

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI TENTANG PENTINGNYA
PENDIDIKAN KARAKTER PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
YANG MENERAPKAN SISTEM *FULL DAY SCHOOL* DI KOTA
BANDUNG.**

*Directing Fiction Film about Character Education at Junior High School that
Applying Full Day School System in Bandung City.*

Aprillia Djayanti Diyudha¹, Yoga Sudarisman²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹aprilliadiyudha@student.telkomuniversity.ac.id, ²sudarisman@live.com

Abstrak

Penerapan sistem Full Day School yang diharapkan mampu membangun pendidikan karakter anak masih dirasa kurang cocok untuk diterapkan bagi sebagian orang. Tidak semua siswa-siswi pada masa SMP mampu menjalani sistem Full Day School yang diterapkan di sekolah, karena perbedaan fisik, psikis maupun latar belakang keluarga sangat berpengaruh. Anak-anak SMP harus menyesuaikan diri dengan sistem yang diterapkan di sekolahnya dan hal itu diperlukan waktu yang tidak sebentar mengingat psikologis anak pada usia SMP yang belum stabil. Bagaimanapun komunikasi antara anak dan orang tua itu sangatlah penting, karena manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain. Ditambah banyaknya kasus-kasus asusila, tauran, dan kriminal lainnya yang dilakukan oleh anak-anak di usia SMP. Maka dari itu diperlukan media informasi yang dapat mengajak lembaga pendidikan dan orang tua untuk membangun pendidikan dengan sistem Full Day School yang telah banyak diterapkan oleh sekolah-sekolah. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan menggunakan pendekatan psikologi perkembangan. Keduanya dipilih agar penulis mendapatkan data sesuai dengan kejadian sehari-hari sesuai dengan perkembangan psikologi pada remaja. Melalui perancangan ini diharapkan dapat meminimalisir kenakalan yang terjadi di lingkungan sekolah maupun luar sekolah dengan diterapkannya pendidikan karakter dan pemanfaatan waktu yang diberikan oleh sistem sekolah Full Day School.

Abstract

Implementation of the Full Day School system is expected to build the character of children's education are still considered less suitable to be applied for some kids. Unfortunately, not all students in the junior high school are able to undergo a full day school system that applied in their school, such as physical differences, psychological, and family background that influences student's behaviour. Junior high schooler must adapt to the system that implemented at their schools and it takes a long time for them to adjust meanwhile teenager's psychological hasn't stable yet on that age. However, communication between the kids and their parent is very important, because humans are social beings who always need other people. Plus in many cases of teenage divergence, brawl, and other crimes committed by teenager in junior high school. Therefore, it is substantial to make something such as media information that can persuade Educational Institutions and parents to build education system with Full Day School which has been widely applied by schools. This design uses qualitative data collection methode and uses a psychological development approach. Both were chosen so that the authors get data in accordance with daily events in accordance with the development of psychology in adolescents. Through this design it is expected to minimize delinquency that occurs in the school and outside the school with the implementation of character education and the utilization of the time given by the Full Day School school system.

Keywords: "Character Education" and "Adolescence Emotional".

1. Pendahuluan

Penerapan sistem *Full Day School* yang diharapkan mampu membangun pendidikan karakter anak masih dirasa kurang tepat untuk diterapkan bagi sebagian orang. Tidak semua siswa-siswi pada masa SMP mampu menjalani sistem *Full Day School* yang diterapkan di sekolah, karena perbedaan fisik, psikis maupun latar belakang keluarga sangat berpengaruh. Anak-anak SMP harus menyesuaikan diri dengan sistem yang diterapkan di sekolahnya dan hal itu diperlukan waktu yang tidak sebentar mengingat psikologis anak pada usia SMP yang belum stabil. Pemerintah hanya memberikan sebuah sistem yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah SMP dengan harapan agar pendidikan karakter mampu dibangun dengan sistem *Full Day School* ini. *Full Day School* diterapkan hampir seluruh sekolah SMP di Kota Bandung, namun tidak semua sistem penerapannya sama dan sesuai dengan harapan. Ketidaksesuaian inilah yang menimbulkan pro kontra masyarakat dan berpengaruh kepada semangat belajar siswa-siswi.

Sistem sekolah yang memakan waktu lebih lama di sekolah membuat sebagian siswa-siswi merasa jenuh. Kejenuhan itu pada sebagian siswa membuat mereka berani mencoba hal-hal baru. Bahkan beberapa diantaranya melampiaskan kejenuhan dengan cara melakukan kenakalan atau penyimpangan baik di rumah, di sekolah, maupun dilingkungan sekitar. Kenakalan yang mereka lakukan bukanlah hal yang biasa, banyak diantaranya yang merokok secara diam-diam di toilet sekolah bahkan hingga mengonsumsi dan mengedarkan obat-obatan terlarang. Disinilah peran pendidikan karakter sangat penting untuk membentuk karakter anak di sekolah maupun di rumah. Maka dari itu, diperlukan media untuk memberikan gambaran dan informasi tentang pentingnya pendidikan karakter pada sekolah *Full Day School*, seperti film.

