

PELATIHAN SINEMATOGRAFI BERBASIS SMARTPHONE UNTUK MENGOPTIMALKAN KONTEN KREATIF OSIS MA MA'ARIF CEPOGO

Fanny Hendro Aryo Putro¹, Wahyuning Chumaeson², Sri Hartini³, Topan Setiawan⁴, Deriko Tabuni⁵, Mia Ningsih Ramadani⁶, Radja Oky Oktaviano⁷, Rakha Arya Gading⁸, Rama Alvito Ramadhan⁹, Salsa Billa Hanin Fadillah¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Teknik Informatika,
Universitas Boyolali

Email : mahasiswailkom@example.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology has opened up significant opportunities for students, particularly the student council (OSIS) administrators, to independently produce audiovisual content using smartphones. However, most members of the MA MA'ARIF Cepogo student council (OSIS) do not yet have a sufficient understanding of the basics of cinematography and video production techniques. Therefore, a smartphone-based cinematography training (mobile filmmaking) was conducted with the aim of improving participants' technical and creative skills in producing digital content. This activity involved 25 participants from the MA MA'ARIF Cepogo student council (OSIS) members and was held in the school hall. The method used was participatory training with a hands-on experience approach, including material delivery, shooting practice, storyboarding, video editing, and presentation of work. The results of the activity showed that participants experienced significant improvements in their understanding of cinematography concepts, shooting skills, and basic editing skills using mobile applications. In addition, this training also had a positive impact on creativity, teamwork skills, and confidence in creating content. The main obstacles encountered were differences in device specifications between groups and time constraints, which were overcome by dividing heterogeneous groups and simplifying production targets. This activity is expected to become a model for a sustainable OSIS development program in the digital era.

Keywords: *Cinematography, Mobile Filmmaking, OSIS, Digital Content, Training*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar bagi siswa, khususnya pengurus OSIS, untuk memproduksi konten audiovisual secara mandiri menggunakan smartphone. Namun, sebagian besar anggota OSIS MA MA'ARIF Cepogo belum memiliki pemahaman yang cukup tentang dasar-dasar sinematografi dan teknik produksi video. Atas dasar itu, dilaksanakan kegiatan pelatihan sinematografi berbasis smartphone (mobile filmmaking) dengan tujuan meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif peserta dalam memproduksi konten digital. Kegiatan ini melibatkan 25 peserta dari anggota OSIS MA MA'ARIF Cepogo dan dilaksanakan di aula sekolah. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan hands-on experience, mencakup penyampaian materi, praktik pengambilan gambar, penyusunan storyboard, editing video, serta presentasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam hal pemahaman konsep sinematografi, kemampuan pengambilan gambar, dan keterampilan editing dasar menggunakan aplikasi mobile. Selain itu, pelatihan ini juga berdampak positif pada kreativitas, kemampuan kerja sama tim, dan

kepercayaan diri peserta dalam membuat konten. Hambatan utama yang ditemukan adalah perbedaan spesifikasi perangkat antarkelompok dan keterbatasan waktu, yang diatasi dengan pembagian kelompok heterogen dan penyederhanaan target produksi. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model program pembinaan OSIS yang berkelanjutan di era digital.

Kata kunci: Sinematografi, Mobile Filmmaking, OSIS, Konten Digital, Pelatihan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah cara manusia berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengekspresikan kreativitas secara mendasar. Salah satu perubahan paling nyata adalah transformasi fungsi smartphone yang kini jauh melampaui sekadar alat komunikasi. Perangkat yang hampir selalu ada di genggaman ini sudah mampu merekam video beresolusi tinggi, mengambil foto berkualitas profesional, bahkan mengedit konten secara langsung dan membagikannya ke berbagai platform media sosial hanya dalam hitungan menit. Perubahan besar ini tentu membuka peluang luar biasa, terutama bagi generasi muda yang tumbuh di tengah ekosistem digital. sinematografi / cinematography yang terdiri dari dua suku kata cinema dan graphy yang berasal dari bahasa Yunani, kinema yang berarti gerakan dan graphoo yang berarti menulis. Jadi sinematografi bisa di artikan menulis dengan gambar yang bergerak. Kemudian, gambar-gambar yang berhasil ditangkap tersebut akan di gabungkan menjadi sebuah rentenan gambar yang memiliki jalan cerita sesuai ide.(Sari dan Abdullah 2020)

