

Pendampingan Pengembangan Nilai Budaya Daerah Melalui Konten Web Series

Claudia Sugiarto, I Dewa Gede Aditya Sanjaya, Jan Asher Hydanta, Jessica Gabrielle Kurniasari,
Kevin Fernando, Ravella Sendana, Ricardo Anthony Raharjo, William Anthony Cahyadi

Universitas Prasetiya Mulya, Edutown BSD Campus Kavling Edu I.1, Jl. BSD Raya Utama, BSD City,
Serpong - Tangerang , Indonesia 15820

Kata Kunci

Community Development (COMDEV) activities at Prasetiya Mulya University are carried out with the aim of developing businesses and products produced by partners in collaboration with the University. Partners who collaborate with the University are majoring in film from Banjarmasin Vocational School. The challenge that is owned by SMK Banjarmasin is how to find the right target market but does not eliminate the strong Banjar regional culture. Films produced by partners so far have only been published in film festival competitions, so they are less profitable. Based on the situation analysis conducted by the group, several improvements have been made in terms of operations, marketing, human resources and finance. These improvement steps were realized with the existence of new social media and also the creation of a web series that was broadcast on Youtube with the concept of "Palui" which is one of the cultures in the Banjar area. Writing this journal aims to provide an overview of the problems that exist in film production at SMK Banjarmasin and corrective steps that can be taken to maximize the results of film production at SMK Banjarmasin.

Abstract

Kegiatan Community Development (COMDEV) Universitas Prasetiya Mulya dilakukan dengan tujuan mengembangkan usaha dan produk hasil mitra yang bekerja sama dengan Universitas. Mitra yang bekerjasama dengan Universitas merupakan jurusan perfilman dari SMK Banjarmasin. Tantangan yang dimiliki oleh SMK Banjarmasin yaitu cara mencari target market yang tepat tetapi tidak menghilangkan budaya daerah Banjar yang kuat. Film yang diproduksi oleh mitra selama ini hanya dipublikasikan di perlombaan festival film sehingga kurang dalam mendapatkan keuntungan. Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan oleh kelompok, telah dilakukan beberapa perbaikan dalam segi operasional, pemasaran, sumber daya manusia dan keuangan. Langkah perbaikan tersebut terealisasi dengan adanya sosial media baru dan juga terciptanya web series yang ditayangkan di Youtube dengan memiliki konsep "Palui" yaitu salah satu budaya di daerah Banjar. Penulisan jurnal ini bertujuan memberikan gambaran mengenai masalah yang ada dalam produksi perfilman di SMKN 2 Banjarmasin dan langkah-langkah perbaikan yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan hasil produksi film di SMKN 2 Banjarmasin.

Keywords:

*type Banjar
Culture, Web
Series,
Palui,
Banjarmasin*

Kata Kunci:

*type Banjar
Culture, Web
Series,
Palui,
Banjarmasin*

Corresponding Author:

I Dewa Gede Aditya Sanjaya

Email:

i.sanjaya@student.pmsbe.ac.id

Copyright © 2022 by Authors,

Published by JPPI

This is an open access article

under

the CC BY-SA License

PENDAHULUAN

Program Community Development II merupakan sebuah program Kuliah Kerja Nyata berbasis kewirausahaan yang diselenggarakan oleh Universitas Prasetiya Mulya Program Studi S1 yang wajib dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa S1 Universitas Prasetiya Mulya dari semua jurusan pada semester 6. Program Community Development II ini termasuk ke dalam mata kuliah yang wajib diampu oleh seluruh mahasiswa semester 6. Program Community Development yang diselenggarakan ini berbeda dengan program KKN (Kuliah Kerja Nyata) dari Universitas lain, dimana Program Comdev ini dilaksanakan sesuai dengan kompetensi Kewirausahaan dan Bisnis yang dimiliki oleh para mahasiswa S1 Prasetiya Mulya. Target sasaran dari program Comdev ini adalah para UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) dan juga SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang ada di suatu wilayah. Melalui Program Comdev yang dilaksanakan Universitas Prasetiya Mulya ini, mahasiswa bersama UMKM dan SMK yang dipilih menjadi mitra usaha berusaha untuk mengembangkan wirausaha dan potensi yang ada di desa dan sekolah tersebut. Seluruh mahasiswa akan dibagi kedalam kelompok-kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 7 sampai 8 orang mahasiswa dari berbagai jurusan yang berbeda. Nanti nya mereka akan bekerjasama untuk membantu mitra mereka dalam mengembangkan usaha dan potensi yang dimiliki mitra.

