

# Eksistensi Komunitas *Gresik Movie* Terhadap Budaya Lokal

Moh. Mahrush Ali<sup>1</sup>, Andi Taslim Saputra<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, <sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar  
Jl. Gajayana No. 50. Lowokwaru, Kota Malang  
Email : m.mahrushali@uin-malang.ac.id, Hp: 085647785869

## ABSTRACT

*This research aims to explain how the Gresik Movie community can exist through the programs it carries out, and its role in local culture. This type of research uses descriptive qualitative. The data collection techniques used were observation, in-depth interviews, and literature study. Observations were carried out by going into the field in several activity programs organized by the Gresik Movie community. In-depth interviews were conducted directly with the founders of the community, while literature research was carried out from several documents in online media. The results of the research show that the Gresik Movie community can survive for more than a decade, and through the programs it organizes, local culture is always included in it. Information from data collection states that there are several programs as an effort to elevate local culture, including Sapa Sinema (film screening program in villages), Gresik Short Movie Competition, Film Seminar/Sarasehan, Art Exhibition (both fine and performing arts), Film Making Workshop/training, and Cultural Festival.*

**Keywords:** *Existence, Gresik Movie Film Community, Local Culture*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana komunitas Gresik Movie bisa eksis melalui program-program yang dilakukan, dan perannya terhadap budaya lokal. Jenis Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam, dan studi pustaka. Pengamatan langsung dilakukan di lapangan, wawancara mendalam dilakukan langsung dengan pendiri komunitas, sedangkan studi pustaka dari beberapa dokumen yang ada di media online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Gresik Movie bisa bertahan sampai berusia satu dekade lebih, serta melalui program-program yang diselenggarakan selalu disisipkan budaya lokal di dalamnya. Informasi dari pengumpulan data, disebutkan bahwa ada beberapa program sebagai upaya mengangkat budaya lokal diantaranya adalah Sapa Sinema (program screening film di kampung-kampung), Gresik Short Movie Competition, Seminar/ Sarasehan Film, Pameran Karya Seni (baik seni rupa atau pertunjukan), Lokakarya/ pelatihan Pembuatan Film, dan Festival Budaya.

**Kata Kunci:** Eksistensi, Komunitas Film Gresik Movie, Budaya Lokal

## PENDAHULUAN

Film bisa menjadi sarana untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya, juga merepresentasikan perilaku masyarakatnya (Vivian, 2015). Apapun yang dilakukan oleh masyarakat bisa diangkat menjadi sebuah film. Dalam hal ini peran komunitas film sangat penting. Komunitas film di daerah sangat berperan mengangkat budaya yang ada untuk dikenalkan pada khalayak ramai baik melalui berbagai festival film maupun mengadakan layar tancap di berbagai tempat.

Era globalisasi sekarang ini mempengaruhi pola pikir anak-anak muda yang cenderung kebarat-baratan (Hidayat, 2020). Perubahan sosial yang terjadi karena modernisasi tidak diimbangi dengan kesadaran perilaku individunya, akibatnya budaya individualisme banyak terjadi di tengah masyarakat. Sebenarnya tanpa disadari banyak keuntungan yang bisa diterima dengan adanya globalisasi. Asalkan bisa menggunakan dengan baik dan tepat (Hafizah, 2023). Perkembangan teknologi seperti sekarang ini bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif. Apalagi sampai melupakan budaya lokal yang justru harus tetap dipertahankan, karena budaya lokal adalah jati diri suatu bangsa.

Budaya kearifan lokal sarat dengan nilai-nilai yang sangat diperlukan dalam memperkuat paham kebangsaan yang saat ini sedang mengalami degradasi, terutama pada generasi muda sebagai pemegang tongkat estafet perjuangan bangsa di masa depan (Ali, 2018). Pemuda mempunyai peran penting di dalam masyarakat, dalam hal apapun pasti tidak luput dari peranan pemuda, seperti

mengadakan kegiatan keagamaan, seni budaya, pendidikan agama bahkan dalam hal pemerintahan (Hidayat & Mesra, 2022:1118). Anak muda generasi saat ini dianggap sebagai generasi yang cenderung memiliki gagasan, ide, aspirasi, dan metode tersendiri. Generasi saat ini cenderung mengandalkan teknologi dalam belajar, menggali informasi, dan bekerja (Hazairin, 2020). Salah satunya menggunakan media film untuk memproduksi karya yang bersumber dari pengalaman budaya yang ada di sekitar. Media film merupakan media massa yang paling ampuh dalam menyampaikan sebuah pesan. Bentuk film yang berupa gambar dan suara menjadikannya mudah diterima oleh masyarakat (Oktavianti, 2017).

Film dianggap sebuah usaha untuk untuk memperkenalkan budaya kepada masyarakat terutama generasi muda dan sebagai sebuah bentuk upaya mempertahankan dan mengetahui kesenian lokal (Wibowo & Setyadi, 2019: 200). Artinya, Lewat produksi film, budaya lokal bisa dipertahankan dan dilestarikan sehingga masyarakat luas mengetahui budaya lokal daerahnya. Tidak hanya sebatas film saja, namun film yang sudah jadi perlu dipikirkan bagaimana harus didistribusikan atau dipamerkan. Caranya adalah membuat sebuah komunitas film. Komunitas *Gresik Movie* adalah salah satunya komunitas film yang program-program dan karyanya berbasis budaya lokal. Komunitas ini sudah berdiri satu dekade lebih, dan tetap konsisten untuk ikut serta mensosialisasikan budaya dan kesenian daerah.

Komunitas film *Gresik Movie* adalah sebuah komunitas yang bernaung di Kabupaten Gresik yang di awal pendiriannya

hanya sebatas memproduksi film dan *screening* film. Komunitas ini dibentuk pada tanggal 28 Oktober 2011 sebagai wadah bagi anak muda yang memiliki ketertarikan di dunia sinema. Sudah ada puluhan karya film sudah dibuat, baik itu film dokumenter maupun film fiksi pendek. Menurut Gerzon Ayawaila (2002) film dokumenter adalah film yang menampilkan fakta atau realita yang ada di masyarakat. Sedangkan film fiksi adalah film rekaan atau rekayasa (Pratista, 2017). Tentunya film-film karya komunitas *Gresik Movie* adalah berbasis budaya. Hal tersebut bisa dilihat dari bahasa atau aksen yang digunakan, cerita yang ditampilkan, dan segi settingnya.

Seiring perjalanannya komunitas *Gresik Movie* pada tahun 2017 menggandeng para pegiat seni budaya untuk mendirikan sebuah yayasan yang diberi nama *Gang Sebelah*. Yayasan *Gang Sebelah* bergerak pada bidang sosial dan kemanusiaan sebagai yayasan independen dan non-profit. Pendirian yayasan *Gang Sebelah* bertujuan untuk merawat, melestarikan, dan memajukan budaya warisan dari para leluhur. Program-program komunitas film *Gresik Movie* pun akhirnya tidak sebatas memproduksi sebuah film dan *screening*. Cakupannya lebih luas lagi dengan media film sebagai alat untuk diskusi dari disiplin ilmu lainnya, serta agar bisa berkolaborasi dengan komunitas-komunitas bukan film.

