ya hanya pakai ruang-ruang khusus yang,,, makannya selama ini Sangkanparan bilang kita punyanya studio sempit, ya karena semua punya

ruangan terus ada computer satu, speaker yang apa adanya gitu yang jelas bagaimana kita bisa menerapkan eee apa pembelajaran multimedia itu kepada anak dengan cara yang ringan-ringan dan merka tidak terlalu terbebani gitu

Kesimpulan : Proses pembelajaran sebagian besar berada dilingkungan rumah ketua komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Proses pembelajaran yang berkaitan dengan editing, mengamati film, desain dan semua kegiatan yang menggunakan komputer dilakukan dalam ruangan khusus atau yang biasa disebut studio sempit Sangkanparan. Sedangkan untuk pembelajaran seperti teknik pengambilan gambar, penulisan scenario, membuat sketsa, dilakukan di luar ruangan atau di lapangan secara langsung

Kegiatan belajar yang terdapat di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dimulai dengan pengenalan film-film, baik film fiksi dan film dokumenter. Dalam proses ini anggota komunitas diharuskan untuk bisa menuliskan kembali jalan cerita film yang telah ditontonnya atau yang sering disebut *me-resume* film, kemudian membuat scenario sampai dengan proses akhir yaitu editing. Selain itu juga anggota komunitas harus mengetahui aturan-aturan yang terdapat dalam dunia sinematografi

Siapa saja pemateri dalam kegiatan pembelajaran di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Sangkanparan selalu mencoba menghadirkan teman-teman yang mau berbagi, jadi Sangkanparan engga hanya saya tapi misalkan ada teman-teman mau belajar teknik pengambilan gambar, maka ada bang Teguh Rusmadi misalkan mau berbagi tentang pengambilan gambar, lalu misalkan ada temen-temen eee cameramen dari mahasiswa Jogja atau mahasiswa di Jakarta

yang mereka semua mau berbagi gitu, lalu kita undang, begitu juga dengan editing ataupun penulisan, jadi bukan hanya satu orang atau dua orang, tapi bisa jadi pematerinya bermacam-macam dan tiap tahun misalkan ada pelajar belum tentu pematerinya sama, kadang tahun ini penulisan kedatangan mas Adrian Jonatan Pasaribu misalkan dari Jakarta, bisa jadi tahun depan kita kedatangan mas Ahsan, bisa jadi ke,,kedepan kita kedatangan temen-temen yang lain gitu

Kesimpulan : Pemateri dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan tidak hanya dilakukan sendiri oleh ketua komunitas melainkan juga mendatangkan pemateri yang memang ahli dalam bidangnya, seperti materi pengambilan gambar, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendatangkan Teguh Rusmadi, beliau adalah seroang kameramen di salah satu stasiun TV lokal Cilacap. Selain itu untuk materi penulisan scenario komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan mendatangkan Adrian Jonatan Pasaribu, seorang penulis yang berasal dari Jakarta. Selain ahli dalam bidang yang dimilikinya, pemateri yang biasa memberikan ilmunya di komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan adalah orang-orang yang memang suka berbagi

Syarat/kriteria untuk menjadi pemateri di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “Pemateri ya sebenarnya bebas sih ya, yang penting mau berbagi aja gitu, sesuai juga lah dengan bidangnya. Ya intinya eee mau berbagi gitu aja.”

Kesimpulan : Tidak ada kriteria khusus untuk menjadi pemateri di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan. Syarat utama menjadi pemateri adalah memang harus mau berbagi dengan

anggota komunitas, selain itu juga sesuai dengan bidang yang dikuasainya.