Terdapat 3 tahap pelaksanaan yang akan dijalankan selama Program Comdev berlangsung, yaitu : Persiapan, Pendampingan intensif (daring), dan Pendampingan lanjutan. Tahap yang paling kritical terdapat pada tahap pendampingan intensif, dimana pada tahap ini masing-masing kelompok akan melakukan pendampingan rutin dan intensif secara online selama 1 bulan. Pada tahap ini, kelompok mahasiswa akan membantu mitra, memberikan pengetahuan bisnis yang mereka miliki secara sederhana kepada mitra seperti pengetahuan mengenai bagaimana cara berbisnis yang terkait dengan faktor keuangan, produksi, pemasaran, dan Sumber Daya Manusia. Dengan dilaksanakannya Program Community Development, diharapkan terjadi keberlanjutan dan kesinambungan pengembangan yang positif bagi para mitra.

Terdapat beberapa tujuan dari dilaksanakannya Program Community Development II, yaitu tujuan untuk masyarakat sasaran dan mahasiswa pelaksana program Community Development ini, yaitu:

1. Tujuan bagi Masyarakat Sasaran:
 - a. Peningkatan pemahaman mengenai manajemen bisnis dasar
 - b. Peningkatan motivasi ditandai dengan tingkat keterlibatan mitra terhadap proses bisnis
 - c. Peningkatan kesejahteraan ditandai dengan naiknya pendapatan mitra melalui pengembangan usaha.
2. Tujuan bagi Mahasiswa Pelaksana Program:
 - a. Peningkatan kepekaan kewirausahaan ditandai dengan model pengembangan usaha mitra berdasarkan peluang dan potensi lokal pedesaan
 - b. Peningkatan kepekaan sosial ditandai dengan kuantitas dan kualitas kegiatan sosial yang dilakukan

- c. Peningkatan kemampuan bersinergi dan berkolaborasi dengan masyarakat, rekan mahasiswa lainnya, dan pemangku kepentingan lainnya dalam menjalankan suatu aktivitas program ditandai dengan konsep program yang dikembangkan.

Menurut Aswadi (2017), masyarakat Kalimantan Selatan merupakan salah satu masyarakat yang mempunyai kebudayaan daerah atau kearifan lokal yang membangun kekayaan budaya nusantara atau kebudayaan Indonesia. Kebudayaan daerah seperti sastra merupakan bagian dari kebudayaan nusantara. Masyarakat Kalimantan Selatan sudah sejak dari dulu mengenal dan melakoni sastra. Sastra merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif dimana objeknya berupa manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 1988: 8). Setiap karya sastra yang diciptakan memiliki pesan atau maksud yang ingin disampaikan oleh pengarangnya, dan setiap karya sastra memiliki perbedaannya masing-masing. Sangat diperlukan perhatian terhadap karya sastra dari masyarakat setempat, para sastrawan, dan pemerintah untuk melestarikan ciri khas serta kebudayaan masyarakat sehingga tidak punah dan terhapus di tengah kemajuan dunia. Karya sastra selalu berubah setiap waktu, tergantung pada keadaan masyarakatnya sehingga diperlukan perhatian khusus dari para sastrawan dan juga para peneliti untuk melestarikan karya sastra. Cerita Si Palui merupakan salah satu karya sastra yang berasal dari Banjarmasin, Kalimantan Selatan yang menggambarkan masyarakat Banjar dan sampai saat ini masih digemari serta dilestarikan oleh masyarakat sekitar.

Kota Banjarmasin merupakan salah satu kota di Provinsi Kalimantan Selatan yang memiliki potensi baik dalam dunia perfilman di Indonesia. Menurut seorang produser film di Kalimantan Selatan, Budi Ismanto (2019), "Para pengusaha Banua seharusnya dapat melihat peluang pada sektor ekonomi kreatif. Karena sektor ini menekankan pada kreativitas yang tidak ada batasnya, maka peluang untuk terus berkembang sangat besar. Salah satunya adalah industri perfilman". Beliau juga mengatakan bahwa Banjarmasin memiliki cukup banyak sineas muda yang berbakat.

SMKN 2 Banjarmasin merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Banjarmasin yang memiliki 9 program keahlian di dalamnya, salah satunya adalah produksi film. SMKN 2 Banjarmasin mulai membuka program keahlian produksi film sejak tahun 2018, yaitu sejak 3 tahun yang lalu. Walaupun tergolong baru, program keahlian ini sudah menciptakan karya-karya yang menghasilkan beberapa prestasi di beberapa ajang perlombaan. Siswa yang termasuk kedalam anggota jurusan perfilman memiliki pemikiran yang kreatif, hal ini dapat dilihat dari beberapa film yang mereka produksi dimana mereka juga memadukan budaya Kalimantan Selatan kedalam film yang mereka produksi.

