

PEMBUATAN FILM PENDEK SIMANIS MEMATIKAN SEBAGAI KAMPANYE SOSIAL BAHAYA GULA BERLEBIH PADA LINGKUNGAN MAHASISWA

Fachridho Berlin Siahaan^{1*}, Farindika Metandi², M. Farman Andrijasa³

^{1,2}Politeknik Negeri Samarinda; Jalan Dr. Ciptomangunkusumo (Kampus Gunung Lipan), Kelurahan Sungai Keledang atau Gunung Panjang, Kecamatan Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75131; (0541) 260588

Keywords:

Kampanye Sosial
Film Pendek,
MDLC,
Sinematografi.

Correspondent Email:

berlinn2025@gmail.com

Abstrak. Tingginya konsumsi gula berlebih di kalangan mahasiswa meningkatkan risiko berbagai penyakit tidak menular, seperti obesitas dan diabetes melitus. Rendahnya kesadaran mahasiswa terhadap dampak konsumsi gula mendorong perlunya media edukasi yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan menghasilkan film pendek *Simanis Mematikan* sebagai media kampanye sosial untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa mengenai bahaya konsumsi gula berlebih. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Film diproduksi dengan pendekatan drama berdurasi 8 menit 7 detik dan dievaluasi menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post-test* berbasis skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film berhasil diproduksi sesuai tahapan MDLC dan efektif sebagai media kampanye sosial. Nilai rata-rata (*mean*) responden meningkat dari 28,37 pada *pre-test* menjadi 43,24 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 14,88 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa film pendek *Simanis Mematikan* mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa terhadap bahaya konsumsi gula berlebih, sehingga berpotensi menjadi media edukasi yang efektif dalam mendukung kampanye kesehatan.



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika
dan Teknik Elektro Terapan. This
is an open-access article
distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License (CC BY-NC 4.0).

Abstract. Excessive sugar consumption among university students increases the risk of various non-communicable diseases, such as obesity and diabetes mellitus. The low level of awareness regarding the health risks of excessive sugar intake highlights the need for educational media that is engaging and easy to understand. This study aims to produce a short film entitled *Simanis Mematikan* as a social campaign medium to improve students' understanding and awareness of the dangers of excessive sugar consumption. The study employed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: *concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution*. The short film, with a duration of 8 minutes and 7 seconds, was produced using a dramatic narrative and a realistic visual approach. The film was evaluated using *pre-test* and *post-test* questionnaires based on a Likert scale. The results indicate that the film was successfully developed following the MDLC stages and proved effective as a social campaign medium. The respondents' mean score increased from 28.37 in the *pre-test* to 43.24 in the *post-test*, representing an improvement of 14.88 points. These findings demonstrate that *Simanis Mematikan* has the potential to serve as an

effective educational medium for increasing university students' awareness of the dangers of excessive sugar consumption.

1. PENDAHULUAN

Konsumsi gula telah menjadi bagian dari pola hidup masyarakat modern, termasuk di kalangan mahasiswa. Berbagai produk makanan dan minuman tinggi gula, seperti minuman kemasan, makanan cepat saji, dan makanan ringan, mudah diperoleh sehingga mendorong peningkatan konsumsi gula sehari-hari. Kondisi tersebut diperparah oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap dampak kesehatan akibat konsumsi gula secara berlebihan. Padahal, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menganjurkan batas konsumsi gula harian tidak melebihi 50 gram atau setara dengan empat sendok makan per hari. Konsumsi gula yang melebihi batas tersebut dapat meningkatkan risiko berbagai penyakit tidak menular, seperti obesitas dan diabetes melitus.

Konsumsi minuman berpemanis dengan kadar gula tinggi berpotensi menyebabkan diabetes melitus, kerusakan gigi, osteoporosis, penyakit jantung, hingga gangguan neurologis[1]. Selain itu, tingginya konsumsi minuman berpemanis juga berkontribusi terhadap meningkatnya risiko gangguan metabolik, obesitas, serta kerusakan organ vital[2].

