

**PERAN KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM
MEMBANGUN KREATIVITAS PERFILMAN DI
KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Oleh:

HERA FEBRIANA SITEPU
NPM 2003110304

Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Broadcasting



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **HERA FEBRIANA SITEPU**

N P M : 2003110304

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024

W a k t u : Pukul 08.15 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom**

(.....)

PENGUJI II : **ELVITA YENNI, S.S.,M.Hum**

(.....)

PENGUJI III : **Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.Sp**

(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP
NIDN : 0030017402


Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom
NIDN: 0111117804



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : **HERA FEBRIANA SITEPU**
N.P.M : 2003110304
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : **PERAN KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM MEMBANGUN KREATIVITAS PERFILMAN DI KOTA MEDAN**

Medan, 19 Agustus 2024

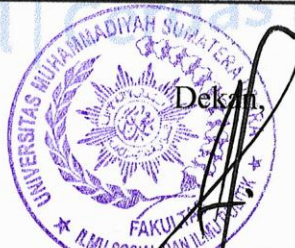
Dosen Pembimbing



Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.Sp

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom



Dr. ARIEFLY SALEH, S.Sos, MSP.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat, ini diantar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

[umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan)

[umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan)

[umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan)

[umsumedan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya **HERA FEBRIANA SITEPU NPM 2003110304**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar keserjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima

Medan, 6 November 2024

Yang menyatakan,

Hera Febriana Sitepu

KATA PENGANTAR

الرد يم الرحمن الله ب سم

Puji dan syukur yang dalam senantiasa penulis ucapkan hanya kepada Allah Subhanahuwa ta'ala yang telah melimpahkan nikmat dan iringan rahmat-Nya kepada kita semua. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sallallaahu 'Alaihi Wa Sallam yang telah membawa zaman jahiliyah menuju zaman Islamiyah. Semoga kita menjadi ummat yang mendapat syafa'atnya di akhirat kelak. Aamiin. Alhamdulillah berkat rahmat Allah yang Maha Kuasa dan juga hidayahNya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan bebagai pihak. Oleh karena itu peneliti ingin berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga saya terutama kepada Ayahanda Basri Sitepu dan Ibunda Roslitamawati yang dengan tulus selalu menjadi orang terdepan yang memberikan do'a , kasih sayang dan dukungan baik moril dan materi sehingga peneliti dapat melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang ini. Semoga Ayah dan Ibu selalu sehat dan senantiasa dalam lindungan Allah SWT. Untuk Ayah tersayang terimakasih sudah mau berjuang dan tidak mengenal lelah serta banting tulang membiayai peneliti dalam meyelesaikan pendidikan begitu juga dengan Ibu tercinta yang sudah membesarkan peneliti dengan mendorong dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana. Semoga Allah membalas dengan hal yang lebih besar lagi. Aamiin.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih juga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc Prof. Dr. Rudianto, M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Assoc. Prof. Dr. Puji Santoso, S.S.,M.SP selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat-nasihat yang memotivasi saya selama masa penulisan skripsi ini.

9. Bapak, Ibu Dosen dan Staff pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

10. Staff Biro dan Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

11. Pihak Komunitas Sineas Class dan Sineas Kopi yaitu Gestar Ritonga, Andre, Chesya, dan abangda Goam sebagai pengurus Komunitas Film Sumatera Utara, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian, bersedia menjadi narasumber dan banyak memberi saran dan ilmunya kepada peneliti.

12. Sahabat layaknya saudara ku Annisa Nur Rahmi Dalimunthe dan Wani Aprila Sitompul, yang sudah menemani masa kuliah penulis, saling mendukung, suka-duka bersama, banyak hal luar biasa yang kita lalui, berkembang bersama hingga ditahap kita bisa membentuk komunitas independen "SAMARA". Semoga kita bisa sukses dan selamat dunia akhirat.

13. Sahabat ku tercinta, Anestasya Sirait, S.Pd. , Wahyu Pratiwi Bukit, Ruth Annette, Cindy Ardira, Monica Siver, Olivia Primisa, Tabitha, terima kasih selalu ada disisi penulis, selalu membantu penulis, mendorong dan memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan S1 ini, selalu mendengarkan keluhan penulis, dan menghibur penulis. Kiranya semua kebaikan bisa menjadi keberkahan dan terbukanya pintu kesuksesan dikemudian hari.

14. UKM TEATER SISI UMSU yang sudah menjadi wadah bagi penulis dalam menggali wawasan, belajar menjadi manusia, memahami kehidupan, membentuk mental penulis untuk bisa maju, membuka pemahaman luas, terimakasih sudah

membuka relasi yang luas dan pengalaman yang sebelumnya belum pernah saya temui. Terima kasih untuk angkatan saya yang sudah sama sama berjuang, terima kasih buat kakak dan abang abang ku di Teater Sisi sudah memberi banyak pelajaran, semoga diberikan keberkahan dan kemudahan selalu.

15. UKM LPM TEROPONG UMSU khususnya angkatan 2205 yang sudah bersedia menjadi wadah bagi penulis dalam menggali wawasan seputar jurnalistik dan pemahaman luas, terimakasih sudah membuka relasi yang luas dan pemahaman yang sebelumnya belum pernah saya temui.

16. Dhea, Ecak, Ari, sudah menjadi teman baik penulis, seluruh teman kelas F saya yg tidak bisa sebut satu persatu, yang sudah mewarnai masa kuliah peneliti.

17. Teman teman yang tergabung dalam projek pertama SAMARA, walau kita intens hanya 1 bulan, terima kasih sudah mewarnai dan membantu penulis menciptakan sejarah di masa akhir perkuliahan peneliti.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan.

Medan, Agustus 2024

Hera Febriana Sitepu

NPM 2003110304

PERAN KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM MEMBANGUN KREATIVITAS PERFILMAN DI KOTA MEDAN

HERA FEBRIANA SITEPU
2003110304

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran komunitas Sineas Class dalam membangun kreativitas perfilman di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat penelitian serta menganalisa kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Pembahasannya dianalisis melalui hasil wawancara serta menggunakan interpretasi. Informan dalam penelitian ini berjumlah 2 orang pendiri Sineas Class, 1 orang pengamat film Sumatera Utara dan 1 orang sineas muda. Hasil penelitian menunjukkan peran komunitas dalam menyampaikan pesan/informasi kepada sineas muda cukup baik. Komunitas Sineas Class sangat berperan penting terhadap sineas muda, dimana film sebagai hiburan yang diberikan kepada masyarakat. Peran komunitas untuk menjaga kreativitas, sehingga komunitas itu menjaga semangat kreativitas, sebagai wadah informasi, komunitas berperan penting untuk perkembangan kreativitas. Selain bertujuan untuk membuat karya film, Sineas Class juga aktif membantu anak sekolah menengah kejurusan broadcasting dalam menyelesaikan tugas akhir sekolah untuk membuat film, memberi workshop dan ilmu perfilman lainnya. Sineas Class juga berfokus pada pengembangan dan promosi industri film di Medan, Sumatera Utara. Mereka sering mengadakan acara seperti pemutaran film, diskusi, dan workshop untuk mendukung para pembuat film lokal dan meningkatkan apresiasi terhadap seni perfilman.

Kata Kunci : Komunitas Sineas Class, Film, Kreativitas.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II URAIAN TEORITIS	7
2.1 Komunikasi	7
2.2 Komunikasi Massa	8
2.3 Komunikasi Kelompok	11
2.4 Film	13
2.5 Jenis-Jenis Film	15
2.6 Komunitas	18
2.7 Kreativitas	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis penelitian.....	21
3.2 Kerangka Konsep	22
3.3 Definisi Konsep.....	23
3.4 Kategorisasi	25
3.5 Informan dan Narasumber.....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil	27
4.2 Pembahasan	41
BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Aktivitas audio visual merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dapat mempengaruhi persepsi bahkan tingkah laku hingga budaya manusia dikarenakan audio visual dapat mempengaruhi dua indra manusia sekaligus (Hidayah et al., 2022). Film merupakan suatu karangan yang diciptakan manusia yang didasari oleh faktor-faktor lingkungan dan aspek kehidupan. Sebagai bentuk komunikasi massa, saat ini film tidak hanya dianggap sebagai hiburan saja akan tetapi merupakan proses komunikasi yang dapat dikatakan efektif, akan tetapi film juga dapat menimbulkan hal negatif jika salah digunakan (Ramadhani et al., 2023).

Medan pernah memproduksi beberapa film yang diproduksi pada tahun 70 an. Medan juga memiliki gedung studio yang disebut dengan studio Sunggal. Namun kini studio tersebut hilang menjadi bangunan lain. Pembangunan dan lahannya hasil penambahan harga karcis bioskop. Terbangkalai puluhan tahun, akhirnya lenyap dan lahannya bermasalah sampai tingkat kasasi. Melalui hari Film Nasional 30 Maret 2015, perlu rasanya kita melihat kegiatan perfilman di Sumatera Utara di waktu lalu. Barangkali hal ini bisa menjadi bahan masukan bagi pimpinan pemerintahan di Sumatera Utara sekarang dan masa yang datang. Begitu erat hubungan seniman dan budayawan di masa itu, sehingga dapat melaksanakan kegiatan yang tidak membebankan Anggaran Pendapatan dan

Belanja Daerah Sumatera Utara (APBD SUMUT), seperti membeli lahan 5 hektar dan membangun Studio Film yang kemudian terbengkalai dan lenyap.

Berkat kebersamaan antara orang film, Pemerintah Provinsi Sumatera Utara dan Pemerintah Kota Medan, tahun 1975 di Medan berhasil diselenggarakan Festival Film Indonesia (FFI). Untuk mendukung FFI, Sumatera Utara memproduksi tiga film bekerjasama dengan Pemerintah Provinsi Sumatera Utara, yaitu Film layar lebar Setulus Hatimu diproduksi Surya Indonesia Medan Film, Film Butet (Mandala Film Medan/Pemprov Sumut) dan Film Batas Impian (Sinar Film Medan/Pemprov Sumut).

Film Setulus Hatimu yang dibintangi Tanti Yoseva dan didukung beberapa wartawan Medan, Tanti Yoseva berhasil merebut gelar aktris terbaik Festival Film Indonesia 1975. Kegiatan perfilman di Sumatera Utara telah dimulai tahun 1953, Garuda Film Jakarta memproduksi Film Kabut Desember. Perusahaan Film Pesfin pimpinan Bakaruddin memproduksi Film Kuala Deli (1954), Radial Film memproduksi Peristiwa Di Danau Toba (1955). Rencong Film Corporation (Refic) membuat Film Turang (1956) menyusul diproduksi Film Piso Surit (1960) dan Baja Membara (1961).

Dalam tahun itu juga Radial Film memproduksi Film Zamrud Putri Hijau. Sementara Film Sungai Ular yang menggambarkan peristiwa sejarah ketika pasukan Republik dikepung Belanda, tapi dapat meloloskan diri walaupun banyak korban di Sungai Ular. Film ini dibuat Kodam I/BB ketika Panglimanya Manap Lubis, sedangkan leadingman-nya dalam film ini A.S. Rangkutiy (mantan Wali Kota Medan). Film ini disutradarai Yakop Harahap. Sementara itu film Nelayan

Dari Pantai Seberang diproduksi Gema Masa Film Jakarta, (1962) disutradarai H. AR Qamar. Antara tahun 1953 sampai dengan tahun 1983, Sumatera Utara telah memproduksi 22 film cerita untuk layar lebar.

