

Pemberdayaan Komunitas Film melalui Pengembangan LMS Bee-Scinemas untuk Pembelajaran Pembuatan Film Lokal di Banyumas Raya

Tri Adi Sumbogo*, Yosef Dedy Pradipto, Muslikhin Muslikhin

Universitas Bina Nusantara

tri.sumbogo@binus.ac.id

Abstrak

DOI:

<https://doi.org/10.47134/comdev.v6i2.1824>

*Correspondensi: Tri Adi Sumbogo

Email: tri.sumbogo@binus.ac.id

Received: 22-10-2025

Accepted: 22-11-2025

Published: 22-12-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Makalah ini menjelaskan pengembangan dan implementasi Sistem Manajemen Pembelajaran/*Learning Management System* (LMS) berbasis web untuk mendukung pendidikan film yang inklusif dan berkelanjutan bagi siswa di pedesaan Banyumas Raya, Indonesia. Inisiatif ini muncul sebagai tanggapan atas tantangan yang dihadapi oleh komunitas film lokal, termasuk akses terbatas ke pendidikan formal, kurangnya infrastruktur digital, dan sumber daya pelatihan yang tidak memadai. Program ini bertujuan untuk memberdayakan siswa dan fasilitator dengan mengintegrasikan modul film yang dikembangkan secara lokal, desain partisipatif, dan pengembangan kapasitas ke dalam satu platform digital. Pendekatan Pengembangan Masyarakat Berbasis Aset memandu semua tahap, mulai dari pemetaan aset dan keterlibatan pemangku kepentingan hingga desain kolaboratif dan pengujian percontohan LMS. Sistem yang dibangun di atas platform MOODLE ini disesuaikan dengan kebutuhan dan keterampilan digital anggota komunitas dan dirancang untuk menampung konten modular, mendukung pembelajaran kelompok, dan memungkinkan pelacakan kemajuan waktu nyata. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa, partisipasi digital, dan jumlah kelompok produksi film yang dipimpin oleh pemuda. Data survei menunjukkan minat yang kuat dalam pendidikan film di kalangan pemuda pedesaan dan preferensi untuk pilihan pembelajaran jangka pendek, fleksibel, dan dapat diakses. LMS juga berkontribusi untuk memperkuat jaringan pengetahuan lokal dan mempromosikan pelestarian warisan budaya dan linguistik melalui film. Hasil survei terhadap 239 pelajar di 4 (empat Kabupaten) menunjukkan bahwa 54,8% pelajar menyatakan setuju bahwa LMS Bee-Scinemas.ID bermanfaat bagi pelajar untuk mempelajari pembuatan film komunitas. Temuan ini menunjukkan efektivitas platform pembelajaran daring tersebut bagi perfilman pelajar. Meskipun tantangan tetap ada dalam infrastruktur dan literasi digital, program ini menunjukkan bahwa model partisipatif, berbasis aset, dan didukung teknologi dapat secara efektif mendorong pendidikan berbasis masyarakat dan pemberdayaan budaya di daerah pedesaan. Rekomendasi ditawarkan untuk inisiatif masa depan yang bertujuan untuk memperluas pendidikan kreatif digital dalam konteks yang sama.

Kata kunci: *Asset-Based Community Development*, Banyumas Raya, Pembelajaran Digital, Pendidikan Film, *Learning Management System* (LMS).

I. PENDAHULUAN

Komunitas film lokal di Banyumas Raya telah muncul sebagai aktor penting dalam pemberdayaan pemuda dan pendidikan budaya sejak era pasca-reformasi. Komunitas-komunitas ini, yang sebagian besar diprakarsai dan dikelola oleh pemuda pedesaan, secara konsisten menyelenggarakan lokakarya film, pemutaran, dan festival. Bioskop telah menjadi media ekspresi kreatif, kesadaran sosial, dan pelestarian budaya di wilayah ini (Kaur-Gill & Dutta, 2017). Sekitar 25 komunitas film aktif, yang melibatkan sekitar 150 anggota, beroperasi di lima kabupaten Banyumas, Purbalingga, Banjarnegara, Cilacap, dan Kebumen. Kegiatan komunitas ini menunjukkan bahwa sinema lokal telah menjadi bentuk alternatif pendidikan dan produksi budaya, terutama di daerah di mana akses ke sekolah film formal dan sumber daya budaya visual masih terbatas (festivalfilmpurbalingga.id, 2022).

Terlepas dari semangat inisiatif ini, komunitas film lokal di Banyumas Raya menghadapi tantangan struktural dan teknologi yang terus-menerus. Salah satu masalah utama adalah terbatasnya akses ke teknologi pendukung untuk pendidikan publik. Yayasan Gairah Sinema Muda (GSM), yang mengelola Cinema Lovers Community di Purbalingga, mengembangkan ekosistem perfilman lokal yang aktif dan sumber daya manusia yang berdedikasi. Komunitas ini terus menghadapi hambatan baik dalam produksi maupun penyebaran konten pembelajaran. Tujuan utama dari hasil film yang diproduksi oleh komunitas ini bukanlah untuk menciptakan produk komersial atau keuangan, melainkan produk sosial. Film bertema lokal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan kesadaran sosial, terutama dengan mendorong rasa kewarganegaraan dan pemahaman tentang hak dan tanggung jawab di antara penonton. Namun, kurangnya infrastruktur digital secara signifikan membatasi distribusi yang lebih luas dari karya-karya ini dan merusak keberlanjutan inisiatif pendidikan film (Anisa, 2021). Riset terdahulu oleh Coppens (dalam Sumbogo, 2024) menunjukkan bahwa proses kreatif pembuatan film kolaboratif berpotensi membuka ruang transformasi dengan memposisikan kembali kelompok rentan, seperti perempuan, untuk dapat berperan sebagai produsen bersama pengetahuan yang memungkinkan pemberdayaan individu dan budaya.