Di lingkungan sekolah, Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) memegang peran yang sangat strategis. OSIS bukan hanya penggerak kegiatan siswa, tetapi juga menjadi cerminan dinamika dan identitas sebuah sekolah di mata publik. Seiring masuknya era digital, tanggung jawab OSIS pun semakin berkembang—mereka dituntut untuk bisa mengelola komunikasi dan publikasi organisasi secara profesional di media sosial. Konten yang paling diminati oleh generasi muda saat ini adalah konten audiovisual, terutama video pendek yang kreatif, informatif, dan mudah disebarluaskan. Oleh karena itu, kemampuan memproduksi konten video menjadi salah satu keterampilan penting yang semestinya dimiliki oleh pengurus OSIS.

Namun pada kenyataannya, tidak sedikit pengurus OSIS di tingkat SMA/MA yang masih menghadapi berbagai kendala dalam memproduksi konten digital yang berkualitas. Beberapa permasalahan yang sering muncul antara lain kurangnya pemahaman tentang teori dasar sinematografi, keterbatasan keterampilan teknis dalam pengambilan gambar dan pengaturan cahaya, penyusunan alur cerita visual yang belum terstruktur, serta persepsi bahwa konten berkualitas hanya bisa dibuat dengan peralatan mahal. Padahal, fenomena mobile filmmaking menunjukkan bahwa kamera smartphone yang dimiliki hampir semua siswa sudah sangat mampu menghasilkan video yang menarik—kuncinya ada pada penguasaan teknik dasar sinematografi seperti komposisi gambar, sudut pandang, pencahayaan, dan proses editing (Aziz & Ahmad, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu juga semakin memperkuat argumen ini. Studi-studi tentang pemanfaatan mobile filmmaking di lingkungan pendidikan menunjukkan bahwa kegiatan membuat video menggunakan smartphone secara kolaboratif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar, kreativitas, dan kemampuan bercerita (storytelling) siswa (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat dkk., 2024). Sementara itu, Rahmadani (2025) menyebutkan bahwa produksi film pendek di era digital merupakan medium yang sangat relevan untuk mengembangkan kompetensi komunikasi visual siswa dan guru. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa pelatihan sinematografi berbasis smartphone bukan sekadar kegiatan tambahan, melainkan sebuah program pemberdayaan yang bisa memberi dampak nyata bagi organisasi siswa.

Kondisi di MA MA'ARIF Cepogo pun tidak jauh berbeda dari gambaran umum tersebut. Pengurus OSIS di sekolah ini memiliki semangat dan antusiasme yang cukup tinggi dalam

berorganisasi, namun secara teknis belum banyak yang terampil dalam memproduksi konten digital untuk keperluan publikasi kegiatan. Konten yang dihasilkan selama ini masih terbatas pada foto dan teks sederhana yang kurang menarik perhatian, terutama di kalangan audiens muda. Padahal, citra sekolah di era digital sering kali ditentukan dari apa yang terlihat dan tersebar di media sosial. Kemampuan OSIS dalam membuat konten kreatif—seperti dokumentasi kegiatan, promosi acara, atau kampanye positif—bisa menjadi instrumen yang sangat efektif dalam memperkuat identitas dan citra sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini dirumuskan untuk menjawab beberapa pertanyaan: bagaimana pelaksanaan pelatihan sinematografi berbasis smartphone bagi anggota OSIS MA MA'ARIF Cepogo, bagaimana dampaknya terhadap kreativitas dan keterampilan peserta, hambatan apa saja yang muncul dan bagaimana solusinya, serta bagaimana hasil pelatihan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman dasar sinematografi kepada peserta, melatih mereka menggunakan smartphone sebagai media produksi video kreatif, meningkatkan kemampuan merancang dan mengedit konten audiovisual, serta mendorong pengembangan kemampuan kerja sama tim dan komunikasi visual dalam organisasi siswa.

METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dengan model praktik langsung (*hands-on experience*). Secara metodologis, program ini dapat dikategorikan sebagai penelitian tindakan sederhana (*action research*) sekaligus program pengabdian berbasis pelatihan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta yang merupakan anggota OSIS—kelompok yang lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan produksi karya nyata daripada sekadar mendengarkan materi secara pasif. Orientasi utama dari kegiatan ini adalah memfasilitasi transfer pengetahuan dan keterampilan praktis yang bisa langsung diterapkan (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat dkk., 2024).

