

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI PERSUASIF UNTUK MENGEDUKASI ORANG TUA TENTANG BUDI PEKERTI ANAK-ANAK DI SURABAYA

Michael Sean Soekamto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya, 60236
Email: m42416105@john.petra.ac.id

Abstrak

Indonesia memiliki budaya yang menekankan pada etika perilaku dalam bermasyarakat. Sehingga penanaman pendidikan karakter sudah seharusnya diberi sejak kecil oleh orang. Namun fakta di lapangan berbeda. Anak-anak tidak lagi memiliki sopan santun terhadap orang tua dan kurangnya kepedulian sesama. Bahkan, beberapa media massa menampilkan berita mengenai perbuatan buruk yang dilakukan oleh anak-anak. Hal ini menandakan pendidikan karakter sangat kurang, khususnya budi pekerti. Dalam film pendek animasi ini memberikan edukasi kepada orang tua yang merupakan target *audience* dengan teknik dua sudut pandang berbeda. Harapannya, melalui film pendek animasi ini dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya peran dan pengasuhan orang tua terhadap karakter anak.

Kata kunci: Budi Pekerti, Pendidikan karakter, Film Pendek Animasi

Abstract

Indonesia has a culture that emphasizes ethical behavior in society. So that the cultivation of character education should have been given since childhood by people. But the facts on the ground are different. Children no longer have good manners towards their parents and lack of caring for others. In fact, some mass media display news about bad deeds committed by children. This indicates that character education is lacking, especially manners. In this animated short film provides education to parents who are the target audience with the technique of two different points of view. The hope, through this animated short film can increase awareness about the importance of the role and parenting of the child's character.

Keywords: Character, Character Education, Animated Short Film

Pendahuluan

Dewasa ini, perihal karakter anak yang seperti: kesopanan, kepatuhan, dan menghargai sesama atau kepada orang yang lebih dewasa, sudah minim untuk ditemukan. Bahkan Beberapa berita di media massa pun di warnai hasil perbuatan buruk yang dilakukan oleh anak-anak. Hal ini terjadi karena kurangnya pendidikan karakter, khususnya budi pekerti sejak dini.

Budi pekerti perlu dibentuk sejak usia dini. Dalam hal ini, usia emas anak adalah usia 0 hingga 6 tahun. Inilah masa yang paling tepat untuk mengungkit dan mengembangkan segala potensi dalam dirinya

(Hasmawati, 2017). Tentunya keberadaan orang tua merupakan hal yang penting. Hal ini didukung Erickson yang menyatakan kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial di masa dewasanya kelak (Hasmawati, 2017).

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film pendek yang persuasif untuk mengedukasi orang tua tentang budi pekerti pada anak-anak di kota Surabaya?

Tujuan Perancangan

Merancang film pendek yang persuasif dengan tujuan mengedukasi orang tua tentang budi pekerti pada anak-anak di kota Surabaya.

Batasan Lingkup Perancangan

1. Orang tua yang memiliki anak kecil, terutama ibu
2. Tempat tinggal di kota Surabaya
3. Modern

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui penerapan budi pekerti pada anak-anak zaman sekarang.

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber yang bersangkutan. Metode yang digunakan adalah

1. Observasi

Mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak usia 0-7 tahun yang menerapkan atau tidak, perihal budi pekerti dalam kegiatan sehari-hari.

2. Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara kepada:

- Orang tua untuk mengetahui seberapa luas pengetahuan mereka tentang budi pekerti
- Orang tua untuk mengetahui seberapa sering anak mereka menerapkan budi pekerti dalam sehari-hari

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang didapat melalui penelitian terdahulu baik dalam bentuk buku dan jurnal. Kemudian beberapa berita yang didapat melalui media online seperti *website* di internet.

Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H adalah metode dimana penelitian atau pencarian data berdasarkan 6 pertanyaan dasar yaitu apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), Kapan (*when*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*).

1. Apa (*What*)

- a) Apa film pendek itu ?
- b) Apa perbedaan film pendek mengedukasi budi pekerti dengan film pendek pendidikan karakter lainnya?

2. Siapa (*Who*)

- a) Siapa yang menjadi target film pendek edukasi tentang budi pekerti?

- b) Siapa yang akan memproduksi film pendek edukasi tentang budi pekerti?

3. Dimana (*Where*)

- a) Dimana film pendek edukasi tentang budi pekerti akan diproduksi?
- b) Dimana film pendek edukasi tentang budi pekerti akan ditayangkan?

4. Kapan (*When*)

- a) Kapan film pendek edukasi tentang budi pekerti ini akan diproduksi?
- b) Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi film pendek edukasi tentang budi pekerti ini?