Diabetes melitus merupakan salah satu penyakit tidak menular yang terus mengalami peningkatan prevalensi di Indonesia. Berdasarkan data *International Diabetes Federation* (IDF), pada tahun 2021 jumlah penderita diabetes di Indonesia mencapai 19,47 juta jiwa, sehingga Indonesia menempati peringkat kelima dengan jumlah kasus diabetes terbanyak di dunia[3]. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya upaya edukasi kepada masyarakat, khususnya mahasiswa, mengenai bahaya konsumsi gula berlebih melalui media yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat adalah melalui media kampanye sosial berbasis audiovisual. Film pendek memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara komunikatif melalui perpaduan visual, audio, dan alur cerita sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah

dipahami serta mampu membangun keterlibatan emosional penonton. Dibandingkan penyampaian informasi secara konvensional, pendekatan naratif dalam film lebih mudah diterima, khususnya oleh kalangan mahasiswa yang akrab dengan media digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan film pendek *Simanis Mematikan* sebagai media kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Film dikembangkan melalui tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*, kemudian dievaluasi menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* berbasis skala Likert untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan kesadaran mahasiswa setelah menyaksikan film. Penelitian ini bertujuan menghasilkan film pendek *Simanis Mematikan* sebagai media kampanye sosial yang mengangkat isu bahaya konsumsi gula secara visual, naratif, dan edukatif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Pendek

Film pendek adalah format film yang sederhana namun kompleks. Meski terbatas dengan waktu film pendek mampu menyampaikan cerita atau gagasan secara singkat, padat, dan menarik. Format ini memungkinkan pembuat film bereksperimen dengan teknik sinematik. Meskipun durasinya singkat film pendek dapat menyampaikan cerita yang kuat mengeksplorasi tema mendalam dan menciptakan pengalaman emosional yang intens[4].

Film pendek dapat berfungsi sebagai alat promosi yang strategis karena mampu mengombinasikan unsur informasi dan hiburan sehingga menciptakan keterlibatan audiens yang lebih baik. Selain itu, di era digital, film pendek menjadi salah satu media promosi yang efektif karena dapat menjangkau audiens yang lebih luas serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan mereka[5].

2.2 Kampanye Sosial

Kampanye sosial secara spesifik di definisikan sebagai sebuah proses untuk mengomunikasikan pesan-pesan yang berisi tentang masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan juga bersifat non-komersil. Tujuan umum dari kampanye sosial sendiri adalah untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat akan gejala sosial yang sedang terjadi.

Kampanye sosial dikatakan sebuah proses dan serangkaian tindakan komunikasi terencana yang diperlukan strategi yang tepat untuk dapat menyampaikan pesan secara efektif terhadap target sasaran. Dapat disimpulkan bahwa kampanye sosial adalah serangkaian proses komunikasi terencana bersifat nonkomersil dalam kurun waktu tertentu yang berisi pesan tentang masalah sosial yang terjadi di masyarakat[6].

2.3 Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu tentang pengambilan dan penggabungan gambar menjadi satu kesatuan utuh yang berasal dari kata Latin *kinema*[4]. Sinematografi juga merupakan salah satu upaya manusia untuk menggambarkan sesuatu kepada masyarakat melalui penggunaan teknik yang menggabungkan gambar bergerak dan teks. Oleh karena itu, salah satu tugas sinematografi adalah menjadikan gambar sebagai bahasa visual sehingga mampu menyampaikan pesan yang bermakna[7].

Penggunaan komposisi sinematografi yang tepat dapat menciptakan visual yang menarik dan estetis sehingga dapat memengaruhi penonton. Selain itu, kualitas sinematografi juga dapat memberikan pengaruh kenyamanan penonton terhadap informasi yang disajikan[8].

Sinematografi melibatkan lima elemen utama, yaitu kelangsungan cerita (*Continuity*), sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*), ukuran gambar (*Shot Size*), komposisi, dan penyuntingan (*Editing*) [9].

Dalam sinematografi, *Camera angle* merupakan sudut pandang atau posisi peletakkan kamera yang beragam sehingga dapat membangun suatu emosi karakter, latar tempat dan suasana [10]. *Camera Angle* mencakup *normal angle*, *high angle*, dan *low angle* yang digunakan untuk merepresentasikan perspektif penonton.

Shot Size merupakan ukuran yang menunjukkan jarak relatif kamera terhadap objek utama yang direkam. Oleh karena itu, *shot scale* berkaitan dengan ukuran subjek yang terlihat pada layar serta perbandingan antara area foreground dan background dalam sebuah frame [11].

2.4 Color Grading

Color grading adalah sebuah proses perbaikan atau perubahan warna dan atau mengubah dan meningkatkan warna dari video. Secara umum, warna didefinisikan sebagai suatu spektrum yang terdapat didalam cahaya, dimana identitas dari warna tersebut ditentukan oleh panjang gelombang cahaya. Ditinjau dari segi psikologis atau emosi seseorang, makna dan arti warna-warna yang ada dapat menunjukkan kesan perasaan akan sesuatu hal [12].