Tahap Persiapan

Tahap awal dimulai dengan observasi awal ke MA MA'ARIF Cepogo untuk mengidentifikasi kebutuhan dan potensi anggota OSIS dalam bidang konten digital. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas publikasi OSIS dan wawancara singkat dengan beberapa pengurus. Setelah data awal terkumpul, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah—termasuk kepala sekolah dan pembina OSIS—untuk menyepakati jadwal, tempat, dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Koordinasi ini penting agar kegiatan dapat berjalan selaras dengan jadwal sekolah dan tidak mengganggu proses pembelajaran. Setelah koordinasi selesai, tim menyusun materi pelatihan yang disesuaikan dengan level pemahaman peserta, mulai dari konsep dasar sinematografi, teknik *mobile filmmaking*, hingga panduan editing menggunakan aplikasi yang mudah diakses di smartphone.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan berlangsung di aula MA MA'ARIF Cepogo yang turut dimanfaatkan sebagai area praktik indoor, sementara halaman dan lingkungan sekitar sekolah digunakan sebagai lokasi pengambilan gambar outdoor. Kegiatan dibuka dengan sesi pembukaan yang dihadiri oleh pembina OSIS dan perwakilan guru. Setelah pembukaan, peserta mendapatkan pembekalan materi dasar sinematografi yang mencakup pengertian dan elemen-elemen sinematografi, konsep komposisi visual seperti *rule of thirds*, teknik pengambilan gambar dengan smartphone termasuk pengaturan fokus, pencahayaan, dan stabilisasi kamera, serta pengenalan berbagai tipe shot dari *extreme close-up* hingga *wide shot*. Sesi materi disampaikan secara interaktif dengan memadukan

penjelasan teori dan contoh visual nyata, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep secara abstrak.

Setelah sesi materi, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi penyusunan storyboard dan naskah singkat sebagai tahap praproduksi. Peserta dibagi ke dalam lima kelompok kecil, masing-masing terdiri dari empat hingga lima orang, dengan pembagian peran sebagai juru kamera, sutradara lapangan, penulis skenario, dan editor. Setiap kelompok mendapat kebebasan untuk memilih subtema konten, seperti profil kepengurusan OSIS, dokumentasi kegiatan sekolah, atau kampanye positif kepelajaran. Selanjutnya, sesi praktik pengambilan gambar dilaksanakan di berbagai titik lokasi di lingkungan sekolah. Peserta menerapkan teknik yang sudah dipelajari secara langsung, dengan pendampingan dari tim pelaksana. Setelah proses shooting selesai, peserta masuk ke sesi editing menggunakan aplikasi pengeditan video yang tersedia di smartphone masing-masing, seperti CapCut atau InShot, untuk menyusun potongan video menjadi sebuah karya yang utuh (Wahyudi, 2022).

Tahap Evaluasi

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan karya videonya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi presentasi hasil karya. Setiap kelompok memperlihatkan video yang mereka buat dan menjelaskan proses produksinya secara singkat kepada seluruh peserta dan pendamping. Sesi ini tidak hanya berfungsi sebagai ajang apresiasi, tetapi juga sebagai ruang refleksi dan saling belajar antarpeserta. Evaluasi dilakukan melalui pengisian kuesioner sederhana sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta, serta melalui observasi langsung oleh tim pelaksana terhadap perkembangan keterampilan peserta selama kegiatan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat sejauh mana pelatihan ini memberikan manfaat nyata bagi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan sinematografi berbasis smartphone untuk OSIS MA MA'ARIF Cepogo dilaksanakan dengan melibatkan 25 peserta yang terdiri dari pengurus OSIS aktif, anggota bidang publikasi dan dokumentasi, serta perwakilan siswa yang memiliki minat di bidang konten digital. Dari total peserta, hampir seluruhnya hadir tepat waktu dan mengikuti kegiatan hingga selesai, yang menunjukkan tingkat antusiasme yang cukup tinggi sejak awal. Pembina OSIS turut hadir mendampingi jalannya kegiatan, sehingga suasana pelatihan terasa lebih kondusif dan terarah.

