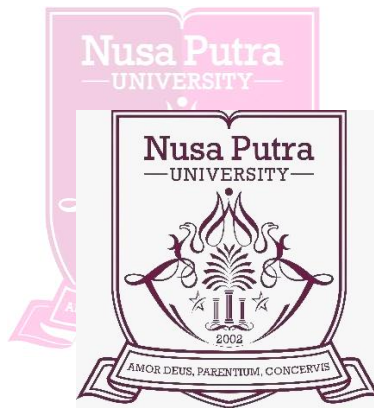


**PERANCANGAN FILM EDUKASI SEBAGAI MEDIA  
PENCEGAHAN BAHAYA PETASAN UNTUK KALANGAN  
ANAK DAN REMAJA**

**SKRIPSI**

**NUR FATHUR ROHMAN ARRAMADHAN**

**20200060022**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
JANUARI 2025**

**PERANCANGAN FILM EDUKASI SEBAGAI MEDIA  
PENCEGAHAN BAHAYA PETASAN UNTUK KALANGAN  
ANAK DAN REMAJA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Desain*

**NUR FATHUR ROHMAN ARRAMADHAN**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
JANUARI 2025**

### PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN FILM EDUKASI SEBAGAI MEDIA  
PENCEGAHAN BAHAYA PETASAN UNTUK KALANGAN ANAK  
DAN REMAJA

NAMA : NUR FATHUR ROHMAN ARRAMADHAN

NIM : 20200060022

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”

Sukabumi, 15 Januari 2025

A handwritten signature in black ink is written over a red and white revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METRAI', 'PEMPEL', and the alphanumeric code '8EC7AAMX387841691'.

NUR FATHUR ROHMAN ARRAMADHAN

Penulis

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN FILM EDUKASI SEBAGAI MEDIA  
PENCEGAHAN BAHAYA PETASAN UNTUK KALANGAN ANAK  
DAN REMAJA

NAMA : NUR FATHUR ROHMAN ARRAMADHAN

NIM : 20200060022

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Januari 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S.Ds).

Sukabumi, 15 Januari 2025

Pembimbing I

**Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn.**  
NIDN. 0430109501

Pembimbing II

**Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0431088506

Ketua Penguji

**Mochammad Fickv Aulia, S.Ds., M.Sn.**  
NIDN. 0408108704

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual

**Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0431088506



Ph. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

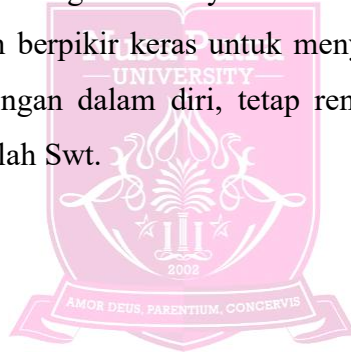
**Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng**  
NIDN. 0402037401

## HALAMAN PERUNTUKAN

Puji dan syukur kepada Allah Swt yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam setiap proses yang dilalui. Tentunya tanpa ada kehendak Allah Swt. semua tidak akan berjalan dengan lancar. Segala Puji bagi Allah yang selalu mengabulkan setiap do'a yang saya panjatkan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar Sarjana.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtua dan keluarga tercinta yang selalu mendo'akan setiap waktu serta memberikan dukungan penuh dalam meraih cita-cita. Semoga dengan selesainya skripsi ini, menjadi langkah awal untuk meraih kesuksesan di masa yang akan datang.

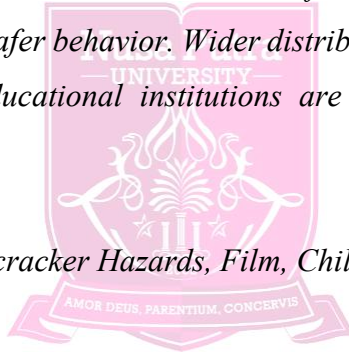
Tak lupa teruntuk diri saya sendiri, terima kasih sudah mampu berjuang sejauh ini dan membuktikan kepada semua orang bahwa saya bisa melakukannya. Terima kasih sudah berusaha sekuat tenaga dan berpikir keras untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga tidak pernah ada kesombongan dalam diri, tetap rendah hati, karena semata-mata semua ini atas kehendak Allah Swt.