Akan tetapi sejak tahun 1983 hingga tahun 2000an, perfilman di Sumatera Utara khususnya di kota Medan seakan mati suri. Akibat pergantian kepemimpinan pemerintahan di Sumatera Utara yang sama sekali tidak mendukung lagi penggiat film di Medan untuk berkarya. Alhasil pada saat itu penggiat film yang ada di Medan berkarya di stasiun Televisi Republik Indonesia, dan memproduksi sinetron yang dulunya bernama drama tv. Menanggapi akan hal ini sejak tahun 2000 an mulai bermunculan komunitas-komunitas film di kota Medan. Dengan tujuan untuk membangkitkan kembali perfilman di Medan. Hingga saat ini tercatat lebih dari 30 komunitas yang ada di Sumatera Utara, baik itu yang profesional ataupun amatir.

Saat ini Wali Kota Medan, Sumatera Utara, Bobby Nasution sudah mendorong industri film agar dapat tumbuh dan berkembang menghasilkan karya terbaik bagi masyarakat, khususnya di Kota Medan. Film Festival 2023 yang diselenggarakan di Taman Budaya Jalan Perintis Kemerdekaan pada Sabtu dan Minggu, 26-27 November 2023 menjadi bukti komitmen Pemko Medan, Dinas Pariwisata Kota Medan, dan Badan Perfilman Indonesia (BPI) untuk menghidupkan kembali gairah perfilman lokal. Wali kota juga menghimbau kepada para pelaku perfilman di Kota Medan agar mendaftarkan karya terbaik untuk mendapatkan hak cipta intelektual bertujuan agar karya itu tidak mudah diklaim.

Salah satu komunitas yang aktif di Medan yaitu Sineas Class. Komunitas yang menjadi wadah anak muda terutama sineas muda untuk berkembang, memberi pelajaran dan pelatihan. Sineas Class didirikan oleh 5 orang asal kota Medan yang bernama Gestar, Nanda, Tyan, Andre, Thalita, sejak tahun 2023 yang dimana mereka juga termasuk anggota komunitas Arshaka Film yang sekarang sudah menjadi Production House (PH). Sineas Class ini dibentuk karena di Medan tidak ada pendidikan khusus film diluar instansi sekolah pendidikan formal, sehingga terbentuk lah kelas ini untuk membangun kreativitas film di Kota Medan. Sineas Class membuka 8 jenis kelas yaitu kelas penyutradaraan, cinematography, tata suara, penulisan skenario, manajemen produksi, editing, artistik, dan acting yang terbuka untuk umum. Melihat ketertarikan dan antusias anak muda di Medan, Sineas Class memberi wadah untuk untuk belajar, dengan latihan pemahaman teori dan praktek lapangan agar merangsang kreativitas sehingga anak muda di Medan dapat menyalurkan bakat di perfilman.

Film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif profesional di bidangnya. Orang – orang yang terlibat langsung dalam suatu proses produksi film, masing – masing Film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif profesional di bidangnya. Orang- orang yang terlibat langsung dalam suatu proses produksi film, masing- masing.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

“Bagaimana Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas Perfilman Di Kota Medan?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran komunitas Sineas Class dalam membangun kreativitas perfilman di Kota Medan.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah uraian-uraian yang bersifat teoritis tentang komunikasi, khususnya tentang Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas Perfilman Di Kota Medan.
- b. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pihak dalam membuat kebijakan, khususnya tentang Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas Perfilman Di Kota Medan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dengan standar penulisan ilmiah, dalam penyusunan skripsi dan proposal skripsi, penulis membagi sistematika penulisan sesuai dengan pedoman skripsi yang berlaku di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari beberapa sub bab dengan uraian masing-masing dengan substansi sebagai berikut : Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada bab ini pula dimungkinkan mengajukan lebih dari satu teori atau data sekunder/tersier untuk membahas permasalahan yang menjadi topik skripsi, sepanjang teori-teori sekunder.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mengungkapkan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan setelah penulis atau peneliti melakukan riset penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan Simpulan dan Saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih untuk mendapatkan informasi (Kustiawan et al., 2021). Komunikasi adalah suatu proses interaksi antara sesama makhluk tuhan baik dengan menggunakan simbol-simbol, sinyal-sinyal, maupun perilaku dan tindakan. Pengertian komunikasi ini paling tidak melibatkan dua orang atau lebih dengan menggunakan cara-cara berkomunikasi yang biasa dilakukan oleh seseorang seperti melalui lisan, tulisan maupun sinyal-sinyal non verbal (Zamzami, 2021). Komunikasi merupakan aktifitas manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam kehidupan organisasi, namun dalam kehidupan manusia secara umum. Komunikasi merupakan hal yang esensial dalam kehidupan kita (Pohan & Fitria, 2021). Dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari terdapat etika yang harus kita pahami untuk terjalinnya komunikasi yang harmonis. Seperti yang telah kita bahas sebelumnya bahwa etika adalah nilai atau norma yang merupakan hasil dari kesepakatan manusia yang dijadikan pandangan dan pedoman dalam bertingkah laku, maka dari itu etika komunikasi adalah hal yang penting untuk dipahami dan diketahui didalam menjalani kehidupan kita sebagai makhluk bersosial (Sari, 2020).

Komunikasi merupakan serangkaian proses untuk mendapatkan informasi mengenai faktor lingkungan serta psikologis yang dapat menghambat atau menunjang sikap seseorang. Psikologi komunikasi juga bisa diartikan sebagai proses untuk menunjukkan lebih jauh tentang karakter seseorang tanpa mengabaikan ataupun melupakan aspek kejiwaan seorang komunikan (Kustiawan, Khaira, et al., 2022). Dalam sejarah perkembangannya komunikasi memang dibesarkan oleh para pakar psikologi. Menurut George A. Miller mengatakan psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental dan perilaku dalam komunikasi (Anisah et al., 2022). Komunikasi dikatakan mempunyai tujuan mengubah sikap, pendapat, perilaku atau masyarakat ketika pesan yang disampaikan diorientasikan untuk hal tersebut, tujuan komunikasi tersebut bisa dicapai manakala tindakan komunikasi yang dilakukan komunikator melalui pesan-pesan yang disampaikannya dengan formulasi pesan yang sesuai kerangka referensi dan bidang pengalaman komunikan atau khalayak (Mucharam, 2022). Untuk menciptakan sebuah komunikasi yang efektif, maka sebuah proses komunikasi harus mengandung unsur-unsur komunikasi. Unsur-unsur komunikasi setidaknya harus terdiri dari enam hal, yaitu; sumber, komunikator, pesan, channel, komunikasi itu sendiri, dan efek (Razali & Kom, 2020).

2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah suatu proses melalui mana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarluaskan pesan-pesan secara

luas dan terus-menerus menciptakan makna-makna serta diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam melalui berbagai cara (Kustiawan, Siregar, Nabila, et al., 2022). Komunikasi massa adalah suatu komunikasi yang dilakukan antara seseorang dengan seorang lainnya atau lebih melalui media massa. Baik itu media cetak maupun media digital (Kustiawan, Siregar, Alwiyah, et al., 2022). Komunikasi massa merupakan salah satu model komunikasi yang memberikan dampak atau efek yang sangat luas, karena sasaran atau tujuan dari komunikasi massa adalah masyarakat (Risaldo & Muhammad, 2021). Semua informasi yang dikomunikasikan kepada khalayak luas dengan menggunakan media disebut komunikasi massa, dan dalam bahasa Inggris disebut mass media atau media massa. Media massa disebut sebagai karakter massa yang khusus atau milik media (Hayat et al., 2021). Peran media adalah membentuk opini dan menghadirkan versi tertentu sebagai realitas. Media juga memainkan peran penting dalam menyusun perspektif audiens tentang isu-isu yang terjadi di seluruh dunia. Untuk hal ini, media diyakini dan diharapkan dapat memberikan gambaran yang adil atas segala persoalan yang terjadi baik di tingkat lokal maupun internasional (Santoso, 2022).

Pengaruh media massa terhadap individu dapat melalui jalur satu tahap (one step follow) dan jalur dua tahap. Pengaruh komunikasi melalui satu tahap (one step follow) dimana komunikasi massa dapat mempengaruhi individu secara langsung tanpa melalui pemuka pendapat atau opinion leader. Sedangkan komunikasi melalui dua tahap (Two step Flow) adalah dimana media massa mempengaruhi individu melalui open leader atau pemuka pendapat (Tambunan,

2018). Media massa memiliki kemampuan untuk menjadi alat kekuasaan yang efektif. Karena sebarannya yang luas, media mampu menyampaikan pesan-pesan yang bertujuan untuk mempengaruhi massa (Laksono, 2019). Media massa dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, terutama setelah kehadiran media baru, salah satunya adalah media sosial. Media social menjadi sumber informasi yang digemari oleh masyarakat. Masyarakat dapat mencari dan mengetahui informasi yang sedang banyak dibicarakan oleh khalayak. Media social sangat mempengaruhi masyarakat dalam menanggapi suatu informasi. Informasi yang beredar dapat menimbulkan sebuah pro dan kontra di masyarakat (Mustofa et al., 2022). Kompetensi dalam memberikan kesadaran mengenai konten dan dampak yang ada pada media, serta menjadi kontrol bagi seseorang dalam menggunakan media disebut dengan literasi media (Hidayat & Lubis, 2021).

Fungsi dari aktivitas komunikasi massa disini dibagi menjadi dua aspek dari fungsi aktivitasnya, yaitu fungsi Nyata yakni fungsi yang memang diinginkan dan fungsi tidak nyata (tersembunyi), ialah fungsi yang tidak diinginkan (Anggreswari & Isnaeni, 2020). Komunikasi massa memiliki fungsi tersendiri. Beberapa ahli mengemukakan beberapa fungsi komunikasi massa dan beberapa diantaranya memiliki kesamaan dan perbedaan. Fungsi komunikasi massa antara lain; surveillance (pengawasan), Linkage (keterkaitan), Interpretations (penafsiran),entertainment (hiburan), dan transmissions of Values (penyebaran nilai) (Mustofa, 2022).

2.3 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok terdiri dari dua kata komunikasi dan kelompok, komunikasi dalam bahasa Inggris Communication berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama, yakni maksudnya menyamakan suatu makna. Sedangkan kelompok, kelompok dapat dipandang dari segi persepsi, motivasi, dan tujuan, interdependensi, dan juga dari segi interaksi. Berarti komunikasi kelompok adalah menyamakan suatu makna didalam suatu kelompok (Tutiasri, 2016). Komunikasi kelompok merupakan komunikasi insani yang meliputi beberapa orang. Efektifitas dari komunikasi kelompok tergantung dari kesadaran peran moral yang tinggi, meskipun sistem terpusat lebih efisien. Dan fungsi-fungsi kepemimpinan lebih dianjurkan dari pada analisis sistem kepemimpinan. Cara membuat kelompok yang efektif yaitu dengan penggunaan agenda yang paling menghemat waktu dan sumber daya masing-masing (Mukarom, 2020).

Salah satu komponen penting dalam membangun sebuah kelompok yang baik adalah adanya komunikasi yang efektif dalam kelompok tersebut. Komunikasi dapat memperkuat ataupun memperlemah bahkan menghancurkan suatu kelompok. Komunikasi yang efektif dapat membangun kekuatan kelompok, sedangkan komunikasi yang buruk dapat menghancurkannya (Harilama et al., 2020). Komunikasi kelompok menjadi kunci dalam menjaga kerja sama dan koordinasi di antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini melibatkan berbagi informasi, pendapat, dan strategi, serta memfasilitasi pengambilan keputusan kolektif (Tajibu & Halik, 2022).

