

## Produksi Film PSA “Kita Indonesia” Sebagai Analisa Media Komunikasi Berbasis Multimedia

Muhammad Tsabiet<sup>1</sup>, Supriyadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Akademi Komunikasi BSI Jakarta  
tsabiet.mmt@bsi.ac.id

<sup>2</sup>STMIK Nusa Mandiri Jakarta  
spy2adi@gmail.com

---

**Cara Sitasi:** Tsabiet, M., & Supriyadi. (2018). Produksi Film PSA “ Kita Indonesia ” Sebagai Analisa Media Komunikasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 211–218.

---

**Abstract** - Film is one powerful tool in the hands of people who use it effectively for a purpose, especially for the general public as well as children who do use more emotional aspects than their rational aspects, and immediately speak to the hearts of the audience convincingly. Films are also very helpful in the learning process, what is respected by the eyes and heard by the ears, faster and easier to remember than what can only be read or only heard. AKOM BSI Jakarta Program Study Broadcasting develops its expertise to try to penetrate the film world through multimedia technology. In collaboration with the Ministry of Home Affairs (Kemendagri) during the "Pekan Kerja Nyata Revolusi Mental", this PSA film "Aku Indonesia" was used as an information media to the public, which later became a commercial film right on target for the audience. The film produces a quality and quality video in delivering messages that are right on target at this time. The benefits of this research are to provide creative and varied film breakthroughs in order to improve the nation's intellectuality, as well as increase the repertoire of film library. The research method used is Literature, Observation, Interview, Design and Implementation, Documentation. The formulation of cinema production steps consists of the process of Pre Production, Production and Post Production. The implementation of this film production is expected to be a reference and information in producing quality according to the rules of the world of cinematography and multimedia systems.

**Keywords:** Sinematografi, PSA, Insctrutional, Media.

### PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, komunikasi berkembang dengan pesat seiring kebutuhan dan kemajuan di bidang lain, terlebih lagi kebutuhan masyarakat akan penyampaian dan penyebaran informasi. Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu *communication*, mendefinisikan komunikasi demikian : Komunikasi adalah proses menukar informasi dan perasaan diantara dua orang atau lebih, dan penting bagi manajemen yang efektif (Thompson, 1990).

Untuk menunjang semua itu maka dibutuhkan media komunikasi yang dapat menyampaikan secara cepat dan dapat diterima oleh melalui audio dan visual, dan televisi lah yang tepat dapat menunjang semua itu, karena televisi adalah sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas

cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat di dengar (Nasution S, 2006).

Film sebagai media komunikasi massa hingga kini masih bertahan di tengah perkembangan *new media* yang kian marak dalam berbagai aspek. Film dipandang dalam berbagai perspektif yang berbeda baik sebagai Dalam UU Perfilman tahun 2009, dinyatakan bahwa bahwa (1) film sebagai karya seni budaya memiliki peran strategis dalam peningkatan ketahanan budaya bangsa dan kesejahteraan masyarakat lahir batin untuk memperkuat ketahanan nasional dan karena itu negara bertanggung jawab memajukan perfilman; (2) bahwa film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional, sehingga film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi; (3) bahwa film dalam era globalisasi dapat menjadi alat penetrasi kebudayaan sehingga perlu dijaga dari pengaruh negatif yang tidak sesuai dengan ideologi Pancasila

dan jati diri bangsa Indonesia; dan (4) bahwa upaya memajukan perfilman Indonesia harus sejalan dengan dinamika masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seni, media edukasi, dan industri media massa (Semiotika & Halliday, 2017).

AKOM BSI Jakarta Prodi Penyiaran mengembangkan keahliannya untuk mencoba merambah ke dunia film melalui teknologi multimedia. Melalui sebuah film diharapkan dapat memberikan suatu pesan dan informasi positif kepada masyarakat, dapat memberikan suatu contoh yang baik untuk perkembangan akhlak, moral, dan mental bangsa. Karena melalui suatu film setidaknya membawa suatu pengaruh dalam diri manusia, tentang pola pikir serta sifat dan sikap manusia untuk menjalani dalam kehidupan ini, agar lebih dinamis dan agresif guna kemajuan umat manusia. Bekerjasama dengan Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) dalam acara “Pekan Kerja Nyata Revolusi Mental” membuat film berkategori *public service announcement (PSA)* “Aku Indonesia” ini sebagai media informasi kepada publik.