Materi apa saja yang dipelajari di Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

I.I.P : “kalau materi yang biasa dan rutin dilakukan,,, apa yang dishare di Sangkanparan itu satu penulisan, bagaimana caranya mereka bertutur, menjelaskan dalam bahasa tulis karena ini penting sekali ketika kita membuat film, kalau bahasa tuturnya jelek, sudah pasti filmnya jelek. Mereka harus belajar menulis gitu,,, menulis lalu kaitannya juga dengan scenario, setelah menulis nanti mereka belajar dengan,,, eee teknik pengambilan gambar. Bagaimana caranya pengambilan gambar yang baik, yang rapih, supaya nanti filmnya juga rapih, lalu yang selanjutnya proses penyutradaraan, andaikata fiksi dan documenter sudah sangat berbeda proses penyutradaraannya. Documenter, bagaimana kita nanti bertemu dengan narasumber, mencoba eee bertanya, mewawancara gitu kan, supaya hasilnya juga bisa baik. Fiksi juga sama, proses pengatur pemain, proses pe,,, apa gimana caranya membuat sesuatu filmnya itu rapih, lalu editing juga, editing, setelah proses editing juga bagaimana proses mengemas film itu yang eee,,, ada satu lagi juga proses pembuatan ilustrasi musik, jadi di Sangkanparan film-film yang dibuat oleh teman-teman atau adek-adek ini se bisa mungkin tidak mengambil musik orang lain, jadi kita ngrekam

Kesimpulan : Materi yang secara rutin dilakukan di komunitas Sangkanparan adalah materi tentang penulisan (scenario), teknik pengambilan gambar, penyutradaraan, editing, hingga proses pembuatan ilustrasi musik (audio).

Setiap kali kegiatan, berapa lama waktu yang dibutuhkan?

- I.I.P : “jadi sebelumnya kita sudah menerapkan ke teman-teman bikin skenarionya lalu dibuat breakdown, dari situ mereka sudah berfikir tuh jadwalnya ohh pengambilan gambar besok mulai jam 5 pagi, kira-kira kalau di eee,,, lokasi A jam 5 pagi sampai jam 8, lalu nanti kita wawancara mulai jam 10, oh kita nanti ke lokasi pasar jam 11 misalkan, lah itu sudah ketahuan kan, terukur, mereka punya bayangan. Lah baru ketahuan tuh oh ternyata pengambilan gambar untuk keseluruhan film ini butuh watu 1 hari kah apa 2 hari kah gitu, jadi itu semua beda-beda tergantung treatment yang mereka buat gitu.
- Kesimpulan : Waktu yang dibutuhkan untuk setiap kegiatan di komunitas Sangkanparan sangat fleskibel tergantung dari materi apa yang akan dipelajari.

Adakah kegiatan lain, selain kegiatan pembelajaran kepada anggota Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan?

- I.I.P : “Ada, misalkan,, ehem (*batuk*) Sangkanparan sering diminta untuk misalkan mengadakan pemutaran film keliling misalkan, di desa-desa atau,,, ehem (*batuk*) mengadakan pelatihan-pelatihan di pesantren-pesantren, di desa-desa gitu, nah kita melakukan kegiatan-kegiatan itu diluar untuk kegiatan yang berkaitan dengan kemasyarakatan, otomatis mereka remaja-remaja yang sedang prakerin atau belajar bisa juga kita libatkan untuk mensupport kegiatan seperti itu”
- Kesimpulan : Selain kegiatan pembelajaran, komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan juga mempunyai kegiatan lain yaitu, pemutaran film keliling ke desa-desa, pesantren, dan sekolah. Selain itu juga ada kegiatan workshop berupa pelatihan pembuatan film atau iklan layanan masyarakat.

Karya apa saja yang sudah dihasilkan oleh Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan? Terutama yang berkaitan dengan pengolahan audio dan video (sinematografi)

I.I.P : “Kalau Sangkanparan hampir setiap tahun pasti melahirkan eee,,, melahirkan karya tapi yang diolah oleh remaja, jadi gimanaya,,, bukan Sangkanparan secara eee,,, individu yang melahirkan, tapi ini didikan he eh jadi hasil didikan dari Sangkanparan gitu, gimana itu menyebutnya hehe (tertawa), jadi film hasil didikan remaja Sangkanparan, contohnya eee film Urut Sewu, itu kan karya anak didik sangkanparan, alhamdulilah menjadi dokumenter terbaik”

Kesimpulan : Hampir setiap tahun komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan menghasilkan sebuah karya melalui remaja yang belajar di Sangkanparan, contohnya adalah Film Urut Sewu Bercerita karya Dewi Nur Aeni yang menjadi dokumenter terbaik di festival film pelajar Jogja tahun 2016.