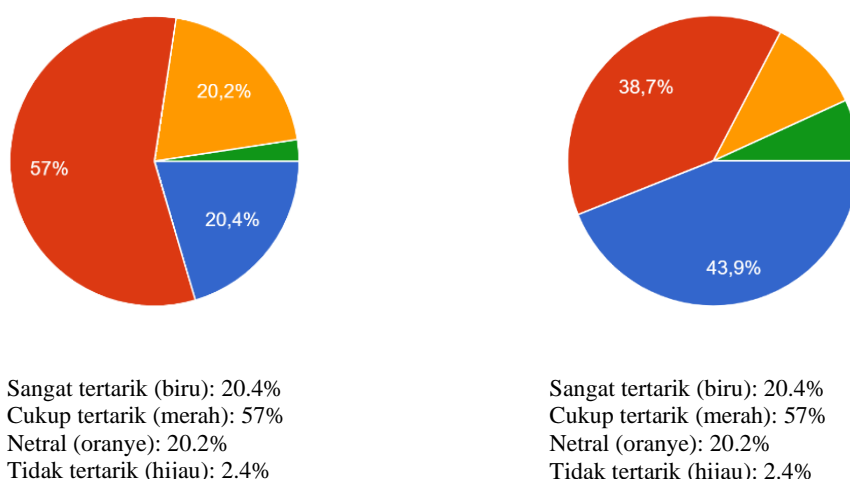
Beberapa tantangan spesifik menghambat pengembangan pendidikan film bagi siswa. Dari perspektif produksi, kurikulum standar untuk pendidikan pembuatan film publik telah disusun melalui kolaborasi antara masyarakat lokal dan pemangku kepentingan. Namun, kurikulum ini memiliki jangkauan yang terbatas, karena sebagian besar diakses oleh siswa dalam jaringan komunitas yang sudah mapan. Banyak siswa, terutama mereka yang berada di luar lingkaran ini, tidak memiliki kesempatan untuk mendapatkan manfaat dari modul pembelajaran. Selain itu, tidak adanya sistem pembelajaran digital menghambat pengelolaan, pengarsipan, dan diseminasi modul film secara sistematis seperti penulisan skenario, sinematografi, dan tutorial penyuntingan (Aprilisa & Kartowagiran, 2022). Akibatnya, ada kesulitan yang signifikan dalam mendokumentasikan dan mendistribusikan materi pembelajaran. Keterbatasan ini diperparah oleh kapasitas digital dan manajerial yang tidak memadai di antara fasilitator masyarakat, yang membatasi keberlanjutan dan dampak program pelatihan dari waktu ke waktu.

Ada juga tantangan terkait aspek sosial dan pemasaran pendidikan film. Sistem pembelajaran saat ini sangat bergantung pada sesi tatap muka, yang membuatnya tidak fleksibel dan sulit untuk diskalakan. Lokakarya biasanya hanya berlangsung selama jam sekolah, mencegah banyak siswa untuk berpartisipasi. Pandemi COVID-19 telah mengungkap kebutuhan mendesak akan model pembelajaran hibrida, karena pertemuan fisik menjadi lebih sulit untuk diatur. Pada saat yang sama, literasi digital di kalangan fasilitator tetap rendah. Banyak mentor dan instruktur tidak memiliki pelatihan yang memadai dalam pedagogi digital dan dalam penggunaan teknologi pendidikan, yang mengurangi kemampuan mereka untuk memaksimalkan manfaat platform pembelajaran online dan campuran (Budiarto et al, 2024).

Program pengabdian masyarakat yang diinisiasi oleh Universitas Binus, bekerja sama dengan GSM, dirancang untuk mengatasi masalah prioritas ini. Solusi pertama yang diusulkan adalah memperkuat kurikulum pendidikan film agar lebih relevan dan dapat diakses oleh masyarakat setempat. Solusi kedua adalah mengembangkan prototipe Learning Management System (LMS), yang akan berfungsi sebagai platform untuk mengintegrasikan, mengelola, dan mendistribusikan sumber daya pendidikan film. Platform ini dimaksudkan untuk membuat pengetahuan dan keterampilan praktis dalam sinematografi tersedia bagi pemuda pedesaan, terlepas dari lokasi mereka atau akses ke pengaturan kelas tradisional. Solusi ketiga melibatkan peningkatan kapasitas bagi fasilitator dan anggota masyarakat, membekali mereka dengan keterampilan dan kompetensi digital sehingga mereka dapat mengelola, memanfaatkan, dan terus mengembangkan LMS seiring dengan perluasan program di masa depan (Dwanoko et al, 2022).