## **ABSTRACT**

*This study addresses the use of firecrackers among children and adolescents, which often results in physical injuries and psychological trauma. Data from the Indonesian Ministry of Health recorded over 1,500 firecracker-related injuries in 2020, with most victims being children and adolescents. A lack of education about the dangers of firecrackers exacerbates this issue. This research aims to design and evaluate the effectiveness of an educational film as a preventive medium against firecracker hazards. Using a qualitative approach, data were collected through observations, interviews, and case studies, then analyzed using the SWOT method. The results show that educational films effectively raise awareness of firecracker dangers, with 70% of children in the Kp. Taman Bakti community and PAUD SPS Teratai I becoming more cautious after watching the film. Positive responses were also received from parents and teachers. This study concludes that educational films are effective tools for raising awareness and promoting safer behavior. Wider distribution through digital platforms and collaboration with educational institutions are recommended to expand the audience reach.*

**Keywords:** Education, Firecracker Hazards, Film, Children, Teenagers



## ABSTRAK

Penelitian ini membahas penggunaan petasan di kalangan anak-anak dan remaja yang sering menyebabkan cedera fisik dan trauma psikologis. Data Kementerian Kesehatan RI mencatat lebih dari 1.500 kasus cedera akibat petasan pada tahun 2020, dengan mayoritas korban adalah anak-anak dan remaja. Kurangnya edukasi mengenai bahaya petasan menjadi faktor utama yang memperburuk situasi ini. Penelitian ini bertujuan merancang dan menguji efektivitas film edukasi sebagai media pencegahan bahaya petasan. Menggunakan metode kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi kasus, lalu dianalisis dengan metode SWOT. Hasil menunjukkan bahwa film edukasi efektif meningkatkan kesadaran akan bahaya petasan, dengan 70% anak-anak di komunitas Kp. Taman Bakti dan PAUD SPS Teratai I menjadi lebih waspada setelah menonton film ini. Respon positif juga diterima dari orang tua dan guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film edukasi merupakan alat efektif untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong perilaku yang lebih aman. Distribusi melalui platform digital dan kolaborasi dengan lembaga pendidikan disarankan untuk memperluas jangkauan.

Kata Kunci: Edukasi, Bahaya Petasan, Film, Anak-anak, Remaja



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN FILM EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN BAHAYA PETASAN UNTUK KALANGAN ANAK DAN REMAJA”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra. Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan edukasi kepada anak dan remaja tentang bahaya petasan.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Nusa Putra, Bapak Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra, Bapak Anggy Pradiftha Junfitharana, S.Pd., M.T.
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra sekaligus Dosen Pembimbing II, Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I, Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn. yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi dari awal sampai akhir.
5. Ibu Penulis, yang tidak pernah lelah mendukung dan mendo'akan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ayah Penulis, yang tetap berjuang mencari nafkah untuk membantu penulis menyelesaikan perkuliahan.
7. Adik dan Kakak Penulis, yang memberikan motivasi dan dukungan agar penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual yang saling memberikan semangat agar mampu menyelesaikan perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan.

Sukabumi, 4 Januari 2025

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fathur Rohman Arramadhan

NIM : 20200060022

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN FILM EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN BAHAYA PETASAN UNTUK KALANGAN ANAK DAN REMAJA”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 15 Januari 2025

Yang menyatakan



(Nur Fathur Rohman Arramadhan)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERUNTUKAN.....</b>	<b>v</b>
<b><i>ABSTRACT</i>.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Landasan Teori .....	7
2.2 Kerangka Teori .....	20
2.3 Penelitian Terdahulu .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Metode Penelitian .....	24
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3 Metode Analisis .....	25
3.4 Objek Penelitian.....	26
3.5 Metode dan Konsep Perancangan.....	27
3.6 Alat dan bahan yang digunakan.....	36