Setiap komunitas pasti memiliki target yang hendak dicapai, dari Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan apa saja target yang hendak dicapai? Khususnya untuk tahun ini

I.I.P : “Nah, target kedepannya sebenarnya hampir sama sih, tetep mengangkat segala sesuatu yang ada disekitar mereka, hanya saja mungkin lebih kepada peningkatan,,, eee kritis ya, kritisnya mereka memandang persoalan yang penting, misalkan ada sesuatu yang seharusnya bisa disampaikan dengan ringan melalui bahasa-bahasa visual, saat ini kan film documenter enggak harus panjang, jadi kan bisa juga bentuk-bentuknya bisa berbentuk vlog, bisa berbentuk iklan, bisa berbentuk apapun yang,,, yang ehem (*batuk*) bisa disampaikan dengan ringan, karena selama ini documenter terkesan harus sosial, harus

bertanggung jawab, harus,, jadi enggak ada sesuatu yang,,, apa ya,,, ringan.

Mmm, se sebenarnya terlepas dari perlombaan sih, jadi konsepnya adalah, ehem (*batuk*) memfasilitasi remaja ini untuk berkarya, jadi engga ada sebenarnya kita targetnya film ini harus menang di festival A, film ini harus masuk di festival B, engga ada sih sebenarnya itu. Jadi, yang penting mereka punya karya, kaya apa yang penting he eh,, bisa melahirkan karya, otomatis kan ide atau gagasan yang mereka punya kalau engga divisualkan atau engga diwujudkan itu berarti kan hanya ada di angan-angan mereka, lah kita,,, tugas kami melahirkan itu, memvisualkan itu, menjadi apa me,,,mewujudkan itu menjadi sebuah karya. Nah, ketika karya itu masuk ke dalam festival, lalu menang itu sebenarnya sih hanya sekedar bonus gitu, sekedar bonus, memicu kepada mereka semua untuk apa yang harus mereka lakukan selanjutnya gitu, jadi target selanjutnya udah kita lepaskan kepada mereka, mereka pasti sudah punya target-target lain”

Kesimpulan : Target dari komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan hampir sama setiap tahunnya, yaitu tetap mengangkat setiap persoalan yang ada disekitar masyarakat kedalam bentuk film seperti filmdokumenter, iklan layanan masyarakat bahkan berupa *vlog* yang lebih ringan.

Tidak ada target untuk setiap karya yang dihasilkan oleh Sangkanparan harus menang di ajang perlombaan, yang terpenting adalah setiap anak didik Sangkanparan setiap tahunnya bisa berkarya.

Apakah Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan memiliki pengaruh dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video?

I.I.P : “sangat yah, sangat karena, he eh (*batuk*) eee, sebagian besar pelajar-pelajar kita itu eee, mereka hanya berfikir teknis, teknis itu maksud saya gini, teknis itu sangat bisa dipelajari dengan mudah, mau kita buka youtube, mau buka kanal-kanal yang lain, tutorial yang lain semua pasti sudah bisa, tapi bagaimana mereka mengolah itu dengan baik, artinya konten-konten yang harus mereka dapatkan yang engga didapatkan di sekolahan,,, jadi keterlibatan komunitas itu sebagai pelengkap