2. Dasar Teori Perancangan

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tipe kualitatif dengan metode studi kasus dan menggunakan sudut pandang psikologi perkembangan remaja. Prosedur kualitatif tetap mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis datanya, dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda (Creswell, 2017: 245). Sedangkan metode studi kasus sendiri merupakan rancangan penelitian yang dilakukan penulis dengan mengangkat kasus-kasus yang terjadi disekitar lingkungan objek penelitian.

Menurut Kushartanti, bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri (Kushartanti,dkk 2008:3).

Menurut Kesuma, dkk, tujuan pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulus dari sekolah). Penguatan dan pengembangan memiliki makna bahwa pendidikan dalam setting sekolah bukanlah sekedar suatu dogmatisasi nilai kepada peserta didik, tetapi sebuah proses yang membawa peserta didik untuk memahami dan merefleksikan bagaimana suatu nilai jadi penting untuk diwujudkan dalam perilaku keseharian manusia, termasuk bagi anak. (Kesuma dkk, 2013: 9).

Menurut Hadi Hadiana, pemerintah hanya memberikan fasilitas berupa sistem *Full Day School* dimana tiap sekolah baik negeri maupun swasta tidak diwajibkan untuk menerapkan sistem tersebut. Tidak hanya itu, jika sekolah tersebut layak dalam artian ruang kelas cukup, fasilitas memadai maka sekolah tersebut bisa menerapkan sistem *full day*, bila ruang kelas tidak memadai maka tidak disarankan untuk diterapkan sistem *Full Day School* tersebut. (Dinas Pendidikan Kota Bandung, 2017).

Menurut Hurlock, akhir masa kanak-kanak adalah usia berkelompok-suatu masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. (Hurlock, 1980: 147).

Menurut Ariansah, Film adalah sebuah medium analog yang menciptakan imaji dengan merekam cahaya yang dipantulkan dari objek-objek dalam realitas empiris, menuju sebuah bagian lapisan kimia sensitif atau emulsi dari film dengan bantuan lensa. (Ariansah, 2014: 170).

Menurut Sumarno, Film cerita memiliki pelbagai jenis atau genre. Dalam hal ini, genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Ada yang disebut film drama, film horor, film perang, film sejarah, film fiksi-ilmiah, film komedi, film laga (action), film musikal, dan film koboi. (Sumarno, 1998: 10-11).

Menurut Trianto, Film pendidikan memiliki karakteristik. Ini penting untuk prasyarat dan membedakan film lain yang belum tentu dapat dijadikan bahan pengayaan pendidikan. Karakteristik yang dimaksud yaitu, (1) mampu menyajikan pesan-pesan yang jelas kepada penonton tentang hal-hal yang pantas atau patut ditiru, (2) tidak bertentangan dengan nilai adat istiadat, norma, sopan santun, (3) mampu membentuk karakter masyarakat, dan mengembangkan sikap mental, serta memiliki kedisiplinan, mempunyai tujuan dan sasarannya tepat dan jelas sesuai dengan kemasan pesan. (4) mengutamakan pengetahuan (transfer pengetahuan), dan (5) durasinya terbatas atau pendek, dengan konfliknya yang relatif datar. (Trianto, 2013: 62).

Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik. Ia memimpin pembuatan film tentang “bagaimana yang harus tampak” oleh penonton. Tanggungjawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengatur laku di depan kamera dan posisi kamera beserta gerak kamera, suara pencahayaan, di samping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film. (Sumarno, 1998: 34).

Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan-nyata, sistem terbatas kontemporer (**kasus**) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya, pengamatan, wawancara, bahan audiovisual, dan dokumen dan berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus. Satuan analisis dalam studi kasus bisa berupa kasus majemuk (studi multi-situs) atau kasus tunggal (studi dalam-situs). (Creswell, 2015: 135-136).

3. Metode, Hasil, dan Media Perancangan

3.1 Data

Penulis melakukan pendekatan dengan studi kasus dan melakukan observasi ke beberapa sekolah dan juga wawancara dengan beberapa narasumber terkait dengan pendidikan karakter pada sekolah yang menerapkan sistem *Full Day School*.

3.2 Data Pendukung

Penulis mulai mengumpulkan data dengan metode kualitatif. Penulis mengumpulkan data di lapangan dengan cara observasi dan wawancara.