Hasil yang diharapkan dari inisiatif ini sangat signifikan. Pembuatan prototipe LMS akan menyediakan platform yang dapat diakses dan digerakkan oleh komunitas untuk menyelenggarakan modul produksi film, mendukung lokakarya audiovisual, dan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. LMS akan terbuka dan gratis untuk digunakan, memperluas peluang pendidikan bagi siswa dan kaum muda di daerah pedesaan dengan akses internet. Diproyeksikan bahwa LMS akan meningkatkan jumlah kelompok produksi film siswa dari 5 menjadi 10 per tahun saat ini menjadi kisaran 15 hingga 20. Peningkatan ini akan memperkuat aset pengetahuan masyarakat dan memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan Akademi Komunitas Perfilman Banyumas Raya ke depan.

Penelitian empiris lebih lanjut menekankan pentingnya inisiatif ini. Dalam survei yang dilakukan pada Januari 2025 di antara lebih dari 400 siswa di seluruh Banyumas Raya, 77,4% responden mengindikasikan bahwa mereka sangat atau cukup tertarik dengan pembuatan film komunitas (Gambar 1a). Temuan ini menunjukkan potensi yang kuat dan kebutuhan mendesak untuk memberikan kesempatan belajar yang lebih luas di bidang ini. Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan preferensi untuk program pelatihan jangka pendek, biasanya kurang dari enam bulan (Gambar 1b). Hal ini menyoroti perlunya pendidikan yang fleksibel, modular, dan mudah diakses, yang dapat disampaikan secara efisien melalui platform pembelajaran digital.



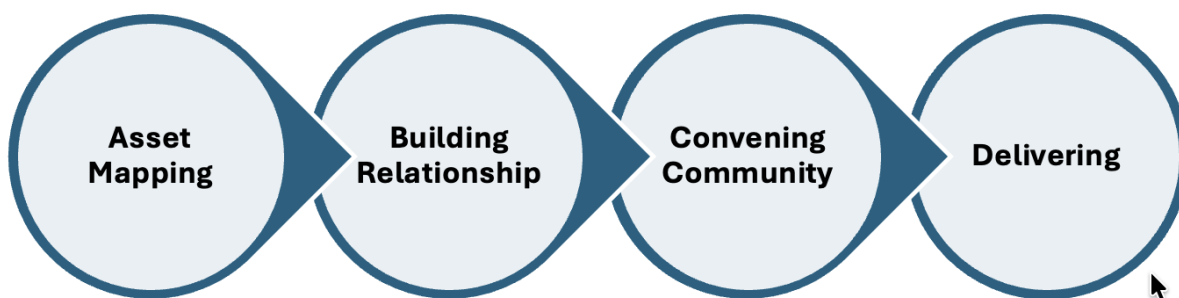
Gambar 1. Survei pendahuluan: (a) Seberapa tertarik Anda dengan dunia pembuatan film komunitas?; (b) Durasi pendidikan film komunitas yang ingin Anda ikuti

Singkatnya, pengembangan LMS untuk sinematografi pelajar di Banyumas Raya tidak hanya merupakan solusi teknologi tetapi juga intervensi budaya dan sosial. Program ini memberdayakan pemuda pedesaan, memperkuat kapasitas masyarakat, dan memastikan keberlanjutan tradisi film lokal melalui pendidikan yang inklusif dan mudah diakses. Dengan mempromosikan kesempatan yang sama bagi siswa laki-laki dan perempuan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis keterampilan yang kreatif, inisiatif ini juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, khususnya SDG 4 tentang pendidikan berkualitas dan SDG 5 tentang kesetaraan gender.

II. METODE

Pendekatan Program

Program pemberdayaan Masyarakat ini mengadopsi pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) untuk memberdayakan komunitas film lokal di Banyumas Raya melalui pengembangan dan implementasi prototipe Learning Management System (LMS). Pendekatan ABCD dipilih untuk memastikan bahwa aset, kapasitas, dan hubungan yang ada dalam masyarakat membentuk fondasi intervensi, daripada hanya berfokus pada kebutuhan atau kekurangan (Kretzmann & McKnight, 1993).



Gambar 2. Tahapan-tahapan Asset-Based Community Development (ABCD).

Proses implementasi terdiri atas empat tahapan ABCD (Gambar 2), dioperasionalkan menjadi lima kegiatan program secara berturut-turut yaitu:

1. Asset Mapping (A) – Pemetaan Aset

Tahap awal melibatkan pemetaan komprehensif aset masyarakat, termasuk sumber daya manusia (misalnya, penyelenggara GSM, sukarelawan, dan alumni dengan latar belakang film dan pendidikan), modal sosial dan relasional (jaringan lintas komunitas, kemitraan dengan sekolah dan organisasi pemuda), aset material dan teknologi (studio penyuntingan, arsip film, modul lokakarya lokal), dan aset aspirasional (visi mendirikan Akademi Film Komunitas Banyumas Raya). Pemetaan ini memberikan inventarisasi terperinci untuk mengidentifikasi kekuatan dan titik masuk strategis untuk pengembangan LMS. Pemetaan aset dilakukan secara kolaboratif bersama dengan komunitas mitra sasaran. Proses ini dilakukan sejak bulan Januari 2025 hingga bulan Maret 2025 melalui serangkaian workshop (tiga kali workshop) menuju pembentukan Akademi Komunitas Perfilman. Workshop secara khusus difasilitasi oleh komunitas mitra yang mengulas tentang potensi dan sumber daya lokal untuk pengembangan akademi komunitas.

