

Penayangan Video Klip Lagu Populer sebagai Aplikasi Project Based Learning Mata Kuliah Drama

**Reza Pahlevi Ginting¹, Masithah Mahsa², Syahriandi³, Radhiah⁴, Trisfayani⁵,
Rasyimah⁶, Abdul Azis⁷**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Malikussaleh, Indonesia

⁷ Universitas Budi Luhur, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Reza Pahlevi Ginting

E-mail: r.p.ginting@unimal.ac.id

Abstrak

PjBL adalah proyek yang kompleks dan realistis yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Proyek ini harus relevan dengan minat dan kebutuhan mahasiswa, serta memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di kelas. Dalam proses pembuatan video klip, para mahasiswa mata kuliah Drama dapat belajar bagaimana memahami dan menganalisis makna lagu, dan bagaimana menerjemahkan makna tersebut ke dalam bentuk visual yang menarik. Pelaksanaan pembuatan Video Klip lagu juga disesuaikan dengan program PjBL (Project Based Learning) yang diterapkan oleh Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Malikussaleh. Kegiatan penayangan Video Klip Lagu Populer dilakukan pada Kamis, 27 Juni 2024, pukul 14.30 WIB. Acara ini dilaksanakan di Lobi A Gedung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh. Pembuatan video klip lagu populer dapat dijadikan sebagai hasil akhir dari mata kuliah Drama yang menerapkan Project Based Learning (PjBL). Hal ini dibuktikan dengan adanya rangkaian unsur drama yang dimasukkan dalam video klip tersebut.

Kata kunci – Aceh, Video Klip, Drama, PjBL, Universitas Malikussaleh

Abstract

PjBL is a complex and realistic project that must be completed by students. The project should be relevant to the students' interests and needs, and allow them to apply the knowledge and skills they have learned in class. In the process of making video clips, Drama students can learn how to understand and analyze the meaning of songs, and how to translate these meanings into interesting visual forms. The implementation of making video clips of songs was also adapted to the PjBL (Project Based Learning) program implemented by the Indonesian Language Education Study Program, FKIP, Malikussaleh University. The activity of showing Popular Song Video Clips will be carried out on Thursday, June 27 2024, at 14.30 WIB. This event was held in Lobby A of the Teacher Training and Education Faculty Building, Malikussaleh University. Making video clips of popular songs can be used as the final result of a Drama course that applies Project Based Learning (PjBL). This is proven by the series of drama elements included in the video clip.

Keywords – Video Clip, Drama, PjBL, Malikussaleh University

PENDAHULUAN

Video klip sering kali dibuat untuk menyampaikan pesan atau makna lagu yang mendasarinya. Dalam proses pembuatan video klip, para mahasiswa drama dapat belajar bagaimana memahami dan menganalisis makna lagu, dan bagaimana menerjemahkan makna tersebut ke dalam bentuk visual yang menarik. Kemampuan ini dapat membantu para mahasiswa drama dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk menceritakan kisah dan menyampaikan pesan kepada penonton mereka.

Video klip lagu sering kali membutuhkan akting dan performa dari para aktornya. Dalam proses pembuatan video klip, para mahasiswa drama dapat melatih dan mengembangkan keterampilan akting mereka, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan penghayatan karakter (Manurung et al., 2019). Pembuatan video klip lagu dapat menjadi penerapan praktik kuliah drama yang bermanfaat bagi para mahasiswa drama. Melalui proses pembuatan video klip, para mahasiswa drama dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti akting, performa, sinematografi, kolaborasi, dan analisis makna. Selain itu, pembuatan video klip juga dapat membantu para mahasiswa drama untuk memperluas jangkauan dan popularitas karya seni mereka. Selain itu, video klip juga dapat menjadi platform bagi para mahasiswa drama untuk menunjukkan bakat dan kemampuan mereka dalam berakting kepada khalayak yang lebih luas, lainnya pembuatan film singkat yang memiliki pemaknaan dan karakter singkat namun terasa kuat (Ginting, 2018).

Ada beberapa hal yang membuat banyak mahasiswa berminat untuk membuat video klip lagu, yaitu pertama dapat memberikan platform bagi para mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam berbagai bentuk, seperti akting, penyutradaraan, penulisan skenario, dan *editing*. Mereka dapat menuangkan ide-ide mereka ke dalam cerita visual yang unik dan menarik, dan menggunakan musik sebagai media untuk menyampaikan pesan atau emosi tertentu (Aldo et al., 2023). Kemudian, kegiatan ini dapat melibatkan tim yang terdiri dari berbagai orang dengan keahlian yang berbeda, sehingga mendorong kerja sama dan kolaborasi antar mahasiswa. Mereka dapat belajar untuk bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan masalah bersama untuk mencapai tujuan bersama.

Selanjutnya, dalam proses pembuatan video klip dapat membantu mahasiswa mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna, seperti akting, *editing* video, pengambilan gambar, dan penggunaan *software* kreatif yang juga mampu memberikan pemahaman bagi masyarakat luar mengenai budaya serta cerita di Aceh. (Ginting & Candrasari, 2024). Kegiatan ini juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan diri dan karya seni para mahasiswa kepada khalayak yang lebih luas. Mereka dapat membagikan video klip mereka di media sosial, platform *online*, atau bahkan mengikuti festival film dan video. Keterampilan ini dapat bermanfaat bagi mereka di masa depan, baik dalam bidang seni maupun dalam bidang lain, termasuk juga kemampuan mengembangkan naskah yang memiliki pemaknaan cerita yang menyentuh dan memiliki genre khusus, seperti feminisme (Ginting, 2015).

Pada era digital ini, video klip lagu menjadi salah satu media yang populer untuk mengekspresikan diri dan terhubung dengan orang lain. Bagi para mahasiswa, membuat video klip lagu dapat menjadi cara untuk aktualisasi diri, menunjukkan bakat dan minat mereka, serta membangun identitas mereka sebagai seniman. Secara keseluruhan, pembuatan video klip lagu menawarkan banyak manfaat bagi para mahasiswa, baik dalam hal pengembangan diri, kreativitas, maupun karir mereka di masa depan (Awaliah & Safira, 2024).

Pelaksanaan pembuatan Video Klip lagu juga disesuaikan dengan program PjBL (Project Based Learning) yang diterapkan oleh Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Malikussaleh. *Project Based Learning* (PjBL) dalam perkuliahan adalah metode pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, di mana mahasiswa secara aktif terlibat dalam menyelesaikan proyek atau tugas yang kompleks dan realistis. Pendekatan ini menekankan pada penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di kelas untuk memecahkan masalah dan menghasilkan produk atau solusi yang nyata (Nababan et al., 2023).

Inti dari PjBL adalah proyek yang kompleks dan realistis yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Proyek ini harus relevan dengan minat dan kebutuhan mahasiswa, serta memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di kelas (Ginting et al., 2023). Pembelajaran berbasis masalah: Mahasiswa tidak hanya menyelesaikan proyek, tetapi juga belajar melalui proses penyelesaiannya. Mereka harus mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan mengembangkan solusi yang kreatif. *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Mata Kuliah Drama. Pendekatan ini membantu mahasiswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menjadi seniman drama yang sukses. Namun, PjBL membutuhkan perencanaan, persiapan, dan penilaian yang matang agar dapat diterapkan secara efektif.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Mu'minah (2021) yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi Covid-19. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan metode studi pustaka atau telaah pustaka yang mendapatkan sumber data berdasarkan data-data dokumentasi penelitian, observasi, serta penulisan sebelumnya (Mu'minah, 2021). Penelitian ini menghasilkan fakta bahwa video dapat dijadikan sebagai media pembelajaran daring sebagai alternatif dalam proses kegiatan belajar IPA dan bahkan dapat memberikan banyak inspirasi bagi siswa dan guru sehingga dapat mendukung tindakan inovatif dalam pembelajaran.

Selain itu, konteks yang sama juga diteliti oleh Bondan (2023) yang mencoba mengembangkan sisi visual Drama Tari Panji pada video klip musik metal kelompok Djiwoastra. Kajian ini menggunakan metode partisipatoris yang berfokus pada upaya penemuan model pendekatan proses dan hasil kekayaan seni pertunjukkan. Kajian ini juga memberikan dampak positif dalam pengembangan visual sebuah drama sehingga mendapatkan tanggapan yang cukup masif di berbagai media penayangan, seperti Youtube dan Media Sosial (Manggala & Kiswanto, 2023).

Berdasarkan referensi tersebut, peneliti mencoba memfokuskan kajian pada penayangan video klip lagu populer sebagai bentuk pengaplikasian PjBL dalam mata kuliah drama. Kegiatan ini dilakukan agar mahasiswa dapat memproduksi drama singkat sesuai dengan tema lagu yang dimaksud. Selain itu, mahasiswa dapat memberikan berbagai rasa dalam cerita digawangi oleh nada dan lirik yang dinyanyikan oleh penyanyi aslinya. Video klip yang dibuat juga dapat memperdalam pesan yang dimaksudkan oleh pencipta lagu tersebut.

METODE

Kegiatan penayangan Video Klip Lagu Populer dilakukan pada Kamis, 27 Juni 2024, pukul 14.30 WIB. Acara ini dilaksanakan di Lobi A Gedung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh dengan dihadiri oleh Dosen Pengampu mata kuliah Drama, Reza Pahlevi Ginting, S.S., M.Pd., serta dihadiri oleh Trisfayani, S.Pd., M.Pd. dan Masithah Mahsa, S.Pd., M.Pd. selaku juri dalam penayangannya. Tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1

Uraian Pelaksanaan Penayangan Video Klip Lagu Populer

Penayangan Video Klip Lagu Populer			
Capaian (<i>Outcome</i>)	Luaran (<i>Output</i>)		
	Nama Kegiatan (<i>Tuliskan kategori serta jenis kegiatan</i>)	Tanggal dan Durasi Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan
Memahami alur lirik yang ada dalam lagu dan menampilkan kemampuan akting, penataan artistik, serta	Penampilan tim bertema Agama dari kelas A1 angkatan 2022 dengan membuat	27 Juni 2024 Pukul 14.40 s.d. 15.00 WIB	Dalam kegiatan ini, mahasiswa diharapkan untuk dapat memahami pesan dari lagu, serta mencoba mengaplikasikan lirik lagu tersebut dalam kemampuan

penulisan naskah yang kuat dan berkaitan dengan pesan yang dimaksudkan oleh penyanyi/ penulis lagu.	video klip dari lagu <i>Judi</i> , karya Rhoma Irama.		akting melalui media videografi sehingga dapat menggambarkan konteks “judi” pada saat ini.
	Dilanjutkan dengan tim bertema Budaya Aceh dari kelas A1 angkatan 2022 dengan membuat video klip dari lagu <i>Meusare-sare</i> , dipopulerkan oleh Safira Amalia.	27 Juni 2024 Pukul 15.00 s.d. 15.20 WIB	Untuk segmen kedua ini, mahasiswa diharapkan untuk dapat menonjolkan budaya Aceh, serta mencoba mengaplikasikan lirik lagu tersebut dalam kemampuan akting melalui media videografi sehingga dapat menggambarkan konteks “suasana tradisional masyarakat Aceh” pada saat ini.
	Dilanjutkan dengan tim bertema Ibu dari kelas A1 angkatan 2022 dengan membuat video klip dari lagu <i>Hanya Rindu</i> , dipopulerkan dan diciptakan oleh Andmesh.	27 Juni 2024 Pukul 15.20 s.d. 15.40 WIB	Dalam segmen ketiga ini, mahasiswa diharapkan untuk dapat memahami pesan dari lagu serta mencoba memperdalam pemaknaannya dengan kemampuan akting melalui media videografi sehingga dapat menggambarkan konteks “kerinduan akan seorang Ibu”.
	Diakhiri dengan penampilan tim bertema Persahabatan dari kelas A1 angkatan 2022 dengan membuat video klip dari lagu <i>Tujuh Belas</i> , dipopulerkan oleh Tulus.	27 Juni 2024 Pukul 15.40 s.d. 16.00 WIB	Pada akhir segmen, mahasiswa diharapkan untuk dapat memahami pesan dari lagu serta mencoba memberikan kesan berbeda sehingga mengembangkan pemaknaan dari lirik lagu tersebut dengan kemampuan akting melalui media videografi sehingga dapat menggambarkan konteks “persahabatan semasa kuliah di Universitas Malikussaleh”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembukaan Penayangan Video Klip Lagu Populer

Penayangan video klip lagu populer dimulai dengan pembukaan yang dihadiri oleh para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia termasuk dosen pengampu Drama. Trisfayani, M.Pd. selaku juri dan pemerhati sastra membuka acara tersebut dengan menyampaikan maksud serta harapannya terhadap mahasiswa yang sudah berani untuk menunjukkan karya videografi meski dengan kondisi yang serba sulit karena berada di area yang minim akses internet dan peralatan yang sangat kurang, seperti di Reuleut, Aceh Utara.



Gambar 1.

Pengenalan Kegiatan Penayangan Video Klip Lagu Populer

Namun, segala kekurangan tersebut seolah tidak menjadi hambatan bagi mereka sehingga pelaksanaan kegiatan dapat tetap dilanjutkan. Bahkan, beberapa tim dianggap berhasil membuat karya yang menarik meski dengan fasilitas yang terbatas. Sambutan dan penghargaan juga diberikan kepada semua peserta yang berhasil membuat karya dengan ide orisinal dari tim tersebut.

2. Penayangan Video Klip Lagu "Judi" Karya Rhoma Irama

Dalam segmen ini, tim Agama dari kelas A1 angkatan 2022 memberikan beberapa penjelasan mengenai dasar pembuatan video klip, seperti gambar berikut:



Gambar 2.

Peragaan Penayangan Video Klip "Judi"

Tim tersebut juga menguraikan sisi hambatan yang mereka hadapi dalam proses pembuatan video klip serta solusi yang mereka ciptakan untuk menyelesaikan permasalahannya. Selain itu, video klip ini memberikan variasi dalam cerita dengan menampilkan *Judi Online* yang saat ini sedang merebak di Indonesia. Hal tersebut membuat para juri mengapresiasi inovasi karya mereka yang berani menyesuaikan pesannya dengan kondisi saat ini.

3. Penayangan Video Klip Lagu "Meusare-Sare" Dipopulerkan oleh Safira Amalia

Diawali dengan pemandangan yang ada di sekitar kawasan Aceh Utara, tim Budaya Aceh membuat video menjadi lebih menarik dengan memasukkan unsur aktivitas tradisional masyarakat Aceh.

Berlanjut ke aktivitas para petani Aceh yang juga memanen padi dan mengolah tepung melalui teknik tradisional. Kemudian, video ini juga memasukkan kegiatan tarik pukat yang selalu dilakukan oleh nelayan Aceh sepulang dari melaut dan video ini disajikan dalam membangun suasana yang nyata. Lalu diakhiri dengan menampilkan *Rumoh Cut Meutia* yang merupakan pahlawan perempuan paling terkenal di Indonesia yang berasal dari Aceh Utara.



Gambar 3.

Proses Penayangan Video Klip Meusare - Sare

4. Penayangan Video Klip *Hanya Rindu* Karya Andmesh

Melalui berbagai teknik pengambilan yang cukup baik dan memakan waktu yang cukup lama, Tim Ibu mampu memberikan persembahan yang luar biasa. Mereka mampu membuat rangkaian adegan yang berasal dari 4 kisah berbeda dengan tema Ibu serta membuat beberapa adegan menjadi lebih menyentuh karena lirik lagu yang membawa suasana sedih. Tim ini juga menerapkan penataan artistik dan properti serta set yang sesuai seperti saat pengambilan gambar di stasiun kereta yang memakan waktu 6 jam dalam proses pengambilan gambarnya. Segala upaya yang dilakukan oleh Tim Ibu memberikan hasil yang positif serta menambah kedalaman pesan yang coba disampaikan oleh Andmesh pada lagu tersebut.



Gambar 4.

Penayangan Video Klip *Hanya Rindu*

5. Penayangan Video Klip Lagu *Tujuh Belas* Karya Tulus

Lagu *Tujuh Belas* berangkat dari kisah kehidupan dari Tulus yang coba ditelusuri oleh Tim Persahabatan sehingga mendapatkan pesan utama yang ada dalam lagu tersebut. Kenakalan, kesetiaan, dan prestasi merupakan bagian utama yang ditampilkan oleh Tim Persahabatan dalam

video klip tersebut. Meskipun dengan set dan peralatan sederhana, mereka berhasil membangun cerita lainnya kondisi real bagaimana anak muda saat ini berjalan dalam menggapai mimpinya dimulai dengan memasuki dunia perkuliahan.



Gambar 5.

Juri mengomentari video klip lagu Tujuh Belas

6. Pembahasan

Beberapa hal yang dapat dijadikan catatan berdasarkan hasil penelitian sesuai kegiatan penayangan video klip lagu populer yang telah dilaksanakan, antara lain:

- a. Kegiatan penayangan video klip lagu populer memberikan tempat yang nyata bagi para peserta/ mahasiswa untuk berkarya serta mengemasnya dalam bentuk video.
- b. Beberapa kelompok mampu mengatasi berbagai masalah serta hambatan yang mereka rasakan dan mengubahnya menjadi karya yang konsepnya realistis.
- c. Beberapa pengaturan tempat, penataan artistik, serta penjiwaan yang sudah berjalan dengan baik bahkan mampu memperdalam pesan lagu yang mengiringinya.
- d. Penjurian dilakukan dengan objektif berdasarkan hasil akhir video yang disajikan dan memberikan berbagai komentar yang bersifat konstruktif demi perkembangan karya mahasiswa selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembuatan video klip lagu populer dapat dijadikan sebagai hasil akhir dari mata kuliah Drama yang menerapkan Project Based Learning (PjBL). Hal ini dibuktikan dengan adanya rangkaian unsur drama yang dimasukkan dalam video klip tersebut. Bahkan, beberapa video menyertakan naskah yang membuat makna lagu semakin diperluas dan dipertajam. Hambatan yang ada dapat disiasati dengan kreativitas mahasiswa karena mereka berorientasi pada solusi sehingga karya tetap dihasilkan meski dalam kondisi yang serba kekurangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dapat terlaksana dengan bantuan berbagai pihak sehingga proses jalannya aktivitas dapat terjadi tanpa kendala berarti. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang memberikan perhatian terhadap kegiatan ini, antara lain:

- a. Universitas Malikussaleh
Selaku pendukung utama kegiatan penayangan video klip lagu populer.
- b. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Sebagai fasilitator acara yang memberikan banyak ruang serta peralatan demi menyukseskan acara.

- c. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Selaku inisiator kegiatan drama serta memberikan beberapa dosen untuk turut dalam pembuatan video klip dan menjadi juri dalam acara.
- d. Universitas Budi Luhur
Sebagai pihak yang mengizinkan salah satu dosen praktisi untuk memberikan masukan serta pemahaman lanjutan terkait videografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo, A. S. H., Nafsika, S. S., & Salman, S. (2023). Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan. *IRAMA: JURNAL SENI DESAIN DAN PEMBELAJARANNYA*, 5(1), 9–14.
- Awaliah, P., & Safira, M. R. (2024). Representasi Pesan Self Acceptance Pada Video Klip Yura Yunita "Tutur Batin." *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 14–29.
- Ginting, R. P. (2015). Analisis Tindak Tutur dalam Dialog Film Perempuan Punya Cerita. Skripsi). Medan: Departemen Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Sumatra Utara. Available at [Http://Repository.Usu.Ac.Id/Handle](http://Repository.Usu.Ac.Id/Handle). Cited OSfeb.
- Ginting, R. P. (2018). Pengungkapan Nilai Persahabatan Antara Ben dan Jody Melalui Semantik-Dialog Filosofi Kopi. *JURNAL CURERE*, 1(2).
- Ginting, R. P., & Candrasari, R. (2024). Ethnolinguistic Studies: The Implicature Of Proverbs In The Dialogue Of The Film Entitled Ngeri-Ngeri Sedap Through Pragmatic Analysis. *Proceedings of International Conference on Social Science, Political Science, and Humanities (ICoSPOLHUM)*, 4, 20.
- Ginting, R. P., Sudirman, H., & Nasution, W. I. (2023). Google Classroom dan Google form Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Pada SMPIT Al Jawahir. *Jurnal Malikussaleh Mengabdikan*, 2(1), 51–55.
- Manggala, B. A., & Kiswanto, K. (2023). Pengembangan Visual Drama Tari Panji pada Video Klip Musik Metal Kelompok Djiwoastra. *Abdi Seni*, 14(2), 127–143.
- Manurung, E. M., Djelantik, S., & Indraswari, I. (2019). Film Sebagai Media Edukasi: Peningkatan Kesadaran Masyarakat Tentang Kebersihan Lingkungan. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 131–137.
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1197–1211.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719.