A. Geografis

Wilayah yang menjadi sasaran khalayak disini adalah anak-anak Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung khususnya SMP Negeri 13 Kota Bandung karena merupakan sekolah yang menerapkan sistem *Full Day School*.

B. Demografis

Usia : 12-15 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama

Masa-masa SMP adalah masa dimana proses perubahan dari masa anak-anak menuju remaja. Banyak hal-hal yang berubah secara psikis pada anak-anak di usia SMP. Emosi yang tidak stabil, rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian, dan sebagainya. Maka dari itu penulis mengkhususkan khalayak sasar secara psikografis untuk anak-anak yang duduk di bangku SMP agar kedepannya mereka mampu belajar mana yang baik dan mana yang buruk.

C. Psikografis

Penulis memilih untuk memfokuskan kepada remaja di perkotaan Bandung karena lingkungan perkotaan membawa pengaruh paling besar terhadap perkembangan anak. Di perkotaan tidak hanya ada orang asli daerah Bandung saja tetapi sudah tercampur dengan pendatang baru dari berbagaimacam kota yang tentunya memiliki adat yang berbeda.

3.3 Analisis

3.4 Hasil Analisis

Hasil dari analisis yang telah dilakukan adalah penulis harus lebih jeli dalam membuat cerita, memilah kata-kata yang mampu dimengerti target audiens nantinya, dan dalam penggambaran film yang menarik agar pesan yang ingin disampaikan mampu dicerna dengan baik terlebih jika film ini dapat memotivasi mereka dalam membentuk karakternya. Penulis juga akan lebih memfokuskan kepada permasalahan persahabatan dan keluarga. Bagaimana orang tua membentuk karakter anaknya di rumah, dan bagaimana sikap guru terhadap murid-muridnya selama di sekolah.

4. Konsep dan Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Pada perancangan film fiksi mengenai pentingnya pendidikan karakter pada SMP yang menerapkan sistem *Full Day School*, penulis berperan sebagai sutradara. Tugas penulis dalam film fiksi ini adalah menyampaikan pentingnya pendidikan karakter pada SMP yang menerapkan sistem *Full Day School* dan peran orang tua maupun guru terhadap perkembangan anak melalui sebuah film dengan cerita dan pesan yang menarik. Penulis akan mengkoordinasikan visi misi pembuatan film fiksi ini kepada seluruh kru yang tergabung agar mencapai tujuan yang sama dan menghasilkan film yang menarik. Pada perancangan ini, penulis akan menggunakan genre drama keluarga dan komedi agar pesan dan cerita yang disampaikan terasa santai dan mudah dimengerti oleh kalangan remaja.

4.2 Konsep Kreatif

a. Naratif

Penulis memilih genre drama keluarga, dan komedi. Perpaduan diantara keduanya akan dibuat menjadi sebuah cerita yang ringan namun memiliki banyak makna disetiap permasalahannya. Penulis mengangkat tentang kegiatan pemilihan ketua osis sebagai permasalahan yang timbul pada film fiksi ini. Kegiatan osis yang dipadu dengan penerapan sistem *full day school* akan membawa beberapa dampak yang nantinya menjadi sebuah konflik dalam cerita film fiksi ini. Alur cerita menggunakan alur maju bertahap dengan perkiraan durasinya antara 20-25 menit. Penggunaan alur maju memudahkan penonton yang sebagian besar siswa SMP untuk memahami cerita yang disuguhkan.

b. Struktur Naratif

Pada struktur naratif menjelaskan cerita berdasarkan tiga babak, yaitu awal, tengah, dan akhir. Pada bagian awal biasanya pengenalan pemeran dan sifat-sifat dari karakter. Tidak hanya itu penulis juga menyisipkan sedikit konflik yang menjadi penyebab dari permasalahan. Di bagian pertengahan permasalahannya tidak hanya timbul dari pemeran utama melainkan dari pemeran pendukung yang berakibat besar pada pemeran utama. Awal mula pembentukan karakter remaja dan pentingnya pendidikan karakter terlihat pada konflik-konflik yang disuguhkan dibagian ini. Dan dibagian terakhir ini penulis memberikan resolusi dan pesan yang bisa diambil oleh setiap orang yang menontonnya.

c. Unsur Dramatis

Pada bagian unsur dramatik ini terdapat beberapa hal yang dapat membangun suasana pada cerita. Terdapat informasi cerita yang memberikan informasi cerita apa yang akan disuguhkan. Adanya konflik yang terjadi yang menjadi inti dari permasalahan. Selain itu juga terdapat *suspence*, *curiosity*, dan *surprise*.