2. Building Relationships (B) – Pengembangan Hubungan

Tahap ini berfokus pada penguatan dan perluasan kolaborasi antara GSM dan pemangku kepentingan terkait, terutama mereka yang memiliki keahlian dalam teknologi pendidikan digital, seperti universitas dan relawan TI. Kegiatan tersebut meliputi focus group discussion (FGD) dengan komunitas mitra untuk menentukan struktur dan kebutuhan LMS, pembentukan komite pengembangan LMS (melibatkan penyelenggara, alumni, dan fasilitator), dan kolaborasi formal dengan Universitas Bina Nusantara untuk dukungan instruksional dan teknis. Tahap ini dilanjutkan dengan dilaksanakannya pengembangan kemitraan strategis antara komunitas (Yayasan Gairah Sinema Muda) dengan perguruan tinggi (Bina Nusantara University) serta sekolah-sekolah (SMA/SMK) yang menyediakan ekstrakurikuler sinematografi maupun program studi penyiaran/televisi/multimedia.

3. Convening Community (C) – Pengumpulan dan Pertemuan Komunitas

Pada fase ini, komunitas diposisikan sebagai aktor sentral dalam merancang, menguji, dan menyempurnakan LMS. Kegiatan utama termasuk lokakarya desain partisipatif (untuk membuat struktur modul, media visual, dan sistem evaluasi), pelatihan internal untuk fasilitator GSM tentang manajemen konten digital, dan pembuatan prototipe berulang menggunakan lingkaran umpan balik komunitas. Langkah-langkah ini bertujuan untuk membangun kepemilikan kolektif dan keterampilan praktis untuk manajemen dan keberlanjutan jangka panjang. Pertemuan dengan komunitas dilaksanakan secara reguler baik melalui pertemuan daring maupun luring. Tim pengabdian menyediakan akses untuk *virtual conference* melalui Zoom Meeting untuk terus mengembangkan dialog terkait pengembangan program dan monitor kemajuan program. Secara luring pertemuan dilaksanakan melalui beberapa sesi mulai dari FGD hingga workshop online dengan para pegiat komunitas film dan guru pendamping ekstrakurikuler sinematografi.

4. Delivering (D) - Penyampaian

Tahap akhir menekankan keberlanjutan dan diseminasi. Strateginya termasuk mengembangkan peta jalan untuk meningkatkan Akademi Film Komunitas, mempromosikan hasil melalui festival film lokal dan platform digital, dan melibatkan mitra eksternal (pemerintah daerah, sponsor CSR, universitas, dan organisasi seni) untuk dukungan dan replikasi lebih lanjut. Tahapan keberlanjutan dilakukan dengan menginisiasi berbagai tawaran kolaborasi untuk secara bersama dan kolektif dalam memperkaya materi ajar untuk disajikan di LMS Bee-Scinemas. Salah satu sosialisasi publik yang dilakukan oleh Tim Pengabdian untuk menyampaikan keberadaan LMS pendidikan perfilman ini adalah dengan melakukan *sharing session* pegiat perfilman Banyumas di hadapan para pengkaji film Indonesia yang tergabung dalam Asosiasi Kafein. Proses ini sekaligus menjadi ajang peluncuran LMS Bee-Scinemas.ID sebagai *collaborative platform* untuk pengajaran dan pendidikan informal perfilman lokal Banyumas Raya. Tim pengabdian menyatakan membuka diri untuk bersama para pengkaji film membina kelompok pemuda di Banyumas Raya untuk terus memproduksi film komunitas.

5. Operational Steps of the Community Engagement Programme – Langkah-langkah Operasional Program Keterlibatan Masyarakat

Kegiatan sosialisasi melibatkan tokoh masyarakat, penerima manfaat, dan pemangku kepentingan utama dalam pengenalan prototipe LMS, dengan masukan dan aspirasi yang dikumpulkan melalui serangkaian diskusi kelompok terfokus. Sebuah komite ad-hoc dibentuk untuk mengawasi dan mengkoordinasikan proses implementasi di tingkat masyarakat. Pelatihan kemudian diberikan kepada tokoh masyarakat dan mentor sekolah menggunakan pendekatan Training of Trainers, memungkinkan transfer pengetahuan dan diseminasi dalam jaringan masing-masing kelompok.

Penerapan teknologi terbentuk melalui uji coba LMS di enam sekolah (2 sekolah di Kabupaten Purbalingga, 2 sekolah di Kabupaten Banyumas, 1 sekolah di Kabupaten Banjarnegara, dan 1 sekolah di Kabupaten Cilacap) yang dapat dijangkau. Terdapat pula dukungan berkelanjutan dari tim universitas yang disediakan dalam format online dan offline. Pendampingan dan evaluasi berlanjut melalui serangkaian lokakarya dan penilaian berkala, yang melacak pemanfaatan LMS dan mengumpulkan umpan

balik dari pengguna melalui data penggunaan dan survei kepuasan. Upaya untuk memastikan keberlanjutan termasuk pendampingan online berkelanjutan untuk anggota komunitas yang menunjukkan keterlibatan yang kuat, diidentifikasi sebagai juara, dan pengembangan kolaboratif konten instruksional dalam komunitas, memastikan bahwa adopsi dan kapasitas LMS terus tumbuh dari waktu ke waktu.

