



## DIGITAL DAN PENGANTAR SINEMATOGRAFI: BUKU AJAR YANG BER CERITA

Hendra Saputra<sup>1</sup>, Citra Rosalyn Anwar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar  
email: hendragrafi@gmail.com<sup>1</sup>, chitra\_ungu@yahoo.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Teknologi yang bergerak cepat, memaksa setiap dimensi kehidupan untuk bergerak cepat pula, termasuk dalam bidang pendidikan. Kebutuhan bahan ajar sebagai bagian dari proses belajar-mengajar, yang selama ini masih mengandalkan pada buku teks (cetak) tidak lagi menarik perhatian mahasiswa, begitupun internet meskipun ada jurnal online ataupun website, artikel-artikel yang belum terverifikasi kebenarannya masih menjadi pilihan bagi mahasiswa. Kondisi tersebut menuntut kreativitas bagi pendidik terutama di perguruan tinggi. Sinematografi adalah salah satu matakuliah dengan peminat yang tinggi, namun memiliki keterbatasan dalam pertemuan di kelas karena berbasis proyek. Kemampuan buku digital berbasis *flipbook* ini menjadi pilihan yang dianggap tepat karena tidak hanya menawarkan teks, tapi juga gambar dan video, tanpa membutuhkan internet. Artikel ini menggambarkan proses penerimaan mahasiswa terhadap buku digital berbasis *Flipbook* yang dikembangkan sebagai bahan ajar untuk Mata kuliah Sinematografi pada Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Artikel ini adalah penelitian dengan deskriptif kualitatif, sumber data utama diperoleh melalui wawancara mendalam pada beberapa Mahasiswa berdasarkan *Teknik Purposive sampling*, kuesioner serta pengamatan langsung di kelas Sinematografi selama proses belajar mengajar berlangsung, baik secara tatap muka maupun pertemuan kelas yang berlangsung di group Obrolan *Whatsapp*. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme mahasiswa dalam menggunakan buku digital berbasis *flipbook* sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Sinematografi. Hal ini merupakan hal yang baru di Program Studi Teknologi Pendidikan, mahasiswa menganggap buku digital berbasis *flipbook* ini menawarkan lebih banyak kemudahan dibandingkan buku teks biasa, seperti lebih mudah dibawa-bawa, ada video tutorial, lembaran yang berwarna-warni, gambar bisa di zoom dan tidak membutuhkan akses internet serta biaya.

**Kata Kunci:** Buku Digital; Mahasiswa; Media Pembelajaran; Flipbook; Sinematografi

### Abstract

*The technology that moving so fast, forces every dimension of life to move quickly too, including in education process. The need for teaching materials as part of the teaching-learning process, which so far still refers to textbooks no longer attracts the attention of students. Even though there are online journals or websites, unverified articles are still the choice for students, because that showing fast in Search Engine. These conditions require creativity for educators, especially in universities. Cinematography is one of the subjects with high interest of students to learn, but it has limitations face to face class because it is project-based. The ability of this flipbook-based digital book is considered the right choice because it not only offers text, but also images and videos, without internet connection. This article describes the process of student admission to a Flipbook-based digital book that was*

*developed as a teaching material for Cinematography Courses at Education Technology Study Program, Faculty of Education, University negeri Makassar. This article is a qualitative descriptive study, the main data source was obtained through in-depth interviews with several students based on Purposive sampling techniques, questionnaires and direct observation in Cinematography class during the teaching and learning process, both face to face and class meetings taking place in the Whatsapp Chat group. The results of the study showed the enthusiasm of students in using flipbook-based digital books as teaching materials for Cinematography courses. This is a new thing in the Educational Technology Study Program, students consider this flipbook-based digital book offers more convenience than ordinary textbooks, such as being easier to carry, there are tutorial videos, colorful sheets, images can be zoom and free.*

**Keywords:** Digital books; Students; Learning media; Flipbook;, Cinematography

## **Pendahuluan**

Kegiatan perkuliahan Pengantar Sinematografi di Program Studi (Prodi) Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar selama ini cukup sulit mendapatkan referensi sebagai penunjang materi pada mata kuliah tersebut. Padahal sumber belajar merupakan hal yang penting untuk memudahkan proses terjadinya pembelajaran (Dale dalam Sitepu 2014:18). Mata kuliah sinematografi merupakan perpaduan antara teori dengan praktek. Mata kuliah Sinematografi adalah mata kuliah yang berbasis proyek, yang mengutamakan proyek mandiri dan produk akhir yang berupa film pendek, sehingga pertemuan di kelas tidak mendominasi. Keterbatasan waktu dan peralatan mengakibatkan mata kuliah ini membutuhkan lebih dari bahan ajar berupa buku teks. Video tutorial ataupun sumber belajar yang berbasis simulasi akan sangat membantu. Fenomena tersebut menjadi alasan pengembangan buku digital berbasis *Flipbook* sebagai bahan ajar. Selain itu, digitalisasi serta fenomena saat

ini mahasiswa lebih menyukai penggunaan gadget dalam aktifitas sehari-hari mereka dibandingkan membawa buku-buku teks.