4.3 Pra Produksi

Sebelum memasuki proses produksi, peran sutradara sangat banyak dalam mempersiapkan segala sesuatu dan mengontrol semua keperluan pada saat produksi dan pasca produksi. Pada proses ini penulis sebagai sutradara melakukan interpretasi skenario dengan semua kru yang terlibat dengan tujuan menyamakan visi dan misi dalam pembuatan film ini. Melakukan pencarian dan pemilihan pemain yang iasa di sebut dengan *casting*. Pemilihan pemain ini di lakukan di SMP Negeri 13 Kota Bandung dan sebuah sanggar di Bandung. Setelah itu melakukan latihan atau rehearse sesuai naskah yang telah dibahas pada saat reading bersama-sama. Menentukan tempat mana saja yang akan digunakan pada saat proses shooting dan mempersiapkan persiapan shooting seperti kamera dll. Kemudian sutradara menyiapkan *director shot* untuk gambaran kepada kru lain.

4.4 Produksi

Pada tahap produksi sutradara memastikan setiap kelengkapan *shooting* mulai dari pemain, kru, peralatan, lokasi, properti dan wardrobe. Saat proses produksi ini sutradara bertanggung jawab atas adegan yang akan diambil. Melakukan *briefing* terlebih dahulu dengan para pemain dan kru tentang urutan pengambilan *shot* disetiap harinya sebelum *shooting* dimulai. Sutradara dibantu oleh asisten sutradara mengarahkan pemain untuk melakukan latihan dan *blocking* beberapa saat sebelum *take*. Bila ditengah-tengah *shot* terjadi sebuah kesalahan sutradara berhak menghentikan dan melanjutkan kembali *shot* yang sedang di ambil. Sutradara dibantu oleh asisten sutradara untuk terus mengarahkan pemain bila tidak sesuai dengan yang diharapkan. Setelah *shooting* dinyatakan selesai sutradara mengecek kembali hasil *shooting* tadi dan mencatat kekurangan untuk diambil di lain hari. Pada proses produksi ini sutradara harus aktif dan siap dengan segala kemungkinan-kemungkinan yang bisa terjadi di lapangan. Sutradara juga harus menyiapkan alternatif untuk meminimalisir persoalan di lapangan agar *shooting* dapat berjalan dengan lancar.

4.5 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan proses editing film dan merupakan tahap terakhir dari pembuatan film. Pada proses ini dilakukan penggabungan *shot-shot* yang telah di ambil dengan *background* dan musik sehingga menjadi sebuah film yang utuh. Pada tahap ini sutradara mendampingi editor baik saat editing offline, editing online, hingga selesai.

5. Kesimpulan

Sekolah dengan penerapan sistem *Full Day School* di Kota Bandung sudah hampir merata tentunya dengan penerapan yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil perancangan ini pendidikan karakter mampu diterapkan baik dengan sistem *Full Day School* maupun tidak. Namun dengan diadakannya sistem *Full Day School* peran sekolah lebih banyak dalam memberikan pendidikan karakter terhadap anak dari pada peran orang tua. Memang sudah mnejadi hal umum bila disetiap sekolah terjadi kenakalan remaja, tetapi hal ini dapat diminimalisir dengan menerapkan sistem *Full Day School*. Sekolah bisa memberikan cara belajar yang baru dan sedikit berbeda dari pada biasanya agar siswa tidak merasa jenuh. Selain itu peran orang tua tetap menjadi yang terpenting dalam memberikan pendidikan kepada anak baik tentang pelajaran maupun dalam pembentukan karakter anak. Penyutradaraan film “Ngosis” ini lebih mengedepankan karakter tiap pemain sehingga pemain mampu mendalami karakter dan cerita. Mengolah cerita agar ceritanya lebih ringan, mudah dimengerti, konflik dan ceritanya sesuai dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Sistem *Full Day School* pada film “Ngosis” ini terlihat dari tiap perpindahan waktu yang menggambarkan pagi, siang, sore, dan malam. Tidak hanya itu, pada beberapa percakapan antar karakter telah menyampaikan bahwa sekolah tersebut menerapkan sistem *Full Day School*. Cerita yang ditimbulkan lebih banyak mengarah pada pendidikan karakter dengan sistem sekolah *Full Day School*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansah, Mohamad. 2014. *Gerakan Sinema Dunia*. Jakarta: FFTV-IKJ
- Boggs, Joseph M. 2011. *The Art of Watching Films*.
- Creswell, John W. 1998. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (edisi empat)*.
- Creswell, John W. 2015. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among. Five Tradition*. London: SAGE Publication.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Ruang Kehidupan*.
- Kesuma, Dharma. dkk. 2013. *Pendidikan Karakter (Kajian Teori dan Praktik Sekolah)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sumarno, Marselli. 1998. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yulawati dan Antara: 2017, CNN Indonesia