Pengumpulan Data dan Evaluasi

Evaluasi program dilakukan dengan menggunakan survei pra dan pasca-intervensi yang mengukur frekuensi penggunaan LMS, kepuasan peserta, dan peningkatan keterampilan yang dirasakan di antara siswa dan anggota masyarakat. Data kualitatif dikumpulkan dari diskusi kelompok terfokus, wawancara mendalam, dan umpan balik pengguna selama uji coba LMS. Kriteria keberhasilan program termasuk peningkatan pemanfaatan LMS, kapasitas masyarakat untuk mengelola platform secara mandiri, dan bukti perluasan akses ke pendidikan film

Partisipasi Komunitas dan Peran Mitra

Mitra masyarakat berkontribusi dengan menyediakan personel untuk pelatihan dan pemeliharaan LMS, dukungan logistik untuk kegiatan program, dan akses ke aset dan jaringan pengetahuan lokal. Struktur kolaboratif ini memastikan bahwa LMS didasarkan pada kebutuhan dan aspirasi masyarakat, sekaligus mendukung kapasitas kelembagaan GSM dan sekolah mitra.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Focus Group Discussion (FGD)

Focus group discussion (FGD) menghasilkan pemahaman terperinci tentang kebutuhan, preferensi, dan harapan guru, fasilitator, dan anggota masyarakat terkait pengembangan platform edukasi film digital di Banyumas Raya (Figure 3). Saat menjelajahi format konten yang disukai untuk LMS, 18 peserta, atau sekitar 56 persen dari kelompok, memilih konten video, animasi, atau video pendek sebagai yang paling menarik dan efektif untuk pembelajaran siswa.

Preferensi yang kuat untuk materi visual dan dinamis ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan elemen multimedia ke dalam LMS, karena peserta memandang format ini lebih mudah diakses, menarik, dan lebih mudah dipahami oleh beragam pelajar. Sementara itu, masing-masing 6 peserta (19 persen) menyatakan preferensi untuk modul berbasis teks dan podcast, mencatat kegunaannya untuk penjelasan mendalam dan bagi siswa yang mungkin mendapat manfaat dari pembelajaran pendengaran atau berbasis membaca. Hanya 1 peserta (3 persen) yang mengindikasikan minat pada konten ringan atau sederhana, menunjukkan bahwa mayoritas kelompok menghargai sumber daya pendidikan yang kaya, interaktif, dan serbaguna.



Gambar 3. Dokumentasi FGD.

Peserta juga memberikan daftar lengkap 35 fitur yang mereka rasa penting agar LMS menjadi efektif dan relevan. Prioritas utama termasuk ketersediaan modul pembelajaran terstruktur (butir 1), alat penilaian dan sertifikasi (butir 2 dan 3), dan sistem penjadwalan sistematis (butir 4) untuk memastikan proses pembelajaran yang terorganisir dan terukur. Ada penekanan yang signifikan pada kebutuhan akan modul yang berfokus pada berbagai tahap produksi film, seperti penulisan naskah, penyutradaraan, sinematografi, dan pengeditan (item 7, 27, 28, dan 29). Selain itu, fitur yang mendukung pembelajaran berbasis kelompok dan organisasi tematik (butir 8), serta kemampuan untuk membentuk grup obrolan, terlibat dalam obrolan pengguna dan pribadi, dan membangun jaringan pengguna (butir 9 dan 10), dianggap penting untuk kolaborasi dan berbagi pengetahuan.

Para peserta menyoroti pentingnya mengintegrasikan konten video, teori, dan podcast (butir 11), akses mobile-friendly (butir 15), pemeriksaan plagiarisme (butir 16), tautan referensi ke sumber belajar tambahan (butir 14), dan alat interaktif seperti kuis, prompt refleksi, dan fitur unggah untuk tugas dan tugas akhir (butir 30 dan 31). Fungsi manajemen proyek, seperti alat penganggaran (butir 5) dan pengarsipan bank film (butir 33), juga diidentifikasi sebagai persyaratan praktis untuk mendukung tugas produksi film dunia nyata.

FGD juga membahas strategi utama untuk implementasi dan keberlanjutan jangka panjang LMS. Ada konsensus tentang pentingnya menjaga LMS tetap gratis dan dapat diakses oleh semua pengguna, terlepas dari latar belakang atau sumber daya sekolah. Peserta menekankan perlunya kegiatan tindak lanjut secara teratur, seperti lokakarya dan pengajaran tim, untuk menjaga keterlibatan dan membangun kompetensi pengguna. Keterlibatan manajemen sekolah dipandang sangat penting untuk keberhasilan adopsi dan integrasi LMS ke dalam program kurikuler dan ekstrakurikuler yang ada. Mengatasi kendala teknis dan keuangan adalah prioritas lain, dengan rekomendasi untuk mencari dukungan dari penyedia telekomunikasi untuk hosting dan untuk mengejar sponsor untuk biaya berkelanjutan.

Diskusi ini juga menyoroti perlunya menjaga ekosistem film yang dinamis di sekolah melalui forum reguler, memanfaatkan LMS untuk proyek kolaboratif, dan mendorong partisipasi dalam festival film sebagai motivasi tambahan bagi siswa. Terakhir, pembentukan saluran komunikasi digital, seperti grup WhatsApp, direkomendasikan untuk mendukung interaksi komunitas yang berkelanjutan dan memberikan dukungan berkelanjutan dan pertukaran informasi di luar platform LMS.

Secara keseluruhan, temuan FGD menggarisbawahi keinginan kuat masyarakat untuk LMS yang kaya fitur, berbasis multimedia, dan sangat kolaboratif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelajar dan guru pedesaan, dan yang dapat mendukung pertumbuhan berkelanjutan dan keberlanjutan pendidikan film lokal di Banyumas Raya.