Buku digital merupakan pilihan yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran multimedia. Hal tersebut didasarkan pada penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya (baca Mawarni dan Muhtadi: 2016). Mata kuliah Sinematografi ini menjadi salah satunya, yang tepat menggunakan bahan ajar multimedia, termasuk buku digital. (baca Miyarso:2009).

Keberadaan buku teks sebagai bahan ajar dianggap hanya mampu memberikan pemahaman teori, tanpa memberikan fasilitas praktek secara langsung, hal tersebut diperoleh dari hasil observasi awal, selain itu buku dinilai monoton, kurang praktis, dan kurang cocok untuk pembelajaran keterampilan (*skill*) yang membutuhkan praktek. Seiring dengan perkembangan zaman, buku telah dipadukan dengan piranti elektronik

sebagai sebuah pengembangan teknologi baru, yaitu *e-book* (buku elektronik).

*E-book (digital book)* merupakan salah satu contoh perpaduan antara penggunaan teknologi elektronik (*smartphone, laptop, notebook*) dengan buku teks, sehingga orang dapat membaca buku dalam bentuk *soft file* yang dilengkapi dengan gambar yang bisa diperbesar, dan mudah dibawa-bawa. *E-book* diibaratkan seperti memindahkan tampilan sebuah buku teks kedalam perangkat elektronik, seperti *smartphone* dan *laptop*. Kini mulai dikembangkan jenis buku digital yang lebih menekankan pada aspek interaksi dan keterpaduan konten media. Konten buku digital dapat terdiri dari kombinasi teks, grafis, animasi, suara dan video tutorial dalam satu perangkat.

Buku digital ini dapat menjadi sumber belajar yang tepat untuk mata kuliah Sinematografi, sebab materinya dapat tersampaikan secara lebih jelas dengan adanya konten tambahan berupa video tutorial dan simulasi, disamping materi yang berupa teks dan gambar ilustrasi. Keterbatasan waktu praktik di kelas dapat diatasi melalui sajian video tutorial yang dapat dipraktikkan secara mandiri oleh mahasiswa.

Sella Mawarni dan Ali Muhtadi (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa buku digital merupakan pilihan yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran multimedia di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Selain *open access, ejournal*, artikel ataupun *e-library*, ada banyak sumber belajar yang sekarang tersedia secara

daring, tidak hanya itu buku kemudian dipadukan dengan dengan piranti elektronik sebagai sebuah pengembangan teknologi baru, yaitu *e-book* (buku elektronik). *E-book* atau *electronic book* merupakan salah satu contoh perpaduan antara penggunaan teknologi elektronik (*smartphone, PC, notebook*) dengan buku text, sehingga membaca buku dalam bentuk *soft file* yang dilengkapi dengan gambar yang bisa diperbesar, Video tutorial, mudah dibawa-bawa. *E-book* diibaratkan seperti memindahkan tampilan sebuah buku teks kedalam perangkat elektronik, seperti *smartphone* dan *PC*. Kini mulai dikembangkan jenis buku digital (*digital book*) yang lebih menekankan pada aspek interaktivitas dan keterpaduan konten media. Konten *digital book* dapat terdiri dari kombinasi teks, grafis, animasi, suara dan video dalam satu perangkat. *Digital book* merupakan buku dalam versi elektronik. Buku digital adalah buku yang dicetak dari berbagai jenis informasi digital yang berupa teks, gambar, audio, video yang dapat dibuka melalui komputer, tablet, *smartphone* dan lain sebagainya.

Buku digital yang dilengkapi dengan berbagai konten pembelajaran, mulai dari teks, gambar hingga video tutorial menjadi sumber belajar yang tepat untuk mata kuliah Sinematografi. Materi tentang sinematografi dapat tersampaikan lebih jelas dengan adanya konten tambahan berupa video tutorial dan simulasi, disamping materi yang berupa teks dan gambar ilustrasi. Keterbatasan waktu dan peralatan di kelas dapat diatasi melalui sajian video tutorial yang dapat dipraktikkan secara mandiri oleh mahasiswa, yang saat ini memang lebih

banyak menghabiskan waktu menonton video tutorial sebagai sumber belajar. Oleh karena buku ini berbasis digital, maka mahasiswa dapat menggunakannya melalui *smartphone* atau *PC* sehingga buku digital ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa dan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

Artikel ini memberikan gambaran bagaimana mahasiswa menerima buku digital berbasis *flipbook* ini sebagai sumber referensi bahan ajar pada mata kuliah Sinematografi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar”. Meskipun buku digital bukan hal baru, namun dalam proses pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, buku digital baru diperkenalkan dan digunakan untuk mata kuliah Sinematografi tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Mawarni dan Muhtadi (2016) *Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, serta Nurhayati (2017), *Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY* menyatakan *Digital book* merupakan salah satu media yang efektif dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah berbasis multimedia. Sementara Penelitian lain yang dilakukan oleh Miyarso (2009) *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi*, memilih bahan ajar multimedia berbasis CD untuk mata kuliah Sinematografi.

