

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sebagai dampak globalisasi yang begitu pesat telah membawa kebudayaan asing masuk ke negara Indonesia, bahkan telah mempengaruhi seluruh warga negara terutama generasi muda. Globalisasi semakin membuka lebar hadirnya nilai materialisme, konsumerisme, hedonisme, penggunaan kekerasan dan narkoba yang dapat merusak moral bangsa khususnya generasi muda (Suparno dkk, 2002: 91). Globalisasi cukup berpengaruh dalam dunia kreativitas anak muda. Dengan kemajuan teknologi, saat ini masyarakat dapat mengembangkan inspirasi berkarya khususnya dalam hal perfilman. Film-film luar negeri bisa dilihat proses pembuatannya, baik teknik-teknik pengambilan gambar dan proses *editing* di dalamnya. Hal ini merupakan dampak positif dari kemudahan dan kemajuan teknologi bagi kreativitas perfilman anak muda. Namun, globalisasi juga dapat berpengaruh buruk pada anak muda yaitu ketergantungan teknologi. Contoh kasusnya seperti saat ini anak muda lebih senang menghabiskan waktu dengan gadget dari pada melakukan hal-hal yang positif misalkan menghasilkan karya melalui berkesenian.

Kreativitas berkesenian dan menghargai karya seni pemuda saat ini dapat dikatakan cukup memprihatinkan. Pengaruhnya terasa sampai lingkungan sekolah. Meskipun demikian nyatanya masih ada siswa yang giat mengembangkan dan menghasilkan karya dengan kreatif. Kreativitas adalah kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah, kegiatan, dan

menciptakan sesuatu karya yang kreatif dan inovatif (berbeda dengan yang sudah ada) dan variatif (memiliki nilai seni dan nilai tambah) sehingga berharga dan berguna bagi kreator dan orang lain (Iswantara, 2017: 14).

Salah satu sekolah yang mendukung kreativitas generasi anak muda adalah SMK N 1 Pandak. Kegiatan siswa yang bersifat positif diwadahi dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pada era global saat ini, SMK N 1 Pandak memiliki kegiatan ekstrakurikuler yang berkonsentrasi pada bidang kesenian. Kegiatan ekstrakurikuler dinamakan dengan Sanggar Sastra Manggir. Ektrakurikuler tersebut mewadahi kreativitas siswanya di bidang seni sastra, tari, film, dan drama atau teater. Ektrakurikuler ini telah berjalan selama 5 tahun yang tentunya beranggotakan siswa SMK N 1 Pandak serta memiliki agenda yang diadakan setiap setahun sekali berupa sebuah pagelaran yang bertajuk “Malam Perjamuan Sastra”. Ektrakurikuler bertujuan untuk menjadikan Sanggar Sastra Manggir menjadi kegiatan yang mandiri. Hal ini dilakukan dengan cara membuat berbagai karya yang dikerjakan oleh siswa. Selanjutnya, karya akan dipentaskan untuk mendapatkan kepuasan estetik dari hasil kerjanya. Selain itu, tujuan lainnya adalah memberikan pembelajaran dan pengalaman berkesenian kepada siswanya.

Salah satu kegiatan yang cukup berprestasi pada kegiatan ekstrakurikuler SMK N 1 Pandak adalah film pendek. Film pendek merupakan suatu bentuk film yang *simple* dan paling kompleks. Film pendek mempunyai durasi pendek (biasanya kurang dari 60 menit). Prestasi yang diperoleh Sanggar Sastra Manggir melalui kegiatan ekstrakurikuler ini adalah film pendek yang berhasil masuk nominasi 10 besar film pendek yang diselenggarakan oleh Balai Teknologi

Komunikasi Pendidikan Yogyakarta dalam lomba, lokakarya dan pameran kemah TIK 2017 dengan tema Cinta Alam, Berteknologi, dan Berprestasi. Selain itu, film pendek ini menempati Juara 3 pada kejuaraan Festival Film Pendek yang diselenggarakan oleh DPD KNPI Yogyakarta dalam rangka hari jadi KNPI tahun 2017 dengan mengangkat tema Nilai-Nilai Kebhinekaan, Bangga Menjadi Indonesia dan Keistimewaan Yogyakarta. Kriteria penjurian dalam perlombaan film yang diselenggarakan KNPI ini yakni kesesuaian isi dengan tema, kreativitas dan originalitas, keindahan atau estetika, kerjasama tim, dan teknik.

Film pendek tersebut berjudul “Di Atas Kertas”. Film ini diproduksi tahun 2017 memiliki tema kejujuran. Proses pembuatan film dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi dilakukan oleh siswa SMK N 1 Pandak, pengambilan gambar di ambil di lingkungan sekolah tepatnya ruang kelas dan selasar kelas. Karya ini bercerita tentang kejujuran di era global yang mulai dihiraukan oleh beberapa siswa. Siswa lebih mementingkan dirinya sendiri dan menggunakan berbagai cara untuk dapat berhasil. Film pendek “Di Atas Kertas” dapat mendapatkan prestasi karena film ini sesuai dengan tema yang angkat dalam setiap perlombaanya, tidak mengandung unsur SARA, dan hal lain yang bertentangan dengan etika, norma, dan hukum yang berlaku. Karya ini ditunjukkan kepada seluruh masyarakat khususnya siswa sekolah bahwasanya kejujuran adalah hal utama dan paling utama dalam hidup. Dengan demikian, penelitian ini mengkaji nilai-nilai edukasi dalam film pendek “Di Atas Kertas” karya siswa SMK N 1 Pandak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan rumusan masalah:
Apa sajakah nilai edukasi film pendek “Di Atas Kertas” karya siswa SMK N 1 Pandak Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai edukasi film pendek “Di Atas Kertas” karya siswa SMK N 1 Pandak Bantul.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yaitu.

- a. Dapat menyumbangkan pemikiran tentang meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler khususnya seni film pendek yang bernilai dramatik, artistik, dan edukasi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan dan pengetahuan khususnya seni drama tari dan musik melalui film pendek.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru dan siswa hasil penelitian dapat menjadi rujukan dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler khususnya film pendek.

E. Sistematika Penulisan

Hasil dari penelitian ini akan dilaporkan dalam bentuk skripsi dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab I yakni pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
2. Bab II yakni tinjauan pustaka berupa landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.
3. Bab III yakni metode penelitian berisi objek dan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik validasi dan analisis data, serta indikator capaian penelitian.
4. Bab IV merupakan hasil penelitian hingga pembahasan. Hal ini penting dalam bab IV ialah hasil dan pembahasan *nilai nilai pendidikan karakter*, artistik, dan dramatik film pendek “Di Atas Kertas”.
5. Bab V atau penutup berisikan mengenai kesimpulan penelitian dan rekomendasi bagi berbagai pihak.

Penulisan penelitian ini dilengkapi dengan daftar pustaka, glosarium, dan lampiran.