Berdasarkan peran tersebut, teknik *color grading* dimanfaatkan untuk menciptakan nuansa visual tertentu, mengarahkan emosi penonton, dan meningkatkan estetika film atau video. Seiring berkembangnya teknologi digital, proses *color grading* memberikan pembuat film kontrol yang lebih besar terhadap palet warna dan suasana visual, sehingga pesan dan pengalaman yang ingin disampaikan kepada penonton dapat diwujudkan secara lebih efektif [13].

2.5 MDLC

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan produk multimedia yang dilakukan melalui enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Metode MDLC dinilai efektif untuk merancang dan mengoptimalkan aplikasi multimedia yang melibatkan berbagai elemen, seperti gambar, suara, video, animasi, dan komponen multimedia lainnya.

Kelebihan metode MDLC dibandingkan metode lain adalah pada metode MDLC terdapat tahapan *material collecting*. Tahapan ini menjadi tahapan penting dalam pengembangan multimedia [14].

2.6 Skala Likert

Skala likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner. Skala ini paling banyak digunakan dalam riset berupa survey. Skala likert dilakukan untuk pengukuran sikap, pendapat, dan

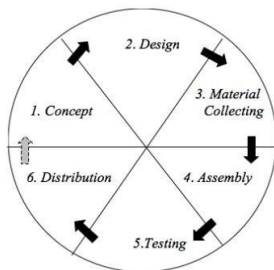
persepsi seseorang maupun sekelompok orang mengenai kejadian atau gejala sosial [15].

Skala Likert	Bobot Nilai
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Table 1 Skala Likert

3. METODE PENELITIAN

Penelitian pembuatan Film pendek Simanis Mematikan ini akan dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang berisikan 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan cocok terhadap pembuatan film pendek.



Gambar 1. MDLC

Pada tahap *concept*, dilakukan penentuan ide dasar, tema, tujuan, target audiens, serta pesan yang ingin disampaikan dalam film pendek Simanis Mematikan. Tahap ini menjadi landasan dalam proses pengembangan karena seluruh konsep cerita, karakter, alur, dan penyajian visual dirancang berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan film pendek sebagai media kampanye sosial untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa terhadap bahaya konsumsi gula berlebih serta pentingnya menerapkan pola hidup sehat.

Pada tahap *design*, dilakukan perancangan konsep produksi film pendek Simanis Mematikan yang meliputi penulisan naskah (*script*) dan pembuatan *storyboard*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produksi yang terstruktur sehingga proses pembuatan film dapat berjalan sesuai dengan konsep dan pesan kampanye sosial yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.

Penulisan *script* berfungsi sebagai pedoman utama dalam proses produksi karena memuat alur cerita, dialog, urutan adegan, tindakan setiap karakter, serta deskripsi setiap scene yang akan divisualisasikan ke dalam film. Dengan adanya *script*, proses produksi dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan konsep cerita yang telah dirancang.

Pembuatan *storyboard* berfungsi sebagai panduan visual dalam proses produksi dengan menggambarkan setiap adegan ke dalam bentuk sketsa yang disertai informasi mengenai komposisi gambar, sudut pengambilan kamera, serta perpindahan antaradegan. *Storyboard* membantu tim produksi menyamakan persepsi terhadap hasil visual yang diinginkan sehingga proses pengambilan gambar menjadi lebih efektif dan efisien.

Pada tahap *material collecting*, dilakukan pengumpulan seluruh kebutuhan produksi yang meliputi pencarian dan penentuan lokasi pengambilan gambar, persiapan peralatan produksi, serta pengadaan properti yang digunakan dalam setiap adegan.

Setelah seluruh kebutuhan produksi terpenuhi, proses dilanjutkan dengan pengambilan gambar (*shooting*) sesuai *script* dan *storyboard* yang telah disusun. Pengambilan gambar dilakukan dengan menerapkan teknik sinematografi, seperti pengaturan komposisi, sudut pengambilan gambar (*camera angle*), ukuran gambar (*shot size*) untuk mendukung penyampaian pesan dan membangun suasana sesuai dengan konsep film pendek Simanis Mematikan.

Pada tahap *assembly*, seluruh hasil pengambilan gambar disusun dan diolah menjadi film pendek yang utuh menggunakan aplikasi CapCut. Proses *Editing* meliputi pemilihan dan penyusunan klip sesuai alur cerita, pemotongan video, penyesuaian audio, penambahan musik latar dan efek suara, *color correction*, *color grading*, serta penambahan teks dialog dan transisi. Tahap ini bertujuan menghasilkan film pendek Simanis Mematikan yang memiliki alur cerita yang runtut, kualitas visual yang baik, serta mampu menyampaikan pesan kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih.

