



## **Produksi Video Edukasi Partisipatif: Implementasi Service-Learning Mahasiswa DKV UKSW dalam Literasi Kesehatan Masyarakat di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang**

*Participatory Educational Video Production: The Implementation of Service-Learning by Visual Communication Design Students of Satya Wacana Christian University in Community Health Literacy in Dusun Kendal, Semarang Regency*

**Michael Bezaleel<sup>1\*</sup>, Desi<sup>2</sup>, Debora Natalia Sudjito<sup>3</sup>, Rully Adi Nugroho<sup>4</sup>, Novriest Umbu Walangara Nau<sup>5</sup>, Yohanes Martono<sup>6</sup>, Desti Christian Cahyaningrum<sup>7</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

<sup>3,6</sup> Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

<sup>4,7</sup> Program Studi Biologi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

<sup>5</sup> Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [michael.bezaleel@uksw.edu](mailto:michael.bezaleel@uksw.edu)

---

### **Article History:**

Naskah Masuk: 19 Januari 2026;

Revisi: 13 Februari 2026;

Diterima: 28 Maret 2026;

Terbit: 31 Maret 2026;

**Keywords:** College Students, Health Literacy, Kendal Village, Participatory Video, Service-Learning.

**Abstract:** Higher education institutions are increasingly expected to provide tangible solutions to social dynamics through the integration of curricula with Service-Learning (S-L) programs. This article documents the integration of a Cinematography course with the S-L concept to address the low level of environmental health literacy in Dusun Kendal, Semarang Regency. Three major environmental health issues were identified in the area: waste burning, pesticide spraying without the use of personal protective equipment (PPE), and the presence of flies caused by cattle sheds located close to residential areas. Using a three-day live-in method and a participatory video approach, 42 Visual Communication Design students from Satya Wacana Christian University collaborated with local residents to produce educational media. The outcomes of this program consisted of four educational videos addressing issues of waste management, fly pest control, and the use of PPE for farmers. The findings indicate that participatory video is effective as an educational instrument due to its sociocultural proximity to local audiences. In addition to benefiting the community, the program successfully transformed students' paradigms from merely aesthetic content creators into social communicators who possess empathy and moral responsibility toward humanitarian issues.

---

### **Abstrak**

Saat ini pendidikan tinggi dituntut untuk memberikan solusi nyata atas dinamika sosial melalui pengintegrasian kurikulum dengan program Service-Learning (S-L). Artikel ini mendokumentasikan program pengintegrasian mata kuliah Cinematography dengan konsep S-L untuk mengatasi rendahnya literasi kesehatan lingkungan di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Terdapat tiga isu utama terkait kesehatan lingkungan di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang, yaitu pembakaran sampah, penyemprotan pestisida tanpa alat pelindung diri (APD), dan keberadaan lalat akibat keberadaan kandang sapi yang dekat dengan tempat tinggal warga. Menggunakan metode live-in selama tiga hari dan pendekatan participatory video, sebanyak 42 mahasiswa DKV UKSW berkolaborasi dengan warga dusun untuk memproduksi media edukasi. Hasil kegiatan ini berupa empat video edukasi yang mengangkat isu pengelolaan sampah, pengendalian hama lalat, dan penggunaan APD bagi petani. Temuan menunjukkan bahwa video partisipatif efektif sebagai instrumen edukasi karena kedekatan sosiokulturalnya dengan audiens lokal. Selain memberikan manfaat bagi warga, program ini berhasil

mentransformasi paradigma mahasiswa dari sekadar kreator konten estetik menjadi komunikator sosial yang memiliki empati dan tanggung jawab moral terhadap isu kemanusiaan.

**Kata Kunci:** Dusun Kendal, Literasi Kesehatan, Mahasiswa, Service-Learning, Video Partisipatif.

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini, pendidikan tinggi harus menjadi institusi yang mampu memberikan solusi nyata atas kompleksitas permasalahan dan dinamika sosial yang ada di tengah-tengah masyarakat. Di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), tantangan utama yang dihadapi adalah mengubah paradigma mahasiswa dari pemikiran awalnya yaitu sebagai pekerja visual atau kreator konten estetik menjadi seorang komunikator sosial dengan empati mendalam. Transformasi ini dimungkinkan melalui kekuatan imajinasi sinematik yang mampu memicu empati dan keterhubungan antara tubuh penonton dengan dunia yang ditampilkan (Portillo, 2024).

Hal tersebut selaras dengan konsep *Service-Learning* (S-L) yang ditekankan oleh United Board for Christian Higher Education in Asia (UBCHEA). S-L dipandang sebagai inovasi *niche* dalam pendidikan tinggi yang bertujuan untuk mentransformasi lingkungan belajar dan membekali mahasiswa dengan kompetensi keberlanjutan yang diperlukan (Álvarez-Vanegas et al., 2024). Melalui mata kuliah yang menerapkan S-L sebagai bagian dari rencana pembelajarannya, mahasiswa ditantang untuk menggunakan kemampuannya teknisnya dalam menangkap realitas sosial dan mengemasnya menjadi pesan bermakna yang mampu memicu perubahan perilaku. Selain itu, S-L berfungsi sebagai pedagogi transformatif yang meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan pengetahuan mereka melalui pengalaman pelayanan dalam situasi otentik (Ma et al., 2018). Model interdisipliner dalam S-L, yang menggabungkan elemen desain dengan sains, terbukti efektif dalam memecahkan masalah komunitas yang kompleks melalui kolaborasi antar-disiplin (Marx et al., 2021). S-L tidak hanya memfasilitasi pembelajaran akademik dan pertumbuhan personal, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam mempromosikan kesadaran akan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) (Ribeiro et al., 2023).