Sangkanparan sendiri lebih banyak eee dimanfaatkan oleh temen-temen pelajar untuk sharing, jadi kita lebih banyak debat, kaya misalkan ada adek-adek misalkan ‘aku pengen bikin film tentang apa itu,,, kampung ya,,, kampung di sebuah perkampungan ada aktifitas *nggemppong* apa itu,,, biji kopi’ misalkan., nah, kalau ngomongin tentang film tentang kopi, kita ngomongin film tentang kopi *gemplong* itu sudah pernah ada yang buat gitu kan, lah terus apa nih yang membedakan antara filmmu, idemu dengan film yang sudah pernah ada, lalu mereka berdebat ‘engga, akum au ngomongin tentang kampungnya bahwa di kampung ini ada aktifitas *menggemplong* biji kopi itu, maka aku akan membuat film itu kampung *gemplong*’ misalkan., ohh, oke, lalu apa nih yang lebih menarik lagi, jadi perdebatan itu semua yang harus kita gali, sampai akhirnya mereka me,,,mee,, berhasil menuturkan per segmen bahwa, ohh film ini di segmen awal ngomongin tentang *gemplong* kopi, di segmen kedua ngomongin tentang,,, eee keberhasilan di desa, di segmen tiga ngomongin keunikan yang ada di kampung ini gitu misalkan., jadi secara apa ya,,, konsep mereka sudah berani untuk presentasi di awal, makannya ketika diwujudkan dalam sebuah film udah gampang, karena teknis teknik pengambilan

gambar, pengambilan gambar juga mereka sudah didapatkan di sekolah, gampang gitu kan, akhirnya dapat filmya jadi lebih apa yaa, berbobot dan ketika nanti filmnya diputar dimana-mana mereka sudah gampang, si sutradara itu presentasinya ya memang real, itu ide mereka dan itu menjadi sebuah pertanggung jawaban yang luar biasa.”

Kesimpulan : Pengaruh yang dirasakan oleh anggota komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan ini cukup besar dalam hal pengembangan kemampuan berpikir. Salah satunya adalah bagaimana mengolah ide dengan baik, menambah wawasan mengenai pengolahan audio dan video.

Selain itu juga komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan dijadikan tempat untuk bertukar pikiran seputar dunia multimedia salah satunya adalah pembuatan film.

Lampiran 14 Profil Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan



Sangkanparan merupakan sebuah komunitas kreatif di Cilacap, Jawa Tengah yang mewadahi para pelajar berkarya diberbagai bidang kreatif dari multimedia hingga seni rupa. Pelajar datang tidak hanya dari Cilacap tetapi juga dari berbagai daerah lain seperti Majenang, Kawunganten, Banjarnegara, Gombong, Kebumen, Ajibarang, Purwokerto serta Pekalongan.

Sudah lebih dari 10 tahun, Komunitas Sangkanparan menjadi tempat **Praktek Kerja Industri** yang dilaksanakan oleh pelajar SMK/A dari berbagai wilayah yang tersebut diatas. Kurangnya tempat Prakerin bagi siswa SMK/A di Cilacap dan sekitarnya, membuat Sangkanparan menjadi sentra dari kegiatan praktik tersebut.

Dalam melaksanakan kegiatan, Sangkanparan hanya memanfaatkan apa yang ada. Termasuk ruang untuk belajar. Kegiatan harian di Sangkanparan dilaksanakan dengan sederhana. Mulai dari kegiatan multimedia seperti, belajar fotografi, kajian film, penulisan, desain grafis, seni rupa, melukis sepatu, melukis tas, sablon cukil, produksi film dokumenter, drama, hingga pementasan teater. Semua kegiatan dirancang dan dipraktekan langsung oleh para pelajar sebagai bentuk pembelajaran dan pengembangan bakat yang dimiliki oleh pelajar. Kegiatan yang dilakukan selama ini **Tidak Dipungut Biaya**.



Tak hanya itu, mereka juga belajar merancang program reguler yang berhubungan langsung dengan masyarakat di desa. Seperti halnya Program **Ayo Membaca** yang dibuat khusus untuk meningkatkan minat baca anak-anak, serta mengembangkan kreatifitas.

Beberapa program yang dikerjakan oleh para pelajar didikan Sangkanparan menjadi sebuah karya inovatif yang kemudian mendapat apresiasi masyarakat luas. Seperti halnya kegiatan pementasan **drama/ teater/ monolog**, yang di pertunjukan kepada masyarakat umum. Serta tak sedikit karya film yang mendapat penghargaan dalam berbagai ajang festival film di tanah air.