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Perancangan.....	37
4.2 Pembahasan .....	60
4.3 Media .....	75
4.4 Roadmap .....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara .....	25
Tabel 3. 2 Biaya Media .....	34
Tabel 3. 3 Tabel Spesifikasi Perangkat Lunak .....	36
Tabel 3. 4 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras .....	36
Tabel 4. 1 Timeline Shooting .....	54
Tabel 4. 2 Mise-en-scene bagian opening .....	62
Tabel 4. 3 Mise-en-scene bagian tengah .....	66
Tabel 4. 4 Mise-en-scene bagian akhir.....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	20
Gambar 3. 1 Oppenheimer – Thriller/Historical drama .....	34
Gambar 3. 2 Pemilihan Warna .....	35
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar 1 .....	56
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar 2 .....	56
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar 3 .....	56
Gambar 4. 4 Pengambilan Gambar 4 .....	56
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar 5 .....	57
Gambar 4. 6 Proses Penambahan Backsound.....	58
Gambar 4. 7 Proses Penambahan Audio .....	58
Gambar 4. 8 Proses Penambahan Text.....	59
Gambar 4. 9 Proses Mixing Volume .....	59
Gambar 4. 10 Proses Cutting Footage.....	60
Gambar 4. 11 Fathur dan Zulmi tertidur setelah bermain bersama .....	60
Gambar 4. 12 Fathur dan Zulmi berangkat sekolah .....	61
Gambar 4. 13 Fathur dan Zulmi pulang sekolah .....	61
Gambar 4. 14 Anak-anak bermain petasan .....	64
Gambar 4. 15 Fathur dan Zulmi melihat anak-anak bermain petasan.....	64
Gambar 4. 16 Fathur dan Zulmi bermain petasan .....	64
Gambar 4. 17 Membuat Kreatifitas Kertas.....	65
Gambar 4. 18 Fathur dan Zulmi bermain .....	65
Gambar 4. 19 Zulmi menyalakan petasan .....	68
Gambar 4. 20 Fathur mencoba menolong Zulmi.....	69
Gambar 4. 21 Fathur dan Zulmi terkena ledakan petasan .....	69
Gambar 4. 22 Fathur jatuh pingsan .....	69
Gambar 4. 23 Masyarakat Menolong Fathur.....	70
Gambar 4. 24 Fathur panik.....	70
Gambar 4. 25 Masyarakat Memberi Empati .....	70
Gambar 4. 26 Fathur menangisi Zulmi.....	71



Gambar 4. 27 Kutipan bahaya petasan.....	71
Gambar 4. 28 Poster Film Petasan .....	75
Gambar 4. 29 Proses uji efektivitas media di PAUD SPS TERATAI I .....	76
Gambar 4. 30 Proses uji efektivitas media 2 .....	77
Gambar 4. 31 Roadmap.....	77



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penggunaan petasan di kalangan anak-anak dan remaja menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan dalam beberapa tahun terakhir. Menurut data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, pada tahun 2020 terdapat lebih dari 1.500 kasus cedera akibat petasan, di mana sebagian besar korbannya adalah anak-anak dan remaja (Kemenkes, 2020). Cedera ini tidak hanya bersifat fisik, seperti luka bakar dan kehilangan anggota tubuh, tetapi juga dapat menyebabkan trauma psikologis yang berkepanjangan. Fenomena ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai bahaya petasan masih rendah di kalangan anak-anak dan remaja (Talakua et al., 2021a).

Salah satu faktor yang mempengaruhi tingginya angka kecelakaan akibat petasan adalah kurangnya edukasi mengenai risiko yang dapat ditimbulkan. Banyak anak dan remaja yang menganggap petasan sebagai permainan yang menyenangkan tanpa menyadari potensi bahaya yang mengintai. Selain itu, akses terhadap petasan masih relatif mudah, terutama pada saat perayaan-perayaan besar, sehingga meningkatkan peluang anak-anak dan remaja untuk terlibat dalam aktivitas yang berbahaya tersebut.