Komunikasi kelompok (group communication) termasuk komunikasi tatap muka karena komunikator dan komunikan berada dalam situasi saling berhadapan dan saling melihat (Kelas et al., 2023). Komunikasi kelompok didefinisikan sebagai komunikasi di mana anggota kelompok dapat melihat, mendengar, dan menerima masukan secara verbal dan nonverbal dari satu sama lain (Putranto, 2022). Dalam komunikasi kelompok juga setiap anggota harus dapat melihat dan mendengar anggota lainnya dan harus dapat mengukur umpan balik secara verbal maupun non verbal dari setiap anggotanya (Akbar & Fitriawati, 2022). Dalam situasi kelompok, anggota tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga pengirim yang aktif, menciptakan alur komunikasi dua arah yang memperkaya interaksi (Tajibu & Halik, 2022).

Prinsip dari komunikasi kelompok dengan prinsip komunikasi interpersonal hampir mirip, yakni pesan yang disampaikan kepada individu yang lainnya dibalas juga dengan suatu pesan yang telah diinterpretasikan oleh si penerima sebelum disampaikan kembali sebagai balasan pesan. Perbedaan pada komunikasi interpersonal dengan komunikasi kelompok terletak pada tujuan dan keterikatan yang ingin dicapai. Di dalam komunikasi interpersonal tujuan dari individu yang ingin dicapai, sedangkan di dalam kelompok adalah tujuan kelompok yang hendak dicapai (Setiaji & Hermawati, 2021).

komunikasi kelompok merupakan suatu hal penting dalam bersosial seperti dalam kegiatan suatu kelompok atau komunitas yang kemudian berfungsi sebagai alat penghubung antar setiap anggota dalam kelompok tersebut. Kelompok sosial adalah sebuah naluri manusia sejak ia dilahirkan, naluri ini

selalu mendorongnya untuk menghubungkan hidupnya dengan anggota lain di dalam kelompoknya (Shabana et al., 2020).

2.4 Film

Secara harfiah film adalah cinematographie. Cinematographie berasal dari kaya cinema yang memiliki arti gerak. Tho atau phytos yang memiliki arti cahaya. Oleh karena itu, film juga dapat diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya (Alfathoni & Manesah, 2020). Film merupakan media komunikasi massa sebagai sarana untuk mencerdaskan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Manalu & Warsana, 2021). Film secara utuh dibangun oleh dua unsur yang saling berkesinambungan yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebutlah yang menentukan film itu dipandang buruk (kurang memadai) atau baik bagi para penonton. Penonton yang kurang memahami maksud dan tujuan sebuah film akan menganggap film tersebut tidak bagus. Meskipun demikian, film adalah salah satu media massa yang sangat populer dan modern, film juga merupakan pernyataan budaya yang didalamnya adanya komunikasi yang akan disampaikan bagi si pembuat film kepada penontonnya di seluruh dunia (Wahyuni & Sya'dian, 2020).

Film merupakan suatu karangan yang diciptakan manusia yang didasari oleh faktor-faktor lingkungan dan aspek kehidupan. Sebagai bentuk komunikasi

massa, saat ini film tidak hanya dianggap sebagai hiburan saja akan tetapi merupakan proses komunikasi yang dapat dikatakan efektif, akan tetapi film juga dapat menimbulkan hal negatif jika salah digunakan (Ramadhani et al., 2023). Membaca Film ada tiga pendekatan utama dalam sosiologi. Pertama, fungsional-struktural yang berasumsi bahwa masyarakat merupakan sebuah sistem yang terdiri dari bagian-bagian yang relatif stabil. Kedua, konflik sosial yang mengasumsikan bahwa masyarakat merupakan sebuah sistem ketidakadilan sosial yang berbasis pada kelas, gender, dan ras. Ketiga, interaksionisme simbolik yang berasumsi bahwa masyarakat merupakan sebuah proses yang terus berlangsung dan orang-orang berinteraksi dalam setting yang tidak terhingga dengan menggunakan komunikasi-komunikasi simbolik (Kevinia et al., 2022).

Film ialah suatu campuran antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna, serta suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh sesuatu cerita yang memiliki pesan yang ingin diinformasikan oleh sutradara kepada khalayak film (Mustofa, 2022). Film terbentuk apabila terdapat suatu cerita yang memiliki suatu pesan untuk diperlihatkan kepada khalayak atau penonton. Film mengantarkan pesannya melalui gambar yang bergerak, warna dan suara. Sebab film mencakup seluruhnya hingga penonton mudah memahami apa isi dari film tersebut (Kevinia et al., 2022). Film juga memiliki fungsi sebagai media edukasi dan pendidikan bagi penikmatnya. Film merupakan sebuah pengantar dalam memberikan edukasi dan informasi kepada publik yang dapat dengan mudah ditelaah atau dipahami. Informasi yang dipresentasikan pun diharapkan menjadi ilmu pengetahuan dan

wwawasan serta media pembelajaran baru untuk publik agar dapat memahami pesan yang disampaikan (Ramadhani et al., 2023).

Dalam Undang- undang Nomor. 8 Tahun 1992 tentang perfilman, film didefinisikan selaku karya cipta seni serta budaya yang ialah media komunikasi massa pandang- dengar yang terbuat bersumber pada asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, serta/ ataupun bahan hasil temuan teknologi yang lain dalam seluruh wujud, tipe, serta dimensi lewat proses kimiawi, proses elektronik, ataupun proses yang lain, dengan ataupun tanpa suara, yang bisa dipertunjukkan serta/ ataupun disiarkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, serta/ ataupun yang lain (Andrianto & Ismail, 2022).

Film juga merupakan sarana penyampaian pesan yang dikemas secara menarik dan mampu membuat masyarakat lebih peka terhadap suatu pesan yang ada didalamnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempegaruhi perkembangan film terutama di Indonesia dan perkembangan film di Indonesia semakin mengalami kemajuan yang positif, terutama dalam film karya anak bangsa ini sendiri, dimana film-film yang dibuat semakin berbobot dan banyak menarik perhatian masyarakat (Ramadhanti et al., 2021).

2.5 Jenis-jenis film

Ada beberapa jenis film yang beredar dipasaran dengan berbagai kriteria serta aturan masing-masing. Beberapa jenis film tersebut masing- masing mempunyai tujuan dan fungsi sendiri-sendiri diantaranya :

- **Film Dokumenter (Documentary Films)** Film dokumenter menyajikan realitas melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, bahwa film dokumenter tak lepas dari tujuan dan fungsinya sebagai film yang menyebarkan informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu (Faujiah et al., 2022).
- **Film Cerita Pendek (Short Films)** Film pendek ialah salah satu bentuk film paling simple dan paling kompleks. Di awal perkembangannya film pendek sempat dipopulerkan oleh comedian Charlie Chaplin. Secara teknis film pendek merupakan film yang memiliki durasi dibawah 50 menit. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif (Caniago & Hero, 2022).
- **Film Cerita Panjang (FeatureLength Films)** Film cerita panjang merupakan film yang diputar di gedung bioskop, film ini merupakan film konsumsi masyarakat yang berfungsi sebagai hiburan atau tontonan umum. Film-film jenis ini mempunyai durasi 60 menit ke atas, umumnya berdurasi sekitar 100-120 menit. Film-film produksi Amerika merupakan jenis film ini. Bahkan film-film tertentu atau film kolosal durasinya biasanya mencapai lebih kurang 180 menit seperti film produksi India yang kaya dengan nyayiannya (Faujiah et al., 2022).

- Film Profile Perusahaan (Corporate Profile) Film jenis ini diproduksi untuk keperluan tertentu misalnya mem- perkenalkan suatu perusahaan tertentu untuk disebar luaskan ke publik. Company Profile sendiri berisi informasi seputar perusahaan, mulai dari sejarah, visi dan misi, produk jangkauan atau tempat (Dewi et al., 2022).
- Film Iklan Televisi (TV Commercial) Film jenis ini diproduksi dengan fungsi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang suatu produk (Iklan Produk) maupun layanan masyarakat (Iklan Layanan Masyarakat). Iklan produk biasanya menampilkan suatu produk yang diiklankan secara eksplisit, artinya ada stimulus audio visual yang menjelaskan dari produk tersebut secara langsung. Sedangkan iklan layanan masyarakat, menginformasikan kepedulian produsen terhadap kejadian fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan, sehingga tampilan produk tersirat secara implisit (Faujiah et al., 2022).
- Film Program Televisi (TV Programme) Film jenis ini merupakan konsumsi acara program televisi dan biasanya diproduksi oleh stasiun televisi sendiri atau kerjasama dengan PH. Secara umum program televisi dibagi menjadi dua jenis yaitu film cerita dan film non cerita. Jenis cerita terbagi menjadi cerita fiksi dan cerita non fiksi. Kelompok cerita fiksi memproduksi film serial (sinetron dan FTV) sedangkan kelompok cerita non fiksi memproduksi film dokumenter, pendidikan, profile, Quiz dan seje- nisnya serta berita (Hermansyah, 2022).

Film. Video Clip (Music Video) Film Video Clip merupakan jenis film yang digunakan oleh para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Jenis ini biasanya durasinya singkat berdasarkan panjang lagunya (Maulana et al., 2024).

2.6 Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. Komunitas adalah kelompok organism (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi didalam daerah tertentu; masyarakat; paguyuban. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Fazrin, 2018). Diskursus komunitas selalu dimulai dengan realitas bahwa ada sekumpulan orang yang tinggal atau berinteraksi satu sama lain di dalam suatu area tertentu. Mereka biasanya berkumpul karena preferensi yang sama, baik dalam hal prinsip maupun praktis (Apriano, 2024). Prinsip dari komunikasi kelompok dengan prinsip komunikasi interpersonal hampir mirip, yakni pesan yang disampaikan kepada individu yang lainnya dibalas juga dengan suatu pesan yang telah diinterpretasikan oleh si penerima sebelum disampaikan kembali sebagai balasan pesan. Perbedaan pada komunikasi interpersonal dengan komunikasi kelompok terletak pada tujuan dan keterikatan yang ingin dicapai. Di dalam komunikasi interpersonal tujuan dari individu yang ingin dicapai, sedangkan di dalam kelompok adalah tujuan kelompok yang hendak dicapai (Rahmani et al., 2020).

Perasaan komunitas (sense of community) memerlukan sentimen saling memiliki satu sama lain, keanggotaan komunitas di berbagai organisasi, dan 'janji' komunitas untuk warga negara yang proaktif. Perasaan tersebut juga menyiratkan saling ketergantungan antara individu dan komunitas; integrasi dan pemenuhan kebutuhan masyarakat, koneksi-hubungan dan emosi. Perasaan ini membangkitkan ego psikologis, tekad individu untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam kehidupan komunitasnya (Ulum & Anggainsi, 2020).

2.7 Kreativitas

Kreativitas merupakan kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berpikir produktif berdasarkan kepuasan pribadi dan kepuasan lainnya. Kreativitas juga merupakan hasil dari motivasi-intrinsik seseorang, pengetahuan, dan kapabilitas pada kemampuan tertentu. Terdapat beberapa cara dalam mengembangkan kemampuan kreatif, misalnya kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui intruksi secara langsung. Teknik pembelajaran antara berfikir konvergen dan divergen sangat penting untuk merangsang berpikir kreatif dan lebih banyak tantangan untuk siswa yang kreatif (Bantali, 2022). Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan. Kreativitas setiap individu dapat dilihat dari segi bagaimana ia membuat sesuatu yang terpikirkan karena ia melihat suatu objek yang telah ada kemudian ia inovasikan kepada bentuk yang baru (Mastanora, 2020).