Karya-karya inovatif lainnya seperti, membuat kerajinan wayang fabel yang digunakan untuk mendongeng, menciptakan alat bunyi-bunyian yang digunakan untuk musik perkusi, dan benda-benda kerajinan lain yang secara kekaryaan menunjang kreatifitas pelajar.



Kegiatan Yang di lakukan di markas Sangkanparan



Dalam satu tahun, para pelajar datang silih berganti mengisi program Prakerin. Januari-Maret, April-Juni, Juli-September, Oktober-Desember, begitu dan seterusnya. Para Pelajar yang datang berasal dari berbagai daerah seperti Cilacap, Majenang, Kawunganten, Banjarnegara, Kebumen, Gombong, Karanggayam, Purwokerto dan Pekalongan.

Aktifitas yang dilakukan antara lain : Menonton dan Meresume Film, Belajar menulis skenario, Belajar Management Produksi, Belajar Multimedia, Tekhnik Pengambilan Gambar, Belajar Bahasa Inggris, Belajar Bahasa Jepang, Seni Grafis : Melukis Tas, Melukis Sepatu, Sablon Cukil, Bermainn dan Mencipta Musik Pementasan Teater, Monolog dan lain-lain





Kegiatan Fasilitasi & Pendampingan Produksi Film



Fasilitasi dan Pendampingan Produksi Film (Fiksi/Dokumenter) dilakukan di lokasi shooting yang sudah ditentukan dan dibahas oleh para pelajar. Mereka membentuk tim lengkap dari sutradara sampai PU. Mereka praktek langsung menyutradarai sebuah film praktek menjadi cameraman, mengarahkan pemain, mewawancara narasumber, mempublish kegiatan melalui sosmed, menuliskan aktifitas produksi di blog, merekam (behind the scene), dan diakhir kegiatan mereka juga melakukan editing



Gerakan Fasilitasi Remaja Berkarya (Seni Pertunjukan)



Seni Pertunjukan sebagai program yang digagas bersama. Kegiatan ini sebagai pembelajaran bagi remaja dalam hal seni rupa dan pertunjukan. Mulai dari mempersiapkan tata rupa panggung, properti artistik, mencipta ilustrasi musik, tari, mengolah naskah, make-up artis, kostum dan sagala bentuk yang mendukung pertunjukan tersebut.

Pada th 2013 Pertunjukan Teater Wek-WEK dilakukan untuk menggalang dana bagi pennderita Apert Syndrom. Kemudian beberapa pertunjukan lainnya berjalan di lingkungan masyarakat. Seperti Musik dan Tari.

Pada tahun 2018, Pertunjukan Teater monolog SANG BINTANG sukses di gelar di 2 kota (Cilacap dan Kebumen) 21 April 2018 diselenggarakan di Pelataran Sangkanparan, 9 mei diselenggarakan di STIE Kebumen.



Kegiatan Kemasyarakatan & Program Khusus 2 tahun terakhir



Workshop Pembuatan Film Dokumenter
Bertema Cagar Budaya
20 – 25 November 2017
Program Kerjabareng :
Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang
Kabupaten Cilacap



Pelatihan Multimedia Buruh Migran & Remaja
Cilacap, 23 Desember 2017
Program kerjasama :
Lakpesdam NU Cilacap



Workshop Film Pendek
di Ponpes Miftahul Huda Kroya
24 April 2018



Pelatihan Pembuatan Film Dokumenter
Karanggedang, Sidareja 10 Agustus 2018
Program Desa Sidareja Cilacap



Pelatihan Videografi Cipari
Cilacap, 14 -15 Agustus 2018



Pelatihan Pembuatan Film
Cidandur Cipari, 8-9 Sept 2018



Workshop Film Pendek
Ponpes Miftahul Huda Kroya
23-24 April 2019

Daya Karya - Program Kerjabareng Dinas Pemuda, Olah Raga dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah



DAYA KARYA Art Camp Film Dokumenter
Dieng, 9-13 Februari 2018.