Penelitian-penelitian tersebut, semuanya merupakan penelitian pengembangan, yang meskipun berbeda namun sedikit banyak memiliki kesamaan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Sella Mawarni dan Ali Muhtadi (2016), meletakkan fokus pada mata kuliah multimedia, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dian Nurhayati (2017) pada mata kuliah pembelajaran *Elearning*. Estu Miyarso (2009), memiliki mata kuliah yang sama dengan penelitian ini yaitu, Mata kuliah Sinematografi namun fokusnya pada pengembangan bahan ajar berupa CD, sedangkan dalam penelitian ini adalah buku digital berbasis *flipbook* sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Sinematografi. Selain itu ketiga penelitian sebelumnya memusatkan perhatian pada bahan ajar yang bersifat interaktif, dimana interaksi antara pembaca bisa langsung terjadi melalui forum diskusi, dan tes sesuai dengan mata kuliah yang mereka teliti yaitu multimedia, e-learning dan sinematografi, Hal tersebutlah yang menjadikan penelitian ini menjadi berbeda karena tes dan forum diskusi tidak ada, namun lebih banyak menyajikan tutorial karena sesuai dengan mata kuliahnya yaitu sinematografi, sehingga dengan sendirinya artikel ini lebih meletakkan fokusnya pada deskripsi penerimaan mahasiswa teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM sebagai pengguna buku digital ini pada mata kuliah Sinematografi, dimana buku digital ini merupakan hal yang baru digunakan pada prodi Teknologi Pendidikan, bukan pada proses pengembangan bahan ajar seperti penelitian-penelitian tersebut.

Artikel ini mengeksplorasi bagaimana penerimaan mahasiswa

terhadap penggunaan buku digital berbasis *flipbook* ini sebagai sumber referensi bahan ajar pada mata kuliah Sinematografi. Meskipun buku digital bukan hal baru, namun dalam proses pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, buku digital baru diperkenalkan dan digunakan untuk mata kuliah Pengantar Sinematografi tahun ajaran 2017/2018.

Buku sebagai sumber bahan ajar, semakin mengalami pergeseran dengan hadirnya teknologi digital. Mahasiswa semakin dimudahkan dengan banyaknya sumber belajar yang tersedia secara online. Permasalahan sumber belajar online adalah, tidak semua mahasiswa mampu memilih sumber belajar yang tepat dan valid, karena selain *eJournal* juga banyak blog-blog yang penulisnya bisa siapa saja, sehingga bahasanya tentu tidak bisa dipercaya sepenuhnya. Bahan ajar juga harus sesuai dengan kebutuhan pemakai dan situasi yang dihadapi pemakainya, dengan kata lain, buku ajar sebagai bahan ajar utama perlu untuk dimiliki oleh setiap dosen pengampu, karena menyesuaikan dengan situasi dan kondisi perkuliahannya.

Buku digital adalah salah satu alternatif bahan ajar yang berbasis multimedia, pengembangan buku digital dapat menggunakan beberapa aplikasi, *Flipbook* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan buku digital ini. *Flipbook* ini dipilih, sebab memiliki fitur yang menyerupai buku teks konvensional, dimana lembarannya bisa dibuka layaknya buku teks.

Buku digital menurut Gardiner,dkk, (2010) dalam Prasetya (2015)

menyatakan, buku digital adalah publikasi buku dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, dan mudah dibaca pada komputer atau peralatan elektronik lainnya.

Buku digital merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya (Andina2011;119-146). Desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi *ebook* tiga dimensi yang dikenal dengan *flipbook*, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor. Publikasi dalam *flipbook* yang biasa digunakan adalah *.exe* sehingga pengguna harus menginstal perangkat lunak pendukung berupa Adobe Flash Player. Fitriyawan (2015:2).

*Flipbook* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat buku digital. *Software flipbook* ini merupakan program komputeryang mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan grafis, teks, animasi dan video menjadi tampilan sebuah buku dalam format *swf*. Prasetya (2016:61-62) menjabarkansaat ini ada banyak sekali format buku digital yang bisa ditemukan, tiga di antaranya yang sangat populer adalah PDF, AZW, dan ePub. PDF (*Portable Document Format*) merupakan format buku digital yang paling lawas dan banyak digunakan.

*Flipbook* dikenal sebagai PDF Profesional, *software Flipbook* ini dapat membuat PDF menjadi HTML5 atau *flash* dengan animasi 3 Dimensi yang dapat dilihat dari berbagai perangkat seperti komputer/*android*. *Flipbook* juga dapat disebut sebagai *software* pembuat buku

elektronik berbasis multimedia. *Flipbook* dapat memuat *file* berupa teks, gambar bergerak atau animasi serta video. Dalam penggunaannya terdapat interaksi antara media dengan penggunanya dalam hal ini mahasiswa teknologi pendidikan yang memprogram Sinematografi. Interaksi tersebut merupakan kegiatan pengguna dalam memutar video dan membalikkan halaman sesuai keinginan pengguna, sehingga *flipbook* dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

*Flipbook* mudah untuk digunakan karena fitur tombol yang bervariasi, animasi yang menarik bagi peserta didik, selain itu *flipbook* juga mampu untuk memuat video yang digunakan sebagai bahan ajar pandang dengar, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang dapat digunakan melalui alat proyeksi, seperti komputer, tablet, ataupun android.