Di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) disajikan mata kuliah *Cinematography* sebagai bagian dari kurikulum bagi mahasiswa yang memfokuskan bidang keilmuannya pada ranah media rekam. Mata kuliah tersebut menerapkan S-L dalam rencana pembelajarannya. Korelasi antara mata kuliah *Cinematography* dan program S-L ini terletak pada penggunaan estetika visual sebagai instrumen metodologis melalui kegiatan *live-in*. Metode *live-in* diposisikan sebagai bentuk

keterlibatan aktif mahasiswa. Mahasiswa tinggal dan berinteraksi langsung dengan keseharian masyarakat Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Video partisipatif dalam program S-L ini tidak hanya diposisikan sebagai hasil akhir, melainkan juga sebagai cara untuk mengeksplorasi dan memahami isu sosial melalui observasi yang didasarkan pada pengalaman empiris di lapangan. Mahasiswa menggunakan keterampilannya untuk mengangkat fakta yang ada di lapangan secara akurat tanpa kehilangan sisi humanisnya. Sebagaimana dinyatakan oleh Álvarez-Vanegas et al. (2024), S-L bertindak sebagai antarmuka antara sains dan masyarakat yang menjembatani kesenjangan antara ranah akademik dan komunitas dunia nyata melalui intervensi praktis. Peran sinematografi dalam konteks video partisipatif menjadi krusial, yaitu sebuah praktik pembuatan film yang tidak hanya mengejar nilai artistik, tetapi berfungsi sebagai alat advokasi dan edukasi. Integrasi desain ke dalam konteks sosial melalui *live-in* terbukti mampu meningkatkan kemampuan *critical thinking* mahasiswa dalam memecahkan masalah kompleks. Mahasiswa tidak datang sebagai pihak yang menggurui, melainkan sebagai rekan dan kolaborator yang belajar bersama masyarakat untuk membedah isu-isu lokal melalui lensa kamera.

Berdasarkan perspektif sinematografi, fenomena-fenomena sosial merupakan data mentah visual yang harus diolah menjadi narasi yang menggugah, menarik, dan edukatif. Penelitian menunjukkan bahwa narasi visual dalam bentuk video memiliki efikasi yang lebih tinggi dalam mengubah persepsi kesehatan lingkungan di area pedesaan dibandingkan dengan media konvensional karena sifatnya yang persuasif dan mudah dicerna (Nataliyani et al., 2024). Penggunaan media audio-visual memiliki keunggulan strategis karena video mampu mendemonstrasikan prosedur kesehatan secara eksplisit yang sulit dicapai melalui media statis. Media audio visual dapat digunakan sebagai medium untuk mendorong perubahan sosial (Wettengel, 2022). Untuk itu, penyampaian fenomena-fenomena sosial, termasuk di bidang kesehatan, dapat dilakukan menggunakan media video yang mengandung narasi yang menarik, visual yang estetis, dan bersifat persuasif.

Kesenjangan yang muncul adalah ketersediaan informasi kesehatan yang selama ini bersifat teknis, menggunakan berbagai istilah-istilah medis, dan disampaikan secara kaku. Di sisi lain, mahasiswa *Cinematography* memiliki kemampuan memproduksi video, namun seringkali kurang memahami konteks sosiokultural audiensnya. Pendekatan sinematografi partisipatif yang didorong oleh kegiatan *live-in* menjadi solusi untuk menjembatani jarak tersebut. Melalui interaksi intensif yang dialami mahasiswa selama tinggal di dusun, mahasiswa dapat menyerap kearifan lokal, memahami keresahan warga secara mendalam, dan mengenali simbol-simbol visual yang akrab bagi mereka. Produksi video secara partisipatif

memungkinkan masyarakat lokal untuk menjadi agen dalam narasi kesehatannya sendiri sehingga pesan yang dihasilkan menjadi lebih autentik. Penggunaan kearifan lokal, seperti bahasa daerah dalam media edukasi, terbukti lebih efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan karena memiliki resonansi budaya yang kuat bagi audiens lokal (Martiana et al., 2022). Integrasi antara keahlian sinematik dan pemahaman sosiokultural ini memungkinkan terciptanya konten video edukasi yang memiliki kedekatan emosional dengan audiensnya. Sinematografi bertindak sebagai bahasa universal yang menyederhanakan kompleksitas medis dan kekakuan narasi menjadi instruksi visual yang lebih bersifat praktis.

Kebaruan dari program ini terletak pada proses produksinya yang menggunakan pendekatan *Service-Learning* berbasis video partisipatif. Mahasiswa tidak hanya memproduksi video edukasi untuk masyarakat, tetapi membuat video edukasi bersama masyarakat. Secara akademik, kegiatan ini bertujuan untuk mendokumentasikan bagaimana mata kuliah *Cinematography* yang diintegrasikan dengan konsep S-L dapat mengubah pola pikir mahasiswa DKV UKSW. Melalui refleksi pasca kegiatan, evaluasi akan dilakukan terhadap sejauh mana pengalaman langsung melalui metode *live-in* di Dusun Kendal mampu mengubah orientasi mahasiswa yang berfokus pada performa teknis menjadi sadar akan tanggung jawab moral sebagai desainer komunikasi visual. Berdasarkan latar belakang yang telah dinyatakan di atas, program ini hadir untuk mengatasi rendahnya literasi kesehatan di Dusun Kendal melalui video edukasi partisipatif yang diperkuat dengan metode *live-in*. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah pendekatan yang tidak hanya bertujuan memproduksi video edukasi kontekstual, tetapi juga menginisiasi transformasi paradigma mahasiswa serta memperkuat kesadaran kolektif masyarakat lokal terhadap kesehatan lingkungan sekitarnya.