Iklan layanan masyarakat (bahasa Inggris: *public service announcement* atau disingkat *PSA*) adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. Iklan Layanan Masyarakat adalah salah satu upaya untuk mempersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan menghimbau mereka untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan, serta menempatkan posisinya agar tidak larut dan terjerumus dengan permasalahan.

Visual iklan berupa tokoh, sudut pandang, setting, dan pencahayaan akan menghasilkan citra visual. Citra visual tersebut menciptakan nuansa dan suasana yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai sebuah iklan. Citra visual yang meliputi ceria, gembira, dan optimis atau citra visual yang meliputi menyheramkan, pesimis, dan kemiskinan dapat dibentuk oleh elemen visual tersebut, sehingga visual iklan akan menciptakan ketertarikan dan persuasi pada penontonnya. Unsur verbal dalam dialog atau monolog membantu pemirsa mengetahui alur cerita dan pesan yang akan dicapai. Hal ini penting karena unsur verbal akan mengelompokkan, menuntun serta mengarahkan pemirsa untuk mengetahui isi pesan yang akan disampaikan dalam bentuk sebuah imbauan (Supriyadi, 2014).

## METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pembuatan *public space announcement (PSA)* atau pengumuman layanan masyarakat pro-environmental yang efektif, dibutuhkan adanya pedoman atau panduan secara khusus yang dijadikan

sebagai acuan. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan kepada publik. Karya PSA ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan dapat mempersuasi masyarakat untuk bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pembuat karya tersebut. Keuntungan dari menggunakan karya PSA ini yaitu dapat menyebarkan pesan kepada populasi dengan jumlah yang besar. Dalam bidang kajian multimedia, boleh dikatakan sebagai disiplin ilmu baru, jika dibanding dengan ilmu-ilmu senilainya. Oleh karena itu metode yang dilakukan dalam proses pembuatan karya ini, menggunakan gabungan dari metode- metode yang sudah ada pada ilmu lain.

Metode penelitian memiliki ruang yang sangat luas. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian dapat dibedakan menjadi 3 klasifikasi, yaitu penelitian aplikatif, penelitian maksud, dan penelitian berdasarkan jenis informasi. Pada penelitian aplikatif, terdapat 2 jenis penelitian, yaitu penelitian murni dan terapan. Dalam pembuatan karya PSA ini yang di gunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi (Arikunto, 2013). Metode yang dapat digunakan didalam perancangan ini yaitu:

### 1. Tahap analisa

Tahapan analisa disini meliputi pengambilan data dari *literatur*, survey lokasi, skenario, dan *storyboard*.

### 2. Perancangan Karya

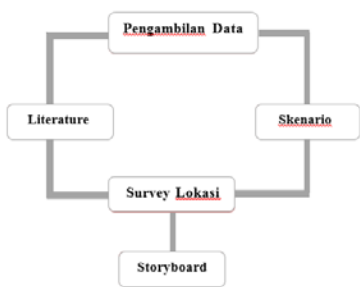
Untuk tahapan perancangan karya yang digunakan adalah proses pra produksi, proses produksi dan proses editing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Membuat karya PSA, saat ini sangat mudah tepatnya dimudahkan. Salah satunya adalah karena kecanggihan teknologi yang sudah mendukung para pembuatnya, baik untuk profesional maupun para pehobi. Beragam kamera video digital memudahkan para pengguna. Ini bukan perihal teknologi saja, tapi ada tahapan yang harus dipatuhi oleh para pembuat sehingga proses-proses tersebut nantinya aan mempermudah bagi si pembuat PSA ini.

### Tahap Analisa

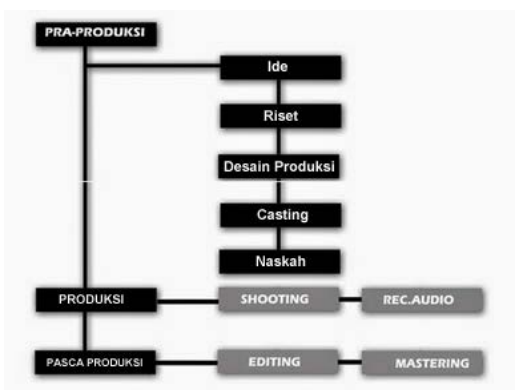
Tahap ini digunakan untuk memperdalam ide dan konsep dalam proses karya ini. Beberapa video yang menjadi referensi dijadikan sebagai gambaran umum pada saat proses karya ini akan diproduksi seperti: Hari Sejuta Pohon, Stop Kekerasan Pada Anak dan sebagainya. Serta menggunakan buku literature mengenai pembuatan hingga proses akhirnya.