Produk buku digital berbasis *flipbook* ini dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan model Allesi & Trollip melalui tahapan perencanaan, desain, dan pengembangan. Buku digital mulai dikembangkan oleh tim pengampu mata kuliah Sinematografi pada bulan April

2018 yang diawali dengan penyusunan konten materi hingga dapat diselesaikan pada akhir bulan Mei 2018. Faktor-faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan produk buku digital telah terkumpul melalui angket analisis kebutuhan pada bulan Februari 2018 melalui tautan online di *google docs*. Buku digital berbasis *flipbook* ini juga didasarkan pada sejumlah teori dan hasil penelitian pendukung sebagai landasan pengembangannya, dengan contentnya berdasarkan bahan ajar yang sudah ada sebelumnya, dalam bentuk buku text.

Berdasarkan data dari observasi awal, mahasiswa yang memprogram MK sinematografi menyatakan antusiasnya ketika mata kuliah pengantar Sinematografi menggunakan buku digital sebagai bahan ajar. Antusiasme tersebut karena buku digital tersebut yang memiliki tampilan berbeda dengan buku text ataupun modul yang sebelumnya digunakan.

Berbagai tampilan yang ditawarkan menjadi daya tarik utama dari buku digital berbasis *flipbook* ini, halaman yang berwarna, mulai dari sampul, daftar isi hingga halaman teks. Hal tersebut dapat dilihat pada seperti pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1**  
**Tampilan buku digital berbasis *Flipbook* mata kuliah Sinematografi**

Pada program studi Teknologi Pendidikan, sinematografi dijadikan salah satu mata kuliah, dimana Sinematografi juga membahas tentang sejarah, proses pembuatan film dan produk akhir adalah film pendek bertema pendidikan. Pada mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu mengetahui dan menjalani proses pembuatan film dari cara pembuatan naskah, teknik pengambilan gambar hingga proses editing untuk menghasilkan suatu film pendek yang bernilai edukasi. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita) Bazin (1996:38-53).

Penggunaan buku digital pada mata kuliah sinematografi, di maksudkan untuk memudahkan mahasiswa mata kuliah ini dalam memahami berbagai teori dan proses dalam pembuatan film pendek sebagai hasil akhir yang harus mereka buat. Mata kuliah sinematografi ini sendiri merupakan salah satu mata kuliah yang paling ditunggu oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan semester tiga Fakultas Ilmu Pendidikan Teknologi Pendidikan. Sebelumnya bahan ajar berupa buku teks dan pertemuan tatap muka di kelas, namun tidak cukup memadai sebab waktu tatap muka tidak cukup, untuk mempelajari peralatan,

menggunakan peralatan (pengenalan kamera, *lighting*, mic, teknik editing, pembuatan naskah, *angle*, storyboard dan lain sebagainya) mengingat waktu perkuliahan lebih banyak dialokasikan pada praktek dan persiapan pembuatan film pendek.

### Metode Penelitian

Penelitian berlangsung di Program Studi (Prodi) Teknologi Pendidikan, pada mahasiswa yang memprogram mata kuliah pengantar sinematografi. Mata kuliah sinematografi dipilih, sebab selain sebagai salah satu mata kuliah yang membutuhkan tutorial karena berbasis proyek dan merupakan salah satu mata kuliah yang banyak peminatnya. Waktu penelitian menyesuaikan dengan waktu ketika mata kuliah diajarkan, yakni semester genap 2017/2018.

Informan penelitian dipilih dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yakni dari mahasiswa yang memprogram mata kuliah ini, dipilih 5 (lima) mahasiswa yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti yaitu, mahasiswa yang baru mengambil Mata Kuliah Sinematografi, belum memiliki pengalaman membuat film sebelumnya, mewakili mahasiswa laki-laki dan perempuan, dan paling menunjukkan antusiasme ketika buku digital berbasis *flipbook* ini digunakan.

**Tabel 1. Informan Penelitian**

| No | Nama samara | Usia (tahun) | Jenis kelamin |
|----|-------------|--------------|---------------|
| 1. | Asri        | 20           | Perempuan     |
| 2. | Firda       | 20           | Perempuan     |
| 3. | Handi       | 20           | Laki-laki     |

|          |    |           |
|----------|----|-----------|
| 4. Wahid | 20 | Laki-laki |
| 5. Nina  | 20 | Perempuan |