*Service-Learning* (S-L) merupakan model pedagogis yang secara fundamental mengintegrasikan tujuan akademik dengan pelayanan masyarakat dalam sebuah kerangka kerja yang bersifat timbal balik. S-L bukan sekadar aktivitas kerelawanan atau kerja praktik lapangan biasa, melainkan sebuah strategi instruksional yang menuntut mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis mereka guna menjawab kebutuhan nyata yang diidentifikasi bersama oleh komunitas dan lembaga pendidikan. Merujuk pada Ribeiro et al. (2023), S-L didefinisikan sebagai pengalaman pendidikan berbasis mata kuliah yang menuntut mahasiswa berpartisipasi dalam aktivitas pelayanan yang terorganisir untuk memenuhi kebutuhan komunitas, yang kemudian diikuti dengan proses refleksi kritis guna memperdalam pemahaman terhadap materi ajar serta memperkuat rasa tanggung jawab kewarganegaraan.

Esensi dari S-L terletak pada mutualitas. Komunitas bertindak sebagai mitra belajar yang setara, bukan sekadar penerima bantuan pasif. Dalam pendidikan tinggi, S-L berfungsi sebagai instrumen untuk memanusiakan kurikulum, membawa teori keluar dari ruang kelas menuju realitas sosial yang kompleks. Sebagai pedagogi transformatif, S-L terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan mereka melalui situasi otentik dengan klien nyata (Ma et al., 2018). Proses ini menciptakan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan karakter yang berlandaskan pada nilai-nilai sosial dan empati (Silaban et al., 2025). Selain itu, panduan implementasi S-L menekankan pentingnya kolaborasi intersektoral untuk memperkuat *soft skills* mahasiswa sekaligus memberdayakan masyarakat melalui solusi yang berorientasi pada keberlanjutan dan transformasi digital (Erasmus+Project, 2024).

Evaluasi terhadap efektivitas S-L seringkali dianalisis melalui model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model ini memungkinkan pendidik untuk memahami bagaimana konteks kebutuhan masyarakat mempengaruhi masukan kurikulum, yang kemudian dijalankan melalui proses interaksi sosial hingga akhirnya menghasilkan produk atau layanan yang bermanfaat bagi masyarakat sekaligus capaian pembelajaran bagi mahasiswa (Nguyen & Condry, 2023). Integrasi teknologi digital dalam model ini, atau yang dikenal sebagai *e-Service-Learning*, kini menjadi tren baru yang menjanjikan dalam mengatasi batasan geografis, namun tetap memerlukan rancangan yang teliti agar kualitas interaksi antara mahasiswa dan komunitas tetap terjaga (Bringle & Clayton, 2020).

Secara institusional, implementasi S-L di perguruan tinggi adalah strategi kunci untuk mencapai visi *Education for Sustainable Development* (ESD). Melalui S-L, universitas tidak hanya mencetak profesional yang kompeten secara teknis, tetapi juga individu yang memiliki literasi keberlanjutan yang kuat sesuai dengan target *Sustainable Development Goals* (SDGs). S-L membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk mengambil keputusan sosial, ekonomi, dan ekologis yang bertanggung jawab (Álvarez-Vanegas et al., 2024). Dengan demikian, S-L bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan kompetensi akademik dengan tanggung jawab moral serta mengubah orientasi mahasiswa dari sekadar pencapaian nilai menjadi kontribusi sosial yang bermakna (Bringle & Clayton, 2020). Transformasi paradigma ini krusial untuk memastikan bahwa lulusan perguruan tinggi mampu menjadi agen perubahan yang solutif di tengah dinamika masyarakat global yang terus berubah.

Komunikasi visual partisipatif menempatkan masyarakat bukan sekadar sebagai objek pasif penerima pesan, melainkan sebagai subjek aktif yang memiliki agensi dalam proses penciptaan makna. Pendekatan ini berakar pada teori *Participatory Video* (PV) yaitu sebuah

praktik yang memposisikan pembuatan film bukan hanya sebagai produk akhir, melainkan sebagai instrumen transformasi sosial dan pemberdayaan komunitas (Muktaf & Arifianto, 2023). Dalam kerangka PV, aspek yang paling krusial adalah terjadinya pergeseran kekuasaan pengambilan keputusan. Jika dalam produksi media konvensional kendali naratif berada di tangan produser eksternal atau profesional, PV mengembalikan kontrol tersebut kepada masyarakat lokal. Melalui produksi pengetahuan berbasis pengalaman langsung, warga dapat menyuarakan aspirasi mereka, mengidentifikasi tantangan internal, dan merumuskan solusi yang paling relevan dengan kondisi lapangan mereka sendiri (Plush, 2012).

Pentingnya memahami persepsi masyarakat lokal dalam kegiatan berbasis video juga ditekankan oleh Kim & Park (2023), yang menyatakan bahwa dampak sosial dari aktivitas sinematik seringkali dipersepsikan secara berbeda oleh warga berdasarkan dinamika pertukaran sosial dan perubahan tempat yang dirasakan. Penerapan PV sebagai strategi pemberdayaan juga mencakup dimensi advokasi yang berpusat pada masyarakat. Plush (2012) menyatakan bahwa PV memfasilitasi dialog kritis didalam komunitas, yang mampu menggeser dinamika kekuasaan tradisional ke arah yang lebih inklusif melalui pengakuan terhadap pengetahuan lokal. Hal ini diperkuat dengan penerapan metode seperti *Most Significant Change (MSC) stories*. Film dokumenter partisipatif digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi perubahan signifikan yang dialami oleh masyarakat setelah terlibat dalam suatu program pemberdayaan (Muktaf & Arifianto, 2023). Dalam konteks Dusun Kendal, partisipasi warga dalam merancang naskah dan menjadi aktor dalam video edukasi kesehatan lingkungan memungkinkan terciptanya rasa kepemilikan psikologis yang kuat terhadap pesan yang disampaikan.