Di sisi lain, sosialisasi mengenai bahaya petasan dari pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat masih terbatas. Kebanyakan upaya pencegahan hanya dilakukan melalui kampanye atau larangan umum tanpa pendekatan yang benar-benar mampu menarik perhatian serta menyentuh pemahaman anak dan remaja (Dewi et al., 2024). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Febry Talakua, peneliti memberikan edukasi tentang bahaya petasan di kalangan anak dan remaja hanya melalui metode penyuluhan dengan menggunakan powerpoint, serta diskusi dan tanya jawab yang dilakukan kepada anak dan remaja (Talakua et al., 2021a). Oleh karena itu, diperlukan metode edukasi yang efektif dan mampu menyampaikan pesan pencegahan dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Film adalah media komunikasi audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu lokasi.

Sebagai alat komunikasi massa yang efektif, film dapat memengaruhi audiensnya dengan kuat. Berkat sifatnya yang audio-visual, film dapat menyampaikan cerita secara padat dan efektif dalam waktu singkat(Asri, 2020).

Edukasi atau pendidikan adalah proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam upaya membantu pendewasaan melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan ini dapat diperoleh baik melalui jalur formal maupun nonformal. Pendidikan formal disampaikan melalui pembelajaran terstruktur yang disusun oleh lembaga tertentu, sementara pendidikan nonformal merupakan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari atau melalui interaksi dengan orang lain(Latif et al., 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana penyampaian komunikasi dan pesan. Kata "media" berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari "medium," yang secara harfiah berarti "perantara." Media bertindak sebagai penghubung antara sumber pesan (a source) dan penerima pesan (a receiver). Beberapa contoh media termasuk film, televisi, diagram, media cetak, komputer, dan lainnya. Media merupakan alat yang membantu dalam berbagai aktivitas dan kebutuhan, sehingga memudahkan siapa pun yang menggunakannya. Dalam konteks pengajaran, media seringkali merujuk pada alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal(Ardan, 2021).

Film edukasi memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan-pesan pencegahan secara menarik dan informatif bagi anak-anak dan remaja(Sari et al., 2019). Dengan memanfaatkan elemen visual, naratif, dan karakter yang sesuai dengan dunia anak-anak, film dapat menampilkan situasi nyata yang menggambarkan konsekuensi dari penggunaan petasan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta kesadaran mengenai risiko penggunaan petasan serta perubahan perilaku yang lebih aman di kalangan mereka. Selain itu, film edukasi dapat menjadi alternatif media yang menyenangkan, yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai keselamatan(Rudy & Ginting, 2023).

Seiring berjalannya waktu, petasan menjadi semakin berbahaya dan banyak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, seperti dijadikan sebagai bahan tawuran, mengganggu kenyamanan orang lain, menguji adrenalin yang mengakibatkan kematian. Maka dari itu, perlu adanya edukasi tentang bahaya petasan yang dapat menimbulkan berbagai risiko dan bahaya bagi individu maupun lingkungan. Film adalah sebuah media yang sangat berpengaruh dan memiliki dampak yang besar terhadap manusia. Media ini dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, hiburan, serta ungkapan budaya, dan juga memiliki potensi untuk memengaruhi cara kita memandang dunia di sekitar kita. Dalam memberikan edukasi kepada anak dan remaja tentang bahaya petasan, media film menjadi media yang paling efektif apabila digunakan sebagai media edukasi karena akan sangat berpengaruh terhadap anak dan remaja. Film bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi massa untuk menyampaikan pesan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengedukasi dan memberikan pengetahuan dalam berbagai aspek. Film memiliki daya tarik yang unik dalam menarik perhatian masyarakat dengan berbagai bentuk dan gaya penyampaian. Hal ini menyebabkan banyak orang dari berbagai lapisan masyarakat berbondong-bondong pergi ke bioskop untuk menonton film (Aldo et al., 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas film edukasi sebagai media penyuluhan bahaya petasan, yang diharapkan dapat mengurangi angka kecelakaan dan membangun kesadaran di kalangan anak-anak dan remaja. Penelitian ini juga akan membantu menemukan cara untuk meningkatkan kualitas konten edukasi melalui media film yang mampu menyampaikan pesan secara efektif dan berdampak jangka panjang bagi audiens muda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana perancangan film edukasi yang efektif sebagai media pencegahan bahaya petasan untuk kalangan anak dan remaja?" Rumusan ini mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

1. Apa saja elemen-elemen kunci yang harus ada dalam film edukasi untuk menarik perhatian anak dan remaja?
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan-pesan pencegahan bahaya petasan secara efektif melalui media film?
3. Apa saja metode evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas film edukasi dalam meningkatkan kesadaran akan bahaya petasan di kalangan anak dan remaja?