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Pertama, observasi dilakukan di kelas lalu melalui media sosial *Whatsapp Group* yang mencakup gambaran mahasiswa terhadap buku digital terutama yang berbasis *Flipbook*, pengalaman menggunakan buku digital, mata kuliah Sinematografi dan bahan-bahan ajar sebelumnya. Selanjutnya, mengatur jadwal wawancara baik secara langsung ataupun melalui fitur pesan *Whatsapp*. Adapun topik-topik wawancara meliputi pandangan terhadap mata kuliah sinematografi dan buku digital *Flipbook*. Antusiasme, kelebihan dan kekurangan buku digital berbasis *flipbook* ini untuk mata kuliah sinematografi, Proses analisis diawali dengan mengumpulkan data hasil wawancara dan catatan observasi di lapangan (*field note*) lalu mentranskripsikan data. Data yang terkumpul dikategorisasi berdasarkan tema-temayang muncul dari hasil observasi dan wawancara, yaitu buku digital berbasis *flipbook*, proses penggunaan buku digital untk mata kuliah sienamtografi, hal-hal menarik dari buku digital ini, kelebihan dan kekurangan buku digital sebagai bahan ajar dan cara mengatasi kekurangan. Proses selanjutnya kemudian diikuti dengan mengkode data berdasarkan tema-tema yang muncul. Sebelum melakukan wawancara, informan

terlebih dahulu dijelaskan mengenai tujuan dan manfaat penelitian serta diminta kesediaannya menjadi informan dalam penelitian ini, sekaligus mengingatkan partisipasi informan tidak akan memengaruhi nilai pada mata kuliah sinematografi ini. Setelah setuju, peneliti meminta izin untuk merekam proses wawancara yang dilakukan untuk memudahkan proses penulisan.

Pada penelitian ini atas kesepatan dengan informan maka nama-nama yang digunakan adalah nama samaran (*pseudonym*). Untuk menjaga kerahasiaan identitas informan dan informasi yang diberikan. Menetapkan informan untuk di wawancarai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, dilakukan berdasarkan pengamatan di kelas dan data awal yang dimiliki sebelum memulai pengembangan buku digital ini. Wawancara berlangsung selama beberapa kali, selama proses perkuliahan berlangsung, dimana buku digital berbasis *flipbook* ini digunakan.

#### **Hasil Penelitian**

Mata kuliah ini adalah salah satu yang paling ditunggu oleh mahasiswa teknologi pendidikan, sebab selain berisikan teori tentang sinematografi, juga produk akhir yang dihasilkan yaitu film pendek dan poster film. Informan dalam penelitian ini, mengungkapkan bahwa membuat film pendek adalah hal yang baru bagi mereka. Mata kuliah sebelumnya

mengajarkan berbagai media presentasi, namun tentu berbeda dengan membuat film pendek.

Referensi ataupun bahan ajar kemudian menjadi hal yang dibutuhkan, meskipun semua informan menyatakan bisa menemukan referensi sinematografi di internet, namun tetap membutuhkan bahan ajar yang lebih mudah digunakan dan dipahami. Wahid (20 tahun), menyatakan selain pertemuan di kelas, dia cukup terbantu dengan referensi dari internet, meski sulit dipahami namun keinginan untuk menghasilkan film pendek membuatnya sangat menunggunya mata kuliah ini. Hal yang sama disampaikan Asti (20 tahun), dia menyatakan tidak sabar menunggu mata kuliah sinematografi sebab sudah menonton film-film yang dihasilkan seniornya, ada banyak ide yang ingin disampaikan melalui film pendeknya nanti.

Bahan ajar sinematografi berupa buku digital menjadi daya tarik lain, dari mata kuliah ini. Firda (20 tahun), menyatakan ketika mengetahui ada bahan ajar berupa buku digital, firda merasakan bahwa mata kuliah ini akan menjadi lebih menyenangkan, meskipun dia sendiri baru pertama kali menggunakan buku digital. Berbeda dengan Handi (20 tahun), meskipun tidak pernah membuat film pendek, namun buku digital sebagai bahan ajar akan membantunya lebih mudah untuk membuat film pendek.

Sinematografi sendiri tidak hanya berpusat pada pembuatan film pendek, mata kuliah ini juga membahas sejarah Film, teori, berbagai genre film, animasi,

orang-orang yang terlibat dalam proses menghasilkan karya sinematografi, pembuatan naskah, *storyboard*, teknik kamera, hingga proses sebuah film pendek di hasilkan. Teknologi pendidikan, memiliki mata kuliah video pembelajaran dan fotografi. Berbeda dengan sinematografi, mata kuliah video pembelajaran, lebih memusatkan perhatian pada pembuatan video tutorial dimana film adalah bahan ajar. Sinematografi lebih berpusat pada film sebagai penyampai pesan dalam hal ini pesan pendidikan.

Mahasiswa menyatakan, lebih bisa berkarya dan berkreasi melalui film pendek pada mata kuliah ini, hal tersebut diungkapkan Nina (20 tahun), yang mendapatkan tema "*bullying*", tema tersebut menurutnya sangat menantang karena memang banyak yang tidak menyadari bahwa tindakan sepele sehari-hari, sebagai bagian dari *bully*. Sementara Firda (20 tahun) menyatakan menonton film buatan seniornya yang bertema horror, membuatnya ingin sekali membuat film dengan genre yang sama, tutorial yang dimiliki oleh buku digital sangat membantunya, sebab membuat film dengan genre horror, membutuhkan keterampilan memainkan *angle* dan pengambilan gambar yang tepat.