Di wilayah rural Indonesia, strategi komunikasi visual partisipatif menghadapi realitas literasi digital yang unik. Akbar & Wijaya (2024) mengungkapkan bahwa meskipun terdapat hambatan pada aspek infrastruktur teknis dan kemahiran keterampilan digital, masyarakat pedesaan seringkali menunjukkan tingkat etika dan budaya digital yang lebih tinggi dibandingkan masyarakat urban. Modal sosial berupa kejujuran, gotong royong, dan kesantunan dalam berinteraksi menjadi fondasi penting dalam produksi media partisipatif. Dengan demikian, tantangan teknis dalam penggunaan peralatan canggih dapat diatasi melalui kolaborasi antara mahasiswa sebagai fasilitator teknis dan warga sebagai pemilik substansi narasi yang otentik.

Selain PV, metode *digital storytelling* turut berperan strategis dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan lintas budaya dan generasi. Melalui narasi visual yang bersifat personal dan emosional, isu-isu global seperti sanitasi dapat dikaitkan dengan kearifan lokal setempat,

sehingga lebih mudah menginspirasi tindakan berkelanjutan bagi audiens pedesaan (Tramonti, 2024). Fleksibilitas metode partisipatif ini juga teruji dalam kondisi darurat atau isolasi geografis. Marzi (2023) mendokumentasikan bagaimana PV dapat diadaptasi menjadi metode jarak jauh menggunakan *smartphone* milik warga. Penggunaan gawai yang sudah akrab dengan keseharian masyarakat rural memungkinkan mereka untuk mengambil kendali penuh atas proses pengambilan gambar secara spontan, tanpa merasa terintimidasi oleh kehadiran kru produksi film profesional.

Keberhasilan strategi pemberdayaan ini bergantung pada tingkat kepercayaan sosiokultural audiens terhadap media yang dihasilkan. Media visual yang diproduksi secara partisipatif memiliki kredibilitas yang lebih tinggi di mata masyarakat lokal karena mereka melihat representasi identitas yang jujur dan simbol-simbol visual yang akrab dalam keseharian mereka (Ribeiro et al., 2023). Dengan mengintegrasikan pengetahuan lokal ke dalam media visual, instruksi kesehatan yang sebelumnya terasa kaku bertransformasi menjadi panduan praktis yang memiliki resonansi emosional kuat, yang menjadi kunci utama bagi perubahan perilaku jangka panjang di lingkungan masyarakat rural.

Video partisipatif memposisikan media audio visual melampaui fungsinya sebagai hiburan komersial atau sekadar eksplorasi estetika visual yang bersifat elitis. Pendekatan ini merupakan instrumen strategis yang digunakan untuk tujuan advokasi dan katalisator bagi perubahan perilaku dalam masyarakat yang lebih luas. Kekuatan utama dari video partisipatif terletak pada kapasitasnya yang unik dalam membangkitkan empati. Portillo (2024) menguraikan bahwa imajinasi sinematik memiliki daya transformatif yang luar biasa melalui konsep "*from body to world*". Dalam konsep ini, video mampu menciptakan keterhubungan yang mendalam antara sistem sensori-motorik penonton dengan dunia naratif yang ditampilkan di layar. Penonton tidak hanya mengamati realitas sosial secara kognitif-intelektual, tetapi juga mengalaminya secara afektif-ragawi. Hal itu menjadikannya sebuah proses yang secara fundamental dapat memicu dorongan perilaku prososial untuk membantu sesama.

Lebih lanjut, efektivitas video partisipatif dalam memicu perubahan sosial sangat bergantung pada kualitas identifikasi penonton terhadap karakter. Herrero & Sánchez (2023) menjelaskan bahwa identifikasi terhadap karakter merupakan faktor penentu utama dalam kenikmatan naratif dan keterlibatan emosional. Ketika penonton berhasil mengidentifikasi diri mereka dengan karakter di dalam film, batas-batas antara diri sendiri dan orang lain menjadi kabur. Proses identifikasi ini bukan sekadar bentuk rasa kagum, melainkan penyerapan perspektif karakter secara total. Hal ini memungkinkan audiens dari latar belakang yang berbeda, termasuk mahasiswa dan masyarakat urban, untuk memahami kompleksitas dan

kesulitan hidup di daerah rural secara lebih intim. Dengan demikian, video partisipatif mengandung bahasa universal yang mampu menyederhanakan isu-isu global yang abstrak atau data medis yang kering menjadi narasi kemanusiaan yang menyentuh dan bermakna (Wettengel, 2022).

Dalam kerangka program S-L, video partisipatif berperan sebagai media advokasi yang kuat dengan cara memanusiakan subjek-subjek yang seringkali terpinggirkan. Wettengel (2022) menekankan bahwa video memiliki kemampuan untuk menavigasi struktur kekuasaan sosial melalui penceritaan yang persuasif. Ketika sebuah video edukasi diproduksi dengan sentuhan sinematik yang memperhatikan nuansa emosional, pesan tersebut tidak lagi dianggap sebagai beban informasi, melainkan sebagai pengalaman yang menginspirasi. Integrasi pendekatan partisipatif dalam video ini semakin memperdalam dimensi empati tersebut. Melalui penggunaan kamera, masyarakat tidak lagi hanya menjadi objek tontonan, tetapi menjadi produsen pengetahuan bagi diri mereka sendiri. Plush (2012) menyoroti bahwa keterlibatan langsung dalam produksi visual memungkinkan pengetahuan akar rumput yang otentik untuk muncul ke permukaan. Keaslian naratif ini menciptakan resonansi sosiokultural yang sangat kuat. Dengan menampilkan wajah-wajah yang dikenal dan lingkungan yang akrab, video partisipatif berhasil meruntuhkan jarak psikologis antara pemberi pesan dan penerima pesan. Sebagaimana disimpulkan oleh Ribeiro et al. (2023), media yang memiliki kedekatan identitas akan lebih mudah diterima, sehingga pesan edukasi kesehatan yang disampaikan tidak lagi terasa sebagai instruksi eksternal yang kaku, melainkan sebagai cerminan dari aspirasi dan kebutuhan kolektif komunitas itu sendiri.