Jurusan film dan televisi di institusi pendidikan seluruh Indonesia memang sedang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia terutama setelah Presiden Joko Widodo mengeluarkan Instruksi Presiden nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia, yang salah satunya berisi instruksi untuk menyempurnakan dan menyelaraskan kurikulum SMK dengan kompetensi sesuai kebutuhan pengguna lulusan (link & match) dan juga meningkatkan jumlah dan kompetensi bagi pendidik dan tenaga kependidikan SMK. Bahkan Pusat Pengembangan Film Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia juga menerbitkan surat yang juga memiliki inti untuk

mengembangkan jurusan tersebut. Berdasarkan instruksi tersebut, akhirnya banyak SMK yang membuka kompetensi keahlian atau jurusan Produksi Film.

SMKN 2 Banjarmasin merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki 9 program keahlian, yaitu pekerjaan sosial, teknik komputer dan jaringan, produksi dan siaran televisi, multimedia, animasi, rekayasa perangkat lunak, desain interior, kimia industri, dan produksi film. Program produksi film ini baru muncul sejak tahun 2018 lalu.

Jurusan Perfilman di SMKN 2 Banjarmasin sendiri sudah menghasilkan beberapa film yang diakui masyarakat terutama di Banjarmasin sendiri. Dalam waktu kurang lebih 3 tahun, mereka sudah menghasilkan beberapa karya yang juga menciptakan prestasi di berbagai ajang perlombaan. Siswa - siswanya yang berasal dari SMKN 2 Banjarmasin, memang sangat kreatif dan juga sangat berminat dalam bidang tersebut, terlihat dari cara mereka memadukan budaya daerah asal mereka yaitu Kalimantan Selatan kedalam film - film yang mereka produksi. Dari sini terlihat potensi yang dapat dihasilkan di kemudian hari sangatlah baik, terutama untuk dunia perfilman Indonesia. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh para siswa jurusan perfilman di SMKN 2 Banjarmasin seperti yang berasal dari alat - alat yang mereka gunakan untuk proses produksi film seperti lighting, sound, dan sebagainya yang terkadang masih harus menyewa ke pihak eksternal. Tim produksi pun terkadang masih harus mengumpulkan dana dari kantong mereka masing - masing dikarenakan sekolah belum mempunyai program pendanaan untuk beberapa kegiatan produksi yang mereka lakukan.

METODE PELAKSANAAN

Guru dan siswa dari jurusan produksi film sebagai mitra dalam kegiatan Comdev menjadi sasaran utama dalam kegiatan pengabdian ini. Pengembangan produk dan wirausaha ini dilakukan secara bertahap, diantaranya tahap persiapan, tahap pendampingan intensif, dan tahap pendampingan lanjutan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan berlangsung pada bulan Januari, dengan kegiatan yaitu:

1. Tahap pengenalan awal, anggota kelompok dan personal mitra melakukan pengenalan dan obrolan melalui platform zoom.
2. Mengumpulkan data - data dari mitra mengenai sekolah SMKN 2 Banjarmasin, yaitu dengan menggunakan metode interview.
3. Melakukan diskusi dari keluh kesah yang dialami mitra selama ini, merancang rencana untuk mengembangkan produk, serta menganalisa kegiatan mitra sehari-hari.

Tahap Pendampingan Intensif

Diskusi intensif berlangsung di bulan Februari 2021 selama seminggu tiga kali, diskusi ini membahas:

1. Pencarian genre web series yang memiliki banyak market seperti genre comedy, dan juga romance.
2. Pemberian materi manajemen keuangan dengan aplikasi dari BukuKas.

3. Memberikan kelas berupa materi marketing, branding dan juga bisnis terhadap sekolah SMKN 2 Banjarmasin.
4. Melakukan promosi melalui channel distribusi berupa Youtube, Instagram, dan Tiktok agar views dari film web series bisa lebih meningkat dan populer.
5. Membahas berbagai tips dalam berbisnis di era-modern dengan menggunakan Value Proposition Canvas dan juga Business Model Canvas.

Tahap Pendampingan Lanjutan

Pendampingan lanjutan dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Juni 2021. Pertemuan ini dilakukan bersama mitra sekali dalam sebulan untuk menerima informasi terbaru seputar bisnis yang sedang dijalankan. Pendampingan lanjutan berisi tentang tindak lanjut di masa produksi dan penayangan web series serta menentukan strategi pemasaran melalui sosial media.

PEMBAHASAN

Dalam meningkatkan kepedulian, pengembangan, dan pengetahuan mahasiswa, Universitas Prasetiya Mulya menyelenggarakan program tahunan akademik bagi mahasiswa semester 5 akhir, yang disebut sebagai Community Development. Program yang lebih dikenal dengan sebutan Comdev adalah kegiatan yang bertujuan untuk melakukan pemberdayaan pada usaha mikro kecil menengah atau UMKM di wilayah pedesaan.