Dengan menjawab rumusan masalah ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya pencegahan kecelakaan akibat petasan di kalangan anak dan remaja.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan agar fokus penelitian tetap terjaga.

1. Penelitian ini akan difokuskan pada kelompok usia anak dan remaja, yaitu mereka yang berusia antara 7 hingga 18 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena merupakan rentang usia di mana rasa ingin tahu dan minat terhadap permainan berbahaya, seperti petasan, sangat tinggi.
2. Film edukasi yang akan dirancang akan berfokus pada pencegahan bahaya petasan yang dihasilkan dari penggunaan petasan yang tidak aman. Penelitian ini tidak akan membahas aspek legalitas penggunaan petasan di Indonesia, meskipun hal ini juga penting untuk diperhatikan.
3. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara dan survei untuk mengumpulkan data tentang perspektif anak dan remaja terhadap petasan serta efektivitas film edukasi. Dengan batasan ini, diharapkan hasil penelitian dapat lebih terarah dan relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang film edukasi yang dapat berfungsi sebagai media pencegahan bahaya petasan bagi anak dan remaja. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi elemen-elemen penting yang harus ada dalam film edukasi agar menarik bagi anak dan remaja.
2. Mengembangkan skenario dan konten film yang menyampaikan pesan pencegahan bahaya petasan dengan cara yang mudah dipahami.
3. Mengukur efektivitas film edukasi dalam meningkatkan kesadaran anak dan remaja tentang risiko yang terkait dengan penggunaan petasan.

Dengan tujuan tersebut, diharapkan film edukasi yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif dalam menurunkan angka kecelakaan akibat petasan di kalangan anak dan remaja.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara akademis maupun praktis.

1. Dari segi akademis, penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media edukasi dan pencegahan bahaya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang komunikasi dan pendidikan, khususnya dalam penggunaan media film sebagai alat pencegahan bahaya.
2. Dari segi praktis, film edukasi yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan oleh sekolah-sekolah, lembaga pendidikan, dan komunitas sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya petasan. Dengan demikian, diharapkan film ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendidik anak dan remaja tentang risiko penggunaan petasan dan mendorong mereka untuk menjauhi praktik berbahaya tersebut.

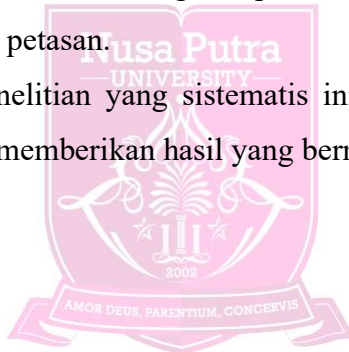


## 1.6 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini akan disusun dalam beberapa tahap, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

1. Tahap pertama adalah pengumpulan data awal melalui survei dan wawancara untuk memahami pandangan anak dan remaja mengenai petasan.
2. Tahap kedua adalah perancangan skenario dan konten film edukasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan.
3. Tahap ketiga adalah produksi film, di mana seluruh elemen film, mulai dari pengambilan gambar hingga penyuntingan, akan dilakukan.
4. Tahap keempat adalah distribusi dan pemutaran film di berbagai institusi pendidikan.
5. Tahap kelima adalah evaluasi efektivitas film melalui survei yang dilakukan setelah pemutaran film untuk mengukur perubahan pemahaman dan sikap anak dan remaja terhadap petasan.

Dengan kerangka penelitian yang sistematis ini, diharapkan penelitian dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang bermanfaat.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian telah menunjukkan pentingnya elemen kunci dalam pembuatan film edukasi untuk menarik perhatian anak dan remaja. Elemen tersebut meliputi visual yang menarik, cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, penggunaan karakter yang mencerminkan target audiens, dan penyampaian pesan moral yang emosional serta menyentuh.