Program-program lain yang tidak kalah penting dilakukan oleh komunitas *Gresik Movie* adalah masuk ke sekolah-sekolah menengah atas yang ada di Kabupaten Gresik untuk memberikan pengajaran dan pelatihan membuat film pendek. Agenda lain seperti

layar tancap sebagai ruang apresiasi karya film, forum diskusi film, dan pengarsipan data film. Tujuan komunitas *Gresik Movie* adalah untuk memajukan sinema di kota tersebut dan yang paling penting mengenalkan budaya. Berdasarkan uraian di atas mendorong peneliti untuk melakukan studi tentang strategi budaya pada komunitas film *Gresik Movie*.

Terdapat beberapa kajian sebelumnya terkait dengan topik penelitian ini. Diantaranya adalah, penelitian mengenai penguatan budaya dari Johnsen dan Agung Prasojó (2019). Penelitian ini membahas mengenai penguatan budaya sebagai sumber atau wadah masyarakat untuk selalu bergotong royong dalam ritual desa. Transformasi budaya-budaya lokal sebagai cara untuk membangun karakter bangsa dalam pembangunan wilayah. Hal yang senada juga dilakukan oleh Nahak (2019), penelitiannya terkait dengan upaya melestarikan budaya di era globalisasi. Upaya untuk melestarikan budaya lokal harus dilakukan dengan *culture experience* dan *culture knowledge*. Jadi perlu ada media atau wadah untuk bisa memperkenalkan budaya lokal kepada khalayak ramai.

Penelitian terkait fenomena komunitas film di Indonesia telah dihasilkan oleh Syamsul Barry (2016). Dalam penelitiannya banyak menjelaskan gambaran umum tentang beberapa komunitas film di daerah, misalnya di Bandung, Yogyakarta, Malang, Purbalingga, dan Banyumas. Pembahasannya lebih berfokus kepada industri media dan bagaimana proses produksinya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa komunitas film memiliki cara, aturan, dan pola tersendiri dibanding dengan industri

yang sudah profesional. Rata-rata komunitas film tidak menggantungkan dirinya kepada pendanaan lembaga *funding*. Mereka sangat sulit mendapat dukungan dari pemerintah hal ini dikarenakan bantuan dari pemerintah harus melewati tahapan panjang dan proses administrasi berbelit-belit serta negosiasi dari berbagai unsur. Meski demikian sudah banyak karya film yang dihasilkan dari komunitas-komunitas film tersebut.

Adapun Permana, dkk. (2019) melakukan penelitian tentang industri film Indonesia dalam perspektif sineas komunitas film di Sumatera Utara. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan bagaimana komunitas film di kota Medan dan Berastagi Sumatera Utara dalam menghasilkan film-film *indie* dan perspektif mereka terhadap industri film nasional. Disebutkan bahwa keresahan komunitas film di Sumatera Utara misalnya terkait keragu-raguan mereka dalam mempromosikan film-filmnya di arena nasional dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil yang didapat dari perspektif anggota komunitas film di Sumatera Utara adalah industri film nasional yang dihasilkan kebanyakan Jakarta-sentris. Hal itu bisa dilihat dari bahasa dan aksennya, gaya hidup orang kota, dan artistik yang ditampilkan.

Pada tahun (2021), Da Costa dkk. meneliti tentang komunikasi komunitas film Kupang. Penelitian ini dilakukan pada salah program dari komunitas yaitu program Jumat di Garasi. Program Jumat di Garasi ini sebagai bioskop alternatif di Kota Kupang. Penelitian Da Costa difokuskan pada strategi komunikasi program Jumat garasi sebagai tontonan alternatif di Kota Kupang. Da Costa menggunakan teori

komunikasi *AIDDA* dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitiannya, Da Costa menyimpulkan bahwa komunitas film Kupang dalam melaksanakan programnya yaitu tahap perencanaan, komunitas film Kupang dengan programnya Jumat di Garasi membentuk manajemen. Setiap pemutaran tugas seorang manajemen adalah membuat jadwal waktu, tempat pemutaran, dan membuat kesepakatan dengan pemilik film. Tahap pelaksanaan, program Jumat di Garasi membuat promosi dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan Facebook, juga menjual tiket secara langsung di lokasi atau secara pribadi. Tahap yang terakhir adalah evaluasi, dijelaskan di dalam penelitian bahwa setiap selesai pemutaran manajemen komunitas film Kupang melaksanakan evaluasi internal guna kegiatan selanjutnya.

Kearifan lokal juga bisa menjadi sumber inspirasi penciptaan film. Ini yang dilakukan oleh Suryanto (2021) dalam artikelnya. Penelitiannya menunjukkan bahwa Indonesia memiliki kekayaan yang sangat luar biasa dari segi seni budaya, adat istiadat, bahasa, dan suku. Potensi itulah yang menjadikannya sumber penciptaan melalui media film. Objek penelitiannya dilakukan pada film Opera Jawa, yaitu menampilkan budaya-budaya jawa. Hal yang sama yaitu penelitian tentang kebudayaan lokal sebagai sumber inspirasi. Artikel yang ditulis oleh Jayadi (2014) ini menggunakan tinjauan antropologi visual. Medianya pun juga tidak ke film tapi pada kanvas. Jayadi meneliti karya pelukis yang ada di Kota Makassar bersumber dari fenomena

budaya sekitar seperti perahu pinisi; Baju Bodo, Aksara, Mitos dan Legenda, serta Pesona alam.

Beberapa penelitian yang sudah diuraikan di atas menunjukkan bahwa penelitian terhadap eksistensi budaya lokal melalui komunitas film belum dilakukan. Penelitian yang membahas komunitas film yaitu tentang komparasi komunitas film di setiap daerah, produksi film pendek dan persepsi terhadap industri film nasional, serta program layar tancap pada seminggu sekali. Jadi, belum ada penelitian tentang peran komunitas film dalam mengangkat budaya lokal setempat. Adapun artikel penelitian tentang budaya lokal juga belum ada yang dilakukan pada komunitas film. Namun konsep budaya lokal hanya dipakai sebagai sumber penciptaan sebuah film.

### **Budaya lokal**

Indonesia memiliki kekayaan yang luar biasa dari segi sumber daya alam dan budayanya. Melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mencatat bahwa ada sekitar 1728 Warisan Budaya Tak benda di Indonesia. Warisan tersebut terbagi dalam 5 domain yaitu adat istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan; kemahiran dan kerajinan tradisional; pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta; seni pertunjukan; tradisi lisan dan ekspresi (Dokumentasi dan Publikasi Direktorat Perlindungan Kebudayaan, 2022).

Budaya lokal merupakan ide atau hasil aktivitas dalam suatu kelompok masyarakat pada lokasi tertentu (Tjahyadi, dkk, 2019). Koentjaraningrat (2009) membagi kebudayaan

lokal menjadi tiga wujud yaitu wujud kebudayaan sebagai ide, wujud kebudayaan sebagai sistem aktivitas, dan wujud kebudayaan sebagai sistem artefak. Budaya lokal sendiri masih bisa terus bertumbuh dan berkembang. Asal masyarakat sekitar menyepakati dan menjadikan pedoman bersama. Keragaman budaya lokal di Indonesia memiliki kekhasan tersendiri di setiap daerahnya. Abiding dan Saebani (2014) membagi pengertian budaya lokal sebagai *superculture* : kebudayaan yang berlaku bagi seluruh masyarakat. *Culture*: lebih khusus, yaitu berdasarkan golongan, etnis, profesi, dan wilayah. Contoh suku Madura. *Subculture*: kebudayaan khusus dalam sebuah *culture*, tetapi tidak bertentangan dengan budaya induknya. Misal budaya gotong royong. *Counter-Culture*: kebudayaan khusus dalam *culture*, namun bertentangan dengan kebudayaan induknya. Contoh budaya individualism.