Berbagai semangat dan pengalaman mahasiswa dalam menjalani mata kuliah sinematografi ini memberikan gambaran, meski minim pengalaman dalam membuat film pendek, namun referensi umum ditambah pula dengan buku digital membuat mahasiswa menjadi lebih optimis bahwa mereka akan bisa

mmenghasilkan film pendek yang baik. Buku digital berbasis *flipbook* ini menjadi daya tarik lain dari mata kuliah sinematografi, selain itu buku digital sangat membantu mahasiswa dalam memahami teori, trik dan proses dalam pembuatan film pendek, serta teori tentang sinematografi itu sendiri.

Buku Digital, *Keren*, Mudah, Murah dan Fokus. Salah satu kendala yang di rasakan dalam proses pembelajaran, adalah mahasiswa sulit untuk membeli buku referensi, pengakuan yang mereka ajukan bahwa selain karena terbatasnya dana, internet juga menawarkan referensi yang cukup banyak. Itulah mengapa bahan ajar berbasis digital tentu bukan hal baru, *web*, *blog*, *e-journal* dan sebagainya bagi mahasiswa karena sudah lama digunakan sebagai pelengkap atau referensi. Namun buku digital sebagai bahan ajar, pengganti buku teks baru kali ini digunakan di Prodi Teknologi Pendidikan, khususnya mata kuliah Sinematografi. Buku digital ini, menjadi menarik selain karena hal baru tersebut juga karena, di kembangkan oleh tim pengajar mata kuliah Sinematografi Teknologi pendidikan sendiri, berdasarkan analisis kebutuhan, dan proses pengembangan bahan ajar yang sudah dilaksanakan sbelum buku digital ini diperkenalkan kepada mahasiswa di kelas.

Mahasiswa sendiri menunjukkan antusiasnya ketika pertama kali di perkenalkan dengan buku digital ini, terbukti dengan mereka mengunduh ke laptop masing-masing, banyak bertanya tentang bagaimana buku digital digunakan, dan mencoba berbagai *tools*

yang ada, diskusi bahkan berlanjut di *group chat*. Hal tersebut dipahami terutama karena ini buku digital pertama mereka dan di kembangkan oleh tim pengampu mata kuliah ini. Meskipun mahasiswa telah terbiasa dengan bahan ajar *online* namun menurut mereka, buku digital ini lebih *keren* daripada web ataupun blog. Asri (20 thn) menyatakan buku digital ini keren, karena berbeda dari referensi pada matakuliah lainnya, berwarna-warni jadi menarik perhatian. Gambarnya bisa di zoom, ada video tutorialnya, menyenangkan, tidak membuat bosan. Ada kebanggaan juga karena di puji oleh mahasiwa dari prodi lain, yang melihat dan mengetahui bahwa buku digital tersebut dibuat oleh tim pengampu mata kuliah Sinematografi.

Wahid (20 thn), mengungkapkan ketertarikan untuk membaca buku digital selain karena hal yang baru, lembaran-lembaran yang menarik karena warnanya sesuai dengan bab atau materi, aplikasi video tutorial yang tinggal diputar dan gambar di perbesar. Cara baru membaca buku ini, juga diungkapkan oleh Firda (20 thn), menurutnya membaca di laptop lebih memudahkan, *keren* karena, tutorialnya tinggal di *klik*, gambarnya pun bisa di zoom, selain mendapatkan materi tentang sinematografi, juga menimbulkan keinginan untuk mengembangkan buku digital untuk materi mata kuliah yang lainnya. Lembaran berwarna itu dapat dilihat pada salah satu contoh gambar 2 berikut



**Gambar 2** tampilan buku digital yang berwarna sesuai dengan pokok bahasan

Pendapat informan di atas menunjukkan ketertarikan mahasiswa dengan menggunakan kata *keren* untuk menggambarkan, buku Digital berbasis *flipbook* ini, *keren* dimaknai oleh mahasiswa karena selain merupakan hal yang baru, tidak hanya berupa teks, tapi juga video tutorial yang bisa langsung terputar, lembaran yang berwarna-warni, gambar yang bisa di *zoom* dan karena pembuatnya tim pengampu mata kuliah

yang juga mengajarkan mata kuliah sinematografi, sehingga memudahkan proses diskusi. Hal tersebut dapat dilihat salah satunya pada gambar 3 berikut, dimana tampilan dilayar laptop yang berwarna sesuai dengan materi yang dibahas, gambar yang dapat di perbesar, untk meperjelas tampilan pada halaman buku digital berbasis flipbook dalam artikel ini.



**Gambar 3** Lembar berwarna dan gambar yang bisa di *zooming*

Buku digital berbasis *Flipbook* ini selain tampilannya yang meanrik, juga menawarkan kemudahan diperoleh karena tanpa mengeluarkan biaya, ataupun menghabiskan kuota internet. Sehingga tidak menambah beban bagi mahasiswa.