Film edukasi efektif dalam meningkatkan kesadaran bahaya petasan, khususnya melalui elemen audio-visual yang mampu menggambarkan risiko nyata dan menawarkan alternatif kegiatan yang aman bagi anak-anak dan remaja. Penelitian ini menggunakan metode evaluasi seperti survei pre-test dan post-test, wawancara, serta observasi untuk menilai perubahan pemahaman dan sikap setelah menonton film yang dihasilkan dari berbagai teknik pembuatan film untuk bisa memberikan informasi secara elemen visual, karakter, latar, dll.

#### **5.2 Saran**

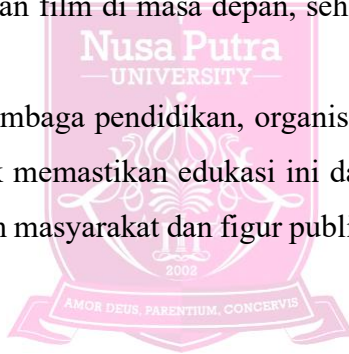
Penelitian yang dilakukan oleh penulis masih terdapat banyak kekurangan terutama dalam proses distribusi film kepada target audiens yang lebih luas serta keterbatasan anggaran untuk pengembangan produksi film yang optimal, berikut saran yang diberikan penulis agar hasil penelitian lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, media film terbukti efektif dalam menarik perhatian anak dan remaja. Oleh karena itu, diharapkan pengembangan film edukasi seperti ini dapat terus dilakukan dengan memperhatikan konten yang interaktif dan relevan, serta menggunakan platform digital untuk memperluas jangkauan edukasi. Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan, produksi film edukasi perlu melibatkan tenaga ahli dalam sinematografi dan pengeditan, sehingga hasil akhir memiliki kualitas visual dan audio yang optimal. Penggunaan efek visual yang sesuai dapat memperjelas bahaya petasan tanpa menimbulkan ketakutan yang berlebihan.

Kerja sama dengan lembaga pendidikan, organisasi non-pemerintah, dan media massa sangat penting untuk memastikan edukasi ini dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Melibatkan tokoh masyarakat dan figur publik dapat memperkuat daya tarik kampanye ini.

Penyebaran film ini tidak hanya terbatas pada institusi pendidikan, tetapi juga melalui komunitas masyarakat, media sosial, dan kerja sama dengan lembaga pemerintahan seperti dinas pendidikan atau kesehatan untuk mendukung kampanye kesadaran bahaya petasan. Selain menggunakan film, kampanye pencegahan bahaya petasan juga dapat dilengkapi dengan program-program interaktif seperti seminar, lokakarya, dan kegiatan berbasis komunitas yang melibatkan anak-anak, remaja, serta orang tua. Disarankan untuk melakukan evaluasi terhadap dampak film edukasi secara berkala. Survei atau wawancara kepada penonton dapat memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan film di masa depan, sehingga pesan yang disampaikan tetap relevan dan efektif.

Kerja sama dengan lembaga pendidikan, organisasi non-pemerintah, dan media massa sangat penting untuk memastikan edukasi ini dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Melibatkan tokoh masyarakat dan figur publik dapat memperkuat daya tarik kampanye ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.
- Afriani, S., Nurizzati, N., & Zulfadhli, Z. (2013). Kritik Dan Edisi Teks Naskah Undang-Undang Nagari Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.24036/810120>
- Aldo, A. S. H., Nafsika, S. S., & Salman, S. (2023). Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 5(1), 9–14.
- Amalia, A. N., & Arthur, R. (2023). *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Sosial, dan Adversitas Siswa terhadap Kreativitas Videografi*. Penerbit NEM.
- Amelia, R., & Santoso, D. B. (2023). Prediksi Genre Film Dengan Klasifikasi Multi Kelas Sinopsis Menggunakan Jaringan LSTM. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2), 771–779. <https://doi.org/10.31539/intecomsv6i2.6961>
- Andrian, F. F. (2020). *TA: Perancangan Director of Photography dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama dengan Tema Gangguan Kesehatan Mental Yang Berupa "Self Harm"*. Universitas Dinamika.
- Aningtyas, N. D., Suharijadi, D., & Aji, F. (2019). Mise en Scene dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film *Grave Torture* Karya Joko Anwar. *Rolling*, 2(1), 6–13.
- Ardan, F. (2021). *Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Dewandra, F. R., & Islam, M. A. (2022). Analisis Teknik Pengambilan Gambar One