Empat tahapan proses kreatif yaitu ;

1. Persiapan (Preparation) Pada tahap ini, individu mulai mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan.
2. Inkubasi (incubation) Pada tahap ini individu seolah melepaskan masalah yang dihadapinya dan tidak menghadapinya secara sadar, melainkan secara tidak sadar.
3. Iluminasi (illumination) Pada tahap ini timbul proses-proses psikologi sehingga memunculkan inspirasi dan gagasan-gagasan baru.
4. Verifikasi (verification) Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas. Pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Imajinasi harus diikuti dengan pengujian terhadap realitas (Al-Munawar & Rupaída, 2020).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

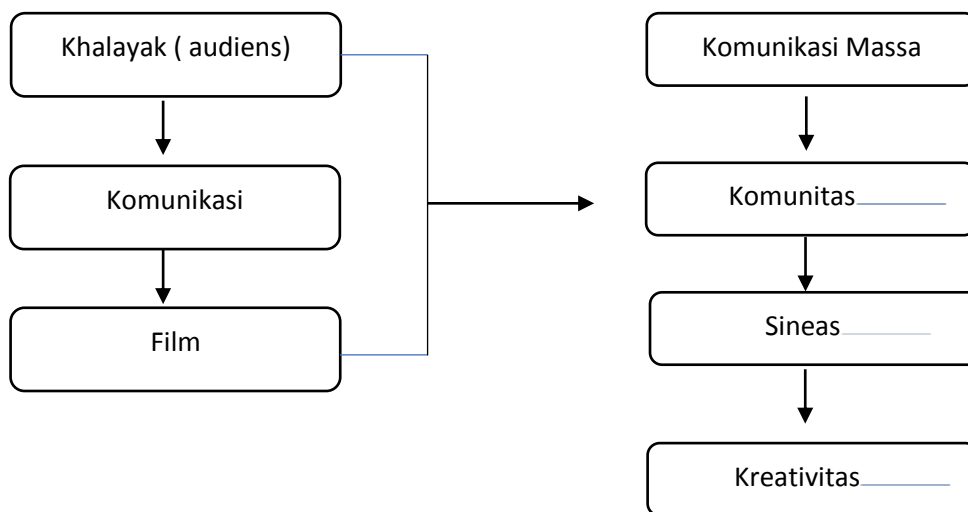
Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk menyelesaikan skripsi ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian yang berdasarkan pada pengolahan data yang sifatnya deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variable yang diteliti dengan cara melakukan wawancara langsung (Hanyfah et al., 2022).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2015).

Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat dalam situasi dan setting fenomenanya yang diteliti. Peneliti diharapkan selalu memusatkan perhatian pada kenyataan atau kejadian dalam konteks yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif peneliti melaksanakan kegiatan penelitian secara objektif terhadap kenyataan subjektif yang diteliti. Dalam hal ini subjektifitas berlaku terhadap kenyataan yang

diteliti, dalam arti kenyataan tersebut dilihat dari sudut mereka yang diteliti (Adlini et al., 2022).

3.2 Kerangka Konsep



konsep adalah generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama. Dalam kenyataannya konsep mempunyai tingkat generalisasi tertentu. . Kerangka konseptual dimaksudkan untuk menjelaskan makna dari kata-kata yang ada dalam kajian teori yang masih abstrak pengertiannya atau yang dapat menimbulkan pengertian-pengertian lain (Wahyudi, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, maka konsep yang akan dijelaskan dalam penelitian ini, yaitu:

“ Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreatifitas Perfilman di Kota Medan”

3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep adalah penjabaran lebih lanjut mengenai kerangka konsep.

Adapun yang menjadi definisi konsep adalah :

a. Khalayak

Khalayak secara sederhana pada awalnya merupakan konsep dari sekumpulan orang yang menerima pesan dari media massa. Konsep ini kemudian berkembang seiring dengan perkembangan teknologi media dan juga karglter dasar dari khalayak itu sendiri, Munculnya khalayak baru menandákan bahwa ada proses interaksi antara penerima pesan dan produsen pesan bahkan kehadiran internet memberikan ruang yang cukup besar kepada khalayak untuk mengambil bagian dari proses produksi pesan (Nasrullah, 2019).

b. Komunikasi

Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih untuk mendapatkan informasi (Kustiawan et al., 2021).

c. Film

Film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistic bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan ide cerita yang dimilikinya (Fakhrurozi & Adrian, 2020).

d. Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah suatu proses melalui mana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan terus-menerus menciptakan makna-makna serta diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam melalui berbagai cara (Kustiawan, Siregar, Nabila, et al., 2022).

e. Komunitas

Komunitas, masyarakat, atau perguyuban (paguyuban) adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, dan pada umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko, kegemaran dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Ulum & Anggaini, 2020).

f. Sineas

Sineas adalah istilah umum yang merujuk kepada seseorang yang memiliki keahlian tentang cara dan teknik pembuatan film (Afifah Ridwan et al., 2021).

g. Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Pengertian kreativitas lainnya ialah daya cipta, kreativitas bisa juga dikatakan sebagai seseorang yang menggunakan daya imajinasinya dan sejumlah kemungkinan yang kemudian diperoleh karena interaksi dengan ide ataupun gagasan, orang lain, dan lingkungan (Sunarto, 2018).

3.4 Kategorisasi

Kategorisasi diartikan sebagai salah satu tumpukan dan seperangkat yang disusun atau dasar fikir, intuisi, dan kriteria tertentu (Sutopo, 2021). Kategorisasi penelitian ini merupakan turunan variabel Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas di Kota Medan.

Tabel I. Kategorisasi Penelitian

Konsep Teoritis	Konsep Operasional
<ul style="list-style-type: none">- Komunikasi Massa- Kreativitas- Komunitas Sineas Class	<ul style="list-style-type: none">- Pola Komunikasi- Audiens (khayalak)- Produksi Film

3.5 Informan dan Narasumber

Subjek penelitian memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat daqta untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Dalam sebuah penelitian, penelitian itulah data tentang variabel yang akan diamati peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian itu adalah individu yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Sujana, 2021).

Penelitian ini mengkhususkan pada beberapa karakteristik informan/narasumbernya, yakni yang menjadi subjek dalam penelitian adalah:

1. Pendiri Komunitas Sineas Class yaitu 2 orang
2. Pengamat perfilman Sumatera Utara yaitu 1 orang
3. Sineas muda kota Medan yaitu 1 orang

Jadi, narasumber penelitian berjumlah 4 orang

3.6 Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi Partisipatif, dilakukan apabila peneliti ikut terlibat secara langsung, sehingga menjadi bagian dari kelompok yang diteliti (Auliya et al., 2020).
- b. Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail (Aspan, 2022)
- c. Dokumentasi berupa dokumen-dokumen seperti buku, majalah, jurnal, artikel, notulen, laporan, catatan, video, foto, gambar, dan lain-lain baik cetak maupun digital (Sugiyono, 2019).

3.7 Teknik Analisis Data

Adapun dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yaitu agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Hubungan antar semantis sangat penting karena dalam analisis kualitatif, peneliti tidak menggunakan angka-angka seperti pada analisis kuantitatif. Prinsip pokok teknik analisis data kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna (Haryono, 2023).

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Medan, Sumatera Utara.

Mulai Maret 2024 sampai dengan Agustus 2024.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Perkembangan film di Medan, salah satu kota besar di Indonesia, memiliki sejarah yang kaya dan beragam. Berikut adalah rangkuman perkembangan film di Medan dari masa ke masa :

1. Awal Mula Perfilman di Medan (1920-an - 1950-an)

- **Bioskop Pertama:** Pada awal abad ke-20, Medan mulai mengenal film melalui bioskop. Salah satu bioskop pertama di Medan adalah *Oranje Bioscoop*, yang kemudian menjadi *Capitol Theater*. Bioskop ini menjadi tempat masyarakat Medan menonton film-film bisu, yang seringkali diiringi musik live.
- **Pengaruh Kolonial:** Film-film yang diputar di Medan pada masa itu sebagian besar adalah film-film impor dari Eropa dan Amerika, mengingat pengaruh kolonial Belanda.

2. Era Keemasan Bioskop (1960-an - 1980-an)

- **Pertumbuhan Bioskop:** Pada era ini, Medan melihat pertumbuhan jumlah bioskop yang signifikan. Beberapa bioskop terkenal seperti *Bioskop Ria* dan *Bioskop Royal* menjadi tempat hiburan utama bagi warga Medan.
- **Film Nasional:** Selain film impor, film-film nasional mulai mendapatkan tempat di hati masyarakat Medan. Film-film dari Jakarta dan daerah lain di

Indonesia sering diputar, dan bioskop-bioskop di Medan menjadi saksi popularitas film nasional pada era tersebut.

- **Pengaruh Televisi:** Pada akhir 1970-an dan awal 1980-an, munculnya televisi mulai mempengaruhi jumlah penonton bioskop, meskipun bioskop masih tetap menjadi pilihan utama hiburan.

3. Masa Krisis dan Kemunduran (1990-an)

- **Krisis Moneter 1997:** Krisis ekonomi yang melanda Indonesia pada 1997 mempengaruhi banyak sektor, termasuk industri film dan bioskop di Medan. Banyak bioskop yang terpaksa tutup karena sepi penonton dan biaya operasional yang meningkat.
- **Munculnya VCD dan DVD:** Dengan munculnya teknologi VCD dan DVD, banyak orang lebih memilih menonton film di rumah daripada di bioskop, yang semakin memperburuk situasi bioskop di Medan.

4. Kebangkitan Kembali (2000-an - Sekarang)

- **Munculnya Bioskop Modern:** Memasuki abad ke-21, Medan mulai melihat kebangkitan kembali industri bioskop dengan hadirnya bioskop-bioskop modern seperti *Cinemaxx* (sekarang *Cinapolis*), *XXI*, dan *CGV*. Bioskop-bioskop ini menawarkan pengalaman menonton yang lebih nyaman dengan teknologi canggih.
- **Film Lokal dan Festival:** Selain film-film internasional, film-film lokal dari Medan dan Sumatera Utara mulai mendapatkan perhatian. Beberapa

sineas muda dari Medan berusaha untuk membangkitkan kembali perfilman lokal dengan memproduksi film-film independen. Selain itu, beberapa festival film lokal juga mulai diadakan untuk mengapresiasi karya-karya sineas Medan.

- **Pengaruh Media Sosial:** Di era digital, promosi dan distribusi film di Medan banyak dilakukan melalui media sosial. Ini memudahkan sineas lokal untuk menampilkan karya mereka kepada audiens yang lebih luas tanpa tergantung pada sistem distribusi konvensional.

5. Tantangan dan Peluang

- **Tantangan:** Meskipun ada kebangkitan, tantangan tetap ada, seperti persaingan dengan platform streaming, pendanaan produksi, dan apresiasi masyarakat terhadap film lokal.
- **Peluang:** Medan memiliki potensi besar dalam industri film dengan keberagaman budayanya, lokasi yang menarik untuk syuting, dan semakin banyaknya sineas muda yang kreatif. Dukungan dari pemerintah daerah dan komunitas film juga menjadi kunci untuk perkembangan lebih lanjut.