Pada 2021, kelompok penulis, yaitu Comdev B009 mendapatkan sebuah kehormatan untuk bekerja sama dengan mitra Comdev, yaitu SMKN 2 Banjarmasin. Seperti yang diketahui, bahwa tahun 2020 hingga 2021 terjadi pandemi covid-19 yang membatasi kontak langsung antar manusia dan berbagai kegiatan diselenggarakan secara online. Begitu pula dengan kegiatan Comdev 2021, seluruh kelompok diwajibkan mengikuti kegiatan secara online, dan mitra Comdev pun tidak terpaku pada satu daerah saja. Mitra Comdev ada yang berasal dari Banjarmasin, Cianjur, Garut, dan daerah lainnya. Mitra ini tidak terbatas pada UMKM, melainkan juga salah satu jurusan di SMK terpilih. Walaupun terhalang dengan jarak, adanya teknologi dapat membantu penulis dan mitra untuk bekerja sama dan saling berkomunikasi dengan mudah. Komunikasi Kelompok B009 pun bisa dilakukan dengan lancar melalui bantuan PIC dari mitra Comdev, yaitu Kak Marwai'dah Bone atau disapa dengan Kak Indah.

SMKN 2 Banjarmasin merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di wilayah Banjarmasin yang memiliki program pendidikan yang sangat menarik dan atraktif untuk mengembangkan kemampuan kompetensi dan akademik siswanya. Sekolah kejuruan ini memiliki 9 program keahlian di dalamnya dan salah satunya adalah jurusan Produksi Film. Program kejuruan Produksi Film ini telah didirikan pada tahun 2018. Meskipun dapat dikatakan sebagai program yang cenderung masih baru, jurusan ini sudah banyak meraih prestasi dan penghargaan. Adapun tujuan dari kerja sama program Comdev ini adalah mahasiswa dapat membantu mengembangkan sisi bisnis dari mitra, baik melalui pengetahuan di bagian *marketing*, *content creation*, *revenue streams*, *distribution channel*, dan hal seputar bisnis lainnya.

Sebagai permulaan program kerja, pertemuan pertama kelompok B009 dengan mitra terlaksana pada 30 Januari 2021. Pertemuan tersebut bertujuan untuk mengenal lebih dalam terhadap jurusan produksi film SMKN 2 Banjarmasin. Dengan adanya pengenalan ini, ditentukanlah program-program kerja, seperti program primer yang bertujuan untuk membantu permasalahan utama yang sedang mitra alami diproses kerjanya, program sekunder yang bertujuan untuk mengedukasi anggota SMKN 2 Banjarmasin secara keseluruhan, serta program sosial untuk membantu menyelesaikan masalah sosial di lingkungan masyarakat sekitar.

Pada program primer, kelompok lebih menekankan pada kegiatan yang dapat membantu mitra dalam proses produksi film (content creation), financing, dan marketing. Sebelum memulai membuat produk baru, tentunya hal utama yang perlu diperhatikan adalah dari sisi produser itu sendiri. SMKN 2 Banjarmasin jurusan Produksi Film ini memulai dengan membentuk tim untuk memproduksi film baru mereka. Nama yang mereka bawa adalah Baswara Film Production. Nama Baswara sendiri diambil dari Kak Indah, selaku PIC dalam kegiatan Comdev ini. Kak Indah menyatakan, beliau memiliki nama yang selama ini ingin digunakan, yaitu Baswara. Baswara mengandung arti cahaya atau berkilau, dimana Kak Indah berharap dengan adanya kerja sama Comdev ini, jurusan film SMKN 2 Banjarmasin dapat bersinar di industri perfilman Indonesia dan terus menciptakan karya-karya gemilang. Nama itu pun turut disetujui oleh seluruh tim dan logonya pun dibuat dengan berbagai pertimbangan. Warna merah pada logo menandakan keberanian dalam mengkreasikan ide-ide, keberanian dalam menciptakan film-film berkualitas, serta keberanian untuk membuat produk baru. Warna emas sendiri menunjukkan kilauan sebagaimana harapan Kak Indah agar Baswara Film Production ini dapat bersinar di industri perfilman Indonesia.



Gambar 1. Logo Baswara Film Production

Dalam proses pembuatan produk film barunya, kelompok B009 turut membantu mitra menentukan genre film yang akan dibuat. Selama ini, mitra hanya membuat film-film pendek untuk perlombaan saja. Sehingga film-film yang diciptakan seluruhnya sesuai dengan tema yang diminta dalam perlombaan itu. Pada kesempatan ini, kelompok B009 mengajak mitra untuk keluar dari zona nyamannya dan membuat suatu produk baru yang benar-benar bebas yang dapat menggambarkan jurusan film SMKN 2 Banjarmasin ini. Salah satunya dengan peluncuran film webseries. Tidak hanya menentukan produk filmnya, kelompok B009 turut memberikan saran genre film yang akan menarik masyarakat. Berdasarkan beberapa sumber yang kelompok dapatkan, film dengan genre romansa dan komedi adalah genre yang paling banyak peminatnya di Indonesia.