Gambar 1: Tahap Analisa

### Perancangan Karya

Selain mudah, membuat PSA menjadi murah. Namun sesimpel apapun yang akan kita buat, ia mesti melewati rangkaian proses yang secara sederhana terdiri atas: Ide, Desain Produksi, Pra Produksi, Produksi, Paska Produksi, dan Publikasi (Widagdo, 2007).



Gambar 2: Sistem Produksi

### Proses Pra Produksi

Ini merupakan tahapan paling esensial dalam pembuatan film.

#### Ide

Ide atau gagasan bukanlah segalanya. Sebagian orang bahkan tak percaya pada orisinalitas ide. Yang paling penting bagaimana ide itu bisa diterjemahkan ke dalam film nantinya. Ide bisa darimana saja, pengalaman pribadi, teman, atau siapa saja. Tuangkan ide cerita ke dalam bentuk tulisan. Tak mesti panjang, yang paling penting bisa dipahami misalnya teman kita yang akan diajak bergabung dalam pembuatan film pendek itu nantinya. Agar ide tidak mentah, selanjutnya lakukan riset.

#### Riset

Riset diperlukan walaupun kita akan membuat film fiksi, bukan dokumenter. Riset dilakukan dengan mencari data-data yang diperlukan sebagai penunjang informasi berkaitan dengan ide dari film yang akan kita buat. Data-data bisa didapat melalui internet atau dengan observasi langsung di lapangan (Estu Miyarso, 2012).

Sebelum melakukan berbagai kegiatan prosesi syuting terlebih dahulu kita cari tahu dulu tentang latar belakang film yang ingin kita buat. Kalau serius, riset ini harusnya sangat detail, tetapi kalau mau sederhana, kita bisa saja browsing dulu di internet atau bertanya kepada teman atau orang yang sudah mengalaminya. Kita catat data-data yang kita dapat tadi sebagai bahan referensi. lalu kemudian dari data tersebut menjadi bahan riset yang diramu sedemikian rupa menjadi cikal bakal film yang akan dibuat.

### Desain Produksi

Pada tahap ini blue print film dibuat. Naskah ditulis dengan terlebih dahulu membuat treatment. Dalam treatment, penulis naskah sudah menjelaskan alur cerita dari scene satu sampai scene akhir. Scene merupakan gabungan shot di waktu dan tempat yang sama. Jika treatment sudah selesai, berikutnya penulis akan menuliskan naskah lengkap. Naskah lengkap inilah yang didiskusikan antara penulis naskah, sutradara dan produser. Seringkali, sutradara dan produser memberikan masukan pada penulis naskah agar naskah bisa dieksekusi dengan baik. Diskusi ini penting, oleh karenanya mungkin akan ada naskah draft satu, draft dua, draft tiga, hingga naskah benar-benar disepakati. Naskah telah dikunci atau script lock, demikian tugas penulis naskah selesai dan selanjutnya naskah menjadi “hak” sutradara untuk menjabarkan ke dalam bentuk audio visual yang dituangkan menjadi director’s treatment. Sederhananya, director’s treatment itu perlakuan kreatif sutradara atas skenario. Dalam hal ini, sutradara akan berdiskusi dengan cameraman untuk membuat shot list, hal ini untuk memudahkan sutradara dan cameraman nantinya saat shooting.

Production : AKOM BSI                                  Produser : Haryo  
 Project Tittle : Aku Indonesia  
 Durasi : 60 second

No	Scene	Cast	Wardrobe	MakeUp	Seting	Properti	Notes
1	1	Doni	Setelan Jas	Natural	GreenScreen		Sewa
2	2	Extras	Pakaian adat	Natural	GreenScreen	Kalung	Sewa
3	2	Extras	Pakaian keagamaan	Natural	GreenScreen	Peci	Sewa

Gambar 3: Breakdown Script

Produser sudah bisa membuat time schedule, kapan casting mesti dilakukan hingga kapan editing mesti selesai dikerjakan. Shooting schedule atau jadwal shooting dibuat setelah sebelumnya dibuat breakdown script didiskusikan dengan sutradara. Dalam breakdown script, produser membuat secara rinci kebutuhan shooting nantinya. Sejaklan dengan itu, budgeting atau pendanaan film pendek juga sudah disusun.