## **2. METODE**

Metode pelaksanaan S-L ini terbagi menjadi 3 tahapan utama yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan *live-in*, dan tahap refleksi. Secara utuh, program S-L ini berjalan selama 4 bulan. Target program S-L ini adalah 12 keluarga yang merupakan masyarakat Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Kedua belas keluarga tersebut dipilih oleh Kepala Dusun dengan mempertimbangkan faktor ekonomi dan faktor sosial masyarakat. Peserta program S-L ini adalah 46 mahasiswa Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana yang mengikuti mata kuliah *Cinematography*. Selain itu terdapat pula 2 orang asisten mata kuliah dan 1 dosen pengampu mata kuliah sebagai peserta program S-L. Mahasiswa diajak untuk menjalani *live-in* di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang, untuk mengidentifikasi permasalahan terkait kesehatan lingkungan yang ada di Dusun Kendal. Mahasiswa juga harus memproduksi video edukasi tentang kesehatan lingkungan yang ada di Dusun Kendal bersama-

sama dengan masyarakat lokal sehingga menghasilkan *participatory video* yang bukan hanya estetis melainkan juga mampu mengedukasi masyarakat.

Tahap pertama adalah tahap persiapan. Di tahap persiapan, terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan. Di awal tahap persiapan, tim melakukan survei lokasi ke Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Survei tersebut bertujuan untuk menjelaskan maksud dan tujuan program S-L yang akan dilakukan dan melakukan koordinasi pelaksanaan *live-in*. Survei tersebut dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah beserta asisten mata kuliah. Setelah itu, dosen pengampu mata kuliah menjelaskan maksud dan tujuan program S-L di kelas *Cinematography* kepada mahasiswa peserta kelas. Mahasiswa peserta kelas juga dibagi ke dalam kelompok-kelompok sehingga akan mempermudah pelaksanaan *live-in*, proses produksi video, dan tahap refleksi. Berbekal pemahaman tentang maksud dan tujuan program S-L tersebut, mahasiswa melakukan survei awal ke Dusun Kendal dengan didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah dan asisten mata kuliah. Survei awal tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran awal tentang situasi Dusun Kendal serta kondisi sosial masyarakatnya. Selain itu, melalui survei awal ini, mahasiswa dapat memperoleh data-data awal terkait isu kesehatan lingkungan di Dusun Kendal.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan *live-in*. *Live-in* dilaksanakan selama 3 hari dan berlokasi di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Mahasiswa makan, tinggal, dan bersosialisasi bersama dengan warga dusun dalam kesehariannya. Di hari pertama *live-in*, mahasiswa memperdalam data-data awal yang telah diperoleh pada saat survei awal. Data-data tersebut menjadi landasan dalam melakukan perancangan video edukasi bersama dengan masyarakat lokal. Masyarakat lokal ikut berperan aktif dalam menyusun cerita, memilih gaya bahasa, maupun menentukan informasi seperti apa yang dapat disampaikan melalui video edukasi. Di hari kedua *live-in*, mahasiswa memproduksi video edukasi bersama-sama dengan masyarakat lokal. Dalam hal ini, masyarakat lokal lebih banyak dilibatkan sebagai pemeran dalam video edukasi tersebut. Di hari ketiga *live-in*, video edukasi tersebut ditayangkan di Balai Dusun dan dihadiri oleh Kepala Dusun dan warga Dusun Kendal. Video edukasi tersebut juga diberikan kepada pihak Dusun untuk kemudian didistribusikan kepada seluruh warga Dusun melalui media komunikasi Dusun.

Tahap ketiga adalah tahap refleksi. Di tahap refleksi, mahasiswa diberikan beberapa pertanyaan untuk dijawab sesuai dengan refleksi pribadinya. Pertanyaan yang harus dijawab mahasiswa terbagi menjadi 2 (dua) kategori yaitu yang berkaitan dengan kontribusi mahasiswa kepada masyarakat lokal dan yang berkaitan dengan pembelajaran apa yang didapatkan oleh mahasiswa dari masyarakat lokal. Hasil refleksi tersebut didiskusikan di kelas mata kuliah

*Cinematography* sehingga mahasiswa dapat saling bertukar insight dari hasil pelaksanaan aktivitas S-L yang telah dijalaninya.

### **3. HASIL**

Berdasarkan pengumpulan data awal yang dilakukan mahasiswa, teridentifikasi tiga anomali perilaku kesehatan yang cukup penting untuk diperhatikan sebagai isu sosial di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Pertama, budaya pembakaran sampah secara terbuka atau *open burning* yang masih umum dilakukan oleh masyarakat di dusun tersebut. *Open burning* akan melepaskan partikel berbahaya dan dioksin ke udara yang berdampak langsung pada infeksi saluran pernapasan akut atau ISPA. Kedua, keberadaan kandang sapi yang dekat dengan area tempat tinggal telah memicu peningkatan populasi lalat dan meningkatkan risiko munculnya penyakit. Ketiga, rendahnya kesadaran akan keselamatan kerja di kalangan petani, khususnya terkait praktik penyemprotan pestisida tanpa Alat Pelindung Diri (APD).

Pertama, pembakaran sampah secara terbuka. Persepsi masyarakat yang muncul adalah sampah seharusnya dimusnahkan. Untuk itu, salah satu cara yang terbaik menurut masyarakat adalah dengan membakarnya. Sistem pengelolaan sampah di Dusun Kendal juga masih berjalan secara tradisional. Masing-masing warga bertanggung jawab terhadap sampah yang dihasilkan keluarga, lingkungan rumah, dan lingkungan kerjanya. Sampah yang paling banyak dibakar adalah sampah yang berasal dari halaman rumah warga, yaitu daun-daun kering.