Bee-Scinemas, ID dan Desain Dasar LMS Berbasis MOODLE

Desain dasar Learning Management System (LMS) untuk sinematografi pelajar di Banyumas Raya menggunakan platform MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) berbasis web sebagai landasan teknologinya (Gambar 4). Prototipe awal dikembangkan sebagai situs web, dipilih karena kemampuan beradaptasi dan kemampuan sumber terbuka yang terbukti dalam mendukung lingkungan pembelajaran digital modular, dwibahasa, dan kolaboratif. Platform ini sengaja diselarasakan dengan keterampilan digital dan sumber daya teknis saat ini yang tersedia di antara fasilitator lokal, dengan peta jalan yang jelas untuk secara progresif menyesuaikan LMS untuk kompatibilitas yang lebih besar dengan kebutuhan lokal dan untuk memungkinkan ekspansi di masa mendatang ke aplikasi berbasis Android atau iOS seiring dengan meningkatnya kapasitas digital komunitas.

Fitur inti dari prototipe LMS telah dibentuk oleh diskusi kelompok fokus yang ekstensif dengan guru dan fasilitator pendidikan film, memastikan relevansi dan aksesibilitasnya bagi pengguna sekolah menengah dan sekolah kejuruan. Sistem ini menggabungkan add-on Moodle yang penting, termasuk login multi-pengguna, pelacakan kemajuan pembelajaran yang sistematis, dan manajemen modul yang fleksibel untuk memfasilitasi personalisasi, akuntabilitas pengguna, dan pertumbuhan yang dapat diskalakan.



Gambar 4. UI/UX LMS Bee-Scinemas.ID yang menggunakan LMS berbasis MOODLE

Skala yang diharapkan dari LMS berbasis MOODLE ini telah ditetapkan untuk mengakomodasi setidaknya 200 pelajar aktif, meskipun kapasitas aktual akan disesuaikan sebagai tanggapan terhadap kebutuhan masyarakat dan penilaian berkelanjutan. Semua fungsi utama dirancang untuk mendukung pembelajaran digital yang efektif: memberikan berbagai modul pendidikan film, melakukan tes dan tugas online, memungkinkan diskusi siswa dan guru melalui fitur obrolan dan forum, mengunggah dan mengevaluasi tugas, dan mendukung fungsi penilaian, peringkat, dan pelaporan dinamis. LMS akan memungkinkan siswa untuk memantau kemajuan pembelajaran mereka, mengakses laporan pembelajaran analitis, dan berpartisipasi dalam skenario pembelajaran individu dan kelompok. Struktur

modular sistem juga memungkinkan pembuat konten untuk mengunggah berbagai media, termasuk pelajaran video, podcast, dan penilaian interaktif, mendukung pengalaman belajar film yang otentik dan kontekstual yang tidak dapat "dilewati" tanpa keterlibatan nyata.

Dari perspektif manfaat pengguna, platform berbasis MOODLE ini meningkatkan aksesibilitas ke pendidikan film digital bagi pemuda dan pendidik pedesaan, menurunkan hambatan masuk dan memungkinkan partisipasi yang adil di seluruh Banyumas Raya. LMS juga memiliki nilai sebagai alat untuk melestarikan dan mempromosikan bahasa dan budaya lokal, karena mengintegrasikan antarmuka dan fitur dwibahasa untuk mendorong penggunaan dialek Banyumas bersama dengan bahasa Indonesia. Peran teknis dan manajemen dalam LMS didefinisikan dengan jelas, termasuk peran admin super yang dikelola oleh komunitas, akses fasilitator dan mentor untuk guru dan aktivis film, dan manajemen penyimpanan yang kuat untuk sumber daya video menggunakan solusi berbasis cloud dan lokal.

Implementasi dan Pemanfaatan LMS

Temuan dari program pemberdayaan masyarakat ini memperdalam wacana tentang transformasi digital dan kepemimpinan akar rumput dalam pendidikan film pedesaan. Dengan merancang dan menguji coba Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) berbasis MOODLE dengan masyarakat lokal di Banyumas Raya, proyek ini menunjukkan bahwa strategi partisipatif dari bawah ke atas dapat menjembatani hambatan yang sudah lama ada dalam akses, relevansi konten, dan keberlanjutan pendidikan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang menyoroti peran penting para pemimpin akar rumput dalam perubahan sosial dan pembuatan film independen di Indonesia (Sumbogo, 2024), program ini memiliki potensi besar pada keterlibatan anggota komunitas sebagai pencipta bersama dan pengelola platform digital.

Program ini berhasil mendata 239 pelajar di empat Kabupaten (Purbalingga, Banyumas, Banjarnegara, dan Cilacap) untuk terlibat dalam pemanfaatan LMS Bee-Scinemas.ID. Berikut adalah dokumentasi dari aktivitas penggunaan dan pemanfaatan LMS Bee-Scinemas.ID ke SMA/SMK di keempat Kabupaten.

Kabupaten Purbalingga



Kabupaten Banyumas



Kabupaten Banjarnegara



Kabupaten Cilacap

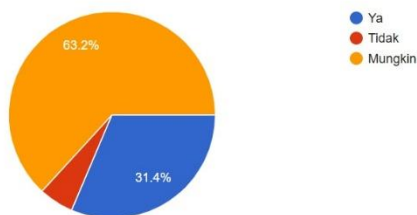


Gambar 5. Proses sosialisasi penggunaan dan pemanfaatan LMS Bee-Scinemas

Dari aspek penggunaan dan pemanfaatan LMS, tim pengabdian melakukan survey kepada 239 pelajar di empat Kabupaten yakni Purbalingga, Banyumas, Banjarnegara, dan Cilacap yang telah mengikuti workshop penggunaan dan memanfaatkan LMS Bee-Scinemas. Berikut ini adalah umpan balik dari pelajar yang berhasil dirangkul tim pengabdian:

Apakah anda akan membuat film dalam beberapa bulan ke depan?