Budaya lokal membantu membentuk persepsi diri dan identitas kolektif suatu komunitas. Identitas individu dan kelompok seringkali erat kaitannya dengan budaya lokal mereka. Identitas budaya menurut Pawestri (2019) merupakan ciri dari bagian anggota dari sebuah kelompok etnik tertentu. Hal itu terkait dengan tradisi, sifat bawaan, bahasa, dan keturunan dari kebudayaan.

Globalisasi dan modernisasi merupakan ancaman nyata terhadap budaya lokal. Globalisasi dinilai sebagai pengaruh pembawa budaya luar ke dalam negeri (Muslimin dkk, 2021). Sedangkan modernisasi merubah tatanan sosial masyarakat dan teknologi sering kali menggantikan tradisi lokal dengan budaya global (Hatuwe, 2021). Tidak dapat

dipungkiri perkembangan teknologi semakin hari akan semakin canggih. Masyarakat harus bisa beradaptasi dengan hal tersebut. Bukan teknologi yang mengendalikan diri kita, namun diri kita yang harus bisa mengendalikannya. Ancaman terhadap budaya lokal sangat bisa diantisipasi dengan melakukan penguatan melalui pendidikan, program-program pemerintah, dan kesadaran masyarakatnya.

Eksistensi budaya lokal bisa dilakukan dengan cara pelestarian, pengembangan, dan partisipasi masyarakat. Cara pelestarian adalah upaya untuk melestarikan tradisi, bahasa, dan praktek budaya lokal. Diperlukan juga inovasi untuk pengembangan dan pertumbuhan budaya lokal dalam menjaga eksistensinya, relevansi dan keberlanjutan. Masyarakat harus juga ikut berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan dan memiliki inisiatif melaksanakan budaya lokal.

### **Komunitas film**

Komunitas adalah bagian dari kelompok sosial. Di dalamnya berisi sekumpulan individu yang saling berinteraksi satu sama lain, dan memiliki kesadaran berlandaskan atas peran serta perilaku yang disepakati. Biasanya komunitas memiliki tujuan yang ingin dicapai. Sebuah komunitas harus memiliki kontribusi dan berfungsi mempertahankan eksistensinya di tengah masyarakat. Eksistensi tersebut bisa dengan memprogram kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat (Da Costa, 2021).

Garin Nugroho (2013) menjelaskan bahwa selama perkembangannya film di Indonesia itu tidak lepas dari pengaruh politik, militer, dan ruang ideologi serta agama.

Kemunculan dan perkembangan komunitas film dipengaruhi oleh keadaan sosial politik yang ada pada saat itu. Komunitas film muncul di daerah-daerah karena keresahan sineas lokal yang menganggap bahwa film industri nasional dikuasai oleh orang-orang tertentu dan cenderung mainstream. Oleh karenanya karya-karya film komunitas menjadi sebuah tontonan alternatif bagi masyarakat. Komunitas film berusaha membuat sebuah karya film yang mencerminkan nilai budaya lokal sekitar. Terdapat kekhasan yang ditampilkan dari karya film komunitas.

Film komunitas itu umumnya film berskala kecil, yang mengekspresikan visi alternatif terhadap hegemoni, kebijakan, dan sudut pandang (Downing, 2001). Cara mengekspresikan sebuah karya film juga sangat beragam. Komunitas film mencoba menggali cerita rakyat sekitar, tempat bersejarah, dan keunikan lainnya. Pemutaran film komunitas di kampung-kampung bukan hanya menjadi hiburan masyarakat namun ada *value* yang didapat dari tontonan media alternatif tersebut. Nancy (2000) juga menerangkan jika media alternatif seperti pemutaran karya film dari komunitas film merupakan respon atau reaksi dari kapitalisasi media dan dominasi media. Film yang diproduksi komunitas mencoba menyuarakan dialog di ruang publik dan memberikan ruang bagi kaum marjinal di tengah dominasi wacana arus utama (Barry, 2016).

Sistem kerja komunitas film adalah secara berjejaring. Kemajuan teknologi seperti internet yang sudah merambah ke tiap daerah membuat mereka dengan mudah bisa saling komunikasi (Ardianto, 2007). Jaringan atau

relasi ini tidak terbatas, bisa lokal, nasional, bahkan internasional. Forum atau diskusi mengenai karya film bisa dilakukan melalui daring atau media sosial (Barry, 2016). Kegiatan komunitas film juga sangat beragam, bukan hanya pembuatan film saja, namun mengadakan festival film tiap tahun, kritik atau review film yang kemudian dijadikan sebuah buku, bahkan melakukan pemutaran film inspiratif dan edukatif di kampung-kampung.

Karya-karya film yang dihasilkan oleh komunitas film bisa dibedakan dengan film komersial yang diproduksi oleh perusahaan film dari segi penceritaannya. Mereka memiliki kekhasan atau karakter tersendiri di setiap daerah (Barry, 2016). Dunia film komunitas tidak mengenal apa yang namanya *star system*, tidak mengenal aturan yang rumit, dan tidak mengenal baliho besar seperti yang ada di bioskop. Karya film komunitas menggali budaya lokal yang ada (*local wisdom*). Hal tersebut bisa dilihat dari bahasa / dialek, pola tutur, seni, dan budaya. Bahkan film komunitas ada yang pernah memperoleh prestasi di tingkat nasional dan internasional.

Komunitas film menjadi bagian yang bersifat independen, subversif, progresif, akar rumput, pinggiran, etnik, dan alternatif. Bisa dikatakan sebagai suatu gerakan perlawanan terhadap sesuatu yang mapan dan seragam.

Film komunitas mencoba untuk berseberangan dengan arus utama produksi. Media televisi yang selalu ditampilkan dengan gaya "Jakarta-sentris". Begitupun juga film yang masih banyak mengikuti gaya-gaya mainstream. Ibrahim dan Akhmad

(2014) menyatakan bahwa dalam konteks demokratisasi, globalisasi media dan hegemoni konten media dipandang sebagai efek plural atau dediversifikasi. Pengembangan media alternatif logis dan penting untuk memberi ruang bagi suara-suara alternatif yang tidak mendapat tempat di media arus utama, yang sebagian besar dikuasai oleh perusahaan media.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana realitas atau gejala sosial dapat diklasifikasikan, bersifat relatif tetap dan konkrit, memiliki hubungan sebab akibat, dan tanpa melibatkan analisis data numerik (Sugiyono, 2013). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggambarkan secara utuh tentang eksistensi budaya lokal melalui komunitas film *Gresik Movie*, serta menganalisis data yang dimiliki dengan instrumen kunci yang biasa disebut sebagai human instrument (Kothari, 2004).