Pada tahap *testing*, dilakukan pengujian terhadap film pendek Simanis Mematikan dengan melibatkan 30 responden. Pengujian dilakukan menggunakan kuesioner berbasis

skala Likert untuk memperoleh penilaian terhadap aspek sinematografi dan proses penyuntingan (*editing*) film. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas film sebelum memasuki tahap distribusi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penerapan MDLC

4.1.1 Konsep (*Concept*)

Pada tahap *concept*, dilakukan penentuan ide dasar, tema, tujuan, target audiens, serta pesan utama yang akan disampaikan dalam film pendek *Simanis Mematikan*.

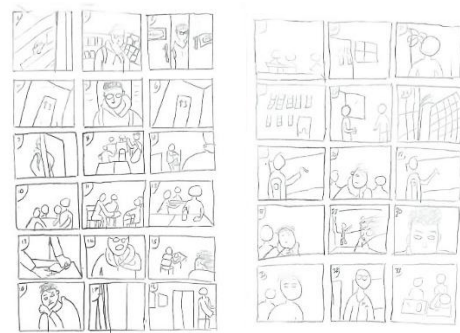
Ide cerita diangkat dari fenomena sosial mengenai kebiasaan konsumsi gula berlebih di kalangan mahasiswa yang sering dianggap sebagai hal yang wajar dengan alasan masih berusia muda. Akibatnya, gejala awal seperti mudah lelah, sering merasa haus, dan sering buang air kecil kerap diabaikan, padahal kondisi tersebut dapat menjadi tanda awal meningkatnya kadar gula darah.

Berdasarkan fenomena tersebut, film dirancang menggunakan pendekatan visual dan naratif yang natural melalui dialog yang realistis, ekspresi para tokoh, serta aktivitas sehari-hari mahasiswa. Pendekatan ini dipilih agar penonton dapat lebih mudah memahami alur cerita dan merasa dekat dengan peristiwa yang ditampilkan sehingga pesan kampanye sosial dapat tersampaikan secara efektif.

Konsep cerita diwujudkan melalui kisah seorang mahasiswa yang mengalami gejala awal akibat konsumsi gula berlebih dan memperoleh pemahaman mengenai risiko diabetes melalui pengalaman temannya yang pernah kehilangan anggota keluarga karena penyakit tersebut. Melalui konsep tersebut, film *Simanis Mematikan* diharapkan mampu meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya membatasi konsumsi gula serta mengenali gejala awal diabetes sebagai langkah pencegahan.

4.1.2 Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, dibuat *storyboard* sebagai acuan dalam proses produksi film pendek *Simanis Mematikan*.



Gambar 2 *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk menggambarkan urutan adegan, posisi tokoh, sudut pengambilan gambar, dan alur visual yang akan ditampilkan. Dengan adanya *storyboard*, proses produksi dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

Setelah *storyboard* selesai disusun, tahap selanjutnya adalah pembuatan script atau naskah yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses produksi film pendek *Simanis Mematikan*. Script memuat detail adegan, dialog antar tokoh, tindakan yang dilakukan, serta keterangan pendukung yang diperlukan selama proses pengambilan gambar.

Penyusunan script dilakukan berdasarkan alur cerita yang telah dirancang sebelumnya agar pesan kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih dapat tersampaikan secara jelas dan terstruktur kepada penonton.

4.1.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap *material collecting*, dilakukan pengumpulan seluruh kebutuhan produksi yang akan digunakan dalam pembuatan film pendek *Simanis Mematikan*. Kegiatan pada tahap ini meliputi pencarian lokasi, persiapan peralatan, dan pengadaan properti yang mendukung proses produksi.

Lokasi pengambilan gambar dipilih sesuai dengan kebutuhan cerita, yaitu area kampus, minimarket, tempat umum, dan rumah. Pemilihan lokasi tersebut bertujuan untuk menggambarkan aktivitas sehari-hari mahasiswa serta mendukung penyampaian alur cerita secara realistis.

Peralatan produksi yang digunakan meliputi kamera iPhone 11 sebagai kamera utama, tripod, mikrofon eksternal, dan pencahayaan tambahan. Selain itu, berbagai properti

pendukung juga dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan setiap adegan agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar.