Perkembangan film di Medan menunjukkan dinamika yang kaya, dari masa kejayaan bioskop hingga era modern yang didominasi oleh teknologi digital. Meskipun ada banyak tantangan, peluang untuk kemajuan industri film di Medan tetap terbuka lebar.

Sejarah Film

Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903 (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975: 246). Tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik. Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film feature, lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai Hollywood. Periode ini juga disebut sebagai the age of Griffith karena David Wark Griffithlah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik (Ratmanto, 2018).

Perfilman di Indonesia

Dari catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David.

Pada tahun 1927/1928 Krueger Corporation memproduksi film Eulis Atjih, dan sampai tahun 1930, masyarakat disugahi film Lutung Kasarung, Si Conat dan Pareh. Film-film tersebut merupakan film bisu dan diusahakan oleh orang-orang Belanda dan Cina. Film bicara yang pertama berjudul Terang Bulan yang dibintangi oleh Roekiah dan R. Mochtar berdasarkan naskah seorang penulis Indonesia Saerun.

Pada saat perang Asia Timur Raya di penghujung tahun 1941, perusahaan perfilman yang diusahakan oleh orang Belanda dan Cina itu berpindah tangan kepada pemerintah Jepang, diantaranya adalah NV. Multi Film yang diubah namanya menjadi Nippon Eiga Sha, yang selanjutnya memproduksi film feature dan film dokumenter. Jepang telah memanfaatkan film untuk media informasi dan propaganda. Namun, tatkala bangsa Indonesia sudah memproklamasikan kemerdekaannya, maka pada tanggal 6 Oktober 1945 Nippon eiga Sha diserahkan secara resmi kepada Pemerintah Republik Indonesia. Serah terima dilakukan oleh Ishimoto dari pihak Pemerintah Militer Jepang kepada R.M. Soetarto yang mewakili Pemerintah Republik Indonesia. Sejak tanggal 6 Oktober 1945 lahirlah Berita Film Indonesia atau BFI. Bersamaan dengan pindahnya Pemerintah Republik Indonesia dari Yogyakarta, Berita Film Indonesia pun pindah dan bergabung dengan Perusahaan Film Negara yang pada akhirnya berganti nama menjadi Perusahaan Film Nasional.

Industri film nasional kini bangkit kembali setelah kejatuhan pada tahun 1990-an. Restrukturisasi industri film nasional dimulai dari film Petualangan Sherina dan diikuti oleh Ada Apa Dengan Cinta yang meraih 2,7 juta penonton.

Filmfilm non-komersial juga muncul seperti Daun di Atas Bantal, Pasir Berbisik, dan lainnya. Antusiasme film-film indie muncul dan melahirkan para sineas dari luar Pulau Jawa, terutama dari Sumatera Utara (Sumut). Sineas Sumut lahir dan terpacu untuk membuat film indie mereka sendiri. Padahal, itu juga menjadi perhatian bagi para pembuat film ini tentang bagaimana mereka dapat menembus pasar industri film nasional. Kekhawatiran ini menjadi menarik untuk diketahui mengapa mereka ragu-ragu untuk mempromosikan film mereka ke arena nasional. Penelitian ini difokuskan pada perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara tentang bagaimana mereka melihat industri film nasional. Penelitian ini dilakukan di kota Medan dan Berastagi, Sumatera Utara, di mana sebagian besar sineas yang menjadi anggota Komunitas Film Sumatera Utara aktif melakukan proyek film. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembuat film yang tergabung dalam komunitas film di Sumatera Utara memandang industri film nasional. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan metode deskriptif-kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, studi dokumentasi dan observasi. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini dibagi menjadi empat kategori, yakni: 1) Jakarta-sentris; 2) Kemitraan dengan rumah-rumah produksi besar; 3) Konten film harus lebih bernuansa Indonesia; dan 4) Aturan penyiaran belum diterapkan dengan baik (Permana et al., 2019).

Pengamatan pada pelaksanaan di lapangan yang dirangkum dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa narasumber yaitu berjumlah (4) orang, terdiri dari dua (2) pendiri Sineas Class, satu (1) pengamat perfilman Sumatera

Utara dan satu (1) sineas muda kota Medan. Penelitian ini dimulai dengan menemui informan Gestar Ritonga dan informan Andre Syahputra sebagai narasumber dan pendiri Sineas Class untuk meminta izin dalam melakukan penelitian di Sineas Class. Setelah mendapatkan izin penelitian di Sineas Class, peneliti kemudian menyampaikan karakteristik subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai informan penelitian. Setelah peneliti menemukan subjek penelitian yang sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan, selanjutnya peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada informan-informan yang telah ditetapkan berdasarkan kepada pedoman wawancara yang telah disusun. Berikut adalah data informan dan hasil wawancara:

1. Nama : Gestar Ritonga
Usia : 32 Tahun
Pekerjaan : Sutradara
Status : Pendiri Sineas Class dan Arshaka Films

Sutradara adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai dengan manuskrip, pembuat film juga digunakan untuk merujuk pada produser film. Manuskrip skenario digunakan untuk mengontrol aspek-aspek seni dan drama. Pada masa yang sama, sutradara mengawal petugas atau pekerja teknik dan pemeran untuk memenuhi wawasan pengarahannya. Seorang sutradara juga berperan dalam membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreatifitas yang dimilikinya.

Dalam wawancara yang dilakukan terhadap seseorang yang sudah menggeluti dunia perfilman yaitu informan Gestar Ritonga yang menyelesaikan

sarjananya dalam bidang Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Informan Gestar terjun dalam dunia film sejak tahun 2010, bermula dari mengikuti sang teman yang bekerja menjadi crew film di Jakarta dan melihat bahwa pekerjaannya seru dan asik sehingga informan Gestar Ritonga tertarik untuk ikut terjun ke dunia film.

"Saya membentuk komunitas ini untuk meningkatkan ekosistem perfilman di kota Medan, walaupun di Medan ini banyak komunitas film tapi belum konsisten dalam produksi, jadi saya bentuk komunitas ini agar teman-teman yang hobi di dunia film ada wadah untuk belajar dan berkarya. Saya juga membuat nama komunitas ini Sineas Class karena yang pertama selain dari penyebutan yg mudah juga karena arti sineas adalah orang-orang yg berkecimpung di dunia perfilman, untuk kata class nya itu arti dari pembelajaran, jadi arti komunitas ini yaitu orang yg belajar untuk menjadi seorang pekerja film". (Informan Gestar diwawancarai tanggal 15 Juli 2024 di Sineas Kopi)

Dalam membuat film ada 3 tahapan, yaitu :

1. Pra produksi, setelah script selesai dilanjutkan dengan persiapan mulai dari development script yg mana bedah script antar penulis, sutradara dan produser, lalu script conference dimana seluruh pimpinan departemen seperti koordinator artistik, wardrobe, make up, lighting, lokasi tempat dan pimpinan lainnya bertemu yg nantinya terlibat dalam sebuah produksi film, dilakukan beberapa kali pertemuan sampai segala kebutuhan dalam script terpenuhi dan casting dilakukan atau tes kamera dengan talent dan reading pendalaman karakter lalu dibuat lah jadwal syuting film.
2. Produksi, syuting sesuai kebutuhan naskah
3. dan pasca produksi, diawali dengan dengan back up file lalu ke tahap seluruh editing dan nobar hasil dan promosi film.

Harapan informan Gestar Ritonga untuk komunitas film di Kota Medan :

*“Jangan pernah merasa bersaing antar komunitas, tetapi saling support untuk berkarya dan tetap konsisten berkarya dan berkeaktivitas, jangan pernah putus asa dan berharap dukungan dari pemerintah untuk mensupport kreativitas-kreativitas lokal untuk produksi film”.
(Informan Gestar diwawancari tanggal 15 Juli 2024 di Sineas Kopi)*

2. Nama : Andre Syahputra
Usia : 28 Tahun
Pekerjaan : Penata Artistik
Status : Pendiri Sineas Class

Definisi artistik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan bentuk seni. Lukisan, musik, sastra, akting, menari dsb itu semua bisa masuk kedalam definisi artistik. Selain itu pengertian artistik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan individualistic. Art director secara teknis adalah koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata artistik/ gambar kerja yang menjadi tanggungjawab pekerjaan production designer. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggungjawab seorang art director (Nugroho et al., 2021).

Latar belakang informan Andre pribadi di seni rupa, dan di dunia film ia menggiati di penata artistik atau properti, ia menceritakan awal mula terjun didunia film

“Awalnya tidak sengaja saling bertemu dan saling ingin berkarya dengan teman teman lainnya, dengan tujuan berkarya dan meningkatkan ekosistem perfilman sehingga terbentuk lah sineas class ini. Dalam kelas film juga mempersiapkan bagaimana film ini bisa berguna, bisa dicerna dengan baik, di Medan ini sangat banyak sekali

anak muda yang memiliki bakat dibidang film, akan tetapi mereka sangat minim mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam produksi film. Kita perhatikan mereka yang hobby dibidang ini, rajin membuat vidio-vidio pendek yang di upload di sosial media mereka. Dengan kita mengajak mereka terlibat dalam produksi film, memberi kelas belajar film, mereka tau bagaimana proses membuat film dari proses pra produksi, produksi sampai pasca produksi". (Informan Andre diwawancari tanggal 15 Juli 2024 di Sineas Kopi)

Bagi informan Andre ia terjun di dunia film bukan kerja tetapi belajar untuk bisa bekerja, ini adalah sebuah proses

"bekerja dengan berkarya berbeda jika bekerja otomatis semua kebutuhan sudah tersedia sementara kita yg mau berkarya terkadang ada keterbatasan, seperti alat dan lainnya". Di Kota Medan cukup banyak Seniman yg memiliki potensi, ide gagasan yang bagus, yang cerdas, harapan saya semoga bisa lebih banyak lagi karya karya nya, semua orang kalo bisa harus mengenal film juga, karena banyak dari kita hanya sebagai penikmat tapi tidak berani untuk menjadi penggiat". (Informan Andre diwawancari tanggal 15 Juli 2024 di Sineas Kopi)

Pandangan informan Andre terhadap kreativitas-kreativitas di Kota Medan cukup berpotensi dan banyak yang cukup produktif, hanya saja mungkin beda dengan pulau lain yang di support baik dari masyarakat nya dan pemerintah daerah atau pemerintah pusatnya.