Sumber data yang akan digunakan adalah harus lebih valid dan terpercaya sesuai dengan desain penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Adapun data primer berupa informasi langsung dari narasumber yaitu pendiri komunitas film *Gresik Movie*. Data dari informasi ini berkaitan dengan karya-karya film yang sudah dibuat oleh *Gresik Movie* dan program-program apa saja yang sudah dilakukan. Untuk data sekundernya yaitu dari sumber kepustakaan yang relevan dengan topik kajian, yaitu dari buku, artikel jurnal, dan media online.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi yaitu dengan terjun langsung ke lapangan mengamati kegiatan komunitas film Gresik Movie baik itu saat diskusi, produksi film, sampai kegiatan apresiasi karya. Kedua, menggunakan teknik wawancara untuk pengumpulan datanya. Wawancara dilakukan kepada pendiri komunitas Gresik Movie. Ketiga adalah studi pustaka, langkah ini sebagai upaya mendapatkan informasi yang berkaitan dan relevan dengan topik penelitian. Melalui studi pustaka diperoleh data berupa dokumen seperti informasi dari buku, artikel pada jurnal, dan dokumentasi media online (Instagram atau youtube).

Instrumen penelitian yang paling utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), dimana peneliti menjadi media aktif dalam menggali, mengumpulkan, dan menganalisis data atau informasi. Untuk mendukung proses penelitian, peneliti menggunakan beberapa perangkat perekam data, seperti *tape recorder* dan kamera. *Tape recorder* (perekam suara) digunakan untuk merekam wawancara dengan pendiri komunitas Gresik Movie. Sedangkan kamera digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan meneliti, seperti proses wawancara dan merekam kegiatan komunitas. Selain itu, proses pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan bantuan beberapa instrumen, antara lain: lembar observasi, catatan lapangan, panduan wawancara, dan dokumentasi.

Data yang terkumpul dari observasi, wawancara dan studi pustaka akan dianalisis

dengan melibatkan tiga tahap yang saling terkait yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi dan simpulan. Tahap awal adalah mengidentifikasi data-data atau dokumen yang ada di komunitas Gresik Movie. Dokumen bisa berupa karya film, dokumentasi kegiatan dan media sosial. Tujuannya sebagai pijakan studi awal. Berikutnya adalah melakukan pengamatan dengan instrumen lembar observasi dan studi lapangan dengan instrumen catatan lapangan pada program kegiatan komunitas film Gresik Movie. Tahapan selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada pendiri dari komunitas film Gresik Movie untuk menggali data informasi terkait latar belakang pendirian komunitas, implementasi program komunitas, serta visi dari komunitas film terhadap budaya lokal. Data-data hasil dari observasi, wawancara, studi lapangan, dan dokumentasi kemudian diolah sesuai klasifikasi dari pembentukan komunitas, hasil karya, dan program budaya yang dilakukan. Hasil deskripsi tersebut akan diperkuat dengan berdasarkan studi kepustakaan. Data yang sudah jadi akan diverifikasi dan ditarik kesimpulannya.

Hasil wawancara yang sudah direkam terhadap pendiri komunitas, kemudian ditranskrip dan diolah menjadi sebuah kalimat yang baik. Sehingga bisa disajikan data informasi untuk menjawab rumusan masalah. Perlu verifikasi ulang juga untuk memastikan data yang sudah dideskripsikan sesuai dengan bukti-bukti yang didapat.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Komunitas *Gresik Movie*

Komunitas film *Gresik Movie* ini terbentuk karena adanya kebutuhan dari anggotanya. Kebutuhan yang dimaksud adalah mereka perlu sebuah wadah untuk menyalurkan atau memanfaatkan kemampuannya di bidang film. Komunitas film asal *Gresik* ini memiliki sejarah yang cukup lama. Tahun 2011, komunitas ini dibentuk dengan anggota puluhan anak muda. Mayoritas anggotanya merupakan lulusan kampus *Airlangga Broadcast Education (ABE)*. Sebuah kampus swasta yang berlokasi di *Surabaya* pada waktu itu. Kampus *ABE* mengajarkan bagaimana menjadi *broadcaster* dan pembuat film handal yang dipersiapkan untuk bisa bekerja di industri pertelevisian dan perfilman *Indonesia*.

Awal mula terbentuknya komunitas film *Gresik Movie* adalah ketika mahasiswa *ABE* setelah lulus mencoba peruntungan berkarir di industri perfilman yang ada di *Jakarta*. Mereka sangat bersemangat dalam mengembangkan kemampuannya untuk berkontribusi positif di dunia perfilman atau pertelevisian. Namun, dalam perjalanannya usaha tidak memenuhi harapan. Hanya dalam waktu singkat mereka harus kembali ke *Gresik* karena berbagai pertimbangan yang ada.

Setiap alumnus secara berturut-turut kembali ke kampung halaman mereka. Meskipun dalam waktu yang singkat, mereka masih bisa berbagi pemikiran dan pengalaman selama berkarir di ibu kota. Mereka berinisiatif untuk melakukan kegiatan yang bernilai positif, daripada berdiam diri anak-anak muda ini memilih untuk membentuk sebuah

komunitas, yaitu komunitas *Gresik Movie*. Komunitas *Gresik Movie* berusaha untuk selalu memfokuskan “nama” *Gresik* sebagai tema utama dalam film-film mereka. Pendiri komunitas mengatakan bahwa *Gresik* itu punya keunikan dan kekhasan yang luar biasa. Mulai dari budaya masyarakatnya, kesenian, makanan khas, wisata religinya, hingga kawasan industrinya. Hal tersebut merupakan sumber ide dalam berkarya membuat film.

Karya film yang sudah diproduksi tentunya perlu mekanisme distribusi yang jelas. Tidak mungkin sebuah karya dibuat hanya untuk ditonton dan dinikmati sendiri. Karya film *Gresik Movie* harus banyak ditonton oleh masyarakat luas. Tidak mudah dalam menayangkan dan mempromosikan film-film karya komunitas. Pada tahun-tahun awal, mereka mengadakan pemutaran film di setiap kampung. Juga ikut berpartisipasi dalam event atau festival film yang ada di kota-kota lain. Tujuannya ingin memperkenalkan bahwa di *Gresik* juga ada sebuah komunitas film yang aktif berkarya dan berapresiasi. Selain itu menjalin relasi dengan para komunitas dan pembuat film yang ada di daerah lain.

Relasi dalam berkomunitas sangat diperlukan agar bisa berkolaborasi satu sama lain sehingga bisa saling mengisi dan mengevaluasi kekurangan yang ada. Hal-hal yang bisa dilakukan antar komunitas adalah *screening* karya, diskusi dunia film mutakhir, dan kerja sama menyelenggarakan kegiatan terkait film. Di usianya yang sudah menginjak 12 tahun, komunitas *Gresik Movie* masih terus aktif berkegiatan untuk membangkitkan dunia kreatif yang berbasis film di daerah *Gresik*.