239 responses



LMS Bee-Scinemas.ID bermanfaat bagi saya untuk mempelajari pembuatan film komunitas

239 responses



Dari pertanyaan “Apakah Anda akan membuat film dalam beberapa bulan ke depan?” yang diajukan kepada pelajar tersebut, tim pengabdian untuk mengukur intensi mereka dalam melakukan produksi film pada periode mendatang. Hasil survei menunjukkan bahwa 31,4% pelajar menyatakan akan membuat film, yang mengindikasikan adanya kelompok yang telah memiliki rencana dan kemungkinan kesiapan sumber daya untuk memulai produksi. Sebaliknya, hanya 5,4% pelajar yang menyatakan tidak akan membuat film, menunjukkan bahwa penolakan tegas terhadap aktivitas produksi relatif rendah dalam kelompok ini. Mayoritas pelajar, yaitu 63,2%, memilih jawaban “mungkin”, yang mencerminkan tingkat ketidakpastian yang tinggi dalam pengambilan keputusan terkait produksi film. Dominasi kategori ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat minat atau potensi keterlibatan, berbagai faktor seperti ketersediaan waktu, pendanaan, atau dukungan teknis kemungkinan menjadi pertimbangan yang belum terselesaikan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan adanya potensi yang signifikan bagi peningkatan aktivitas produksi film, namun masih dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menunda kepastian keputusan.

Pertanyaan tentang apakah LMS Bee-Scinemas.ID bermanfaat bagi pelajar untuk mempelajari pembuatan film komunitas digunakan untuk menilai persepsi mereka terhadap efektivitas platform pembelajaran daring tersebut. Hasil survei menunjukkan bahwa 54,8% pelajar menyatakan setuju, sementara 45,2% menyatakan sangat setuju. Ketiadaan respons pada kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju mengindikasikan bahwa seluruh pelajar memberikan penilaian positif terhadap manfaat LMS tersebut.

Dominasi respons positif ini mencerminkan penerimaan yang kuat terhadap LMS Bee-Scinemas.ID sebagai sarana pembelajaran pembuatan film komunitas. Tingginya tingkat persetujuan mengindikasikan bahwa platform ini dinilai mampu menyediakan materi, fitur, atau pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan pelajar dalam konteks produksi film. Secara keseluruhan, data ini menegaskan efektivitas LMS Bee-Scinemas.ID dalam mendukung proses pembelajaran dan potensi pengembangan kapasitas kreatif pelajar di bidang perfilman komunitas.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan melalui pengembangan dan penggunaan Learning Management System (LMS) berbasis MOODLE untuk sinematografi pelajar di Banyumas Raya telah berhasil mengatasi hambatan utama terkait akses pendidikan, literasi digital, dan keberlanjutan di kalangan masyarakat film pedesaan. Target program sebagian besar terpenuhi, seperti yang ditunjukkan oleh keberhasilan desain dan uji coba LMS yang relevan secara kontekstual dan kaya fitur yang menjangkau setidaknya 200 siswa dan pendidik. Ada peningkatan yang jelas dalam keterlibatan digital dan pembelajaran kolaboratif di sekolah mitra dan komunitas lokal. Sebagai Kesimpulan, program ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aset, partisipatif, dan berbasis teknologi dapat menawarkan model praktis untuk pemberdayaan masyarakat di Banyumas Raya dan daerah pedesaan atau daerah dengan sumber daya terbatas lainnya. Melalui penyesuaian strategi dengan kebutuhan dan kapasitas lokal, inisiatif pengembangan LMS bagi Pendidikan perfilman pelajar dapat memberikan manfaat jangka panjang, memperkuat “industri kreatif” lokal, dan mendukung keberlanjutan pendidikan publik berbasis masyarakat akar rumput.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar tim akademik dari perguruan tinggi terus mengakselerasi pengembangan fitur *Learning Management System* (LMS) serta menjamin kualitas konten pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan pelajar dan pelaku film komunitas. Komunitas film diharapkan terus menjaga kolaborasi dengan sekolah dan pelajar sehingga LMS dapat berfungsi sebagai ruang belajar yang hidup, berbasis praktik, dan kontekstual. Di sisi lain, sekolah dan guru perlu mendukung implementasi LMS melalui integrasi dengan kurikulum ekstrakurikuler serta memberikan umpan balik berkelanjutan untuk penyempurnaan sistem. Pada aras negara, pemerintah daerah diharapkan berperan dalam menjaga keberlanjutan program melalui penyediaan regulasi yang mendukung, fasilitasi kegiatan, serta alokasi anggaran pendidikan berbasis aktivitas kreatif/budaya. Selain itu, keterlibatan dunia usaha dan industri kreatif lokal menjadi penting dengan membuka peluang kerja sama berupa dukungan sponsor, akses distribusi karya, dan kesempatan magang agar pelajar memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan relevan dengan dunia profesional.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi that funded a community service grant for this research in the scheme “Program Pengabdian kepada Masyarakat”.
2. Yayasan Gairah Sinema Muda yang menjadi mitra Hibah PkM;
3. Research and Technology Transfer Office BINUS University;
4. Andreas Raharto Condrobimo, S.I.P., M.Kom. that provide technical inputs for developing LMS