Dengan ide film webseries dan genre populer, kelompok mengusulkan kepada mitra sebagai referensi yang dapat dipilih untuk penciptaan produk baru mereka. Menanggapi ide kelompok, mitra sangat menyetujui hal tersebut dan terpikirkan untuk menggabungkan cerita rakyat daerah Banjar, yaitu Si Palui. Si Palui memiliki cerita mengenai tradisi keseharian serta ragam budaya kehidupan masyarakat Banjarmasin dan dapat dengan mudah ditemukan di surat kabar harian Banjarmasin Post. Dikutip dari laman resmi Kompas, berdasarkan keterangan budayawan Banjar, Attaberani Kasuma, tokoh Si Palui sendiri sudah menjadi bagian dari budaya dan diwariskan turun-temurun selama lebih dari lima abad. Selain menggunakan tokoh Si Palui, mitra juga menggunakan bahasa Banjar dalam film yang akan dibuatnya. Penggunaan bahasa Banjar ini bertujuan untuk lebih menekankan budaya Banjarmasin dan menggambarkan kehidupan masyarakat Banjarmasin. Melalui hal tersebut, dapat diketahui bahwa mitra membuat produknya dengan nilai budaya yang kental serta pembawaan yang ringan dengan menggunakan cerita kehidupan sehari-hari masyarakat Banjarmasin. Tidak lupa, untuk menarik konsumen di luar masyarakat Banjarmasin, film tersebut akan diproduksi dengan menggunakan teks di bawah film yang berbahasa Indonesia untuk memudahkan masyarakat selain warga Banjarmasin untuk memahami alur cerita yang diberikan.

Berdasarkan paparan ide-ide tadi, mitra telah menentukan bahwa filmnya akan menceritakan seputar kehidupan pernikahan Si Palui dan pasangannya. Mitra sangat memperhatikan proses pembuatan film barunya ini. Mereka membuat sendiri naskah filmnya dan melakukan beberapa wawancara. Wawancara tersebut dilakukan oleh penulis naskah film untuk mengetahui dengan benar, bagaimana kehidupan pernikahan masyarakat Banjarmasin itu. Bagaimana mereka berinteraksi sehari-hari, apa saja kegiatan yang dilakukan, apa saja hal yang terjadi dalam rumah tangga, serta pengalaman lainnya yang tidak dimiliki oleh penulis naskah semuanya dipikirkan dengan baik. Dengan melakukan wawancara itu, penulis yakin bisa membuat cerita yang dekat dengan kehidupan nyata masyarakat Banjarmasin, dan membuat penonton terhubung dengan film tersebut.



Gambar 2. Karakter Si Palui

Lalu, terkait aspek finance yang dialami, mitra mengaku kesulitan dalam cara pembuatan laporan keuangan yang baik, rapi, dan jelas. Sesuai keterangan mitra, biasanya terjadi ketidakcocokan antara catatan dari bendahara tim dengan budget yang diberikan sekolah dan juga proses mencatat yang cukup memakan waktu. Menanggapi hal tersebut, kelompok B009 menyarankan untuk menggunakan aplikasi BukuKas untuk mempermudah proses pencatatan keuangan mereka. Dalam aplikasi BukuKas, proses input dan output data

sangat mudah dilakukan dan terdapat panduan yang sangat jelas dalam aplikasi tersebut. Bendahara dari tim mitra pun setuju untuk menggunakan aplikasi tersebut dan mengaku bahwa aplikasi tersebut memudahkan pekerjaannya untuk mencatat dan menyimpan file keuangan. Perihal budget yang tidak sesuai, kelompok tidak bisa memberikan saran lebih karena hal tersebut tergantung dari kebutuhan tim produksi film dalam proses pembuatan film itu sendiri. Kelompok B009 hanya mengajarkan bagaimana cara memilih barang-barang yang lebih murah dengan penjual yang terpercaya.

Beralih ke aspek marketing, terdapat dua hal penting, yaitu pihak SMKN 2 Banjarmasin kurang bisa memahami bagaimana cara untuk melakukan promosi yang baik dan masih juga bingung bagaimana cara melihat trend market yang sedang berkembang di masyarakat. Kelompok B009 sudah menyiapkan beberapa solusi untuk membantu mitra menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya dan juga menyusun timeline program kerja untuk 1 bulan kedepan. Biaya yang digunakan juga telah diperhitungkan, mengingat Kelompok B009 mendapatkan anggaran dari universitas untuk mendukung perkembangan bisnisnya. Dari beberapa solusi yang kelompok berikan, seperti penggunaan sosial media Instagram, TikTok, dan YouTube sebagai channel pemasaran produk mendapatkan output yang baik. Penggunaan Instagram Ads juga membantu akun mitra semakin dikenal oleh pengguna sosial media.