"Di Medan pun banyak seniman yang harus diapresiasi dan bisa berkelanjutan, kami harpin kita bisa juga sama rata, contoh jika di dunia pemerintah mereka bertarget untuk infrastruktur, kenapa budaya dan kreativitas kita juga tidak dibangun? Kita tidak bisa mengendalikan orang dan terkadang kita juga tidak bisa dikendaliin Coba membuka peluang untuk siapa saja yg pengen tahu, pengen belajar dan mau berkarya. Yang aku kuatir sama diriku untuk bicara soal kesenian dan kreativitas itu kita sama aja lagi berjalan mengenai soal kehidupan dimana itu terus mengalir dan berputar tanpa adanya batasan dan patokan untuk semua para sineas jangan pernah patah semangat , tetap fokus dan komitmen untuk berkarya, nikmati proses nya, dan kata Bob Marley "Cintai hidup yang kau jalani, jalani hidup yang kau cintai". (Informan Andre diwawancari tanggal 15 Juli 2024 di Sineas Kopi)

3. Nama : Chesya Apriliani
Usia : 17 Tahun
Pekerjaan : Script Writer, Editor
Status : Sineas Muda

Script Writer adalah seorang pekerja kreatif yang menulis sebuah naskah cerita, skenario dan narasi yang dibutuhkan untuk film, acara TV, radio maupun media komunikasi lainnya. Hal inilah yang membuat peran Script Writer sangat penting bagi produksi sebuah film karena merupakan arahan utama dalam pembuatan sebuah film yang menjadi acuan dalam proses pelaksanaan produksi. Salah satu keberhasilan sebuah film dalam menyampaikan pesan tentu saja harus dimulai dari bagaimana peran seorang Script Writer mengembangkan ide yang diuraikan dalam bentuk tulisan menjadi sebuah skenario, dialog, dan menentukan alur cerita. Sehingga naskah yang dibuat harus membawa kesan mendalam bagi yang menonton film tersebut (Nugraha & Eriend, 2024). Editing dipahami sebagai sebuah rangkaian proses memilih, mengatur dan menyusun shotshot menjadi satu scene. Ini memperlihatkan bahwa tugas editor yaitu harus mampu menciptakan gambar dan suara agar berkesinambungan, dalam editing film meliputi banyak kegiatan seperti memilih shot, mempertimbangkan kontinuiti, memilih transisi, membentuk irama dan tempo (Muafa & Junaedi, 2020).

Informan Chesya berkecimpung di dunia film mulai tahun 2021 karena suka menonton film, merasa ada ketertarikan untuk terjun di dunia film.

“ Saya kebetulan sekolah di jurusan broadcasting juga, dan pengalaman saya di sekolah sebatas jika ada tugas akhir, dan benar benar terjun itu

saat PKL dan ikut di Sineas Class ini. Saya menyukai dunia film sejak duduk di bangku SMK. Mungkin karena saya sangat suka menonton film, saya suka merekam atau membuat video seru-seruan kemudian membuat video dokumentasi kalau ada acara di sekolah, dan di Sineas Class ini saya mendalami bakat ini, saya banyak belajar dibimbing oleh orang-orang yang memang berkecimpung di dunia film dengan banyak pengalaman, ide konsep dan sangat kreatif. Saya diajarkan pembuatan film dari development, pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Banyak Sineas di Medan yang memiliki bakat, mulai dari script writer, fotografi, editor dan lain sebagainya tapi banyak dari mereka melakukannya sebatas sebagai hiburan semata, sulitnya untuk menemukan orang yang benar-benar konsisten, bertanggung jawab dengan apa yang dikerjakan, kemungkinan juga terhambat dari segi dana karena untuk produksi sebuah film membutuhkan modal". (Informan Chesya diwawancari tanggal 16 Juli 2024 di Sineas Kopi)

Komunitas Sineas Class menurut informan Chesya salah satu komunitas yang bisa menjadi panutan bagi komunitas-komunitas lain yang ada di Medan:

"Saya bilang seperti ini, karena saya salah satu orang yang mengikuti perjalanan Sineas Class. Sineas Class selalu meningkatkan eksistensinya sebagai wadah sineas buat berkembang, berkarya. Awal berdirinya Sineas Class karena melihat banyak sineas yang masih membutuhkan pendalaman teori hingga praktik untuk mencapai produksi, agar menjadi karya yang berkualitas, Sineas Class memberi pembelajaran untuk mencapai tahap produksi film, yang ilmu nya pun bisa kita bagi lagi keluar, saya dari sini bisa menggarap sebuah film pendek dengan teman-teman". (Informan Chesya diwawancari tanggal 16 Juli 2024 di Sineas Kopi)

4. Nama : Ilhamsyah
Usia : 43 Tahun
Pekerjaan : Seniman
Status : Pengamat Film

Informan Ilhamsyah adalah Penggiat film yang lahir di Medan, Juni 1980.

Sekarang tergabung ke dalam tim kreatif di Mataniari Project, Sebuah Rumah

Produksi yang ada Di Kota Medan. Sebelumnya, Pria yang akrab dipanggil Goam ini menggeluti dunia Community Development. Goam menyelesaikan sarjananya dalam bidang Komunikasi tahun 2003 di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Berbagai organisasi profesi dan sosial kemasyarakatan pun ia aktif ikuti, di antaranya adalah Asosiasi Dokumenteris Nusantara (ADN) Korda Medan, Komunitas Film Sumatera Utara (KoFi SUMUT), Insan Kritikus Film (IKF) Sumatera Utara, Komunitas Kretek Sumatera Utara. Ia juga aktif sebagai Pendidik lepas pada Garasi Mataniari Institut, sebuah lembaga pendidikan non formal yang aktif berbagi pengetahuan Komunikasi terutama kajian Film dan Media massa serta Socmed. Tahun 2018 ikut dalam Program GSMS (Gerakan Seniman Masuk Sekolah) dan seterusnya setelah program selesai, ikut serta mendorong berdirinya Eskul Audio Visual di SMK 7 Medan sampai Sekarang. Beberapa karya audio visual yang ikut ia kerjakan antara lain; Parherek (Tim Kreatif; 2019), Surat Buat Ananda (Line Produser, Astrada; 2018) FTV “Dunia Si Maya” (Ass Sutradara; 2017), FTV “Fidusia” (Ass Sutradara; 2016), Time Signal Ramadhan “Bank SUMUT” (Penulis Cerita; 2015), ILM “Kutu Lebaran 1437H” (Campers, Editor; 2015). Profil POLDASU (Audio Person, Script Writer, 2014).

“Film itu media atau saluran yang unik untuk menyampaikan sebuah pesan, Medan itu sebenarnya termasuk salah satu simpul dan untuk saat ini komunitas film di Medan cukup bagus, tetapi Jika kita lihat dia kancan nasional iya mungkin kita dilihat tidur. Dan kurangnya di Medan yaitu alat perfilman belum memumpuni, jika pun ada pasti ada yang kurang ini nya kurang itu nya, dan harganya mahal, saya rasa pemerintah bisa inventasikan alat alat perfilman buat disewa yang bahkan bisa menjadi salah satu uang masuk negara, dari pada harus sewa diluar Medan. Kondisi perfilman di Kota Medan menunjukkan adanya perkembangan yang bervariasi. Kota Medan memiliki beberapa

bioskop yang menayangkan film-film terbaru, baik lokal maupun internasional. Meskipun tidak sebesar industri perfilman di Jakarta, Medan tetap menjadi salah satu kota penting dalam industri ini di Sumatera. Namun, tantangan yang dihadapi termasuk persaingan dari platform streaming digital dan perubahan minat penonton. Industri perfilman lokal di Medan juga sedang berkembang, dengan munculnya produksi film dan festival film yang lebih sering diadakan, berkontribusi pada pertumbuhan dan keberagaman dalam perfilman lokal”. (Informan Goam diwawancari tanggal 6 Agustus 2024 di Magnet Kopi)

Secara umum, Medan mengalami dinamika dalam industri perfilman, dengan adanya potensi dan tantangan yang memengaruhi bagaimana film dikonsumsi dan diproduksi di daerah tersebut.

“ Saya berharap mudah-mudahan komunitas film makin bagus, semakin berkembang, apalagi banyak orang medan yang sudah di kancan nasional jadi bisa narik dan memberikan ilmu dan lainnya ke komunitas film di Medan , tinggal bagaimana nyiasati cerita, konsep garapan film, jika soal teknis sekarang udah maju apalagi soal sinematografi. Kreativitas itu sudah ada dimasing masing individu terutama sineas muda, jadi peran komunitas ini untuk menjaga kreativitas nya, sehingga komunitas itu menjaga semangat kreativitas, wadah informasi, disitulah komunitas berperan penting untuk perkembangan kreativitas, contohnya jika tidak di dalam komunitas dia sibuk membuat film tapi tidak tahu ada festival film dan disitu beda nya dengan tergabung komunitas, sumber informasi nya lebih luas, cepat dan akurat, ada dorongan semangat produksi karena sugesti nya lebih kuat. Anggota komunitas bisa bekerja sama dalam proyek-proyek film, memungkinkan pertukaran ide dan keterampilan yang memperkaya proses kreatif. Di komunitas kita mendapat inspirasi dan dukungan, komunitas menyediakan lingkungan yang mendukung di mana anggota dapat mendapatkan umpan balik, motivasi, dan dorongan untuk eksperimen dan inovasi, komunitas film memberikan workshop, seminar, dan pelatihan yang membantu anggota mengembangkan keterampilan teknis dan artistik komunitas juga bisa mengadakan festival film lokal atau pemutaran karya, komunitas memberikan platform untuk menampilkan karya dan mendapatkan pengakuan, yang dapat memacu kreativitas lebih lanjut dan komunitas sering kali dapat terhubung dengan profesional dan kreatif lain di industri film, membuka peluang baru dan inspirasi untuk proyek masa depan. Komunitas film membantu menciptakan ekosistem yang mendukung dan merangsang kreativitas, seperti Sineas Class yang berkembang untuk memajukan perfilman kota Medan, saya melihat komunitas ini cukup produktif untuk pelatihan film

dan produksi film sehingga memungkinkan para pembuat film untuk berkembang dan berinovasi. Komunitas film harus bisa lebih maju apalagi exposure media selebar sekarang ini, tinggal bagaimana cara kita bertahan di dunia film dan konsisten". (Informan Goam diwawancari tanggal 6 Agustus 2024 di Magnet Kopi)

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini tentang Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas Perfilman Di Kota Medan (studi kualitatif) adalah sebagai berikut: Ketika saya melakukan penelitian, saya melihat sebuah komunitas film di Medan yang berbeda dengan komunitas film lainnya. Komunitas ini sangat semangat untuk menjadi wadah pembelajaran untuk memproduksi sebuah karya. Kemudian saya mengajak pendiri komunitas film ini untuk bertemu. Sebelum saya melakukan wawancara, terlebih dahulu saya mengutarakan maksud dan tujuan saya untuk bertemu. Saya jelaskan bahwasanya saya ingin melakukan riset atau penelitian guna menyelesaikan skripsi S1 saya. Dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan dalam sebuah wawancara kepada narasumber, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya pendiri Sineas Class berpendapat, dengan membuat wadah komunitas ini untuk meningkatkan sumber daya manusia dengan konsistensi berkarya, belajar, mengasah ide ide kreatif, memproduksi film, sehingga akan lebih memberi kesempatan kepada sineas muda untuk berkembang dan menunjukkan bakatnya dalam dunia perfilman di kota Medan.

Selain bertujuan untuk membuat karya film, Sineas Class juga aktif membantu anak sekolah menengah kejurusan broadcasting dalam menyelesaikan

tugas akhir sekolah untuk membuat film, memberi workshop dan ilmu lainnya. Dengan adanya pihak-pihak yang memakai jasa Sineas Class, secara tidak langsung ini merupakan cara promosi dan memperkenalkan Sineas Class agar semakin berkembang dan membuat sineas muda tertarik masuk komunitas tersebut. Peneliti melihat bagaimana kepekaan komunitas Sineas Class dalam era semakin canggih, mengikuti perkembangan dan menganggap sineas muda di Medan memiliki potensi, ide gagasan yang bagus, yang cerdas, dan menuntut konsistensi dengan berani untuk menjadi penggiat. Komunitas Sineas Class juga sangat terbuka, menerima saran dan masukan dari anggota nya bahkan dari para sineas muda, sehingga banyak orang yang nyaman bergabung di komunitas tersebut. Latihan dan workshop yang asik, tidak monoton membuat para sineas muda bisa mengeluarkan ide kreatif nya dengan berani dan bebas.