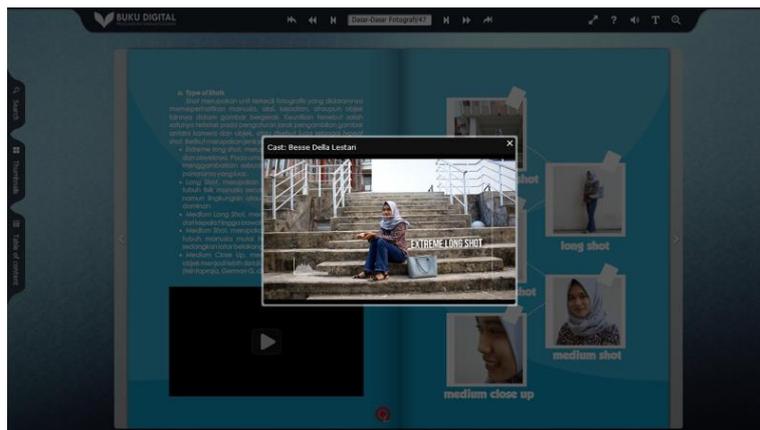
Hal tersebut diungkapkan Firda (20 tahun) yang menyatakan buku digital ini mudah diperoleh, murah dan menyenangkan di pahami.

Nina (20 tahun), menggambarkan kemudahan memperoleh dan menggunakan

buku digital ini, bahwa selain karena gratis, tanpa *kuota*, dapat dibaca kapan saja, dimana saja bahkan dapat berdiskusi bila ada yang kurang dipahami, ataupun yang ingin diketahui mengenai proses pembuatannya, bukan hanya isi materi mata kuliah sinematografi saja. Selain mudah dan murah diperoleh juga mudah digunakan, *tools* yang ada dalam buku digital ini sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi sinematografi.

Handi (20 tahun) menjelaskan fitur yang paling menarik adalah, didalam buku digital berbasis *flipbook* ini terdapat video

tutorial, yang sangat memudahkan bagi mahasiswa mengingat waktu pertemuan di kelas yang terbatas, sehingga adanya tutorial sangat membantu, sebab video tutorial ini mampu menunjukkan berbagai teknik, peralatan dalam sinematografi dengan lebih jelas dan mudah. Penggunaannya pun mudah tinggal mengklik video tutorial yang diinginkan. Gambar 4 berikut adalah contoh Video tutorial teknik pengambilan gambar atau *angle* kamera, sebagai salah satu materi dalam Sinematografi.



**Gambar 4** Contoh Video tutorial penjelasan tentang *angle* kamera

Kemudahan lain dari buku digital berbasis *flipbook*, adalah karena tidak membutuhkan koneksi internet, sebab jurnal *online* ataupun *web*, selain membutuhkan *kuota* data juga seringkali justru memecah konsentrasi mahasiswa ketika *searching* materi untuk tugas, biasanya perhatian mereka terpecah oleh hal lain, seperti *game online*, *youtube*, media sosial dan lain sebagainya. Buku digital ini karena tidak membutuhkan koneksi internet, membuat mahasiswa

lebih fokus saat mempelajari dan membacanya.

Firda (20 tahun) menyatakan godaan ketika terkoneksi internet itu, fokus mudah terbagi, bukan hanya kerja tugas, baca jurnal tapi malah membuka media sosial, nonton, *chatting*, bermain *game*, dan lain-lain.

Buku digital yang diunduh di laptop, selain memiliki kelebihan Murah, mudah dan tidak memecahkan fokus, juga memudahkan mahasiswa karena tidak

harus membawa buku ajar cetak ataupun modul yang banyak.

Wahid (20 tahun), menyatakan sebagai mahasiswa yang keseharian nyaris tidak terlepas dari laptop, bila ditambah buku ataupun modul hanya menyulitkan, sebab sering terlupa, atau malas membawa karena berat dan membutuhkan ruang tersendiri di tas, sehingga memberi kesan *merepotkan*. Berbeda dengan buku digital ini yang ada di dalam laptop, sehingga saat membuka laptop ia dapat membaca buku digital tersebut.

#### Kelemahan Buku Digital

Berbagai kelebihan yang diungkapkan oleh informan sebagai pengguna buku digital ini, seperti mudah karena tidak harus membawa buku teks, video tutorialnya yang interaktif hingga materi mudah dipahami, hingga *tools* yang mudah digunakan. Murah, karena tinggal *mengcopy* filenya ke laptop masing-masing gratis dan tidak membutuhkan kuota internet. Keren, karena tampilannya menarik, tidak membutuhkan internet sehingga bisa dibaca kapan saja, tanpa khawatir memecah fokus perhatian oleh hal-hal lain seperti media sosial, *chatting*, dan sebagainya. Kelebihan tersebut membuat antusiasme mahasiswa dalam menggunakan buku digital ini muncul, mulai dari materi, *tools* bahkan keinginan untuk mengembangkan buku digital sendiri.

Selain berbagai kelebihan dan kemudahan yang diperoleh oleh mahasiswa, terutama pada proses perkuliahan sinematografi, buku digital berbasis *flipbook* ini, memiliki kelemahan.

Kelemahan tersebut yang diungkapkan oleh informan yaitu, (1) hanya bisa di gunakan melalui laptop, (2) tidak memiliki halaman (3) tidak ada fasilitas *highlight*, (4) mata mudah lelah.