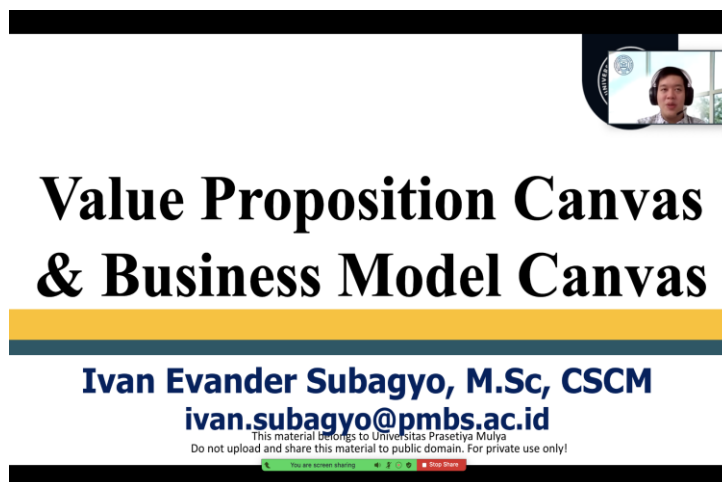
Gambar 3. Pendampingan Intensif Menggunakan Google Meet

Pendampingan terhadap jalannya program primer ini dilakukan secara intensif dengan pertemuan tiga kali dalam seminggu selama bulan Februari 2021. Hal ini dilakukan untuk memastikan program primer berjalan dengan baik dan mempererat hubungan antara mitra dan kelompok. Pendampingan intensif ini juga merupakan sesi konsultasi secara rutin mengenai perkembangan yang sedang terjadi dilapangan terkait proses pembuatan film, baik dari segi casting pemeran film, penentuan ide dan alur cerita, branding, dan hal-hal teknis lainnya. Tidak hanya itu, pendampingan intensif ini dapat meningkatkan kepercayaan dan juga kerja sama antar kelompok dan mitra. Hal ini terbukti dari keberhasilan program-program yang telah berlangsung.

Sembari menjalankan dan mengawasi program kerja primer, Kelompok B009 turut menjalankan program sekunder. Dalam program sekunder yang melibatkan 9 kejuruan yang terdapat di SMKN 2 Banjarmasin, kelompok B009 mengangkat edukasi mengenai pembuatan BMC dan VPD, serta sharing pengalaman seputar mendirikan bisnis oleh salah satu anggota

kelompok yang telah merintis bisnisnya sendiri. Untuk menyelenggarakan program sekunder ini, Kelompok B009 membuat proposal sekunder yang akan diajukan dengan tujuan untuk menghadirkan program sekunder yang bermanfaat bagi setiap peserta yang ditargetkan yaitu 3 guru dan 5 siswa dari masing-masing kejuruan. Sehingga, terdapat total target peserta adalah 72 peserta, yang terdiri dari 8 peserta dari setiap kejuruan. Kelompok membatasi peserta agar kegiatan yang dijalankan bisa berjalan dengan efektif, mengingat waktu kegiatan yang tidak terlalu banyak.

Kegiatan program sekunder ini dijalankan selama dua hari, dimana hari pertama berupa Business Class, dengan pembicara dari dosen Universitas Prasetiya Mulya, Bapak Ivan Evander Subagyo, M.Sc, CSCM. Dalam Business Class tersebut, pembicara menjelaskan mengenai BMC dan VPD terhadap para peserta serta terdapat sesi tanya jawab untuk mempermudah peserta yang masih belum mengerti mengenai materi yang disampaikan. Di akhir acara, Kelompok B009 memberikan tugas kepada para peserta untuk membuat BMC dan VPD dari jurusan masing-masing. Seluruh peserta wajib menyelesaikan tugas tersebut dan mempresentasikan hasil kerja mereka keesokan harinya. Untuk meningkatkan antusiasme dan memotivasi para peserta, tugas tersebut diberikan penilaian dan dilombakan yang dinilai oleh Kelompok B009. Pemenang akan mendapatkan hadiah uang tunai serta dipilih berdasarkan tiga terbaik, yang memiliki VPD dan BMC terlengkap dan benar. Dengan diselenggarakannya kegiatan Business Class and Talk, kelompok berharap peserta dapat menerapkan ilmu kewirausahaan serta BMC dan VPD di bisnis yang akan ditemui nantinya. Kegiatan sekunder ini pun bisa dikatakan berhasil yang diukur dari tingkat keefektifitasan dan manfaat dari program melalui survey yang dibagikan kepada peserta yang sebagian besar merasa puas dan teredukasi.