Kedua, peningkatan populasi lalat. Peningkatan populasi lalat disebabkan karena keberadaan kandang sapi yang dekat dengan tempat tinggal warga. Hal ini memunculkan dilema karena kandang sapi dibangun di area tanah warga yang menyatu dengan area tanah tempat tinggal warga. Di sisi lain, populasi lalat yang tinggi dan merambah ke area tempat tinggal dapat menyebabkan berbagai jenis penyakit.

Ketiga, rendahnya kesadaran keselamatan kerja pada saat penyemprotan pestisida. Terdapat warga yang menanam tanaman sayur di area halaman rumahnya. Saat menyemprotkan pestisida, warga tidak menggunakan APD sehingga meningkatkan risiko terpapar zat berbahaya dari pestisida yang disemprotkan.

Ketiga fenomena tersebut diverifikasi kembali oleh mahasiswa pada saat melakukan *live-in*, khususnya di hari pertama. Setelah dilakukan verifikasi kembali, ketiga fenomena tersebut tervalidasi dan nyata terjadi di Dusun Kendal. Ketiga hal tersebut masih dianggap biasa oleh warga lokal dan umum terjadi. Masyarakat tidak merasa terganggu oleh ketiga hal tersebut meskipun ada beberapa masyarakat yang sadar bahwa pembakaran sampah secara terbuka, populasi lalat yang sangat banyak, dan penyemprotan pestisida tanpa APD memiliki

risiko terhadap kesehatan masyarakat.

Berdasarkan data-data tersebut, mahasiswa merancang 4 (empat) video edukasi yang menyampaikan mengenai penimbunan sampah daun kering, penggunaan barang-barang berwarna kuning sebagai usaha mengusir lalat, penggunaan daun pandan sebagai bahan tradisional pengusir lalat, dan penggunaan APD sederhana pada saat penyemprotan pestisida. Keempat video edukasi tersebut dirancang untuk menyajikan ketiga fenomena yang ada dan memberikan solusi sederhana yang dapat dilakukan oleh warga Dusun. Perancangan video tersebut dilakukan bersama-sama dengan warga Dusun untuk selanjutnya diproduksi bersama-sama dengan warga Dusun juga.

Video pertama memiliki tema penimbunan sampah daun kering. Video pertama ini dirancang dan diproduksi untuk mengangkat fenomena mengenai pembakaran sampah secara terbuka. Video ini bercerita tentang seorang Ibu yang menyapu halaman rumahnya. Di halaman rumahnya banyak daun-daun kering yang mengotori sekitar. Ibu tersebut membakar sampah daun kering sehingga menyebabkan polusi udara. Di saat yang sama, ada seorang pemuda yang lewat di depan halaman rumah Ibu tersebut sambil terbatuk-batuk karena asap hasil pembakaran sampah secara terbuka. Pemuda tersebut menghampiri sang Ibu dan menyampaikan bahwa membakar sampah akan menghasilkan polusi. Kemudian, pemuda tersebut menunjukkan bahwa sampah daun kering dapat ditimbun di dalam tanah dan dapat diolah menjadi pupuk. Video pertama berdurasi 61 detik. Tangkapan layar video pertama dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Video Penimbunan Sampah Daun Kering.

Video kedua memiliki tema penggunaan benda berwarna kuning sebagai usaha untuk mengusir lalat. Video kedua ini dirancang dan diproduksi untuk mengangkat fenomena mengenai meningkatnya populasi lalat di area tempat tinggal warga. Video ini bercerita tentang seorang pemuda yang akan makan siang. Namun, makan siang pemuda itu terganggu dengan banyaknya lalat yang mengerumuni makanannya. Ibu pemuda tersebut datang dan memberi tahu bahwa lalat tidak suka dengan warna kuning. Kemudian, sang Ibu meletakkan taplak meja berwarna kuning cerah sebagai alas makanan. Hasilnya, lalat-lalat yang sebelumnya mengerubungi makanan itu pergi. Video kedua berdurasi 88 detik. Tangkapan layar video kedua dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Video Penggunaan Benda Berwarna Kuning untuk Mengusir Lalat.

Video ketiga memiliki tema penggunaan daun pandan sebagai bahan tradisional pengusir lalat. Video ketiga ini dirancang dan diproduksi juga untuk mengangkat fenomena mengenai meningkatnya populasi lalat di area tempat tinggal warga. Video ini bercerita tentang seorang warga yang sedang bertamu ke rumah tetangganya. Di rumah tetangganya tersebut terdapat banyak sekali lalat sehingga tetangganya meminta maaf kepada warga yang bertamu tersebut. Warga itu memberikan saran kepada tetangganya untuk menggunakan daun pandan sebagai bahan tradisional pengusir lalat. Warga itu memberikan contoh cara pemanfaatan daun pandan yaitu dengan memotong-motong daun pandan dan meletakkannya di wadah. Kemudian, wadah itu diletakkan di sudut-sudut rumah atau di tempat-tempat yang banyak lalatnya. Video ketiga berdurasi 76 detik. Tangkapan layar video ketiga tampak pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Video Penggunaan Daun Pandan sebagai Bahan Tradisional Pengusir Lalat.

Video keempat memiliki tema penggunaan APD sederhana pada saat penyemprotan pestisida. Video keempat ini dirancang dan diproduksi untuk mengangkat fenomena mengenai penyemprotan pestisida tanpa menggunakan APD sehingga meningkatkan risiko terpapar zat berbahaya dari pestisida yang disemprotkan. Berbeda dari ketiga video sebelumnya, video keempat ini berjenis tutorial yang disampaikan secara eksplisit. Video ini bercerita tentang seorang petani sayuran yang sedang melakukan penyemprotan pestisida tanpa alat pelindung diri apapun. Kemudian, seorang perempuan muncul dan menunjukkan perlengkapan sederhana yang dapat digunakan sebagai APD sederhana. Perlengkapan tersebut mudah didapatkan meskipun belum dapat sepenuhnya melindungi diri dari bahaya pestisida terhadap diri penyemprot. Video keempat berdurasi 65 detik. Tangkapan layar video ketiga terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Video Penggunaan APD Sederhana Saat Penyemprotan Pestisida.