4.1.4 Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan dalam produksi film *Simanis Mematikan*. Berikut beberapa langkah berikut:

1. Pengambilan Gambar

Penerapan *Angle Camera* dalam film *Simanis Mematikan* menggunakan beberapa *Angle Camera*



Gambar 3 Eye Level

Eye Level adalah teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan mata subjek. Teknik ini memberikan kesan netral dan alami sehingga sering digunakan pada adegan dialog maupun aktivitas sehari-hari. Dalam film pendek *Simanis Mematikan*, teknik ini digunakan untuk menampilkan interaksi antar tokoh secara realistis dan mendukung penyampaian pesan kampanye sosial kepada penonton.

Penerapan *shot size* pada film *Simanis Mematikan* seperti ditunjukkan pada gambar dibawah.



Gambar 4 Extreme Close Up

Extreme Close Up adalah teknik pengambilan gambar dengan jarak yang sangat dekat terhadap subjek sehingga hanya menampilkan bagian tertentu secara detail. Teknik ini bertujuan untuk memberikan penekanan visual pada elemen yang dianggap

penting, baik berupa ekspresi tokoh maupun objek yang mendukung alur cerita.

2. Proses Editing

Tahap *editing* dilakukan untuk menyusun seluruh hasil pengambilan gambar menjadi film pendek yang utuh sesuai dengan *Script* dan *Storyboard* yang telah dibuat. Proses ini meliputi pemilihan dan penyusunan klip, pemotongan video, penyesuaian warna (*color correction* dan *color grading*), penambahan teks dialog, serta sinkronisasi audio dan efek suara. Seluruh proses penyuntingan dilakukan menggunakan aplikasi CapCut hingga menghasilkan film pendek *Simanis Mematikan* yang siap diuji dan didistribusikan.



Gambar 5 Penyusunan Footage

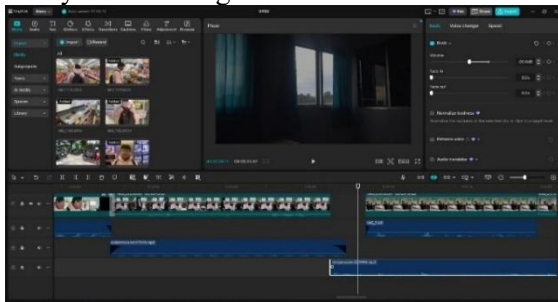
Proses *editing* diawali dengan mengimpor dan menyusun seluruh *footage* ke dalam aplikasi CapCut berdasarkan *scene* dan alur cerita agar memudahkan proses penyuntingan. Selanjutnya dilakukan *rough cut*, yaitu penyusunan urutan adegan sesuai *storyboard* dan *script* yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan untuk memastikan alur cerita tersusun secara runtut serta mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu dipotong, diperbaiki, atau disesuaikan sebelum memasuki proses penyuntingan lanjutan.



Gambar 6 Penerapan Color Correction

Setelah proses *rough cut*, dilakukan *color correction* untuk menyeimbangkan pencahayaan, kontras, dan warna pada setiap

shot sehingga menghasilkan tampilan visual yang konsisten. Selanjutnya, dilakukan *color grading* menggunakan fitur pada aplikasi CapCut untuk membangun suasana visual yang sesuai dengan konsep film Simanis Mematikan. Proses ini bertujuan memperkuat kesan realistis dan emosional dalam cerita sekaligus menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik tanpa mengurangi fokus penonton terhadap pesan kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih.



Gambar 7 Penambahan *Background Music*

Pada tahap ini dilakukan penambahan elemen *audio* berupa musik latar (*background music*) serta *sound effect* untuk memperkuat suasana dan mendukung penyampaian pesan film pendek Simanis Mematikan.



Gambar 8 Penambahan Teks Dialog

Tahap selanjutnya adalah penambahan teks dialog (*subtitle*) untuk memperjelas percakapan antar tokoh dan membantu penonton memahami alur cerita serta pesan kampanye sosial yang disampaikan. Proses ini dilakukan setelah penyelarasan audio selesai sehingga *subtitle* dapat disesuaikan dengan dialog setiap tokoh. Selain itu, dilakukan penyesuaian ukuran, jenis huruf, warna, dan posisi teks agar mudah dibaca tanpa mengganggu tampilan visual film.

Saat semua dirasa cukup, maka dilakukan tahap Rendering Video dengan Format video

MP4, Resolusi 1080P (Full HD), dan Frame 60 FPS.