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N. (2021). Fintech Peer to Peer Lending as Approach to Encourage Economic Inclusion for Rural Communities in Indonesia. SSRN Electronic Journal. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3846900>.
- Aprilisa, E., & Kartowagiran, B. (2022). Teachers in Rural Area of Java Utilize Free Digital Platforms During COVID-19 Pandemic. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.029>.
- Barry, S., Made, P., Dwi, M., & Suparno, T. S. (2022). Continuity of resistance: Indigenous participatory concepts in Purbalingga rural cinema culture. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1), 27–38. <https://pubs2.ascee.org/index.php/viperarts/article/view/658>
- Budiarto, B. W., Karyadi, S., Wasiran, W., Pratiwi, R., & Irwan, D. (2024). Improving Digital Literacy of Village Communities in Indonesia through Information Technology-Based Community Service Programs. *Unram Journal of Community Service*, 5(3), 267–271. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v5i3.716>.
- Dwanoko, Y., Ba'diya Kusufa, R., & Firdaus, R. (2022). Implementasi Mbkm Dalam Bentuk Pelatihan E-Commerce Untuk Mewujudkan Digital Ekonomi Masyarakat Di Desa Druju Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang. *Jurnal ABM Mengabdi*, 9(01), 60 - 69. <https://doi.org/10.31966/jam.v9i01.1041>.
- Festival film Purbalingga (2022). *Konsolidasi dan Penguatan Komunitas Film Banyumas Raya*. diakses dari <https://festivalfilmurbalingga.id/konsolidasi-dan-penguatan-komunitas-film-banyumas-raya/> terbit 28 November 2022
- Kaur-Gill, S., & Dutta, M. J. (2017). Digital Ethnography. In *The International Encyclopedia of Communication Research Methods* (pp. 1–10). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118901731.iecrm0271>.
- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets*. ACTA Publications.
- Kurnia, N. (2019). Young, creative, and independent: Cinema Lovers Community Purbalingga and its strategies to enliven independent filmmaking in Indonesia. In L. Lim & H. K. Lee (Eds.), *Routledge handbook of cultural and creative industries in Asia* (1st ed., pp. 296–307). Routledge.
- Mani, L., Mahestu, G., Sari, M. D., & Sumbogo, T. A. (2019). Citizen journalism and village empowerment at Cangkudu Village, Tangerang Banten-Indonesia. *ICCD*, 2(1), 239–244.
- Nugroho, Y. E., Mardikantoro, H. B., Widagdo, S., Utomo, A. P. Y., Eralita, N., & Astuti, T. (2025). *Pemberdayaan komunitas film Kampung Film Bulusari melalui pelatihan penulisan skenario dan produksi film pendek. POTENSI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 28–41. <https://doi.org/10.61689/potensi.v2i3.44>
- Penabulu. (2023). *Penguatan kelembagaan Yayasan Gairah Sinema Muda*. Penabulu Foundation.
- Purnama, A., & Prasetyo, F. A. (2023). Creative is not always lucrative: How grassroots film communities defy the “creativisation of culture” in post-authoritarian Indonesia. *Continuum*, 37(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/10304312.2023.2185572>
- Sumbogo, T. A. (2024). Kepemimpinan akar rumput dalam dinamika perubahan sosial (Sebuah pembelajaran dari praktik perfilman independen di Banyumas Raya). In S. Robert & E. Adventi (Eds.), *Dokter-dokter kecil di pedalaman Papua dan kepemimpinan akar rumput* (pp. 41–57). Perkumpulan Amerta & PMKRI. <https://www.amerta.or.id/2023/07/31/2123/dokter-dokter-kecil-di-pedalaman-papua-dan-kepemimpinan-akar-rumput.php>
- Sumbogo, T. A., & Mutmainnah, N. (2022). Filmmaking and critical pedagogy amongst youth as cultural empowerment in Banyumas, Indonesia. *The Indonesian Journal of Southeast Asian Studies*, 5(2), 113–133.

- Sumbogo, T. A., Robert, S., & Adventi, E. (2024). Kepemimpinan akar rumput dalam dinamika perubahan sosial (sebuah pembelajaran dari praktik perfilman independen di Banyumas Raya). In S. T. A. Sumbogo, S. Robert, & E. Adventi (Eds.), *Dokter-dokter kecil di pedalaman Papua dan kepemimpinan akar rumput* (pp. 41–57). Perkumpulan Amerta.
- Sumbogo, T.A (2024). *Aktivisme Kultural Perfilman Independen Banyumas (Studi Multi Kasus Komunitas Film Purbalingga, Cilacap, Dan Kebumen)*, Disertasi, Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia, Depok
- Wicaksono, W. M. (2023, January 16). Jalan panjang Festival Film Purbalingga. Kompas.id.
- Yayasan Gairah Sinema Muda. (2024a). Modul pelatihan produksi film komunitas Banyumas Raya: Film dokumenter. Yayasan Gairah Sinema Muda.
- Yayasan Gairah Sinema Muda. (2024b). Modul pelatihan produksi film komunitas Banyumas Raya: Film fiksi. Yayasan Gairah Sinema Muda.