Komunitas Gresik Movie berusaha mendukung dan membantu sekolah-sekolah di Gresik khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk membentuk sebuah klub sinematografi di sekolahnya. Agar siswa-siswi yang memiliki ketertarikan dan kemampuan di bidang film bisa terwadahi. Sebuah klub film/sinema menjadi media dalam menyalurkan bakat minat siswa bereksplorasi. Program kegiatan yang bisa dilakukan oleh klub film/ sinema di sekolah-sekolah adalah mengadakan pameran/ layar tancap (*screening* karya siswa), berkolaborasi membuat film dengan klub sekolah lain, maupun membuat festival atau lomba film dengan tema tertentu.

Gresik Movie merencanakan dan menjalankan program-program yang tidak hanya terbatas pada produksi film, tetapi juga meliputi bidang yang lebih luas. Perlu disadari bahwa kajian terhadap isi film dapat menjadi topik pembicaraan yang menarik sehingga dimungkinkan dikaitkan dengan disiplin ilmu lain, atau bisa saja berkolaborasi antar komunitas di luar dunia film. Misalnya Program rutin yang sudah dijalankan oleh komunitas Gresik Movie diantaranya Layar Tancap untuk menjadi ruang *exhibition*, RabuAbu yang dikenal sebagai forum diskusi lintas disiplin ilmu, Sekolah Bawah Pohon (SBP) yang cocok untuk pembelajaran, dan juga pengarsipan data Film dan bentuk AudioVisual lainnya.

Seiring berjalannya waktu, komunitas Gresik Movie melebur jadi satu menjadi sebuah yayasan yang dinamakan Gang Sebelah pada tahun 2017. Pendirian sebuah yayasan ini dimaksudkan untuk memperluas jangkauan minat berkesenian yang lain. Yayasan Gang

Sebelah dibentuk pada awal tahun 2017. Yayasan ini merupakan organisasi non-profit dan independen yang berfokus pada kegiatan sosial dan kemanusiaan. Gang Sebelah bermula dari anggota komunitas film Gresik Movie dan orang-orang yang berdedikasi dalam dunia seni dan budaya yang memiliki komitmen untuk ikut serta memajukan, serta menjaga kebudayaan sebagai warisan dari nenek moyang.

Pada akhirnya Gresik Movie berfungsi sebagai tempat serta penggerak dalam membentuk apresiasi, ekspresi, dan kreativitas dalam menciptakan atmosfer cinta terhadap industri sinema. Dalam perjalanannya, Gresik Movie terus berusaha melaksanakan program-program yang bukan hanya mendukung terciptanya dunia perfilman namun juga melestarikan budaya lokal dan mensosialisasikannya kepada generasi muda.

### **Program Komunitas Film Gresik Movie sebagai Eksistensi Budaya Lokal**

Program komunitas film dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk memajukan dan melestarikan budaya lokal melalui medium sinema. Program ini berupa kegiatan-kegiatan yang menunjang peran generasi muda dalam berkarya dan ikut serta dalam merawat budaya lokal yang ada. Komunitas film Gresik Movie yang berada dalam yayasan Gang Sebelah mencoba untuk mengenalkan lewat karya film dan kegiatan yang diselenggarakan. Komunitas film Gresik Movie menggunakan budaya lokal Gresik sebagai ide penciptaan karya dan sebagai ciri khas karya Gresik Movie. Film yang dimaksud tentunya adalah film-film lokal yang mencerminkan budaya,

sejarah, dan nilai-nilai masyarakat setempat. Hal ini membantu dalam pengenalan dan pemahaman lebih lanjut terhadap warisan budaya lokal.

Komunitas *Gresik Movie* juga menciptakan ruang-ruang diskusi untuk anak muda. Film yang berbasis budaya lokal biasanya memunculkan isu-isu sosial, budaya, atau sejarah yang relevan. Komunitas *Gresik Movie* berusaha menyelenggarakan sesi diskusi setelah pemutaran film untuk memfasilitasi membagikan pengalaman dalam proses berkarya dan pemahaman yang lebih dalam. Kegiatan diskusi seperti ini sangat penting karena saling belajar satu sama lain antar pembuat film. Pembuat film akan mengalami pengalaman yang berbeda saat memproduksi film. Adanya diskusi terkait proses berkarya bisa saling memberikan solusi. Diskusi tidak selalu terkait hal teknis, namun juga isu yang diangkat dalam cerita film. Isu dalam film pembahasannya bisa lebih kompleks karena dikaitkan dengan pengalaman logis dan ilmiah.

Adanya komunitas seperti ini juga harus ada dukungan baik dari pemerintah maupun masyarakat setempat. Dukungan dari pemerintah misalnya masalah perizinan dan pendanaan. Produksi film tidak bisa dibuat hanya satu dua orang, namun harus secara tim. Tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan film juga cukup panjang, ada pra produksi – produksi – dan pasca produksi. Perlu adanya kolaborasi juga dengan pemerintah dan masyarakat. Program-program yang baik juga bisa membawa nama baik daerah *Gresik* itu sendiri. Dukungan dari masyarakat bisa berupa menyelenggarakan

*screening* bareng menonton film. Komunitas *Gresik Movie* juga mewadahi anak-anak muda untuk ikut berperan aktif dalam dunia sinema. Peran komunitas *Gresik Movie* untuk mendukung bakat dan minat anak muda dengan membuat kegiatan seperti pemutaran film (apresiasi karya), seminar, atau pelatihan. Ini dapat membantu pembuat film pendek untuk terus berkembang dan menghasilkan karya-karya yang lebih baik.

Keterlibatan anak muda dalam sebuah komunitas *Gresik Movie* adalah sangat penting. Bukan hanya mereka belajar berorganisasi saja, namun jauh dari itu yaitu dapat membantu menjaga minat mereka terhadap warisan budaya lokal. Ini juga dapat menjadi alat edukatif yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai tradisional dan sejarah lokal. Karena komunitas *Gresik Movie* di bawah naungan yayasan *Gang Sebelah*, maka wilayahnya menjadi semakin luas dan variatif. Kolaborasi lintas disiplin ilmu/bidang menjadikan komunitas *Gresik Movie* lebih hidup dengan program kegiatannya. *Gresik Movie* bisa berkolaborasi dengan seniman lokal, termasuk musisi, pelukis, sastrawan atau penulis, untuk menciptakan pengalaman budaya yang lebih holistik. Ini dapat menciptakan jaringan kolaborasi seniman lokal yang kuat.

Eksistensi budaya lokal oleh komunitas *Gresik Movie* juga dilakukan dengan menyelenggarakan festival film berbasis budaya setempat. Penyelenggaraan festival film dapat menjadi langkah besar untuk menyoroti dan merayakan keragaman dan kekayaan budaya suatu daerah. Festival ini dapat mencakup berbagai genre film dan

menciptakan kesempatan untuk pertunjukan langsung dan pertemuan antara pembuat film dan penonton. Sosialisasi program/ kegiatan sudah dilakukan oleh Gresik Movie melalui platform media sosial, misalnya di facebook, Instagram, dan youtube. Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk memposisikan diri dan eksistensi komunitas Gresik Movie. Pemanfaatan media sosial dapat meningkatkan aksesibilitas terhadap karya-karya film lokal. Ini memungkinkan penonton dari berbagai lapisan masyarakat untuk menikmati dan berpartisipasi dalam program komunitas film.