Sineas Class juga berfokus pada pengembangan dan promosi industri film di Medan, Sumatera Utara. Mereka sering mengadakan acara seperti pemutaran film, diskusi, dan workshop untuk mendukung para pembuat film lokal dan meningkatkan apresiasi terhadap seni perfilman. Komunitas ini juga dapat menjadi wadah bagi para filmmaker, kritikus, dan penggemar film untuk saling bertukar ide dan pengalaman. Kegiatan mereka bertujuan untuk memperkuat jaringan film di daerah tersebut serta memberikan kesempatan bagi para sineas lokal untuk menunjukkan karya mereka.

Film memiliki banyak peran dalam masyarakat, termasuk: Hiburan, film memberikan hiburan dan pelarian dari kehidupan sehari-hari. Edukasi, video dapat menjadi alat edukasi, menyampaikan informasi dan menjelaskan konsep atau

sejarah. Kritik sosial, banyak film yang membahas isu-isu sosial dan politik serta mendorong penonton untuk berpikir dan mendiskusikan isu-isu tersebut. Budaya, film mencerminkan dan memengaruhi budaya serta berkontribusi terhadap pelestarian warisan dan identitas. Emosi, film dapat membangkitkan berbagai emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, atau kegembiraan, sehingga memperkaya pengalaman emosional penontonnya. Secara umum, film berperan penting dalam membentuk opini, mempengaruhi sikap, dan menghibur masyarakat.

Membangun kreativitas memerlukan beberapa langkah dan strategi yang dapat membantu individu dan kelompok mengembangkan potensi kreatifnya : Eksplorasi dan bereksperimen, mencoba hal baru dan pendekatan berbeda dalam pemecahan masalah, bereksperimen dengan berbagai ide dan teknik membuka pintu kreativitas. Lingkungan yang Mendukung, ciptakan atau carilah lingkungan yang menumbuhkan kreativitas, termasuk ruang yang nyaman, bebas gangguan, dan inspiratif. Berpikir Terbuka, latih pikiran Anda untuk terbuka terhadap ide-ide baru dan tidak konvensional. Kolaborasi, berkolaborasi dengan orang lain membawa perspektif dan ide baru serta merangsang pemikiran kreatif melalui diskusi dan kolaborasi dan ciptakan rutinitas atau kebiasaan kreatif, dengan menerapkan strategi ini, individu dan kelompok dapat secara efektif mengembangkan dan memperluas potensi kreatif mereka.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, serta hasil analisis data maka kesimpulan dari penelitian yang berjudul Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas Perfilman Di Kota Medan adalah sebagai berikut:

1. Peran Komunitas Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas Perfilman Di Kota Medan adalah dengan menggunakan komunikasi kelompok yaitu sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti meningkatkan sumber daya manusia, berkarya, berbagi informasi, meningkatkan perfilman lokal. Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini adalah sebuah komunitas film, yang bertujuan untuk membuat film. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan (informasi, gagasan, kepada orang banyak (publik) atau khalayak melalui media, baik cetak maupun elektronik. Dengan demikian film digunakan sebagai media komunikasi

yang digunakan Sineas Class, yang mana komunikator adalah komunitas dan komunikannya adalah sineas muda dan masyarakat.

2. Peran komunitas dalam pengembangan kreatifitas sineas muda dibidang perfilman sudah cukup baik. Terbukti dari jawaban keempat informan yang menyatakan komunitas sebagai fasilitator dan komunikator. Kunci sebuah komunitas film yaitu konsisten, terus berkarya, dan mengembangkan kreativitas.
3. Komunitas sangat berperan penting terhadap sineas muda, dimana film sebagai hiburan yang diberikan kepada masyarakat. Peran komunitas untuk menjaga kreativitas, sehingga komunitas itu menjaga semangat kreativitas, sebagai wadah informasi, disitulah komunitas berperan penting untuk perkembangan kreativitas.
4. Sebuah komunitas yang berani melibatkan sineas muda dalam produksi film, walaupun sineas muda tersebut belum memiliki pengalaman dalam bidang perfilman. Komunitas film di Medan membutuhkan kelengkapan peralatan syuting dan dukungan pemerintah dan masyarakat lokal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan langsung yang telah dilakukan peneliti sebagaimana yang telah diuraikan bab-bab terdahulu, peneliti memberikan saran-saran yang dimaksud masukan kepada pendiri Sineas Class dan sineas muda :

1. Sebaiknya pendiri lebih banyak lagi memberikan kesempatan terhadap sineas muda yang ada di kota Medan.

2. Pendiri harus dapat lebih mengembangkan komunitasnya dalam membuat film, paling tidak dalam setahun dapat memproduksi 2 film panjang. Karena tujuan juga untuk membangkitkan kembali perfilman di Medan. Dan bisa meng-inventarisasi peralatan syuting agar tidak ada kendala terlebih buat sineas muda yang selepas pelatihan teori bisa langsung praktik dengan alat syuting.
3. Jangan takut untuk menciptakan hal-hal baru, kuatkan dibidang media online juga terlebih untuk konten promosi film dan promosi komunitas dan hal hal edukasi lainnya dan tetap dalam konten dibidang perfilman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Afifah Ridwan, T., Malikhatus Badriyah, S., & Paramita Prabandari Program Studi Magister Kenotariatan, A. (2021). Perlindungan Hak Cipta Karya Buku, Musik, dan Sinematografi. *Notarius*, 14, 782–794.
- Akbar, O. S., & Fitriawati, D. (2022). Komunikasi Kelompok pada Anggota Komunitas Mobil BMW E36 dalam Mempertahankan Eksistensi. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian Dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 3(1), 26–37.
- Al-Munawar, H. A. H. A., & Rupaída, R. (2020). Upaya mengembangkan kreativitas remaja. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 422–429.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar teori film*. Deepublish.
- Andrianto, N., & Ismail, H. (2022). PERAN ANALISIS SEMIOTIK DALAM FILM THE SOCIAL DILEMMA DALAM TEORI “CMC” COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(2), 43–58.
- Anggreswari, N. P. Y., & Isnaeni, S. N. (2020). Analisis Fungsi Media Massa Dalam Channel YouTube “Loloan Project.” *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 238–252.
- Anisah, N., Padillah, S. P., Barus, P., Sepriandito, R., Rusdi, M., Hasibuan, R. B., & Kustiawan, W. (2022). Psikologi komunikasi. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 1705–1715.
- Apriano, A. (2024). Menuju Komunitas Kolaboratif: Implikasi Teori Intersubjektivitas dalam Dilema Komunitas Religius Multikultur. *Proceedings of The National Conference on Indonesian Philosophy and Theology*, 2(1), 195–208.
- Aspan, H. (2022). Syaiful Asmi Hasibuan, Ari Prabowo (2022). Legal Protection for Trade Secret Holders under the Laws of the Republic of Indonesia Number 30 of 2000 on Trade Secrets. *Saudi J. Humanities Soc Sci*, 7(4), 149–154.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Bantali, A. (2022). *Psikologi Perkembangan: Konsep Pengembangan Kreativitas*

Anak. Jejak Pustaka.

- Caniago, A., & Hero, E. (2022). Fenomena Mengunggah Film Pendek di Media Sosial pada Mahasiswa Komunikasi Universitas Islam Riau. *Journal of Social Media and Message*, 1(1), 24–35.
- Dewi, W. N., Nas, C., Aries, J., & Norhan, L. (2022). Perancangan Company Profile Cv. Aaf Print Cirebon Menggunakan Video Animasi Sebagai Promosi Usaha. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 12(2), 203–213.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2020). Ekranisasi Cerpen ke Film Pendek: Alternatif Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 91–97.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fazrin, M. A. (2018). Inferioritas Dalam Komunitas Pengamen Jalanan. *Fakultas Psikologi: Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1).
- Harilama, C., Mingkid, E., & Kalesaran, E. (2020). Efektivitas Komunikasi Kelompok Dalam Membangun Komitmen Anggota Paduan Suara Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 2(4).
- Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2).
- Hayat, M. A., Subroto, P., Kurniawan, M. I., & Jauhari, M. R. (2021). KONTRIBUSI KOMUNIKASI MASSA INSTANSI PEMERINTAH MENGHADAPI PANDEMI COVID-19 DI KABUPATEN KAPUAS. *Journal of Syntax Literate*, 69(12).
- Hermansyah, K. D. (2022). Studi Perbandingan Wacana Film Dokumenter dengan Film Dokumentasi, Jurnalistik Televisi, dan Video Blogging. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 13(1), 57–68.
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>
- Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). Literasi Media Dalam Menangkal

Radikalisme Pada Siswa. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 31–41. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i1.5564>

Kelas, S. I., Sdn, D. I., Iii, K., & Apriady, F. (2023). *Komunikasi Kelompok Dalam Proses Pembelajaran*. 1, 527–538.

Kevinia, C., Aulia, S., & Astari, T. (2022). Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Dalam Film *Miracle in Cell No. 7* Versi Indonesia. *Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38–43.

Kustiawan, W., Hidayati, J., Daffa, V., Hamzah, A., Harmain, M., Fadli, A., & Kuswananda, E. (2021). Keberadaan Ilmu Komunikasi dan Perkembangan Teori Komunikasi dalam Peradaban Dunia. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(2), 73–76.

Kustiawan, W., Khaira, A., Nisa, A., Nurhalija, M., & Ramadhan, R. (2022). Komunikasi Asertif dan Empatik dalam Psikologi Komunikasi. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(2), 2483–2496.

Kustiawan, W., Siregar, A. S. M. M. Z., Nabila, F., Harahap, K. H., Aini, L., Pulungan, N. L., & Faidah, Y. (2022). Teori-Teori dalam Komunikasi Massa. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 41–45.

Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Hayati, N. (2022). KOMUNIKASI MASSA. *Journal Analytica Islamica*, 11(1), 134. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i1.11923>

Laksono, P. (2019). Kuasa media dalam komunikasi massa. *Al-Tsiqoh: Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 4(2), 49–61.

Manalu, Y. E., & Warsana, D. (2021). *Film Yowis Ben Sebagai Media Komunikasi Promosi Wisata Kota Malang*. Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies.

Mastanora, R. (2020). Dampak tontonan video youtube pada perkembangan kreativitas anak usia dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 47–57.

Maulana, Y. M., Kusumah, W. I., & Wibisono, R. W. (2024). Perancangan Video Klip “Rencanamu” Sebagai Media Promosi Penyanyi Citra Scholastika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11695–11706.

Muafa, K. A., & Junaedi, F. (2020). Model Manajemen Produksi Film Dokumenter *Bulu Mata Karya Tonny Trimarsanto*. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 8(1), 1.

Mucharam, A. (2022). Membangun Komunikasi Publik Yang Efektif. *Ikon--Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(1), 71–82.