- Shot Pada Film 1917 Karya Sam Mendes. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 242–255.
- Dewi, N. P., Rusliani, D. M., Navelia, Z. I., & Purnamasari, I. (2024). LITERATUR REVIEW: EFEKTIVITAS MEDIA EDUKASI TERHADAP PENCEGAHAN ANEMIA PADA REMAJA PUTRI. *Jurnal Ilmu Kebidanan Dan Kesehatan (Journal of Midwifery Science and Health)*, 15(2), 136–141.
- Ezriani, E., Riansyah, R., & Setiawan, T. (2024). *Media Penyiaran Televisi dan Film*. CV. Gita Lentera.
- Fadhilah, A. N., Simanjuntak, B. Y., & Haya, M. (2022). Kajian Literatur: Studi Intervensi Media Edukasi Visual dan Audiovisual terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja tentang Anemia di Negara Berkembang. *Amerta Nutrition*, 6(1), 91. <https://doi.org/10.20473/amnt.v6i1.2022.91-99>
- Fakhrurozi, I., Fajar, Z. N., & Trisnawati, R. (2021). Perancangan Film Animasi Dongeng Sebagai Media Edukasi Anak Paud. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.345>
- Goni, C. (2019). Perbuatan Menyimpan dan Memperdagangkan Bahan Petasan yang Mengakibatkan Hancurnya Rumah Penduduk Ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Darurat Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 1951. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 8(1), 1629–1641.
- Gunanta Saragih, H. (2021). *Properti sebagai Unsur Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan pada Film "Rumah Dara"*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Halim, B., & Yulius, Y. (2020). Hubungan Peletakan Kamera (Angle) dalam Iklan Berbentuk Video. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(1).
- Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*.
- Haryono, C. G. (2024). *Fotografi Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hidayat, S. R., & Utami, C. D. (2023). Implementasi Konsep Editing Pop Culture pada Program Video On Demand Politichoose Narasi TV. *Texture: Art and Culture Journal*, 6(1), 10–18.
- Hildayani, D. (2020). Pengaruh Media Film Strip Terhadap Pemahaman Konsep Ipa

- Kelas Iv Sdn Sukamaju. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 272–282. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Javandalasta, P. (2021). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Batik publisher.
- Karolina, C. M., Maryani, E., & Sjchro, D. W. (2020). Implikasi genre film dan pemahaman penonton film tuna netra di “Bioskop Harewos.” *ProTVF*, 4(1), 123. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.25035>
- Kartika, K. :, Kasih, B., Kiai, U., Achmad, H., Jember, S., Bina, K., Uin, K., Haji, K., & Siddiq, A. (2021). Resepsi Pemuda Muslim Dan Non Muslim Terhadap Film Bulan Terbelah Di Langit Amerika Di Kabupaten Jember. *Journal of Islamic Communication*, 4(1), 47–73. [http://repository.uin-suska.ac.id/14873/9/9. BAB IV\\_201845KOM.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/14873/9/9. BAB IV_201845KOM.pdf)
- Kembang api - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. (n.d.). Retrieved July 1, 2024, from [https://id.wikipedia.org/wiki/Kembang\\_ap\\_i](https://id.wikipedia.org/wiki/Kembang_ap_i)
- Kemenkes. (2020). *Laporan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.
- Mahendro, R. Y. (2024). *Penerapan Teknik Pengambilan Gambar dalam Pembuatan Video Dokumenter dari Bali ke Lampung: Kisah Toleransi Budaya*. Universitas Kristen Indonesia.
- Nugraini, S. H. (2021). Perancangan Film Pendek “Simbah” sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Audio Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 401–410. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.5074>
- Oktavian, R. (2023). Dramatisasi Tipe Shot pada Iklan Pond’s for Men Edisi The Oily Warrior. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 71–87.
- Philipus Nugroho Hari Wibowo, S. F. S. (2021). *the Imaginary Lacan Sebagai*

*Inspirasi Penciptaan Skenario Film Pendek Sekuel Kedua. 18(1), 1–7.*

Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.