5. Mengapa (*Why*)

- a) Mengapa film pendek edukasi tentang budi pekerti ini diproduksi?
- b) Mengapa individu berusia 6-12 tahun memerlukan film pendek edukasi tentang budi pekerti ini?

6. Bagaimana (*How*)

- a) Bagaimana cara menyampaikan edukasi melalui film pendek?
- b) Bagaimana cara mempromosikan film pendek edukasi tentang budi pekerti ini ke target yang dituju?
- c) Bagaimana proses produksi film pendek edukasi tentang budi pekerti ini?

Tinjauan Teori

Budi Pekerti

Budi pekerti adalah sikap positif yang didalamnya terdapat tindakan sopan santun. Budi pekerti merupakan sebuah sikap dan tindakan yang diperoleh berdasarkan kebiasaan yang dilakukan sejak kecil. Budi pekerti adalah sikap yang terbentuk dalam benak setiap orang dan dengan sendirinya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Budi pekerti dapat diasosiasikan dengan moral, etika, akhlak mulia, tata krama, dan sopan santun.

Fungsi budi pekerti adalah sebagai landasan berperilaku dalam masyarakat. Budi pekerti harus diajarkan sejak dini kepada anak untuk mendorong kebiasaan berperilaku anak agar memiliki moral dan etika yang baik. Budi pekerti dapat diajarkan melalui keteladanan, pola hidup sederhana, kegiatan spontan seperti sebuah tindakan sebab-akibat yang dilakukan pada saat itu juga. Budi pekerti antara lain, bicara dengan sopan dan sikap rendah hati (Ciputrauceo, 2016).

Anak Usia Emas

Anak Usia Emas (*Golden Age*) adalah anak yang berusia 0 - 6 tahun. Disebut sebagai anak usia emas karena pada usia ini semburan perkembangan otak anak terjadi sebesar 80% (Papalia & Fieldman, 2014:130). Pengalaman yang terukir pada masa ini

lebih baik dibandingkan pengalaman yang terukir pada masa dewasa, oleh karena itu pada usia ini disebut usia emas.

Dalam kategori Jean Piaget (Santrock, 2012), anak usia 0-6 tahun terpisah menjadi dua tahap, yaitu: tahap sensorimotor dan praoperasi. Sensorimotor (0-2 tahun) merupakan tahap pemahaman anak akan dunianya dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris. Seperti melihat dan mendengar, dengan gerakan-gerakan fisik dan motorik anak. Praoperasi (2-7 tahun) tahapan anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Sehingga pada tahapan ini lebih dari informasi sensoris dan gerakan fisik. Singkatnya, anak mulai mengembangkan cara berpikir simbolis yang dimilikinya dengan membuat simbolik terhadap dunia di sekitarnya sesuai dengan pemahaman anak itu sendiri.

Dalam Alfiani (2016) menyatakan ada empat gaya belajar anak usia emas, yaitu: Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI). Somatis artinya ketika dalam proses pembelajaran siswa ikut bergerak dan bangkit dari tempat duduk dan bertindak aktif secara fisik selama proses belajar. Auditori adalah belajar yang mengutamakan berbicara dan mendengar atau dapat dikatakan belajar yang menekankan pada aspek keterampilan berbicara dan menyimak. Visual adalah belajar dengan cara mengamati dan menggambarkan. Beberapa media yang digunakan seperti diagram, peta gagasan, ikon, gambar dan benda-benda yang ada di dalam kelas. Intelektual menunjukkan yang dilakukan siswa dalam pikirannya secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan mereka untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut.

Film Pendek Edukasi

Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video. Film, secara kolektif sering disebut 'sinema' (Javandalasta, Panca, 1, 2011). Ada beberapa jenis film, salah satunya adalah film pendek (*short films*). Film pendek biasanya memiliki durasi di bawah 60 menit. Film pendek seperti yang kita tahu ini adalah salah satu bentuk film paling simple tapi juga paling kompleks. Film pendek pada awal perkembangannya sempat dipopulerkan oleh komedian seperti Charlie Chaplin (Effendy, 2002).

Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini dapat dilakukan dengan cara formal, nonformal, dan informal kepada individu atau kelompok dengan tujuan meningkatkan kualitas pola pikir dan mengembangkan potensi yang

terkandung dalam setiap individu (Redaksi, 2020). Oleh karena itu, film pendek edukasi adalah film berdurasi pendek yang berisi tentang pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri.