4.1.5 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap *testing*, dilakukan pengujian kualitas film pendek Simanis Mematikan untuk mengetahui penilaian responden terhadap kualitas visual dan teknik penyuntingan yang diterapkan. Pengujian melibatkan 30 responden yang diminta menonton film terlebih dahulu, kemudian mengisi kuesioner menggunakan skala Likert lima poin melalui Google Form. Aspek yang dinilai meliputi tampilan gambar, *camera angle*, *shot size*, kontinuitas perpindahan adegan, serta penerapan *color correction* dan *color grading*.

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan teknik sinematografi dan editing telah mampu mendukung penyampaian cerita dan pesan kampanye sosial yang terdapat dalam film.

Pertanyaan	Indeks	Kategori
1. Apakah tampilan gambar dalam film membantu Anda memahami jalan cerita?	91%	Sangat Baik
2. Apakah sudut pengambilan gambar membuat film terlihat lebih menarik?	90%	Sangat Baik
3. Apakah jarak pengambilan gambar membantu Anda melihat ekspresi tokoh dan memahami adegan?	88%	Sangat Baik
4. Apakah perpindahan antar adegan terasa lancar dan tidak membingungkan?	90%	Sangat Baik
5. Apakah warna dan pencahayaan pada film terlihat nyaman dipandang serta mendukung suasana cerita?	92%	Sangat Baik
Rata-rata:	90,2%	

Table 2 Rekapitulasi Hasil Pengujian Kualitas Film

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh aspek memperoleh nilai indeks di atas 80% sehingga termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Nilai rata-rata sebesar 90,2% menunjukkan bahwa kualitas visual film pendek Simanis Mematikan telah memenuhi harapan responden. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa teknik sinematografi yang diterapkan mampu menghasilkan tampilan gambar yang jelas, menarik, serta membantu penonton memahami alur cerita yang disampaikan. Selain itu, penggunaan *camera angle* dan *shot size* dinilai efektif dalam menampilkan ekspresi tokoh dan memperkuat penyampaian emosi pada setiap adegan.

Dari aspek editing, responden memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kontinuitas perpindahan adegan serta penerapan *color*

correction dan *color grading*. Proses penyuntingan dinilai mampu menghasilkan perpindahan antaradegan yang lancar sehingga alur cerita mudah diikuti tanpa menimbulkan kebingungan. Sementara itu, penyesuaian warna dan pencahayaan menghasilkan tampilan visual yang nyaman dipandang serta mampu mendukung suasana emosional yang ingin dibangun dalam setiap adegan.

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa penerapan teknik sinematografi dan editing pada film pendek Simanis Mematikan telah berhasil menghasilkan kualitas visual yang baik. Kualitas tersebut mendukung penyampaian pesan kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas oleh penonton.

4.1.6 Distribusi (*Distribution*)

Tahap *distribution* merupakan tahap akhir dalam metode MDLC, yaitu penyebarluasan film pendek Simanis Mematikan kepada audiens. Pada tahap ini, film yang telah melalui proses produksi, penyuntingan, dan pengujian dipublikasikan melalui platform YouTube sebagai media distribusi. Pemilihan YouTube didasarkan pada kemudahan akses, jangkauan audiens yang luas, serta kemampuannya dalam mendukung penyebaran informasi secara cepat. Melalui platform tersebut, film diharapkan dapat menjangkau masyarakat, khususnya mahasiswa, sehingga pesan kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih dapat tersampaikan secara lebih efektif.

4.2 Hasil Pengolahan Data

Untuk mengukur film pendek Simanis Mematikan sebagai media kampanye sosial, dilakukan pengujian menggunakan metode pre-test dan post-test terhadap 137 responden. Sebelum menonton film, responden diminta mengisi kuesioner pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal mengenai bahaya konsumsi gula berlebih. Setelah menonton film, responden kembali mengisi kuesioner post-test dengan indikator yang sama untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah memperoleh informasi melalui media film.

Kuesioner disusun menggunakan skala Likert 1–5 yang terdiri atas 10 indikator yang mengukur pengetahuan, pemahaman, dan motivasi responden terhadap bahaya konsumsi gula berlebih. Perbandingan butir pernyataan

pada kuesioner pre-test dan post-test disajikan pada Tabel berikut.