Pada sesi pemberian materi dasar sinematografi, peserta terlihat sangat aktif dan penuh rasa ingin tahu. Banyak pertanyaan yang muncul saat pemateri menjelaskan konsep-konsep seperti rule of thirds, depth of field, dan teknik pencahayaan alami. Beberapa peserta mengaku baru pertama kali mendengar istilah-istilah tersebut, sementara sebagian lain sudah memiliki sedikit pemahaman karena aktif menonton konten-konten di YouTube. Perbedaan latar belakang ini justru menciptakan dinamika diskusi yang menarik dan membuat suasana pembelajaran terasa lebih hidup. Materi disampaikan dengan menggunakan banyak contoh visual sehingga konsep yang semula terasa abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Sesi penyusunan storyboard menjadi salah satu momen yang paling menarik perhatian. Awalnya, beberapa kelompok mengalami kebingungan dalam menuangkan ide cerita ke dalam bentuk visual tertulis karena ini merupakan pengalaman baru bagi kebanyakan peserta. Namun dengan panduan dari tim pelaksana, setiap kelompok akhirnya berhasil menyusun storyboard sederhana yang menggambarkan alur video yang akan mereka buat. Proses ini sendiri sudah memberikan nilai pembelajaran yang besar, karena peserta dilatih untuk berpikir secara terstruktur sebelum memulai proses produksi. Lima kelompok mengangkat tema yang beragam, yaitu satu kelompok membuat video profil kepengurusan OSIS, dua kelompok membuat video dokumentasi

kegiatan sekolah, satu kelompok membuat video kampanye anti-perundungan, dan satu kelompok lainnya membuat video promosi agenda kegiatan OSIS.

Sesi praktik pengambilan gambar di lingkungan sekolah menjadi bagian yang paling dinantikan oleh peserta. Dengan berbekal pemahaman teknis yang baru saja mereka dapatkan, setiap kelompok mulai bergerak ke berbagai titik lokasi—dari koridor kelas, lapangan olahraga, ruang OSIS, hingga area taman sekolah. Pada tahap ini, peran masing-masing anggota kelompok terlihat sangat jelas: yang bertugas sebagai juru kamera fokus pada teknik pengambilan gambar, sementara yang menjadi sutradara lapangan memastikan setiap adegan sesuai dengan storyboard yang telah disusun. Yang menarik, banyak kelompok yang secara spontan mengeksplorasi teknik-teknik baru di luar yang sudah diajarkan, seperti mencoba gerakan kamera yang dinamis atau memanfaatkan bayangan sebagai elemen visual. Ini menunjukkan bahwa kreativitas peserta mulai terangsang begitu mereka diberikan ruang untuk bereksplorasi secara langsung.

Sesi editing video menggunakan aplikasi mobile merupakan bagian yang memerlukan kesabaran dan konsentrasi lebih tinggi. Pada tahap ini terlihat perbedaan kemampuan yang cukup signifikan antarpeserta—ada yang sudah cukup mahir menggunakan aplikasi editing karena terbiasa membuat konten pribadi, ada pula yang masih belum familiar sama sekali. Untuk mengatasi hal ini, kelompok yang anggotanya lebih terampil secara teknis mengambil peran sebagai tutor bagi rekan satu timnya, sehingga proses pembelajaran berjalan secara kolaboratif dan tidak hanya bergantung pada fasilitator. Hasil akhir dari sesi ini adalah lima video pendek berdurasi 60 hingga 120 detik yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri dalam hal gaya visual, tema, dan cara bercerita. Meskipun hasilnya belum sempurna secara teknis, namun kualitasnya sudah jauh lebih baik dibandingkan konten yang biasa diproduksi oleh OSIS sebelum pelatihan.