Daya Karya Art Camp Musik Kontemporer
30 November - 3 Desember 2018
Hotel @Hom Premiere Cilacap.



DAYA KARYA Workshop Editing Audio Visual 2019
22-23 Maret 2019
Hotel @Hom Premiere Cilacap

O Penghargaan yang diraih pelajar didikan Sangkanparan sejak 2013

Sejak tahun 2010 Karya Anak didik Sangkanparan mewarnai berbagai ajang Festival di Indonesia. Dan tak sedikit yang meraih penghargaan serta apresiasi dlm berbagai ajang Festival Film.



KAMPUNG TUDUNG

Karya Yuni Etifah (SMKN1 Kebumen)
Raih DOKUMENTER TERBAIK
Festival Film Dokumenter 2013 (Jogja)

Film ini banyak diapresiasi oleh masyarakat dan beberapa Dinas di Kebumen, dan memicu perkembangan komunitas Film di Kebumen. Hingga pada akhirnya Perpusda membangun Bioskop Alternatif di Kebumen.



BESALEN

Karya Garnida Asri P (SMK Dr. Soetomo Cilacap)
Juara 2 - FESTIVAL FILM DIENG 2014
Juara 1 & Sutradara Dokumenter Terbaik
Festival Film Jawa Tengah 2014



GULA JAWA KALIPOH

Karya Fita Fatimatal Kirom (SMKN1 Kebumen)
Juara 2 - Festival Film Jawa Tengah 2014



TETESAN RUPIAH

Karya Kusmawanti (SMK Muhammadiyah Majenang)
Juara Harapan 1- Festival Film Jawa Tengah 2014

Video Klip Kisah Negeri

Karya Nur Hidayatul Fitria (SMK Muhammadiyah Majenang)
Juara 2 - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2014

JENITRI

Karya Muslihan (SMKN1 Kebumen)
JUARA 2 & Sinematography Terbaik - DocDays FEUI Jakarta 2014

Juara 2 - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2014

Dokumenter Terbaik, Sutradara Terbaik, Sinematografi Terbaik, Editor Terbaik - YOUTH SINEAS AWARD Bali 2015

Dokumenter Terbaik APRESIASI FILM INDONESIA (AFI) 2015

Beberapa film pelajar karya anak didik Sangkanparan juga mendapat Apresiasi dan diputar dalam berbagai ajang pemutaran reguler di kampus-kampus seperti UGM, UMY, ISI jogja dan juga di beberapa komunitas-komunitas yang tersebar di seluruh Indonesia.

Penghargaan yang diraih pelajar didikan Sangkanparan



KORBAN BENDUNG MANGANTI

Karya Nur Hidayatul Fitria (SMK Muhammadiyah Majenang)
Dokumenter Terbaik - Festival Film Purbalingga 2015

Dokumenter Terfavorit - Youth Sineas Award Bali 2015
Dokumenter Terbaik - Fest Film Dokumenter (FFD Jogja) 2015
Dokumenter Terbaik - Festival Film Esemka Cilacap 2015

SENANDUNG JAMJANENG

Karya Indah Riskiyani (SMKN1 Kebumen)
Dokumenter Terbaik - Malang Film Festival 2015

INI CERITA KAMI

Video Diary karya Pelajar SMKN1 Cilacap
Video Terinspiratif - Jalan Remaja 1208 - Hari Remaja Internasional th 2015



WELIT

Karya Herika Juli Saputri (SMKN1 Kawunganten Filial Kampung Laut)
Ide Cerita Terbaik - Youth Sineas Award 2016
Dokumenter Terbaik - Festival Film IAIIG Cilacap 2016

DANGSAK

Karya Suningsih (SMKN1 Kebumen)
Ilustrasi Musik Terbaik - Youth Sineas Award Bali 2016