Elemen film yang nantinya akan berkaitan dengan aspek yang terlihat di film itu sendiri, diskusikan ini dengan penata artistik dan sutradara. Lokasi seperti apa yang diinginkan, property serta wardrobe apa yang dibutuhkan. Dengan demikian bagian artistik

juga mesti membuat breakdown untuk kepentingan artistic film pendek tersebut. Bagian artistik mesti melakukan survey lokasi, ia bisa saja menggunakan property yang sudah ada di misalnya lokasi shooting rumah. Namun jika tidak ada, bagian artistik wajib untuk mengadakan property yang dibutuhkan. Properti tidak mesti beli, ada beberapa yang bisa kita sewa juga. Dengan demikian, budget produksi bisa diminimalisir.

### Casting

Ketika naskah selesai proses pemilihan pemain atau casting sudah bisa dilakukan, bahkan ketika naskah masih berupa draft sebetulnya proses ini bisa dikerjakan paralel dengan tahan pra produksi lainnya. Ada banyak cara casting, yang paling umum carilah pemain film berdasarkan kemampuan aktingnya. Misalnya, calon pemain film pendek diberi naskah lalu dimintai untuk acting sesuai naskah tersebut. Casting juga bisa dengan menunjuk langsung calon pemain ketika kita yakin atas kemampuan acting dari pemain tersebut. Yang paling penting tentu saja dapatkan pemain sesuai karakter tokoh yang diinginkan seperti di dalam naskah.

Production : AKOM BSI                                      Produser : Haryo  
 Project Title : Aku Indonesia  
 Durasi : 60 second

No	Nama Tokoh	Karakter		Talent	
		Sifat	Fisik	Pemeran	Contact
1	Doni Alamsyah	Optimis Enerjik	Kulit sawo matang	Doni	0812xx
2	Penari		Luwes	Tim	0896xx
3	Pemuka Agama		Santun	Tim	0897xx

Gambar 4: Casting List Pemeran

Setelah pemain kita dapatkan sesuai dengan yang kita inginkan, buatlah kesepakatan dengan pemain tentang jadwal reading hingga shooting. Pemain yang terpilih kita berikan naskah, biarkan mereka membaca naskah tersebut untuk mendalami peran yang akan dia mainkan nantinya. Selanjutnya proses reading dilakukan bersama sutradara atau asisten. Reading bisa dilakukan dengan intens, agar pemain betul-betul dapat “feel” dari naskah tersebut.

Rehearsal atau latihan bisa dilakukan jauh sebelum shooting, namun metode ini tidak disukai oleh sutradara. Intinya, dalam rehearsal ini pemain sudah memahami blocking dan pengadegan di semua scene yan akan dia mainkan. Beberapa sutradara tidak melakukan rehearsal, dia “cukup” memberikan briefing di lokasi shooting. Sara penulis, sebagai filmmaker awal baiknya rehearsal dilakukan karena ini akan sangat membantu ketika shooting nantinya sesuai yang sudah dikonsepskan sutradara. Tak ada aturan berapa lama melakukan latihan atau rehearsal.

### Naskah

Penulis Naskah yang diperlukan adalah kemampuan dalam menulis naskah drama dan non drama yang termasuk non drama seperti music, magazine show, talk show, variety show, repackaging, game show, dan quiz. Sebagai Penulis Naskah dia harus memiliki kemampuan mengubah ide ke dalam bentuk naskah yang merupakan hasil imajinasi dari sebuah proses penginderaan terhadap stimuli menjadi suatu bentuk tulisan yang menarik dan memiliki makna baik bagi dirinya maupun orang lain (Set,2006:67).

Pekerjaan penulis skenario adalah menciptakan sebuah cerita dan skenario, atau skenario saja secara utuh, lengkap dengan dialog dan deskripsi visualnya. Bagus tidaknya hasil sebuah tontonan, tergantung dari kualitas skenario yang ditulis oleh seorang penulis skenario. Maraknya pertumbuhan stasiun televisi swasta dan menjamurnya Production House (PH) di Jakarta dan kota-kota besar di Indonesia, serta kembali merebaknya dunia perfilman nasional, jelas semakin banyak memerlukan program tontonan yang bermutu. Dengan demikian, peran seorang penulis naskah menjadi begitu penting dan terjadi peningkatan kebutuhan penulis skenario yang berkualitas pada production house dan broadcast.