Dengan demikian program komunitas Gresik Movie dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam melestarikan dan meningkatkan eksistensi budaya lokal melalui medium sinema. Program ini bukan hanya tentang menonton film, tetapi juga tentang membangun komunitas yang peduli terhadap keberlanjutan dan kekayaan budaya mereka. Berikut ini beberapa program atau kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh komunitas Gresik Movie:

### 1. Sapa Sinema

Kegiatan ini bentuknya adalah pemutaran film yang dilakukan di kampung-kampung. Tepatnya di empat kecamatan yaitu kecamatan Panceng, Wringinanom, Sangkapura, dan Tambak. Terdapat delapan film pendek yang ditayangkan dalam program ini. Program Sapa Sinema dilaksanakan pada 14 Desember 2022 sampai 28 Januari 2023. Sapa Sinema tidak hanya menayangkan film namun juga mendiskusikan terkait isu-isu yang ditampilkan dalam film. Selain itu



**Gambar 1. Program Sapa Sinema**  
(Sumber : Dokumentasi Komunitas Gresik Movie, Tahun 2023)

kegiatan Sapa Sinema juga bisa meningkatkan ekonomi kampung setempat karena ada bazar dari UMKM warga. Seluruh film yang diputar bisa ditonton secara gratis. Film terpilih yang diputar dalam program Sapa Sinema adalah film-film yang membawa misi atau gerakan kebudayaan, karena filmnya mengangkat cerita lokalitas daerah masing-masing pembuat film.

Gambar di atas merupakan salah satu rangkaian program Sapa Sinema 5 yang diadakan di Kecamatan panceng. Warga memadati tempat pelaksanaan. Warga yang menonton berasal dari status sosial dan umur yang berbeda-beda. Terlihat antusiasme warga sekitar dalam menyaksikan film-film yang ditayangkan. Warga sangat Bahagia menikmati film yang sediakan di program Sapa Sinema 5 ini.

Program /kegiatan Sapa Sinema telah menjadi kegiatan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membangun kebersamaan dan memperkaya budaya lokal. Inisiatif ini melibatkan partisipasi aktif warga setempat, menciptakan sebuah pengalaman komunal yang unik dan berkesan. Kegiatan ini bertujuan untuk menyediakan hiburan berkualitas bagi warga kampung. Dengan menyiapkan layar

lebar di tempat terbuka, seperti lapangan atau halaman rumah penduduk, pemutaran film karya sineas muda memberikan alternatif hiburan yang menyenangkan, terutama pada malam-malam akhir pekan. Film-film yang dipilih cenderung mencakup berbagai genre untuk memenuhi selera beragam di antara penonton.

Selain aspek hiburan, kegiatan Sapa Sinema juga menjadi kesempatan untuk memperkenalkan nilai-nilai positif dan membangun kesadaran budaya. Panitia seringkali memilih film-film yang mencerminkan nilai-nilai lokal atau memiliki pesan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Ini tidak hanya memberikan hiburan visual, tetapi juga memunculkan diskusi dan refleksi di antara penonton. Salah satu aspek menarik dari kegiatan ini adalah partisipasi aktif warga dalam pemilihan film yang akan diputar. Proses pemilihan film seringkali melibatkan voting atau diskusi bersama, sehingga setiap anggota kampung merasa memiliki kontribusi terhadap acara tersebut. Hal ini tidak hanya menciptakan rasa memiliki, tetapi juga meningkatkan keterlibatan komunitas dalam setiap langkah penyelenggaraan acara.

Pentingnya kegiatan ini juga terletak pada potensi pengembangan bakat lokal. Faktanya, beberapa kampung memanfaatkan kesempatan ini untuk menampilkan film-film pendek buatan warga setempat. Ini menciptakan platform untuk menghargai dan mempromosikan bakat-bakat lokal dalam bidang perfilman, mendorong kreativitas di kalangan pemuda dan pemudi. Sapa Sinema bukan hanya sekadar kegiatan hiburan,



**Gambar 2. Gresik Short Competition 2023**  
(Sumber : Dokumentasi Komunitas Gresik Movie , Tahun 2023)

melainkan sebuah upaya bersama untuk membangun kebersamaan, meningkatkan pemahaman budaya, dan mempromosikan bakat-bakat lokal. Melalui kegiatan ini, kampung bukan hanya tempat tinggal, tetapi juga panggung yang hidup untuk mencerahkan malam-malam bersama keluarga dan tetangga.

## 2. Gresik Short Film Competition

Kompetisi film pendek yang diselenggarakan Disparekrafbudpora Kabupaten Gresik yang bekerja sama dengan komunitas Gresik Movie. Acara yang dilaksanakan pada 29 Mei-18 Juni 2023 untuk tahap submission dan tanggal 23-25 Juni 2023 tahap screening dan awarding. Terdapat 10 film terpilih menjadi nominasi pemenang, kemudian dipilih 3 film terbaik. 10 film terpilih berjudul *Rosa*, *Merdeka*, *Melius Vivere: Ucup's Ideal Planet*, *Rumangsa*, *Si Gembul*, *Jereh*, *Putri*, *De Hogwater*, *Dimensi Kedua*, dan *Sayang Aku Pulang*.

Tujuannya diadakan kompetisi ini adalah untuk menjangkau bakat anak muda terhadap dunia perfilman. Gresik Short Film

Competititon tidak hanya sekedar kompetisi, namun ada tema lokalitas yang harus diangkat. Jadi pembuat film harus menampilkan budaya lokal di wilayah Gresik yang bisa dijadikan poin utama dalam filmnya masing-masing. Gerakan berbasis budaya seperti ini harus terus digaungkan kepada anak muda, agar semakin sadar terhadap lokalitas budaya setempat. Jadi program /kegiatan seperti ini sangat penting diselenggarakan secara rutin. Kompetisi film pendek di daerah telah menjadi panggung bagi para sineas lokal untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan merayakan keunikan daerah mereka melalui media perfilman.

Gresik Short Film Competition menjadi dorongan besar untuk meningkatkan kreativitas lokal. Para peserta diajak untuk mengeksplorasi cerita-cerita unik, tradisi, dan kearifan lokal yang diwujudkan dalam visual film. Sehingga masyarakat sulit menduga dengan hasil karya sineas dengan membuat ide seperti itu. Kegiatan ini menjadi wadah untuk memberdayakan sineas lokal, terutama mereka yang mungkin belum memiliki akses ke industri perfilman. Melalui partisipasi dalam kompetisi, mereka dapat mengasah keterampilan mereka, memperluas jaringan, dan mendapatkan pengakuan atas karya kreatif mereka.

Melalui medium perfilman, kompetisi ini memungkinkan masyarakat setempat untuk merefleksikan dan memperkuat identitas budaya mereka. Kisah-kisah lokal yang diangkat dapat menjadi alat untuk meningkatkan rasa kebanggaan dan membangun pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya. Kegiatan ini mendorong partisipasi masyarakat

secara aktif, baik sebagai penonton maupun sebagai peserta. Pembuatan film pendek sering melibatkan kerjasama antarwarga, menciptakan semangat kebersamaan dan kolaborasi.

Sebagai apresiasi terhadap film terbaik, di dalam kompetisi ini para pemenang menerima penghargaan dan pengakuan dengan menerima hadiah berupa uang tunai. Ini memberikan dorongan positif dan motivasi bagi para anak muda pembuat film lokal untuk terus mengembangkan bakat mereka.