GOLAK

Karya Nawang Riyadi (SMK N1 Karanggayam)
Dokumenter Terbaik, Sutradara Terbaik, Editor Terbaik dan Sinematogra Terbaik - Youth Sineas Award Bali 2016

ARANG BATHOK

Karya DefiHikmawati (SMK Muhammadiyah Majenang)
Honorable Mention - DocDays FEBUI Jakarta 2016



INDAHNYA PERSAHABATAN DI DESA

Karya Prana Ramadania (SD PIUS CILACAP)
Juara 1 Video Persahabatan Tk .SD - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2016



INSPIRASI GAYA RAMBUT

Video Diary Karya pelajar SMKN1 Cilacap
Video Terinspiratif - Jalan Remaja 1208 - Hari Remaja Internasional 2016

URUT SEWU BERCERITA

Karya Dewi Nur Aeni (SMKN1 Kebumen)
Honorable mention - DocDays FEBUI Jakarta 2016
Dokumenter Terbaik - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2016
Dokumenter Terbaik - Malang Film Festival (MaviFest) 2017
Dokumenter Terbaik - Denpasar Film Festival 2017
Dokumenter Terbaik - Festival Film Purbalingga 2017
Official Selection - Singapore International Film Festival 2017

**KAMPUNG GOLE**

Karya Hestika Sari (SMKN1 Karanggaayam)
Juara 2 FLS2N - Jawa Tengah

PENAMBANG PASIR CITANDUY

Karya Dwi Novita Sari (SMK Muh Majenang)
Dokumenter Terbaik 2 - Denpasar Film Festival 2017
Sinematografi Terbaik & Editor Terbaik - Bandung Documentaary Film Festival 2017

DAMAI ITU INDAH

Karya Prana Ramadania (SD PIUS Cilacap)
Raih Yudistira Award - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2017

GADO-GADO dan KOPI HITAM

Karya Reza Khoirul Azizy (SMK Muh Majenang)
Raih Garuda Award- Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2017

NYAYIAN DARI PESISIR

Karya Rouf Fatoni (SMKN1 Karanggaayam)
Raih Gending Award- Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2017

ROB

Karya Fatimatuz Zahra ((SMKN2 Pekalongan)
Dokumenter Terbaik 2 - Denpasar Film Festival 2017
Nominasi - Festival Film Dokumenter (FFD) 2017
Raih Wibisana Award - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2017

TUGU PERINGATAN

Karya Fiqi Laelatul Azizah (SMK Darunnajah Banjarmangu)
Raih Jas Merah Award - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2017
Raih Merapi Award - Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) 2017

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian

1. Dokumentasi Kegiatan Pembuatan Film



2. Dokumentasi Kegiatan Pembuatan Film (2)



3. Dokumentasi Wawancara



4. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 16 SK Kementerian Komunitas Sangkanparan





Lampiran 17 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/15464/UN37.1.1/LT/2019
 Hal : Izin Penelitian

24 Juli 2019

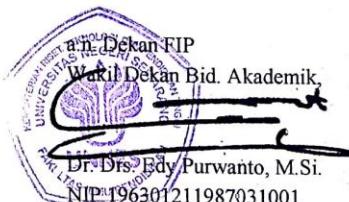
Yth. Ketua Komunitas
 Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	Ahmad Wahidin
NIM	:	1102414046
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan, S1
Semester	:	Gasal
Tahun akademik	:	2019/2020
Judul	:	Peran Komunitas TBM Sangkanparan Dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 1 Juli s.d 15 Agustus.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang



Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor: 002/Ket_Pen/2019

Ketua Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan menerangkan bahwa mahasiswa yang di bawah ini:

Nama : Ahmad Wahidinn

NIM : 1102414046

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **Peran Komunitas Taman Belajar Multimedia Sangkanparan bagi Siswa SMK N1 Karanggayam dalam Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.**

Demikian Surat Keterangan ini disampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 27 Desember 2019

Ketua Komunitas Sangkanparan

INSAN INDAH PRIYADI