Mengembangkan sinopsis menjadi naskah skenario cerita, dilengkapi dengan berbagai penjelasan yang mendukung cerita. Kemudian dikembangkan lagi untuk dasar pembuatan *script*, untuk menentukan gambaran perencanaan dalam proses pengambilan gambar dan panduan editing. Kemudian lanjut pada proses pembuatan *screenplay*, yang berguna untuk panduan akting.

Production : AKOM BSI                                      Produser : Haryo  
 Project Title : Aku Indonesia  
 Durasi : 60 second

No	Visual	Audio
1	Doni menatap suatu suku yang memakai baju adat istiadat	Sound effect+Lagu “Indonesia Pusaka”
2	Menampilkan berbagai agama yang ada di Indonesia	Sound effect+Lagu “Indonesia Pusaka”

Gambar 5: Naskah/Scenari

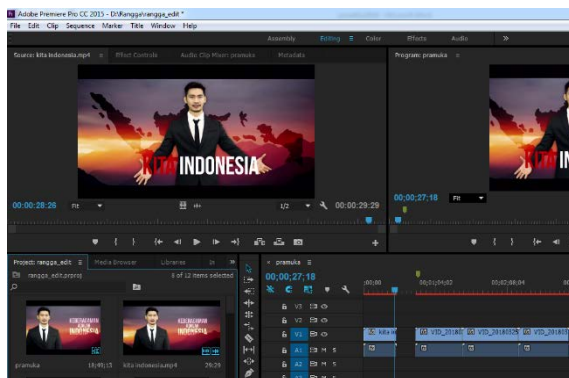
### Proses Produksi

Setelah semua kegiatan pra-produksi serta kegiatan lain yang berkaitan dengan praproduksi selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan pengambilan gambar adegan (*take shot*) atau yang lebih dikenal syuting. Proses syuting dilaksanakan sesuai dengan jadwal syuting yang telah dibuat. Jadwal syuting secara garis besar pada umumnya tercantum pada *breakdown* dan detail jadwal setiap harinya dicantumkan ke dalam *rundown*. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film



Seperti dijelaskan di atas, sebaiknya editor terlebih dahulu membaca skenario serta berdiskusi dengan sutradara, dengan demikian ia sudah paham cerita film pendek tersebut sebelum ia melakukan penyuntingan gambar. Setelah gambar ada di dalam komputer, selanjutnya editor sudah bisa melakukan pemilihan gambar, lalu menyusun shot menjadi scene atau serangkaian adegan. Seperti halnya sutradara, editor semestinya memosisikan sebagai story teller, ia harus bisa bertutur dengan pemotongan serta penyambungan gambar tadi. Jadi, editor tidak asal motong serta menyambung saja. Setiap sambungan serta pemotongan harus memiliki makna. Sebagai apapun hasil shooting dari tim di lapangan, ia akan menjadi film pendek yang buruk jika diedit dengan serampangan oleh editor. Misalnya, editor mesti tahu tentang kontinuitas gambar. Dia juga harus tahu ritme, seperti halnya music susunan gambar juga ada iramanya ada ketukannya. Susunlah gambar tersebut menjadi rangkaian cerita, lalu preview dari awal hingga akhir. Penyuntingan gambar awal ini dinamakan roughcut editing. Setelah selesai roughcut, editor bisa mempresentasikan hasil penyuntingan gambar tersebut kepada sutradara dan produser. Bisa jadi, sutradara mempunyai masukan atas hasil editing awal tadi.