No.	Indikator	Pre-test	Post-test
1	Perhatian terhadap konsumsi gula	Saya memperhatikan konsumsi gula pada makanan dan minuman yang saya konsumsi sehari-hari.	Setelah menonton film, saya menjadi termotivasi untuk memperhatikan jumlah gula pada makanan dan minuman yang saya konsumsi sehari-hari.
2	Pengetahuan hubungan gula dan diabetes	Saya sadar konsumsi gula berlebih dapat menyebabkan diabetes.	Saya semakin yakin bahwa konsumsi gula berlebih dapat menyebabkan penyakit diabetes.
3	Pemahaman risiko diabetes pada usia muda	Saya berpikir bahwa bahaya gula hanya akan terasa ketika sudah berusia tua.	Film ini membuat saya memahami bahwa bahaya gula juga dapat terjadi pada usia muda.
4	Pemahaman gejala konsumsi gula berlebih	Saya kurang memahami tanda-tanda konsumsi gula berlebih pada tubuh.	Setelah menonton film, saya lebih memahami tanda-tanda konsumsi gula berlebih pada tubuh.
5	Pemahaman dampak jangka panjang	Saya menyadari bahwa dampak konsumsi gula berlebih tidak selalu langsung terasa, tetapi berbahaya dalam jangka panjang.	Film ini membuat saya semakin menyadari bahwa dampak konsumsi gula berlebih dapat berbahaya dalam jangka panjang.
6	Pemahaman gejala mudah mengantuk	Saya menyadari bahwa sering mengantuk bisa disebabkan oleh konsumsi gula berlebih.	Setelah menonton film, saya memahami bahwa rasa kantuk yang sering muncul dapat menjadi tanda konsumsi gula berlebih.
7	Pemahaman gejala sering buang air kecil	Saya tahu bahwa sering buang air kecil dapat menjadi tanda kadar gula tinggi.	Film ini membantu saya memahami bahwa sering buang air kecil dapat menjadi tanda kadar gula darah tinggi.
8	Pemahaman gejala pusing dan lemas	Saya memahami bahwa pusing atau tubuh terasa lemas bisa berhubungan dengan konsumsi gula berlebih.	Film ini membuat saya mengetahui bahwa pusing atau tubuh lemas dapat disebabkan oleh konsumsi gula berlebih.
9	Pemahaman tingkat bahaya konsumsi gula	Saya merasa konsumsi gula hanya berbahaya jika dilakukan dalam jumlah yang ekstrem.	Setelah menonton film, saya memahami bahwa konsumsi gula berlebih tetap berbahaya meskipun tidak dilakukan secara ekstrem.
10	Motivasi mengurangi konsumsi gula	Saya belum termotivasi untuk mengurangi konsumsi gula dalam keseharian saya.	Setelah menonton film, saya merasa lebih termotivasi untuk mengurangi konsumsi gula dalam keseharian saya.

Table 3 Pernyataan Kuesioner Pre-test dan Post-test

Beberapa butir pernyataan pada kuesioner merupakan pernyataan negatif sehingga dilakukan *reverse scoring* agar arah penilaian tetap konsisten. Pada penelitian ini, *reverse scoring* dihitung menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Skor Reverse} = (\text{Skor}_{\text{maks}} + \text{Skor}_{\text{min}}) - \text{Skor Asli} \quad (1)$$

Karena penelitian menggunakan skala Likert 1–5, maka persamaan tersebut menjadi:

$$\text{Skor Reverse} = 6 - \text{Skor Asli}$$

Rumus ini digunakan dalam Pretest pada soal nomor 3,4,9 dan 10.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-rata (*mean*) untuk mengetahui tingkat pemahaman responden berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan ini dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh responden, kemudian membaginya dengan jumlah responden. Nilai *mean* digunakan sebagai dasar untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah responden menonton film pendek Simanis Mematikan, sehingga dapat diketahui peningkatan pemahaman dan

kesadaran terhadap bahaya konsumsi gula berlebih. Persamaan yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*) ditunjukkan sebagai berikut.

$$Mean = \frac{\sum X}{N} \quad (2)$$

Keterangan:

$\sum$ = Jumlah Keseluruhan

N = Jumlah Responden

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor dan nilai rata-rata *pre-test* serta *post-test* sebagaimana disajikan pada Tabel.

Pengujian	Total Skor	Mean
Pre-test	3887	28,37
Post-test	5925	43,25
Peningkatan		14,88

Table 4 Hasil Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai peningkatan rata-rata dihitung menggunakan persamaan berikut.

$$mean = X_{post} - X_{pre} \quad (3)$$

$$mean = 43,25 - 28,37 = 14,88$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 28,37, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 43,24. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar **14,88 poin** setelah responden menonton film pendek Simanis Mematikan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa film yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa mengenai bahaya konsumsi gula berlebih. Hasil ini mengindikasikan bahwa penyampaian informasi melalui media film pendek efektif dalam memberikan edukasi kesehatan, sehingga pesan kampanye sosial yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh responden.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan film pendek Simanis Mematikan sebagai media kampanye sosial mengenai bahaya konsumsi gula berlebih dengan menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

Hasil pengujian kualitas menunjukkan bahwa aspek sinematografi dan editing memperoleh kategori **Sangat Baik**. Selain itu, hasil pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata (*mean*) dari 28,37 pada *pre-test* menjadi 43,24 pada *post-test*, sehingga film dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa mengenai bahaya konsumsi gula berlebih.