Beberapa genre film yang populer zaman sekarang (International Design School, 2015) yaitu :

a. Action

Memiliki energi yang tinggi, cenderung memiliki *budget* dan *stunt-stunt* besar, biasanya memiliki pengejaran, penyelamatan, perkelahian, dan sebuah krisis. Motionnya *non stop*, memiliki *pacing* yang cepat, dan ada seorang pahlawan yang melawan orang-orang jahat.

b. Petualangan

Cerita cenderung seru, dengan pengalaman yang baru atau visual yang menarik, cukup mirip dengan genre film *action*, biasanya genre film ini memiliki sekuel atau prekuel. Tema biasanya pencarian sesuatu seperti misalnya harta karun, *epic-epic* di hutan dan gurun, dan juga film-film *disaster*.

c. Komedi

Memiliki plot yang *light*, didesain untuk membuat audiens tertawa dan terhibur. Ada juga subgenre dari komedi yaitu *slapsticks*, *spoof*, parodi, komedi romantis dan masih banyak lagi.

d. Kejahatan & Gangster

Kejahatan (gangster) film dikembangkan pada tindakan jahat penjahat atau mafia, khususnya pencuri uang atau preman kejam yang beroperasi di luar hukum, mencuri dan membunuh jalan melalui hidup. Genre film kriminal dan gangster sering dikategorikan sebagai genre film *noir* atau film detektif-misteri – karena mendasari kesamaan antara bentuk-bentuk sinematik. Kategori ini berisi deskripsi dari berbagai 'pembunuh berantai' film.

e. Drama

Biasa menggambarkan karakter realistik, pengaturan, situasi kehidupan, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter yang kuat dan interaktif. Biasanya, mereka tidak fokus pada efek khusus, komedi, atau tindakan.

f. Epos/Historical

Epos termasuk drama kostum, drama sejarah, film perang atau aktivitas abad pertengahan. Epos mengambil tokoh sejarah atau peristiwa yang dibayangkan, mistis, legendaris, atau heroik. Genre film ini menambahkan pengaturan mewah dan kostum mewah, disertai dengan kemegahan dan visual yang luas, ruang lingkup dramatis, nilai-nilai produksi yang tinggi, dan background musik yang tematik.

g. Horror

Film horor dirancang untuk menakut-nakuti dan untuk memanggil ketakutan terburuk kita yang tersembunyi. Dibuat untuk menakutkan, final yang mengejutkan dan menghibur kita pada saat yang sama dalam pengalaman katarsis.

h. Musikal/Tarian

Musikal/tarian adalah bentuk sinematik yang menekankan nilai skala penuh atau lagu dan tarian rutin secara signifikan (biasanya dengan pertunjukan musik atau tari terintegrasi sebagai bagian dari narasi film). Dalam genre film ini, film-film berpusat pada kombinasi musik, tari, lagu atau koreografi.

i. *Science Fiction*

Film sci-fi sering visioner dan imajinatif – lengkap dengan pahlawan, alien, planet-planet yang jauh, pencarian yang tidak mungkin, tempat yang fantastis, penjahat gelap dan bayangan besar, teknologi futuristik, pasukan tak dikenal dan diketahui, dan monster yang luar biasa, baik yang dibuat oleh ilmuwan gila atau malapetaka nuklir.

j. Perang

Film perang (dan film anti-perang) cenderung horor dan memilukan, biasanya melawan bangsa dan umat manusia di darat, laut, atau di udara.

k. *Westerners*

Western adalah genre mendefinisikan utama dari industri film Amerika, mereka adalah salah satu yang tertua, genre paling abadi dengan plot yang sangat dikenali, elemen, dan karakter (senjata, kuda, kota berdebu dan jalan, koboi, Indian, dll).

Adapun subgenre lain dari film masih banyak, seperti *biopic*, *chick flick*, *disaster*, fantasi, romansa, *superhero* dan *thriller*.

Dalam sebuah film, warna memiliki kekuatan untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan arti dan pesan tanpa menggunakan kata. Warna tertentu menyampaikan perasaan tertentu dan mengkomunikasikan informasi tambahan tentang sebuah situasi atau lingkungan (Almegakm, 2016).

Skema warna menurut Deff Daffi (2017) yaitu:

a. Warna Monokromatik

Warna monokromatik tercipta dalam warna tunggal seperti merah, merah tua, dan merah muda. Mereka menciptakan perasaan yang sangat harmonis yang lembut, membuaikan, dan menenangkan.

b. Warna Komplementer

Kontras drama (yaitu, hangat vs sejuk). Warna komplementer hidup saling berhadapan pada roda warna. Misalnya, warna *orange* dan biru adalah warna pelengkap yang biasa digunakan pada banyak film *blockbuster*. Warna duel sering dikaitkan dengan konflik, baik internal maupun eksternal. Tidak masalah pemilihan warnanya, warna pelengkap menggabungkan warna hangat dan sejuk untuk menghasilkan kontras yang tinggi, ketegangan yang dinamis di film ini.