Diharapkan melalui kompetisi film pendek ini, daerah Gresik menjadi sorotan dan kisah-kisah lokal mendapatkan platform yang layak. Acara ini menjadi ajang penuh inspirasi yang tidak hanya memperkaya budaya, tetapi juga membantu membangun citra positif dan memberdayakan komunitas lokal melalui medium yang kuat, yaitu film.

### **3. Transfer Pengetahuan Perfilman di Sarasehan Film**

Seminar atau sarasehan tentang perfilman sebagai langkah berarti buat para pembuat film, serta mereka yang tertarik dalam dunia penciptaan film. Aktivitas ini dirancang guna menggali lebih dalam aspek- aspek kreatif dalam tiap tahapan pembuatan film. Komunitas Gresik Movie berusaha membuat acara seminar seperti ini baik melalui online maupun offline. Kegiatan bisa dilakukan di lembaga pendidikan misalnya di sekolah-sekolah atau di tempat café. Tujuan diadakan acara seminar tentang film atau sinematografi yaitu untuk sharing pengetahuan dan pengalaman tentang dunia film. Terkadang kegiatan seminar atau sarasehan ini juga



**Gambar 3. Sarasehan Film**

(Sumber : Dokumentasi Komunitas *Gresik Movie*, Tahun 2023)

mengundang narasumber dari luar.

Gambar di atas adalah salah satu kegiatan seminar atau sarasehan. Nampak foto bersama para peserta dan narasumber dalam acara sarasehan budaya yang bertemakan perkembangan komunitas film dan anak muda Gresik. Materi seminar berfokus pada sutradara melakukan proses kreatif. Proses produksi film butuh apa yang namanya sebuah tim. Setiap tahapan dalam produksi film mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi harus satu visi dan tujuan dengan sutradara. Sutradara berperan sebagai seorang yang memimpin produksi film dari awal sampai akhir. Mulai dari pengembangan ide, penulisan skenario, persiapan produksi, editing, hingga distribusi filmnya. Bintang tamu yang dihadirkan adalah seseorang yang sudah berpengalaman di bidang film. Baik itu seorang praktisi film maupun akademisi. Seorang praktisi film memberikan wawasan dari perspektif profesional, bagaimana dia berkarir sukses berkarir di industri film. Pembicara akademisi tentunya memberikan ulasan pengetahuan tentang teori dan teknis

dalam pembuatan sebuah film.

Hasil karya film dari sebuah komunitas identik dengan budaya lokal yang diangkat. Hal tersebut bisa tercermin dari karya-karya yang ada. Lokalitas itu bisa berupa bahasa dan dialek yang dipakai, tempat bersejarah yang menjadi ciri khas daerah, serta isu /ide cerita yang diangkat dari peristiwa di daerahnya. Harapannya dengan menyelenggarakan program/kegiatan seperti seminar ini mampu menunjukkan budaya lokal pada masyarakat luas melalui media film.

#### **4. Eskpresi Budaya Lokal di Pameran Karya**

Kegiatan pameran karya seni sebagai bentuk apresiasi karya dari komunitas yang berkolaborasi dengan anak muda serta warga sekitar. Karya yang ditampilkan adalah karya yang terkait lokalitas daerah. Komunitas *Gresik Movie* berusaha ikut berpartisipasi dalam gerakan kebudayaan. Menjunjung tinggi budaya lokal melalui media kreatif yaitu melalui medium seni. Kegiatan pameran karya merupakan sebuah perayaan yang menyoroti kekayaan dan warisan budaya nenek moyang untuk mengenalkan lokalitas daerah.

Ciri khas daerah Gresik diwujudkan dalam sebuah karya seni yang memantik warga untuk antusias mengapresiasinya. Selain pemeran karya juga ada segmen diskusi dan penampilan seni dari komunitas lain. Kegiatan pameran ini juga mengundang partisipasi aktif dari masyarakat dan komunitas lokal. Masyarakat diundang untuk berbagi cerita mengenai benda-benda bersejarah atau pengalamannya dalam kaitannya dengan budaya setempat. Hal



**Gambar 4. Workshop/lokakarya Sinematografi**  
(Sumber : Dokumentasi Komunitas Gresik Movie, Tahun 2023)

ini menciptakan sebuah suasana pameran yang inklusif dan beragam. Melalui kegiatan pameran karya seni masyarakat sekitar diajak untuk mengapresiasi dan meresapi budaya lokal.

### 5. Eskpresi Ide melalui Workshop Sinematografi

Workshop pembuatan film pendek merupakan kegiatan yang merangkul partisipan untuk memahami dan mengasah keterampilan mereka dalam menciptakan karya film yang singkat namun berbobot. Dengan fokus pada aspek-aspek kreatif dan teknis, workshop ini memberikan wadah bagi peserta untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui medium perfilman. Kegiatan workshop dilakukan di sekolah-sekolah yang ada di Gresik melalui ekstrakurikuler yang ada di sekolah atau membuat acara khusus.

Pesertanya adalah para siswa dan anak muda yang tertarik dengan pembuatan film pendek.

Proses pembelajaran kegiatan workshop atau pelatihan dimulai dari nol yaitu dari pengenalan konsep dasar pembuatan film sampai tahap editing. Tahap awal yaitu pengembangan ide, teori struktur naratif, peran sutradara, penulis skenario, DOP (Director of Photograpghy), dan editor. Ini membantu peserta memahami elemen-elemen kunci yang terlibat dalam menciptakan sebuah film. Selanjutnya peserta diajak untuk menulis skenario pendek dari ide-ide yang dibuat. Pada sesi ini melibatkan diskusi kelompok, sesi *brainstorming*, dan bimbingan dari fasilitator untuk membantu peserta merinci konsep mereka.

Naskah film yang sudah jadi kemudian dibedah dan disusun rencana teknis produksinya bagaimana. Pada sesi praktis atau *shooting* film pendek merupakan bagian penting dari kegiatan workshop. Para peserta diberikan kesempatan langsung untuk mempraktekkan keahliannya langsung. Proses pengambilan gambar didampingi oleh pembimbing dan mentor. Tahapan terakhir adalah proses editing film, yang kemudian nanti discreening dan dilakukan apresiasi karya bersama-sama.

### 6. Penampilan Tradisi di Festival Budaya

Acara festival budaya yang dilakukan oleh komunitas Gresik Movie biasanya bekerja sama dengan karang taruna desa setempat. Festival budaya dilaksanakan untuk merayakan keberagaman budaya yang ada. Kegiatan ini mencakup beberapa rangkaian acara seperti kontes kostum, kuliner, instalasi



kreatif, dan musik. Selain itu juga ada pasar bazar menjual makanan khas daerah. Festival atau karnaval budaya memungkinkan masyarakat untuk mempertontonkan pertunjukan rakyat dan sejarah zaman dahulu yang mungkin menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Hal ini mencakup upacara adat, perayaan keagamaan, dan ritual-ritual lain yang memperkaya pengalaman festival.