Dampak pelatihan terhadap kreativitas dan kemampuan peserta terlihat cukup nyata. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi sebelum dan sesudah pelatihan, terdapat peningkatan yang cukup signifikan dalam hal pemahaman konsep sinematografi dasar, kepercayaan diri dalam mengoperasikan kamera smartphone, dan kemampuan menyusun alur cerita visual. Sebagian besar peserta menyatakan merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus membuat konten setelah mengikuti pelatihan ini. Selain aspek teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif pada kemampuan kerja sama tim dan komunikasi antarpeserta. Proses produksi video yang dilakukan secara berkelompok memaksa setiap anggota untuk saling berkoordinasi, berbagi peran, dan menghargai kontribusi masing-masing. Temuan ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Wahyudi (2022) bahwa optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan tidak hanya kompetensi teknis, tetapi juga keterampilan sosial siswa.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa hambatan yang sempat muncul. Hambatan pertama adalah kesenjangan spesifikasi perangkat smartphone antarpeserta—ada yang menggunakan smartphone dengan kamera berkualitas tinggi, ada pula yang kameranya terbatas. Hal ini sempat membuat beberapa kelompok khawatir hasil videonya akan kurang memuaskan. Solusi yang diterapkan adalah dengan mengarahkan kelompok tersebut untuk lebih fokus pada teknik pengambilan gambar dan pemilihan lokasi yang memaksimalkan pencahayaan alami, serta memberikan pemahaman bahwa kualitas konten tidak sepenuhnya ditentukan oleh spesifikasi kamera. Hambatan kedua adalah keterbatasan waktu, mengingat siklus produksi audiovisual yang ideal membutuhkan waktu lebih panjang dari yang tersedia. Solusi yang diterapkan adalah menetapkan target produksi yang realistis—video pendek berdurasi tidak lebih dari dua menit—sehingga seluruh tahapan bisa diselesaikan dalam satu hari kegiatan.

Dari sisi keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Konten-konten yang dihasilkan oleh peserta sudah menunjukkan pemahaman yang baik tentang komposisi visual, pemilihan angle, dan penyusunan narasi. Lebih dari itu, antusiasme peserta dan semangat mereka untuk terus berkreasi setelah kegiatan selesai merupakan indikator

keberhasilan yang paling berharga. Hal ini juga menegaskan temuan dari Aziz & Ahmad (2020) yang menunjukkan bahwa pelatihan sinematografi praktis menggunakan smartphone bisa menjadi program yang relevan dan berdampak nyata, tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai media pemberdayaan kreativitas di lingkungan pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan sinematografi berbasis smartphone untuk OSIS MA MA'ARIF Cepogo telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang nyata bagi peserta. Selama pelatihan, peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman konseptual tentang sinematografi, tetapi juga mengalami langsung proses produksi video dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi menggunakan smartphone masing-masing. Hasil karya video yang dihasilkan oleh lima kelompok peserta sudah menunjukkan peningkatan kualitas yang cukup signifikan dibandingkan konten yang biasa diproduksi oleh OSIS sebelumnya, baik dari segi komposisi visual, pemilihan angle, maupun alur narasi.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berhasil mendorong perkembangan soft skills peserta, khususnya dalam hal kerja sama tim, komunikasi, dan kreativitas. Model pelatihan partisipatif dengan pendekatan hands-on experience terbukti efektif untuk kelompok sasaran seperti anggota OSIS yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Hambatan yang muncul selama pelaksanaan, seperti perbedaan spesifikasi perangkat dan keterbatasan waktu, berhasil diatasi dengan strategi yang tepat sehingga tidak menghambat keberhasilan kegiatan secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan mobile filmmaking merupakan program pemberdayaan yang relevan dan berdampak bagi organisasi siswa di era digital. Dengan bekal keterampilan yang sudah diperoleh, OSIS MA MA'ARIF Cepogo kini memiliki modal yang lebih kuat untuk memproduksi konten digital yang kreatif, informatif, dan profesional—sesuatu yang pada akhirnya juga akan berkontribusi pada penguatan citra sekolah di ranah publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Baso Indra Wijaya, dan Abd. Aziz Ahmad. (2020). Teknik Sinematografi Praktis Menggunakan Smartphone Bagi Dosen Pengabdian Di Universitas Negeri Makassar. *Dedikasi*, 22(1), 774–777. <https://doi.org/10.26858/dedikasi.v22i1.13820>
- Rahmadani, Rina. (2025). Produksi Film Pendek Di Era Digital Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Abdimas: Sosial, Bisnis, dan Lingkungan*, 2(2), 58–66. <https://doi.org/10.46806/abdimas.v2i2.1412>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, dan Iryanto Irvan Jaya. (2024). Pelatihan Produksi Konten Digital Berbasis Mobile Filmmaking. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 306–312.
- Wahyudi, M. Helmi. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 119–124.
- Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis isi penerapan teknik sinematografi video klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 1(6), 418–423.