Pratiwi, E. J., & Hartono, T. (2021). Kreativitas Editor Video@ diskominfoprovriau Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi, 3(2)*, 64–75.

Putra, F. A., & Marwiyati, M. (2023). Penerapan Color Grading dalam Proses Editing Program Dokumenter “Doctive Persona.” *Jurnal Ilmiah Multimedia Dan Komunikasi, 8(1)*.

Ramadhani, C., Harahap, B., Syahputra, D., Singarimbun, R. N., & Haqki, B. (2024). Analisis Teknik Pengambilan Vidio Cinematic dan Proses Editing Menggunakan Filmora Pada Organisasi Pramuka SMAN 14 Medan. *Jurnal Minfo Polgan, 13(1)*, 883–892.

Roselvia, R. S., Hidayat, M. R., & Disemadi, H. S. (2021). Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta. *Indonesia Law Reform Journal, 1(1)*, 111–121.

Rudy, R., & Ginting, G. N. B. (2023). Edukasi tentang Pencegahan Tindakan Bullying di Kalangan Pelajar melalui Media Film. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat), 3(4)*, 164–169.

Sari, N. N. R. P., Purwanti, I. S., & Juanamasta, I. G. (2019). edukasi film terhadap perilaku menggosok gigi pada anak usia 6-8 tahun. *Promotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat, 9(2)*, 152–158.

Sathotho, S. F., Wibowo, P. N. H., & Savini, N. A. (2020). Mise En Scene Film Nyai Karya Garin Nugroho. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema, 17(2)*, 89–97.

Setiani, S. A. (n.d.). Bumi Manusia: Analysis of Costumes and Makeup Films. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies, 2(2)*.

Sidabutar, E. T. (2019). MAKNA KERJA KERAS DALAM FILM “LALA LAND.” *Jurnal Riset Komunikasi, 2(2)*, 171–183.

*Sinema sebagai Pertunjukan | Sinema yang Diperluas: Film Avant-Garde di Era*

*Intermedia* | Oxford Academic. (n.d.). Retrieved July 1, 2024, from <https://academic.oup.com/book/33614/chapter-abstract/288115171?redirectedFrom=fulltext>

- Sitorus, C. P., & Simbolon, B. R. (2020). Penerapan angle camera dalam videografi jurnalistik sebagai penyampai berita di Metro TV biro Medan. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(2), 137–150.
- STEFANUSLEE, J. (2023). *DRAMATISASI ADEGAN MENEGANGKAN PADA FILM SEBAGAI UPAYA TERCIPTANYA KONDISI HOROR (Analisis Unsur Mise En Scene Pada Film Horor “Perempuan Tanah Jahanam” Tahun 2019)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Talakua, F., Etnis, B. R., & Ruhukail, P. P. (2021a). Penyuluhan Bahaya Petasan di Pesekutuan Anak dan Remaja (PAR) Rayon Remu Selatan Jemaat GKI Maranatha Remu Kota Sorong. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 76–81.
- Talakua, F., Etnis, B. R., & Ruhukail, P. P. (2021b). Penyuluhan Bahaya Petasan di Pesekutuan Anak dan Remaja (PAR) Rayon Remu Selatan Jemaat GKI Maranatha Remu Kota Sorong. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 76–81. <https://doi.org/10.53690/ipm.v1i01.59>
- Tangkas, A. (2019). *Lighting Studio: Televisi, Outdoor, dan Pementasan*. Deepublish.
- Wulandari, Y., & Wahyudin, A. (2020). Strategi Peningkatan Kompetensi Pengarah Acara TVRI Jawa Barat Sesuai SKKNI. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 16(1), 45–53.