Penelitian ini memiliki kelebihan karena menyajikan pesan edukasi kesehatan melalui media audiovisual dengan pendekatan cerita yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Namun, penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden dan distribusi film yang hanya dilakukan melalui platform YouTube.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kualitas produksi film, memperluas media distribusi, serta melibatkan responden yang lebih beragam agar efektivitas film sebagai media kampanye sosial dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. P. Siregar, "RAISING PUBLIC AWARENESS ABOUT PACKAGED DRINK CONSUMPTION: THE CRITICAL ROLE OF HEALTH PROFESSIONALS," no. December, pp. 0–5, 2024.
- [2] A. R. L. Pane, "SOSIALISASI: PENGARUH KONSUMSI MINUMAN KEMASAN TERHADAP PERAN KOLABORASI TENAGA KESEHATAN DAN MEDIA SOSIAL DALAM SOSIALISASI: PENGARUH KONSUMSI MINUMAN," no. December, 2024.
- [3] U. A. Susilo, B. N. Sari, A. Rizal, U. S. Karawang, and T. Timur, "ANALISIS SENTIMEN OPINI MASYARAKAT TWITTER TERHADAP KASUS DIABETES DI INDONESIA BAYES," vol. 13, no. 3, pp. 682–689, 1996.
- [4] D. N. Putri Qanitha Ramadhania, Agusdi Syahrizal, "ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DAN COLOR GRADING DALAM IMPLEMENTASI MELINTASI JEJAK BUDAYA EKSPLORASI DI DAERAH KUTAI KARTANEGARA," no. Mdlc, 2024.

- [5] E. Darmawanto, "Film pendek 'langkah inspiratif: melangkah bersama unisnu jepara' sebagai media promosi, (konsep dan perancangan)," vol. 7, no. 1, pp. 63–82, 2024.
- [6] R. Pangestu, "Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 4, no. 2, pp. 159–165, 2019, doi: 10.36982/jsdb.v4i4.796.
- [7] E. Hutagulung, "Implementasi Teknik Sinematografi dan Color Grading dalam Film Pendek ' Demi Cinta ,'" 2024.
- [8] I. Sulistiani, T. Sugito, and J. N. Mahameruaji, "Penerapan Teknik Sinematografi oleh Director of Photography Pada Produksi Video Feature ' Penjaga Napas Seni Wayang Golek ,'" vol. 5, 2025.
- [9] M. Z. R. Rhenal Ahmad Syam, Agusdi Syafrizal, "Pembuatan Film Pendek ' Hidup Mahasiswa Yang Berubah ' Dengan Teknik Cinematografi dengan ' One-Take ' dan Colorgrading," 2024.
- [10] N. C. Herwina, A. Daniar, and N. K. Wardani, "Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik Camera Angle Dan Type Of Shot Pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo," vol. 10, no. 11, pp. 531–543, 2024.
- [11] M. Savardi, "CineScale : A dataset of cinematic shot scale in movies," *Data Br.*, vol. 36, p. 107002, 2021, doi: 10.1016/j.dib.2021.107002.
- [12] M. Maulana, A. Syafrizal, and F. Metandi, "PEMBUATAN FILM PENDEK ' BERBAGI ASA ' DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK COLOR GRADING DALAM EDITING," pp. 51–63, 2025.
- [13] R. A. Syam, A. Syafrizal, and M. Z. Rahman, "Pembuatan Film Pendek ' Hidup Mahasiswa Yang Berubah ' Dengan Teknik Cinematografi dengan ' One-Take ' dan Colorgrading," pp. 16–28, 2024.
- [14] N. W. Sari, W. S. Huda, U. Y. Pasuruan, I. Media, and V. Tour, "IMPLEMENTASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA INFORMASI INTERAKTIF UNTUK MEMPERMUDAH AKSES LOKASI DI PONDOK PESANTREN NGALAH," vol. 12, no. 3, pp. 3905–3917, 2024.
- [15] W. Rahayu, "APLIKASI ANALISIS KELAYAKAN SISTEM UNTUK PENGUKURAN USABILITY DENGAN MENERAPKAN METODE USE QUESTIONNAIRE Woro," vol. 14, no. 3, pp. 152–160, 2022.