Keempat video tersebut didistribusikan kepada warga Dusun Kendal, Kabupaten Semarang pada hari ketiga live-in dan bertempat di Balai Dusun Kendal melalui kegiatan penayangan hasil video. Penayangan tersebut dihadiri oleh Kepala Dusun Kendal, masyarakat Dusun Kendal, mahasiswa peserta program S-L, asisten mata kuliah, dan dosen pengampu mata kuliah. Pada sesi penayangan tersebut, video diperlihatkan melalui TV LED dan kemudian mahasiswa menjelaskan proses perancangan dan produksi video tersebut kepada seluruh peserta sesi penayangan. Dokumentasi sesi penayangan video tampak pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Dokumentasi Sesi Penayangan Video.

Tahap ketiga dari S-L adalah tahap refleksi. Tahap refleksi dilakukan oleh mahasiswa peserta program S-L setelah menjalani *live-in*. Tahap refleksi dilakukan dengan cara mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan dan menuliskannya di kertas yang telah disediakan. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut didasarkan dari pengalaman yang mereka alami dan rasakan pada saat menjalani program S-L, khususnya pada saat *live-in*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarah pada penggalian terhadap 2 (dua) hal utama yaitu kontribusi yang diberikan terhadap masyarakat Dusun Kendal dan dampak program S-L terhadap diri mahasiswa.

#### **4. DISKUSI**

Di sesi penayangan video, seluruh warga Dusun Kendal memberikan tanggapan positif terhadap video yang ditayangkan. Beberapa warga menyatakan bahwa seluruh informasi yang terdapat pada video-video tersebut merupakan hal yang baru dan sangat bermanfaat bagi warga. Selain itu, respon yang baik juga terlihat melalui antusiasme warga pada saat tayangan video menunjukkan warga yang berperan dalam video-video tersebut. Secara umum, warga

mengapresiasi adanya video-video edukasi dan menyatakan bahwa keterlibatan warga dalam perancangan dan pembuatan video merupakan hal baru yang menambah wawasan dan pengalaman warga.

Saat warga diminta untuk menyampaikan pendapatnya, mereka merasa bahwa video-video yang telah mereka lihat memvisualkan dunia nyata yang dekat dengan lingkungan mereka. Selain isu yang relevan, mereka merasa seperti melihat kehidupan mereka dalam video-video tersebut. Mereka juga merasa dekat melalui kemunculan orang-orang yang mereka kenal sebagai pemeran dalam video-video yang ditayangkan. Hal tersebut membuat mereka lebih dapat menerima cerita-cerita dan isu-isu yang diangkat dalam video-video tersebut.

Kepala Dusun juga memberikan apresiasi bagi program S-L ini. Beliau menyampaikan bahwa video-video yang dihasilkan akan menjadi media edukasi yang berharga bagi Dusun Kendal. Selain itu, Beliau juga akan mendistribusikan video-video tersebut melalui berbagai media komunikasi dusun seperti melalui media sosial maupun pada saat pertemuan-pertemuan warga.

Di sisi lain, berdasarkan hasil refleksi mahasiswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kontribusi yang diberikan mahasiswa terhadap masyarakat Dusun Kendal, terdapat beberapa poin utama yang muncul dari jawaban-jawaban mahasiswa. Pertama adalah kontribusi terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman warga Dusun terhadap pentingnya kesadaran akan kesehatan lingkungan sekitar. Melalui pembuatan video edukasi, mahasiswa dapat menyajikan informasi mengenai kesehatan lingkungan sekitar dan memberikan edukasi kepada warga Dusun Kendal. Kedua adalah kontribusi terhadap peningkatan pengalaman warga Dusun Kendal terhadap proses kreatif pembuatan media audio visual. Dengan melibatkan warga Dusun dalam proses pembuatan video edukasi, mahasiswa dapat membagikan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya kepada warga Dusun Kendal sebagai komunitas sosial.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap pertanyaan yang mengarah pada dampak yang dirasakan mahasiswa dari kegiatan S-L ini, terdapat beberapa poin utama yang muncul dari jawaban-jawaban mahasiswa. Pertama, mahasiswa merasakan dan memahami budaya masyarakat rural yang masih tradisional dan menjunjung nilai-nilai sosial masyarakat di daerahnya. Mahasiswa memahami bagaimana bersosialisasi dan bersikap dengan baik, sopan, dan menghargai sesama. Kedua, terbukanya pandangan mahasiswa tentang perbedaan pola pikir masyarakat rural dengan masyarakat urban. Mahasiswa dapat memahami perbedaan pola pikir tersebut sehingga berbagai stereotip tentang masyarakat rural dapat dihilangkan. Hal tersebut terjadi karena adanya interaksi positif antara mahasiswa dengan warga Dusun Kendal

selama masa *live-in* yang memunculkan empati. Ketiga, mahasiswa menyadari bahwa sinematografi tidak hanya berbicara mengenai estetika visual melainkan juga pemahaman terhadap narasi dan objek visualnya tanpa mengesampingkan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