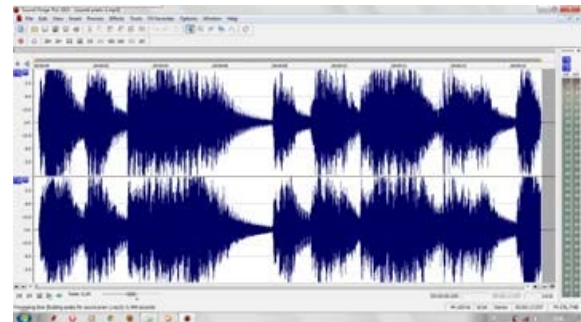
Penelitian ini menggunakan Adobe Premiere CC2015 adalah karena software ini video editing ini mampu membaca atau mengimpor atau mengedit semua file video dalam bentuk apapun, dan fasilitas timeline editingnya lengkap. Premiere CC juga dapat dioperasikan lebih dari satu *window* sekaligus, jadi pengerjaan lebih praktis dan cepat. Mampu menampilkan video lebih dari 3 video dalam satu layar yang dapat bergerak dan bersuara secara bersamaan. Memiliki ketelitian waktu edit sampai sekitar 0.01 detik. Dengan demikian kamu dapat membuat frame yang lebih halus sehingga filmmu juga akan lebih bagus. Mendukung sistem 64 bit, dengan demikian kamu dapat memanfaatkan jumlah ram yang lebih banyak untuk memaksimalkan proses editing pada komputer, dan memiliki fitur rendering atau penggabungan video tanpa memasukkan suara yang rata-rata tidak tersedia di aplikasi lain (Hendratman, 2017).



Gambar 9: Persiapan Editing



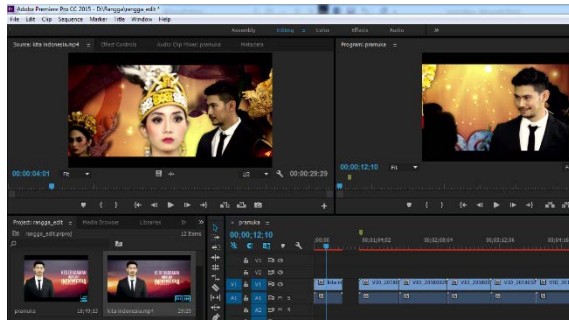
Gambar 10: Editing Teks



Gambar 11: Editing audio

Demikian pula dengan mixing suara, editor harus tahu mana yang baik menggunakan suara music mana yang tidak. Sebaiknya, musik ilustrasi dibuat menyesuaikan masing-masing adegan di dalam film pendek tersebut, bukan sebaliknya. Pembuat music, bisa melihat roughcut sebagai panduan ketika dia akan membuat music ilustrasi, dia bisa berdiskusi dengan editor dan atau sutradara. Poinya pentingnya, musik ilustrasi itu untuk mengilustrasikan adegan misalnya agar adegan atau scene menjadi dramatis.

*Backsound* dalam karya PSA “Aku Indonesia”, diambil dari lagu nasional Indonesia, yang lagunya bertemakan perjuangan, nasionalisme, dan patriotisme yaitu Indonesia Pusaka. Setelah semua file video selesai diedit, diberikan sentuhan efek animasi, diberikan *backsound* kemudian digabungkan kembali dengan menggunakan Premiere CC, termasuk teks/tulisan. Semua file video film PSA “Aku Indonesia” berupa format MPEG 4, dan *output final rendering* juga berupa file format MPEG 4 (Supriyadi, 2018).



Gambar 12: Tampilan Rendering

Berikutnya adalah proses *mastering* atau *packaging* video PSA “Aku Indonesia”, proses *mastering* atau *packaging* video menggunakan *software* NERO. Format packaging video dipilih dalam bentuk format DVD, dengan durasi karya 29 detik. Media DVD tersebut nanti akan diserahkan kepada sekretariat Kemendagri untuk nantinya diputar dalam acara “Pekan Kerja Nyata Revolusi Mental”. Hasil dari proses editing karya PSA ini “Aku Indonesia”, selanjutnya diadakan proses *review* atau evaluasi, yaitu proses perencanaan dan hasil aktual dari video. Hasil dari film merupakan perpaduan antara kekuatan sinematografi dan multimedia, yang difokuskan pada kekuatan editing video.

Dari analisa yang dihasilkan, antara perencanaan dan hasil aktual cukup sesuai. Jadi semua apa yang telah direncanakan tidak terlalu meleset. Semua apa yang direncanakan, pengimplementasiannya masih dalam batas koridor yang digariskan. Paling tidak, sinematografi yang baik dapat memberikan pengungkapan yang teliti dari produksi yang sudah dipersiapkan seorang sutradara untuk kamera-kameranya.