- Mukarom, Z. (2020). *Teori-teori komunikasi*. Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung
- Mustofa, M. B. (2022). Fungsi Komunikasi Massa Dalam Film. *At TAWASUL: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–8.
- Mustofa, M. B., Putri, J. E., Sabela, K., Maharani, L. N., & Yasha, M. A.-Z. (2022). Fungsi Komunikasi Massa dalam Pemberitaan Pengamen Badut Cilik Cantik Oleh Akun Instagram@ say. viideo Terhadap Perilaku Warganet. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 3(1), 1–12.
- Nasrullah, R. (2019). *Teori dan riset khayalak media*. Prenada Media.
- Nugraha, P., & Eriend, D. (2024). Peran Script Writer Dalam Menyampaikan Pesan Moral Melalui Film Sabda Rindu. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 4(2), 339–343.
- Nugroho, G. A., Safitri, R., & Emilda, N. (2021). PERANCANGAN ARTISTIK TALKSHOW REPTIL" INKUBASI" BERGAYA VISUAL POP ART. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 64–72.
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. In *ProTVF*. <https://www.academia.edu/download/77056922/11807.pdf>
- Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 29–37.
- Putranto, T. D. (2022). Komunikasi Kelompok Recurve Beregu Putri Jawa Timur Pada Pekan Olahraga Nasional XX. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 5(2), 344–357.
- Rahmani, Z. Z., Trianita, Y., & Panjaitan, B. S. (2020). Komunikasi Kelompok Sebagai Strategi dalam Membangun Motivasi Belajar dan Pengembangan Diri. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 83–94.
- Ramadhani, D. S., Saragih, M. Y., & Deni, I. F. (2023). Analisis Pesan Motivasi dalam Film “Rentang Kisah”(Pendekatan Teori Abraham Maslow). *SATUKATA: Jurnal Sains, Teknik, Dan Studi Kemasyarakatan*, 1(3), 97–106.
- Ramadhanti, W., Firdaus, D. R. S., & Trikusumaningtias, I. (2021). ANALISIS PERTENTANGAN PANDANGAN ANTARA GENERASI X DENGAN GENERASI MILENIAL TENTANG BUDAYA POPULER (Studi Semiotika Roland Barthes Pada Film My Generation). *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, 5(2), 118–126.
- Ratmanto, A. (2018). Beyond the historiography: Film dokumenter sejarah

sebagai alternatif historiografi di Indonesia. *SASDAYA: Gajah Mada Journal of Humanities*, 2(2), 405–414.

Razali, G., & Kom, M. I. (2020). Pengantar Ilmu Komunikasi, Hakikat dan Unsur-Unsur Komunikasi. *Ilmu Komunikasi Dan Informasi & Transaksi Elektronik*, 1.

Risaldo, A., & Muhammad, A. (2021). Peran Komunikasi Massa Dalam Meredam Isu-Isu Terkait Pemasyarakatan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 975–985.

Santoso, P. (2022). Framing Pemberitaan Media Televisi Berita Terhadap Figur 'Habib'. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(3), 281–295.

Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi: Menanamkan Pemahaman Etika Komunikasi kepada Mahasiswa. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135.

Setiaji, F., & Hermawati, T. (2021). *Pola komunikasi kelompok dalam pembentukan Personal branding lewat gaya berpakaian*. UNS (Sebelas Maret University).

Shabana, A., Muksin, N. N., & Tohari, M. A. (2020). JARINGAN KOMUNIKASI KELOMPOK BERBASIS MOBILE PHONE PEKERJA MIGRAN INDONESIA DI HONG KONG. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *No Title. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Ke-2)*. Alfabeta.

Sujana, B. A. (2021). Dinamika Komunikasi Dalam Menghadapi Adaptasi Budaya. *Studia Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 4–12.

Sunarto, S. (2018). Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran musik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).

Sutopo, A. H. (2021). *Penelitian Kualitatif dengan NVivo*. Topazart.

Tajibu, K., & Halik, A. (2022). Komunikasi Kelompok Gabungan Kelompok Tani Mengenai Penyediaan Pupuk. *Jurnal Mercusuar*, 3(3), 312–336.

Tambunan, N. (2018). Pengaruh komunikasi massa terhadap audiens. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 24–31.

Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *CHANNEL:*

Jurnal Komunikasi, 4(1), 81–90.

Ulum, M. C., & Anggaini, N. L. V. (2020). *Community empowerment: teori dan praktik pemberdayaan komunitas*. Universitas Brawijaya Press.

Wahyudi, T. (2021). Penguatan Literasi Digital Generasi Muda Muslim dalam Kerangka Konsep Ulul Albab. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 161–178.

Wahyuni, S., & Sya'dian, T. (2020). Analisis proses kreatif produksi film pada komunitas fisabilillah production (fispro) kota medan. *Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama*.

Zamzami, W. S. (2021). Strategi Komunikasi Organisasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 25–35.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Gambar 1 : Wawancara Pendiri Sineas Class



Gambar 2 : Wawancara Pengamat Film



Gambar 3 : Wawancara Sineas Muda



Gambar 4: Proses Syuting Sineas Class



Gambar 5: Proses Syuting Sineas Class



Gambar 6: Proses Syuting Sineas Class





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila membaca surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/II/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
🌐 <https://fisp.umsumedan.ac.id> ✉ fisp@umsu.ac.id 📠 umsu@umsu.ac.id 📷 [umsu](https://www.instagram.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.youtube.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.facebook.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Medan, 01 Februari 2024

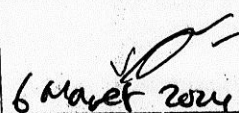
Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Hera Febriana Sitepu
NPM : 2003110301
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : 17,0 SKS, IP Kumulatif 3,60

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Peran komunitas sineas class Dalam Membangun kreatifitas perfilman di kota Medan	 6 Maret 2024
2	Analisis Isi program K-JJANG pada radio Kiss fm Medan	
3	Analisis Narasi dalam program Tonight show di Net TV edisi Mena asyah bagi Aduene	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 6 Maret 2024

Ketua

Program Studi.....

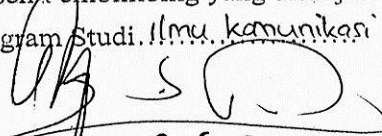
NIDN:

Pemohon,



(Hera Febriana Sitepu)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi Ilmu Komunikasi


Assoc. Prof. Puji Santoso

NIDN:





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.linkedin.com/company/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/channel/umsumedan)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**

Nomor : 451/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443 H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **06 Maret 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **HERA FEBRIANA SITEPU**
N P M : 2003110304
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **PERAN KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS PERFILMAN DI KOTA MEDAN**
Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 115.20.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 06 Maret 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 25 Sya'ban 1445 H
06 Maret 2024 M

Dekan,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Uruggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Dasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
🌐 <https://fislip.umsu.ac.id> ✉ fislip@umsu.ac.id 📠 umsu@umsu.ac.id 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...) 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...) 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...) 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Medan, 04 JUNI 2024

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Hera Febriana Sitepu
N P M : 2003110304
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 123.1./SK/II.3.AU/UMSU-03/F/20.21. tanggal dengan judul sebagai berikut :

Peran Sineas Class Dalam Membangun Kreativitas
Perfilman di Kota Medan

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan,
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :
Pembimbing
Pijj Sanjaya
NIDN:

Pemohon,
Hera Febriana Sitepu





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

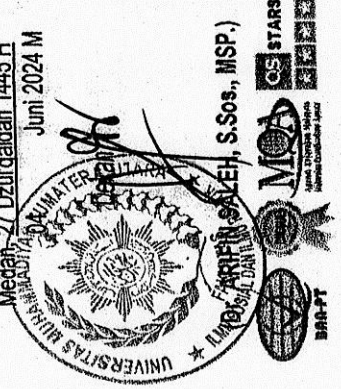
UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 902/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 06 Juni 2024
Waktu : 08.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	FEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
36	AMALIA PUTRI RAMADHANI	2003110033	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI ORGANISASI DALAM PENERAPAN SAFETY TALK SUPIR TRUCK TRADO DI PT. TRANS CIPTA GRUP
37	MUHAMMAD SADDAM ZEFIQIH	2003110232	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	PERSEPSI MASYARAKAT MEDAN TENTANG KEBERADAAN KENDARAAN LISTRIK SEBAGAI TRANSPORTASI UMUM RAMAH LINGKUNGAN
38	IKHLASUL AMAL SUZLI	2003110211	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT PUBLIK UNTUK MENGIKUTI MATERI EDUKASI E-LEARNING PADA SITUS AKADEMI CRYPTO
39	RIZKI YULANDA	2003110246	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	PENGARUH MOTIVASI DAN KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI KANTOR SEKRETARIAT DAERAH PADANG LAWAS
40	HIERA FEBRIANA SITEPU	2003110304	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	PERAN KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS PERFILMAN DI KOTA MEDAN

Medan, 27 Dzulqaidah 1445 H
Juni 2024 M





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dalam meningkatkan mutu ini agar disesuaikan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK/KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id> ✉ fisp@umsu.ac.id 📠 umsu@umsu.ac.id 📧 umsu@umsu.ac.id 📧 umsu@umsu.ac.id 📧 umsu@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Hera Febriana Sitepu
N P M : 2003110304
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Peran Komunitas Sineas class dalam
Membangun Kreativitas perfilman di Kota Medan.

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	06 Maret 2024	Acc Judul skripsi	
2	06 Maret 2024	Penetapan judul skripsi	
3	22 Mei 2024	Bimbingan proposal	
4	31 Mei 2024	Bimbingan proposal	
5	3 Juni 2024	Acc proposal	
6	08-08-2024	Bimbingan bab IV-V	
7	16-08-2024	Bimbingan bab IV-V	
8	19-08-2024	Bimbingan bab IV-V dan Acc Skripsi	

Medan, 19 Agustus 2024



(Dr. Anshori Saleh, S.Sos., MSP.)
NIDN: 0127048401

Ketua Program Studi,

Bimbimbing,

(Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.kom)
NIDN: 0127048401

(Assoc. Prof. Dr. Puji...)
NIDN: ...



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Sk-10



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR

Nomor : 1514/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
31	DINDA YUNISHA MANSOER	2003110230	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	CORRY NOVRIKA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	STRATEGI KOMUNIKASI CSR PT. ANGKASA PURA AVIASI DALAM PROGRAM SUSTAINABLE TOURISM DI DESA WISATA KAMPOENG LAMA DELI SERDANG
32	RIZKY HAIRUL AMRY PARDEDE	2003110110	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M. I.Kom	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INSTAGRAM @MEDANTATOSTUDIO DALAM MEMPERKENALKAN PRODUK TATO KE MASYARAKAT
33	HERA FEBRIANA SITEPU	2003110304	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	PERAI: KOMUNITAS SINEAS CLASS DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS PERFILMAN DI KOTA MEDAN
34	SAFIRA QUEEN TANIA	2003110184	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA FILM "UNLOCKED" KARYA KIM TAE-JOON DAN "MISSING" KARYA NICHOLAS D. JOHNSON
35	FADILLAH	2003110176	Assoc. Prof. Dr. RUDIANTO, M.Si	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	REPRESENTASI POLA PERILAKU LANSIA DALAM FILM "EYANG TI" KARYA HERWIN DAN "RUMAH MASA DEPAN" KARYA DANIAL

Medan, 22 Shafer 1446 H
27 Agustus 2024 M

Notulis Sidang :

1.

Disetujui dan ditandatangani oleh :

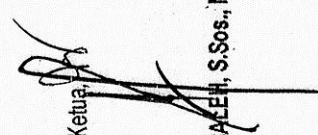
Rektor

Prof. Dr. MUBARRAH ARIFIN, ST, M.Hum



Ketua

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Sekretaris

Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Hera Febriana Sitepu
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 14 Februari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jalan Sei Kera Gg Rahim No 117s
Anak ke : 3 dari 4 bersaudara

Data Orang Tua

Ayah : Basri Sitepu
Ibu : Roslitamawati

Riwayat pendidikan

1. SDN O6O856 Medan
2. SMPN 41 Medan
3. SMAN 2 Medan
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara