

# CERITA TENTANG SINEMA DI SUDUT YANG LAIN

Panduan Belajar

# DAFTAR ISI

---

## 02 Cerita Tentang Sinema di Sudut Yang Lain

- 03 Data Film
- 04 Sinopsis
- 05 Petunjuk penggunaan
- 06 Daftar Istilah
- 07 Daftar Klip
- 08 Daftar Pembahasan

## 09 I. Nasib Layar Tancap Sekarang

- 11 Lembar Diskusi
- 12 Lembar Kegiatan
- 14 Lembar Kerja I.I
- 15 Lembar Kerja I.II

## 16 II. Bisnis Layar Tancap di Era Digital

- 18 Lembar Diskusi
- 19 Lembar Kegiatan

## 21 III. Gerimis Bubar

- 23 Lembar Diskusi
- 24 Lembar Kegiatan

# CERITA TENTANG SINEMA DI SUDUT YANG LAIN



# CERITA TENTANG SINEMA DI SUDUT YANG LAIN

---

## Data Film

**Tahun Rilis** 2019  
**Durasi** 39 menit 38 detik  
**Sutradara** Hariwi  
**Produser** Hariwi  
**Produksi** Sinemasif

## Penghargaan

Official Selection, Golden Tree International Documentary Festival 2020  
Nominasi Film Dokumenter Pendek Terbaik Festival Film Indonesia 2020

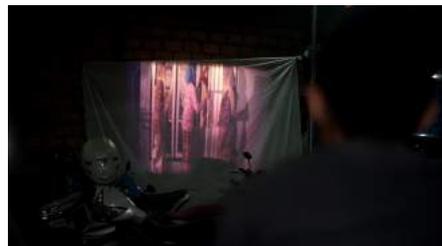
---

## Tautan

### Film Utuh

GoPlay/Hanya untuk penayangan terbatas.

---



# CERITA TENTANG SINEMA DI SUDUT YANG LAIN

---

## Sinopsis

Bang Yan dan anggota Persatuan Layar Tancap Indonesia (PLTI) lainnya adalah garis terakhir penjaga budaya masa lalu, layar tancap. Ia menyimpan ratusan rol film di gudang sederhana dengan teknologi reservasi seadanya. Sehari-hari, anggota PLTI lain akan bolak-balik mengunjungi untuk menyewa beberapa rol yang akan mereka pertunjukkan di kampung-kampung. Dulu, merekalah satu-satunya cara bagi banyak orang untuk menonton film-film laga, drama, dan berbagai genre. Namun kini saat banyak orang sudah mengantongi ponsel yang bisa memainkan video dan layar bioskop mudah dicari, Bang Yan dan kawan-kawan menghadapi pertanyaan tentang keusangan dan kegigihan.

---

## Topik

- Sinema
  - Kewirausahaan
  - Budaya
- 

## Rekomendasi\*

### Subtema 1: Layar Tancap dan Perfilman Indonesia

Mata Pelajaran Jurusan Produksi Film dan Program Televisi, Kelas SMK

Mata Pelajaran Sejarah, Kelas SMP, SMA

### Subtema 2: Bisnis Layar Tancap di Era Digital

Mata Pelajaran Kewirausahaan, Kelas SMK

Mata Pelajaran Kewirausahaan, Kelas SMP, SMA

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, Kelas SMP, SMA

### Subtema 3: Gerimis Bubar

Mata Pelajaran Seni Budaya, Kelas SMP, SMA

Mata Pelajaran Antropologi, Kelas SMP, SMA

\*Pembahasan topik pada masing-masing subtema tidak terbatas hanya pada mata pelajaran yang direkomendasikan, tetapi dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi kelas.

# PETUNJUK PENGGUNAAN

---

Panduan belajar ini disusun dan dipersiapkan sebagai alat bantu kegiatan setelah menonton film agar mempermudah pengajar untuk mengulas kajian film dengan lebih baik dan tepat sasaran. Seluruh diskusi dan kegiatan dapat dipakai/diganti/disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

---

## Persiapan untuk Pengajar

1. Tonton film secara utuh atau tonton semua klip yang tersedia di platform Vitamin.
  2. Baca keseluruhan panduan belajar.
  3. Tentukan subtema yang paling cocok untuk situasi dan kondisi kelas Anda. Panduan belajar ini bersifat usulan; Anda bebas mengikuti rekomendasi, membuat topik diskusi sendiri atau menyesuaikan subtema dan kegiatan.
  4. Anda bisa memilih satu atau lebih subtema/poin diskusi/kegiatan.
  5. Pelajari kata kunci dan bahan pendukung terkait.
  6. Persiapkan alat dan bahan pendukung sebagaimana tertulis, termasuk klip film dan lembar kerja.
  7. Anda juga bisa memberi tugas kepada peserta didik untuk melakukan riset mengenai bahan pendukung subtema sebelum pertemuan dengan pemutaran film dimulai.
- 

## Tahapan Kegiatan

1. **Starter** adalah kegiatan tak wajib yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti serangkaian proses kegiatan belajar. Kegiatan ini bisa dimulai pada awal pembelajaran atau sebelumnya. Contoh starter:
  - a. Menugaskan kelas untuk mencari tahu informasi seputar **Kata Kunci** dan **Bahan Pendukung** sebelum pertemuan dengan pemutaran film.
  - b. Melempar **Kata Kunci** untuk tanya jawab kelas sebelum pemutaran film.
  - c. Tanya jawab kelas mengenai daerah asal film yang akan ditonton, menggunakan peta fisik/digital sebagai alat pendukung.
2. **Pemutaran film/klip** bisa disesuaikan dengan **Subtema** yang dipilih. Sebelum pemutaran, pengajar memberikan gambaran mengenai **Data Film**, termasuk **Sinopsis** dan isi klip (ada di **Daftar Klip**).
3. **Diskusi dan Aktivitas** dilakukan setelah semua klip dalam daftar putar yang sesuai selesai diputarkan. Apabila waktu pembelajaran tidak cukup, aktivitas bisa dialihkan menjadi pekerjaan rumah untuk dibahas pada pertemuan selanjutnya.

# DAFTAR ISTILAH

---

<b>Topik</b>	Isi/tema film keseluruhan.
<b>Rekomendasi</b>	Target peserta didik yang direkomendasikan Vitamin untuk masing-masing subtema.
<b>Daftar Klip</b>	Daftar dan penjelasan singkat klip film yang tersedia di platform Vitamin, beserta subtema yang relevan.
<b>Daftar Pembahasan</b>	Daftar dan penjelasan singkat subtema yang tersedia dalam modul pembelajaran. Pengajar bisa menggunakan keseluruhan isi subtema pada modul ini, memilih salah satu subtema sesuai dengan topik ajar, mengadaptasi subtema yang ada, atau membuat modul sendiri sesuai kondisi kelas.
<b>Subtema</b>	Topik pembahasan berisikan rancangan pembelajaran. Pengajar disarankan membaca keseluruhan subtema agar memahami isi, bisa menyesuaikan dan mempersiapkan alat bantu yang sesuai.
<b>Tujuan</b>	Pengajar dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam semua materi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.
<b>Kata Kunci</b>	Inti pembahasan subtema.
<b>Bahan pendukung</b>	Materi yang dapat digunakan untuk mengarahkan wawasan peserta didik ke dalam subtema dengan lebih baik. Pengajar dapat menugaskan riset mengenai bahan pendukung sebagai pekerjaan rumah sebelum alokasi waktu pembahasan subtema.
<b>Klip</b>	Potongan film yang perlu dipersiapkan oleh fasilitator untuk pembahasan subtema terkait.
<b>Starter</b>	Kegiatan yang dilakukan sebelum pemutaran film, diskusi, dan/atau kegiatan berlangsung. Kegiatan bertujuan mengarahkan peserta didik untuk tertarik menonton, dan memperkenalkan latar belakang film serta kata kunci.
<b>Lembar Diskusi</b>	Konteks dan usulan pertanyaan yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan diskusi dengan kondisi kelas masing-masing.
<b>Lembar Kegiatan</b>	Usulan kegiatan dalam kelas dan tugas yang bisa dilakukan untuk memperdalam pembahasan subtema. Pengajar dapat menyesuaikan aktivitas dengan kondisi kelas masing-masing.
<b>Lembar Kerja</b>	Lembar kerja untuk pendukung kegiatan/tugas dalam kelas.

# DAFTAR KLIP

---

- 1. Tur Koleksi Bang Yan**

Bang Yan memberikan tur ke dalam gudangnya.  
Subtema 1: Layar Tancap dan Perfilman Indonesia  
Subtema 2: Bisnis Layar Tancap di Era Digital
- 2. Reaksi Bang Yan**

Bang Yan menanggapi respon masyarakat terhadap pertunjukan layar tancap.  
Subtema 2: Bisnis Layar Tancap di Era Digital  
Subtema 3: Gerimis Bubar
- 3. Sejarah Layar Tancap**

Hariadi memberikan gambaran tentang bisnisnya di masa lampau.  
Subtema 1: Layar Tancap dan Perfilman Indonesia  
Subtema 3: Gerimis Bubar

# DAFTAR PEMBAHASAN

---

## Subtema 1: Layar Tancap dan Sejarah Perfilman Indonesia

*Layar Tancap, Sinema*

### Klip 1 (9 menit 1 detik)

1. Tur Koleksi Bang Yan (6 menit 55 detik)
2. Sejarah Layar Tancap (2 menit 6 detik)

### Kegiatan (60 Menit)

- Diskusi Kelompok: Sejarah Perfilman Indonesia (30 menit)
  - Kegiatan Individu: Mengulas Film Lama (30 Menit)
- 

## Subtema 2: Bisnis Layar Tancap di Era Digital

*Bisnis, Manual, Digital*

### Klip 2 (9 menit 21 detik)

1. Tur Koleksi Bang Yan (6 menit 55 detik)
2. Reaksi Bang Yan (2 menit 26 detik)

### Kegiatan (75 Menit)

- Diskusi Kelompok: Teknologi Digital VS Budaya Manual (30 menit)
  - Kegiatan Kelompok: Rencana atau Model Bisnis Layar Tancap Masa Depan (45 Menit)
- 

## Subtema 3: Gerimis Bubar

*Gerimis Bubar, Warga, Budaya*

### Klip 3 (4 menit 32 detik)

1. Reaksi Bang Yan (2 menit 26 detik)
2. Sejarah Layar Tancap (2 menit 6 detik)

### Kegiatan (120 Menit)

- Diskusi Kelompok: Layar Tancap Hiburan Masyarakat (30 menit)
  - Tugas Individu: Budaya Berkumpul Warga di Lingkungan Sekitar (30 Menit)
  - Kegiatan Kelas: Mengadakan Layar Tancap di Sekolah (60 Menit)
-

## II. Bisnis Layar Tancap di Era Digital



## II. BISNIS LAYAR TANCAP DI ERA DIGITAL

---

### Tujuan

1. Menganalisis perkembangan dan kesempatan bisnis layar tancap di masa kini.
  2. Memahami respon masyarakat terhadap budaya layar tancap untuk kelangsungan bisnis layar tancap.
  3. Menganalisis faktor keusangan di teknologi.
  4. Mengetahui teknik-teknik preservasi teknologi film seperti rol dan proyektor.
  5. Memahami perbedaan signifikan dari perubahan teknologi dan termotivasi untuk menggunakan teknologi untuk kebaikan bersama.
- 

### Kata Kunci

- **Bisnis** adalah usaha komersial dalam dunia perdagangan.
  - **Manual** adalah sesuatu yang dilakukan dengan tangan dan biasanya tidak instan.
  - **Digital** adalah bentuk teknologi yang canggih, memberikan hasil instan, dan sangat berkaitan erat dengan internet.
- 

### Acuan Literasi

#### Sekilas Kisah tentang Persatuan Layar Tancap Indonesia (PLTI)

<https://www.penjuru.id/persatuan-layar-tancap-indonesia-plti-bertahan-walau-mulai-di-tinggalkan/>

#### Usaha Persatuan Layar Tancap Indonesia mengadakan pemutaran di Desa

<https://foto.kompas.com/photo/read/2021/04/20/1618891353df2/Kisah-Terang-Layar-Tancap-hingga-Redup-Digilas-Zaman>

#### Unduh buku berjudul *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home di situs Cinema Poetica*

<https://cinemapoetica.com/film-dan-budaya-menonton/>

---

### Klip (9 menit 21 detik)

1. Tur Koleksi Bang Yan (6 menit 55 detik)
  2. Reaksi Bang Yan (2 menit 26 detik)
-

# LEMBAR DISKUSI

---



Di akhir abad ke-20, minat masyarakat terhadap layar tancap menurun. Hariadi, mantan pengusaha layar tancap di Malang, melihat usahanya mangkrak. Namun di sisi lain, Bang Yan yang baru saja memulai bisnisnya di tahun 2000an, di tangan Bang Yan dan teman-temannya, layar tancap bertahan. Mereka kerap menggelar pertunjukan film-film lama dari Indonesia, Barat, atau India di kampung-kampung. Bang Yan membandingkan perbedaan sambutan masyarakat yang dulu dialaminya dengan sekarang. Bisnis Bang Yan tidak luput dari tantangan zaman, sehingga dia perlu memikirkan inovasi-inovasi tertentu agar usahanya tetap menarik bagi pelanggan lama dan peminat baru.

---

1. Menurut kalian, apakah Bang Yan menunjukkan inovasi yang dapat membuat bisnisnya bertahan di masa kini?
2. Apa yang menarik dari perjalanan bisnis Bang Yan?
3. Ada pelaku layar tancap lain yang meninggalkan usaha mereka, kira-kira apa yang menjadi faktor utama?
4. Jika memungkinkan, apakah kalian tertarik menonton layar tancap?
5. Faktor apa yang membuat Bang Yan dan rekan-rekan sejawatnya bertahan dan tetap optimis berprofesi sebagai pemutar layar tancap?

# LEMBAR KEGIATAN

---

## Kegiatan Individu : Teknologi Digital versus Budaya Manual (30 menit)

Menonton film adalah kegiatan yang menarik untuk mengisi waktu luang. Pada abad 21, teknologi digital menguasai hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk cara menonton film. Layanan-layanan film berlangganan kini merajalela. Kita bisa mengakses film dengan jenis dan genre apapun langsung dari genggaman tangan kita. Bagi kita, hal ini tentu bukan sesuatu yang merugikan. Namun, kita perlu sadar bahwa kita berangkat dari budaya yang serba manual dan membutuhkan waktu serta usaha. Perkembangan menuju zaman digital, pertama, bukanlah hal yang mudah bagi semua orang dan kedua, tidak sepenuhnya menguntungkan manusia.

Sekarang mari kita lihat pertanyaan di bawah untuk menemukan kelebihan masing-masing zaman. Jika kita menemukan kekurangan, kumpulkan dan bandingkan. Perlu diingat bahwa perbandingan ini bukan berarti satu zaman tertentu lebih buruk. Perbandingan ini adalah bahan pertimbangan kita untuk menggunakan apa yang ada dengan seperlunya untuk kebaikan bersama.

### Tentang Budaya Manual

1. Apa saja budaya manual yang pernah kamu alami?
2. Ketika menemukan sesuatu yang bersifat manual, apa reaksi kalian?
3. Layar tancap merupakan salah satu budaya manual, apakah menonton film lewat layar tancap menarik bagimu?
4. Apa contoh penemuan yang menurut kamu menjadi terobosan dalam hal perfilman?

### Tentang Teknologi Digital

1. Bagaimana teknologi digital membantu kehidupan manusia?
  2. Apa teknologi digital yang paling berguna bagi kamu saat ini?
  3. Apakah kamu pengguna layanan berlangganan film? Apakah hal itu mempermudah hidupmu?
  4. Bagaimana caranya agar teknologi digital tidak memakan waktu kita?
-

# LEMBAR KEGIATAN

---

## Kegiatan Kelompok: Model Bisnis Layar Tancap Masa Depan

Menurutmu, inovasi apa yang bisa dilakukan untuk menghidupkan kembali layar tancap agar ia mampu bangkit sebagai:

1. media penyiaran publik?
  2. media hiburan alternatif yang merakyat, bermutu, dan menarik bagi generasi digital saat ini?
- 

### Tujuan kegiatan

1. Peserta didik mampu menganalisis faktor keusangan teknologi.
  2. Peserta didik memahami nilai baik dari perkembangan budaya dan mampu memanfaatkannya.
  3. Peserta didik memiliki rancangan bisnis untuk membantu layar tancap
  4. Peserta didik terinspirasi untuk membangun bisnis yang berhubungan dengan perfilman.
- 

### Tahapan kegiatan

1. Pengajar membagi kelompok.
2. Peserta didik mendiskusikan kegiatan pertama.
3. Peserta didik membaca berbagai berita tentang tantangan dalam bisnis layar tancap.
4. Peserta didik mengerjakan kegiatan kedua.
5. Semua tugas bisa dikerjakan dalam bentuk tulisan. Tugas tentang rencana bisnis bisa dipresentasikan.