Gambar 4. Program Sekunder Berupa Business Class Bersama Dosen Universitas Prasetiya Mulya

Sebagai pelengkap seluruh program kegiatan, Kelompok B009 juga turut menjalankan program sosial. Permasalahan yang diangkat adalah banyaknya berita hoax yang tersebar di masyarakat Banjarmasin, khususnya di lingkup mitra. Hoax yang timbul di masyarakat diakibatkan suasana politik di Banjarmasin yang sempat memanas. Lantas, melalui

permasalahan yang terjadi ini, kelompok B009 menyelenggarakan kampanye secara online di Instagram.

Kampanye ini berupa ciri-ciri berita hoax, langkah mencegah berita hoax, dan informasi mengenai beberapa sumber berita yang dapat dipercaya. Program sosial ini dilakukan untuk mencegah penyebaran hoax serta meningkatkan awareness dari masyarakat akan pentingnya untuk memahami perbedaan berita hoax. Dalam program sosial ini, Kelompok B009 hanya bergerak sebagai penyedia konten kampanye dengan mitra sebagai buzzer. Buzzer tersebut bertugas untuk membagikan konten untuk pertama kalinya dan mengajak lima orang lain untuk bergabung membagikan konten kampanye tersebut. Sebagai tambahan, mitra pun turut mendukung kegiatan ini dengan mengadakan giveaway bagi orang yang membagikan terbanyak terkait hal-hal kampanye ini. Maka dari itu, kampanye ini bukan hanya diperuntukkan bagi masyarakat Banjarmasin, melainkan dari sistem tag and share tersebut diharapkan followers dari buzzer juga melihat kampanye ini dan turut serta dalam kampanye ini.



Gambar 5. Kampanye Anti Berita Hoax Melalui Sosial Media Instagram Baswaracinema

Dalam menjalani kegiatan masa pra dan produksi film webseries ini, mitra mengalami berbagai macam kendala yang dihadapi. Kendala yang paling utama adalah agenda kegiatan sekolah yang padat sehingga mengganggu kegiatan pra dan produksi web series. Anggota tim yang berasal dari setiap kelas SMK sedang dalam tahap ujian untuk kelas 10, 11, dan 12 serta beberapa anggota kelas 11 mengikuti kegiatan magang. Hal ini berakibat pada jadwal pra dan produksi web series yang terus mundur bahkan jadwal penayangannya dan memutuskan untuk memangkas jumlah episode menjadi 6 yang awalnya ditargetkan berjumlah 8 episode.



Gambar 6. Arahan Dari Sekolah Terkait Kegiatan Teaching Factory Jurusan Produksi Film

Selain terkait jadwal, mitra juga mengalami kesulitan dalam mengatur talent yang akan berperan dalam web series ini. Talent yang sudah disiapkan kurang berkomitmen sehingga terjadi beberapa pergantian yang menyebabkan terganggunya pada saat produksi. Namun hal ini bisa diatasi dengan cepat oleh mitra dengan melakukan pencarian pengganti dengan cepat.

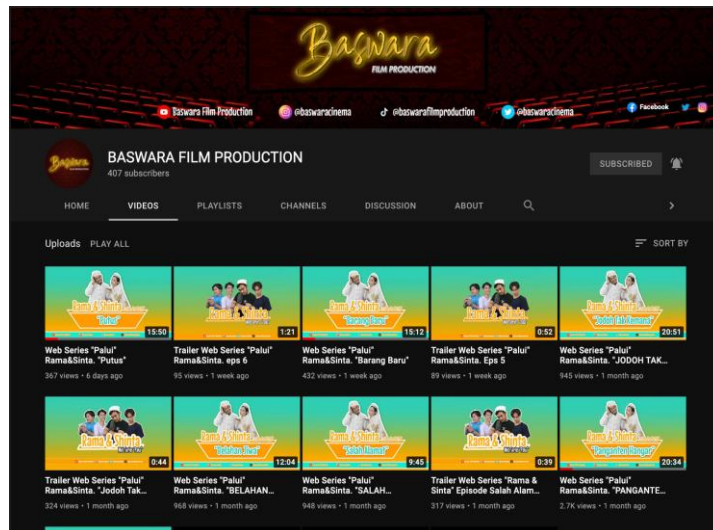
Proses produksi berjalan dengan baik walau dengan beberapa kendala diatas dan selesai tidak jauh dari waktu yang ditargetkan yaitu sebelum bulan ramadhan. Berbekal dengan izin dan restu dari pihak sekolah, kegiatan produksi dan penayangan berjalan mulai dari tanggal 17 Maret sampai dengan 28 Mei 2021. Tempat yang digunakan untuk syuting lebih banyak terdapat di dalam ruangan seperti di dalam rumah, cafe, dan warung. Hal ini juga untuk mengatasi masalah cuaca yang tidak menentu seperti hujan yang dapat mengganggu kegiatan.