Tidak selalu menampilkan hal yang bersifat tradisi, namun terdapat juga seni kontemporer. Pertunjukan seni kontemporer mencerminkan evolusi dan kreativitas masyarakat dalam menghadapi zaman modern. Juga menampilkan berbagai kuliner tradisional. Pengunjung dapat menikmati hidangan khas dan kuliner lokal yang merefleksikan tradisi dan keunikan masyarakat tersebut.

Kegiatan seperti ini mendorong toleransi, pemahaman, dan keterbukaan terhadap keberagaman budaya. Ini menciptakan atmosfer saling menghormati di antara masyarakat yang berbeda latar belakang. Dengan menyatukan seni, kuliner, tradisi, dan kegiatan partisipatif, kegiatan festival budaya tidak hanya merayakan warisan budaya, tetapi juga membangun jembatan antarbudaya, menciptakan dialog dan pemahaman yang mendalam di antara masyarakat yang berpartisipasi.

## SIMPULAN

Program melestarikan dan merawat budaya lokal yang dilakukan oleh komunitas film *Gresik Movie* bisa dilihat dari program

atau kegiatan yang diselenggarakan, serta karya-karya film yang sudah dibuat. Karya-karya film yang dibuat bervariasi ada yang berbentuk film fiksi pendek, program *talkshow* (*podcast*), *magazine show*, film dokumenter, dan pendokumentasian acara atau *event* kesenian dan kebudayaan. Untuk program-program yang sudah dilakukan adalah temu karya dengan komunitas film lain, diskusi pengetahuan lintas bidang ilmu, *screening* film dan apresiasi film, sapa sinema di kampung-kampung, pameran kebudayaan dan seni, serta seminar atau workshop tentang film.

Komunitas *Gresik Movie* berusaha untuk mengangkat budaya lokal dengan tujuan untuk mengenalkan dan melestarikan budaya asli *Gresik*. Agar masyarakat lebih memahami dan memiliki kesadaran terhadap kelokalan daerahnya. Eksistensi anggota komunitas *Gresik Movie* untuk membuat karya dan program merupakan cara agar budaya asli daerah tetap lestari dan terawat dengan baik. Dengan demikian kehadiran komunitas *Gresik Movie* tetap perlu ada sebagai media untuk menyalurkan minat anak muda. Komunitas ini menjadi wadah untuk tetap produktif dalam berkarya, berkesenian, dan bersosialisasi. Dan yang paling penting adalah merawat dan melestarikan budaya lokal *Gresik*.

Hasilnya, karya-karya dari komunitas *Gresik Movie* bisa dilihat dan diakses di akun youtube *Gresik Movie*. Di kanal youtube tersebut bisa dibuktikan bahwa budaya lokal dijadikan sumber ide penciptaan. Karya film yang telah diproduksi tidak dinikmati oleh anggota komunitas saja namun juga dibagikan ke masyarakat luas lewat media

sosial. Selain melalui youtube juga digunakan instagram untuk sosialisasi informasi atau kegiatan dari komunitas. Eksistensi budaya lokal yang dilakukan oleh komunitas Gresik Movie merujuk pada keberadaan dan keberlanjutan suatu kelompok di wilayah tertentu. Tantangan yang dihadapi nantinya adalah adanya globalisasi, modernisasi, dan perubahan sosial. Oleh karena itu butuh partisipasi masyarakat dan kolaborasi dengan pemerintah untuk terus berupaya agar budaya lokal tetap hidup dan berkembang.

\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H. (2018). *Penguatan Karakter Semangat Kebangsaan Melalui Pembelajaran Kearifan Lokal Dalam Matakuliah PPKN*. Journal Geuthee: Penelitian Multidisiplin. Vol. 1 No. 3, 188-198.
- Ardianto, E. dkk. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Barry, S. (2016). Fenomena Komunitas Film. *Jurnal KalaTanda*, Vol. 1 No. 2, 125-140.
- Da Costa, S. M., dkk. (2021). Strategi Komunikasi Komunitas Film Kupang (Studi Kasus Program Jumat di Garasi sebagai Bioskop Alternatif di Kota Kupang. *Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 10 No. 2, 203-217.
- Downing, J. (2001). *Radical Media: Rebellious Communication and Social Movement*. Thousand Oaks California: Sage.
- Erwin, M, dkk. (2021). Kesiapan Merespon terhadap Aspek Negatif dan Positif Dampak Globalisasi dalam Pendidikan Islam *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 20(1), 80-87.
- Hari, S. (2021). Film Menggunakan Kearifan Lokal Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan (satu cara menuju film beridentitas Indonesia). *Imaji*, Vol. 12 No. 3, 112-123.
- Hatuwe, R.S.M., dkk. (2021). Modernisasi terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Desa Namlea Kabupaten Buru. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 8 No.1, 84-96.
- Hidayat, M. F., & Mesra, R. (2022). Peran Anak Muda Setempat dalam Budaya Goba-Goba di Nagari Bidar Alam, Solok Selatan. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 1117-1125. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.949>.
- Hildigardis M. I., Nahak. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, Vol.5 No.1, 65-76.
- Husnul, H. (2020). Pengaruh dan Ancaman Globalisasi terhadap Kebudayaan Indonesia. *Ad-Dariyah*, Vol.1 No. 2, 1-12.
- Ibrahim, Idi Subandy & Bachruddin Ali Akhmad. (2014). *Komunikasi dan Komodifikasi Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta: Pustaka Obor.
- Indra, T. dkk. (2019). *Kajian Budaya Lokal (Buku Ajar)*. Lamongan: Pagan Press.
- Johnsen, A. S. (2019). Penguatan Budaya Sebagai Penunjang Pembangunan Wilayah. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan*

- Ilmu Politik, Vol. 8 No. 4, 181-186.*
- Karta, J. (2014). Kebudayaan Lokal sebagai Sumber Inspirasi (Tinjauan Antropologi Visual pada Pelukis di Kota Makassar). *Gelar: Jurnal Seni Budaya, Vol. 12. No.2, 115-128.*
- Kothari, C.R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques.* New Delhi: New Age International Publishers.
- Nancy, K. (2000). *A Question of Balance The Role of Libraries in Poviding Alternatives to the Mainstream Media.* Collection Building 19.3.
- Naratama, (2006). *Menjadi Sutradara Televisi.* Jakarta: Grasindo.
- Nugroho, G. & Herlina S., D. (2013). *Krisis dan Paradoks Film Indonesia 1900-2012.* Jakarta: SET & Rumah Sinema.
- Nurul, H. (2023). Pengaruh Globalisasi terhadap Kebudayaan Bangsa Indonesia. *Journal of Creative Student Research (JCSR), Vol. 1 No.1, 37-41.*
- Permana, R. S. M., dkk. (2019). Industri Film Indonesia dalam Perspektif Sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF, Vol. 3 No. 2, 185199.*
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film: Edisi 2.* Yogyakarta: Montase Press.
- Prawestri, G.A. (2019). Membangun Identitas Budaya Banyumasan Melalui Dialek Ngapak di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 19 No. 2, 255-266.*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Vivian, J. (2015). *Teori Komunikasi Massa (8<sup>th</sup> ed).* Jakarta: Penerbit Kencana.
- Wiboo, L.B.M. dan Setyadi, D.I. (2019) *Perancangan Film Dokumenter Tari Jathilan Yogyakarta.* Jurnal Sains dan Seni, Vol. 8 No. 2, 194-201.