## **5. KESIMPULAN**

Service-Learning (S-L) yang diintegrasikan dalam mata kuliah *Cinematography* yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana telah berhasil menjembatani kesenjangan antara teori akademis dan kebutuhan riil masyarakat di Dusun Kendal, Kabupaten Semarang. Penggunaan metode *live-in* dan *participatory video* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi kesehatan lingkungan warga, khususnya terkait isu pengelolaan sampah dan sanitasi, melalui produksi empat video edukasi yang relevan dengan konteks lokal. Bagi mahasiswa, program ini tidak hanya menerapkan kompetensi teknis dalam produksi audiovisual, tetapi juga mentransformasi paradigma mereka melalui pengembangan empati sosial dan tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat umum.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan program di masa mendatang. Pertama, disarankan bagi perangkat desa atau kader lingkungan setempat untuk terus mendistribusikan video edukasi yang telah dihasilkan secara berkala melalui grup komunikasi warga guna memastikan pesan kesehatan tetap diingat. Kedua, untuk program selanjutnya, perlu dipertimbangkan adanya sesi pelatihan pembuatan konten sederhana menggunakan *smartphone* bagi warga dusun, khususnya karang taruna, agar masyarakat memiliki kemandirian dalam memproduksi media informasi mereka sendiri. Program serupa di masa depan juga dapat melibatkan disiplin ilmu lain, seperti kesehatan masyarakat, untuk memperdalam akurasi materi edukasi yang disampaikan dalam karya sinematografi mahasiswa. Di samping itu, program serupa juga dapat direplikasi pada mata kuliah lain atau pada lokasi yang berbeda.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terima kasih disampaikan kepada United Board for Christian Higher Education in Asia (UBCHEA) atas kesempatan dan kepercayaannya yang diwujudkan melalui penerimaan program dan pendanaan untuk dapat melaksanakan program service-learning ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Kristen Satya Wacana, khususnya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM), Pimpinan Universitas, dan Pimpinan Fakultas atas dukungan

terhadap program ini. Apresiasi juga diberikan kepada pihak Pemerintah Dusun Kendal beserta segenap warganya atas penerimaan dan koordinasi yang baik dengan tim pengabdian kepada masyarakat.

## DAFTAR REFERENSI

- Akbar, M., & Wijaya, G. (2024, June 19). Digital Literacy of Rural Areas in Indonesia: Challenges and Opportunities. <https://doi.org/10.4108/eai.1-11-2023.2344347>
- Álvarez-Vanegas, A., Ramani, S. V., & Volante, L. (2024). Service-Learning as a niche innovation in higher education for sustainability. In *Frontiers in Education* (Vol. 9). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1291669>
- Bringle, R. G., & Clayton, P. H. (2020). Integrating Service Learning and Digital Technologies: Examining the Challenge and the Promise. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 23(1), 43-65. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25386>
- Erasmus+Project. (2024). Guidebook on Service-Learning.
- Herrero, M. H., & Sánchez, M. P. J. (2023). Emotion, Enjoyment, Empathy and Identification with Characters in Cinema. *International Journal of Arts and Technology*, 14(4). <https://doi.org/10.1504/ijart.2023.10058989>
- Kim, S., & Park, E. (2023). An Integrated Model of Social Impacts and Resident's Perceptions: From a Film Tourism Destination. *Journal of Hospitality and Tourism Research*, 47(2), 395-421. <https://doi.org/10.1177/10963480211011641>
- Ma, C. H. K., TSE, I. P. H., & Chan, C. K. M. (2018). Service-Learning as Pedagogy for Transformation of Students' Learning. *SHS Web of Conferences*, 59, 01006. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20185901006>
- Martiana, E. S., Cor'yah, F. A. N., & Rachmawati, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Edukasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Penggunaan Kontrasepsi IUD pada PUS. *Midwifery Student Journal*, 1(1), 28-36. <https://doi.org/10.32807/msjou.v1i1.4>
- Marx, M. A., Glaser, R. L., Moran, C. E., & Tucker, K. P. (2021). A Creative Model for an Interdisciplinary Approach to Service-Learning. *Integrative and Comparative Biology*, 61(3), 1028-1038. <https://doi.org/10.1093/icb/icab136>
- Marzi, S. (2023). Participatory video from a distance: co-producing knowledge during the COVID-19 pandemic using smartphones. *Qualitative Research*, 23(3), 509-525. <https://doi.org/10.1177/14687941211038171>
- Muktaf, Z. M., & Arifianto, B. D. (2023). Film Dokumenter Partisipatif: Menerapkan Metode Most Significant Change (MSC) Stories dalam Film Dokumenter. In *Jurnal Kajian Seni* (Vol. 09, Issue 02). <https://doi.org/10.22146/jksks.81631>
- Nataliyani, S. E., Bezaleel, M., Maharani, P. I., & Prestiliano, J. (2024). Kampanye pencegahan stunting menggunakan media video motion graphic di kecamatan Sumowono. *Jurnal Desain*, 12(1), 65. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i1.23442>

- Nguyen, J. J., & Condry, D. L. J. (2023). Evaluating differences in community-engaged learning and service-learning via the context, input, process, and product model. *In Frontiers in Education* (Vol. 8). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1289322>
- Plush, T. (2012). Fostering Social Change through Participatory Video: A Conceptual Framework.
- Portillo, I. J. (2024). From body to world: empathy and the transformative power of cinematic imagination. *Frontiers in Human Neuroscience*, 18. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2024.1363720>
- Ribeiro, L. M., Miranda, F., Themudo, C., Gonçalves, H., Bringle, R. G., Rosário, P., & Aramburuzabala, P. (2023). Educating for the sustainable development goals through service-learning: University students' perspectives about the competences developed. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1144134>
- Silaban, A. R., Simanjuntak, M. K., Pasaribu, A. N., Taruli, S., Simamora, M., Hutasoit, N., & Panggabean, Z. Z. (2025). Pengaruh Penerapan Service Learning terhadap Pengembangan Karakter dan Tingkat Kehadiran Remaja Naposo Bulung di HKBP Maranatha Ressort Cinta Damai. *Kolaborasi: Jurnal Hasil Kegiatan Kolaborasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 59-71. <https://doi.org/10.62383/kolaborasi.v3i2.616>
- Tramonti, M. (2024). Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage. *Conference Proceedings*, 14. <https://doi.org/10.55630/dipp.2024.14.3>
- Wettengel, C. M. (2022). Cinematography - A Medium for International Studies: Applying Film to Advocacy & Social Change. *Nawi*, 6(1). <https://doi.org/10.37785/nw.v6n1.a9>