Gambar 7. Kegiatan Masa Produksi Film Web Series

Web series Palui ini ditayangkan melalui channel Youtube bernama Baswara Film Production. Sebelum menayangkan web series ini, mitra mengunggah film yang sebelumnya mereka siapkan untuk mengikuti perlombaan. Namun karena sudah mendapatkan penghargaan dan berusia lebih dari 1 tahun, maka film itu tidak dapat diperlombakan lagi dan ditayangkan melalui Youtube sehingga bisa ditonton oleh masyarakat yang lebih luas.

Selain mengunggah film produksinya, mitra juga melakukan strategi marketing berupa menayangkan trailer web series Palui di channel Youtube dan sosial media lainnya seperti Instagram, Facebook, hingga Tiktok. Saat kegiatan produksi, mitra juga menyebarkan penayangan web series ini ke masyarakat sekitar dan beberapa influencer di daerah sekitar Banjarmasin. Hasilnya adalah jumlah penonton yang sangat tinggi yaitu lebih dari 2.700 views untuk episode pertama karena banyak yang sudah menunggu web series ini. Jumlah views ini melebihi target awal yang hanya sebesar 350 views. Selama satu bulan penayangan web series ini dari episode pertama, mitra sudah memiliki rata-rata 1.060 views untuk setiap episode web series. Hal ini tentunya sangat menggembirakan karena cukup sulit untuk mendapatkan angka views diatas 1.000 bagi channel Youtube yang masih baru.



Gambar 8. Channel Youtube Baswara Film Production

Selama kegiatan Comdev berlangsung mitra terlihat sangat antusias dan semangat dalam mengikuti setiap sesi diskusi. Mitra juga berkata mendapatkan banyak ilmu pada saat pembuatan web series ini. Hal yang menurut mitra paling penting dalam kegiatan Comdev ini adalah pembekalan mengenai materi jalur pendistribusian film. Kini mitra mengenal tempat untuk mendapatkan pendapatan dengan karya film mereka melalui channel Youtube dan sosial media. Walau hingga saat ini mitra belum mendapatkan pendapatan dari monetisasi iklan di Youtube karena beberapa syarat yang belum dipenuhi, mitra tetap bertekad dan yakin untuk terus berkreasi menciptakan produk-produk lainnya dari industri perfilman kedepannya dan bisa mengangkat budaya Banjarmasin.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di SMKN 2 Banjarmasin telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Secara umum, kegiatan Comdev ini telah meningkatkan kemampuan bisnis dan manajemen pada jurusan Produksi Film sehingga bisa menghasilkan produk berupa web series yang digabungkan dengan budaya daerah Banjar melalui channel Youtube. Diskusi secara intensif hingga lanjutan diterima secara baik oleh mitra dan diaplikasikan pada kegiatannya. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya diharapkan dapat terus meningkatkan nilai dari produk yang dapat dibuat oleh mitra dan pembinaan lebih lanjut. Pembuatan produk bisa disesuaikan dengan tren yang ada di masyarakat dan lebih kreatif.

REFERENSI

- Aswadi, D. (2017). HUMOR DALAM CERITA SI PALUI (THE HUMOUR IN SI PALUI STORY). JURNAL BAHASA, SASTRA DAN PEMBELAJARANNYA, 6(1), 81. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v6i1.3741>
- Jurnal Web. (2015). 10 Jenis Video yang disukai Orang Indonesia di Youtube. (<https://www.jurnalweb.com/jenis-video-yang-disukai-orang-indonesia-di-youtube> diakses 28 Mei 2021)
- Kaekaha. (2018). Mengenal Si Palui, Folklore dari Tanah Banjar yang Siap Mendunia, (<https://www.kompasiana.com/kaekaha.4277/5c20e0aabde5755f01741667/mengenal-si-palui-si-kabayan-dari-tanah-banjar> diakses 31 Mei 2021)
- Mardatila, A. (2020). 6 Jenis-jenis Genre Film yang Paling Populer Beredar dan Banyak Disukai. Merdeka.com, (<https://www.merdeka.com/sumut/6-jenis-jenis-genre-film-yang-paling-populer-beredar-dan-banyak-disukai-klm.html> diakses 28 Mei 2021)
- Maulana, Aan. (2018). Si Palui: Maasah Dahi, (<https://banjarmasin.tribunnews.com/2018/01/08/si-palui-maasah-dahi> diakses 31 Mei 2021)
- Namapilihan. (2019). Arti Nama Baswara asal dari Jawa, (<https://namapilihan.com/arti-nama-baswara-asal-dari-jawa> diakses 31 Mei 2021)
- Rahayu, E. (2017). Perkembangan Web Series Indonesia. Epic Creative House, (<https://www.epic-creativehouse.com/2017/01/perkembangan-web-series-indonesia.html> diakses 28 Mei 2021)