Pembuatan tema dan alur cerita dalam penelitian ini, dibuat dengan daya kreatifitas yang variatif dan inovatif, dengan membuat film PSA, agar dapat dikonsumsi masyarakat sebagai media penyaluran informasi yang positif. Kesan monoton dalam film ditepis dengan alur cerita yang kreatif, proses *shooting yang variatif, dan proses editing-mixing yang inovatif*. Pembuat karya film harus jeli melihat segmen penontonnya. Bagaimana agar bisa menyajikan sebuah karya yang sesuai dengan selera penikmatnya sehingga karya filmnya diacungi jempol karena tepat bidikan (Widagdo, 2007).

## KESIMPULAN

Dalam sebuah produksi film PSA tidak pernah terlepas dari sistem multimedia dan aturan sinematografi, sebagai media pendukung utama dalam membuat film ini. Proses produksi dibagi menjadi proses Pra Produksi, proses Produksi, dan proses Pasca Produksi. Sedangkan sistem multimedia yang digunakan adalah dengan penggunaan teknologi multimedia, dan aplikasi

multimedia. AKOM BSI Jakarta Prodi Penyiaran telah membuktikan dapat memproduksi sebuah sinema atau film PSA, dengan sistem multimedia di dalamnya. Penggunaan sistem multimedia dalam pembuatan film ini harus tepat guna, sesuai dengan kapasitas dan kapabilitas jenis film tersebut. Melalui sebuah film PSA ini diharapkan dapat memberikan suatu pesan dan informasi positif kepada masyarakat, dapat memberikan suatu contoh yang baik untuk perkembangan akhlak, moral, dan mental bangsa. Karena melalui suatu film setidaknya membawa suatu pengaruh dalam diri manusia, tentang pola pikir serta sifat dan sikap manusia untuk menjalani dalam kehidupan ini, agar lebih dinamis dan agresif guna kemajuan umat manusia.

Film merupakan salah satu alat yang ampuh di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Estu Miyarso. (2012). *PERAN PENTING SINEMATOGRAFI DALAM PENDIDIKAN PADA ERA TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI*.
- Hendratman, H. (2017). *The Magic of Adobe Premiere Pro*. Jakarta: Informatika.
- Nasution S. (2006). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Semiotika, A., & Halliday, S. M. A. K. (2017). LUGAS Jurnal Komunikasi ISSN 2580-8338 Volume I, Nomor 01, Juni 2017, 1.
- Supriyadi. (2014). *Broadcasting Televisi 1 - Teori dan Praktik* (1st ed.). Jakarta: Graha Cendekia. Retrieved from <https://scholar.google.co.id/citations?user=d6x9P40AAA&hl=en>
- Supriyadi. (2018). Media Pembelajaran Proses Rendering Objek 3D Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik Komputer*, 4(2), 92–98. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk>
- Thompson, J. B. (1990). *Ideology and Modern Culture – Critical Social Theory in The Era of Mass Communication*. California: Stanford University Press.

Widagdo, M. B. & G. s. W. (2007). Bikin Film Indie Itu Mudah! Yogyakarta: Andi Offset.

[muhammad.tk@bsi.ac.id](mailto:muhammad.tk@bsi.ac.id).

### **PROFIL PENULIS**

Muhammad Tsabit berhak memakai gelar Sarjana dari Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas BSI Bandung pada tanggal 15 April 2013. Lalu pada tahun 2015 tepatnya tanggal 25 bulan Maret berhak memakai gelar Master di bidang Manajemen. Saat ini ia adalah Ketua Tim Broadcasting dan seorang dosen di Akademi Komuniiasi Bina Sarana Informatika Program Studi Penyiaran. Ia dapat dihubungi melalui

Supriyadi merupakan staff pengajar pada STMIK NUSA MANDIRI JAKARTA. Untuk bidang tulis menulis, selain buku Broadcasting Televisi Teori & Praktik, sebelumnya ia juga aktif menulis artikel di BSI NewsLetter, Majalah SDA Asia dan Broadcast Magz. Antara komputer dan broadcasting inilah yang membuatnya menjadi tenaga pengajar yang mumpuni tanpa melupakan latar belakang di bidang komputer. Untuk beberapa tulisannya bisa dilihat pada web pribadinya di <http://pojokspy.blogspot.com> dimana banyak mahasiswa yang tertarik dan menerapkan materi perkuliahan yang didapat pada blog tersebut.