Sebenarnya bisa digunakan di *smartphone* namun membutuhkan aplikasi khusus, yang bila diunduh harus tersedia ruang memori yang cukup di *smartphone*. Hal tersebut menyebabkan informan memilih tetap menggunakan laptop saja. Hal tersebut di ungkapkan Nina dan Asri (20 tahun), menurutnya bila bisa dibuka di *smartphone* tentu proses membacanya menjadi lebih mudah, sebab bisa sambil menunggu kuliah di kantin, di angkot, dan sebagainya. Sebab laptop membutuhkan posisi dan tempat tertentu bila ingin digunakan.

Kelemahan lain dijelaskan oleh informan, adalah buku digital ini tidak memiliki halaman, sebab untuk bisa membuka lembarnya tinggal meng *klik* lembaran yang dimaksud, Wahid (20 tahun) menyatakan buku tersebut tidak memiliki halaman, meskipun untuk menuju ke halaman yang dituju seseorang tinggal meng *klik*., namun karena tidak memiliki halaman, wahid menganggap sulit untuk mengingat bacaan terakhirnya. Hal yang sama dirasakan oleh Asri (20 tahun), menurutnya halaman dibutuhkan terutama bila hendak mengutip, bagian yang ada di dalam buku digital pada saat mengerjakan tugas.

Selain masalah halaman, kelemahan yang juga dianggap cukup mengganggu adalah tidak adanya *tools* untuk meng *highlight* atau menandai kalimat yang penting. Handi (20 tahun) menyatakan

kesulitan terbesarnya adalah tidak bisa meng*highlight* atau menandai bagian-bagian yang penting seperti halnya, pada buku teks cetak, atau jurnal-jurnal online, padahal *highlight* tersebut berguna untuk mengingatkan informasi yang penting tanpa harus membaca lagi secara keseluruhan.

Karena mengandalkan layar laptop, maka tidak nyaman membaca pada gadget karena laptop membutuhkan posisi khusus untuk membacanya, sehingga mudah merasa lelah seperti yang diungkapkan Nina (20 tahun), pantulan layar laptop pun membuat mata lelah. jika digunakan terlalu sering maka dapat memengaruhi kesehatan mata karena cahaya dari tampilan buku digital pada layar komputer, tampilan yang berwarna warni ternyata selain menjadi kelebihan juga menjadi kelemahan buku digital ini, hal tersebut diungkapkan oleh Firda (20 tahun). Pernyataan-pernyataan tersebut memberikan gambaran, dengan berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh buku digital ini, ternyata menyisakan masalah yang cukup mengganggu bagi para informan. Meski demikian informan, masih menganggap kekurangan atau kelemahan buku digital ini masih bisa mereka terima, sebab kemudahan yang dimiliki buku digital jauh lebih bermanfaat bagi mereka.

### **Kesimpulan**

Berbagai kelebihan yang dimiliki oleh buku digital berbasis *flipbook* ini seperti mudah digunakan, mudah dipahami, murah diperoleh karena tidak berbayar dan tanpa kuota internet, menyenangkan

karena fokus tidak terpecah, dan keren karena tampilan, materi dan *tools* yang menarik .

Kekurangan seperti hanya bisa di gunakan melalui laptop, tidak memiliki halaman, tidak ada fasilitas *highlight*, dan mata mudah lelah, tidak mengurangi antusiasme mahasiswa pengguna untuk membaca dan menggunakan buku digital ini. Hal tersebut menunjukkan perlunya untuk menjadikan buku digital sebagai alternative referensi ataupun bahan ajar, terutama untuk mata kuliah yang berbasis produk seperti Sinematografi ini.

Buku digital baik menggunakan aplikasi *flipbook* maupun aplikasi buku digital lainnya, sangat dianjurkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar, terutama mata kuliah berbasis produk dan mandiri karena dapat menutupi kebutuhan praktek, tatap muka dan keterbatasan alat. Kekurangan yang dimiliki oleh buku digital ini, menjadi hal-hal yang harus di perhatikan dan dicarikan solusi demi memenuhi fungsi dari buku digital ini sebagai bahan ajar. Hal-hal tersebut tentunya menjadi perhatian bagi pengembangan buku digital bila memilih yang berbasis *flipbook* berikutnya.

### **Daftar Pustaka**

- Andina, E. (2011). "Buku digital dan pengaturannya". *Aspirasi* 2(1):119-146.
- Bazin, Andre. (1996). *Sinema, Apakah Itu?*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan budaya Departemen P&K.

- Fitriyawan. (2015). Buku Digital Multimedia Berbasis Flip Book Maker pro dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa (Studi Kasus pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Candioto). Skripsi, Jurusan Teknologi Komputer Universitas Kristen Satya wacana.  
[http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10783/2/T1\\_702011133\\_](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10783/2/T1_702011133_)  
diakses tanggal 8 Februari 2018.
- Mawarni, Sella dan Ali, Muhtadi. (2017). “Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan: *Jurnal Inovasi Pendidikan*, (Online), Vol.4 No.1. Diakses 22 Januari 2018.
- Nurhayati, Dian. (2017). Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY: *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. VI Nomor 5 Tahun 2017. Diakses 25 february 2018.
- Prasetya, Didik Dwi. (2015). “*Kesiapan Pembelajaran Berbasis Buku Digital*”, Jurnal TEKNO, Volume 24 Nomor 2: September 2015 60 – 64.
- Sitepu. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.