c. Warna Analog

Warna analog saling terkait satu sama lain pada roda warna (misalnya merah / ungu atau kuning / hijau limau). Satu warna dapat dipilih untuk mendominasi, yang kedua untuk mendukung, dan yang ketiga (bersama dengan kulit hitam, putih, dan nada abu-abu) menjadi aksen. Karena warna tidak memiliki kontras dan ketegangan warna pelengkap, mereka menciptakan pengalaman menonton yang harmonis dan menenangkan. Warna yang analog mudah dimanfaatkan dalam lanskap dan eksterior karena sering ditemukan di alam.

d. Warna *Triadic*

Vibrant dan warna-warni, warna triadik tiga warna diatur merata di sekitar roda warna (mis. Merah, biru, dan kuning). Satu warna harus dominan dan yang lainnya beraksen. *Triadic* adalah salah satu skema warna film yang paling umum, namun bisa mencolok dan semarak meski warnanya tidak jenuh.

Konsep Perancangan

Target Audience

Target perancangan yang dipilih adalah orang tua dengan karakteristik sebagai berikut: 1) Geografis: Bertempat tinggal di Surabaya, Jawa Timur. 2) Demografis: Orang tua laki-laki dan perempuan, bekerja maupun tidak bekerja, dengan strata ekonomi (SES) AB. 3) Psikografis: Orang tua modern yang memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Orang tua yang sangat peduli dengan pergaulan dan lingkungan anak. 4) *Behavior*: Orang tua yang mengikuti perkembangan zaman dan akrab dengan sosial media. Orang tua yang sibuk bekerja dan kurang waktu di rumah. Orang tua yang *over protective* terhadap anak.

Tujuan Program

Tujuan kreatif pembelajaran melalui perancangan film pendek edukasi ini dibuat agar para orang tua di Surabaya yang memiliki anak yang masih dalam usia emas dapat memperhatikan dan mendidik anaknya supaya memiliki dan menjalankan nilai-nilai budi pekerti. Hal ini dikarenakan zaman sekarang generasi muda lebih cenderung menganut budaya modern yang konotasinya ke arah negatif, sehingga hal ini dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak.

Konsep Film

Judul film adalah "*Parenting itu Penting*". *Parenting* dalam bahasa Indonesia yaitu pengasuhan. Dalam KBBI, pengasuhan adalah proses, cara, perbuatan mengasuh. Penting yang memiliki definisi utama/pokok, dan sangat berharga (berguna). Ketika kedua kata ini digabungkan, menjadi kalimat yang memberi pesan kepada penonton (orang tua) mengenai pentingnya pengasuhan orang tua kepada anak. Sebuah dasar yang menjelaskan perbedaan kedua anak dalam film ini.

Film “*Parenting itu penting*” termasuk dalam jenis film animasi, yaitu gambar 2D yang digerakan sehingga menjadi gambar bergerak yang memiliki alur cerita. Dengan durasi 5-10 menit merupakan waktu yang cukup untuk menyampaikan pesan edukasi, yaitu budi pekerti anak. Lebih dalam, menekankan bahwa budi pekerti anak sangatlah penting, dan orang tua pun juga ikut serta dalam mendidik karakter anak. Oleh karena itu, orang tua juga harus memperhatikan perilaku dan karakter anak sejak usia dini terutama pada usia emas anak.

Sinopsis

Ada satu orang anak dalam sudut pandang yang berbeda, memiliki karakter dan latar belakang keluarga yang sangat berbeda. Si A merupakan anak yang baik dan mendapatkan perhatian yang cukup dari orang tua nya. Sedangkan di sisi yang lain ada si B, merupakan anak yang kurang baik, hidup di keluarga yang kurang harmonis, dan tidak mendapatkan perhatian dari orang tuanya.

Mereka menjalani keseharian dengan sangat berbeda. Si A selalu tersenyum dan suka menolong, sedangkan si B selalu cemberut, pemarah, dan tidak peduli dengan sekitar. Setiap pagi si A selalu mendapatkan perhatian dari orang tuanya, berbeda dengan orang tua si B selalu bertengkar dan tidak memperdulikan anaknya.

Kedua anak ini berangkat sekolah dengan raut wajah yang berbeda. Si A berangkat dengan senang hati, sedangkan si B berangkat dengan sedih hati. Perbedaan mereka lebih terlihat ketika mereka berada di lingkungan luar. Pada suatu ketika anak tersebut melakukan kesalahan sehingga membuat orang tuanya marah. Tetapi Si A meminta maaf kepada orang tuanya, sedangkan Si B menanggapi dengan marah. “Peran keluarga sangat berpengaruh kepada perkembangan dan karakter anak”.

Storyline

Menggunakan kisah hidup sehari-hari seorang anak mulai dari bangun tidur, relasi dengan keluarga, saat di sekolah, perilaku ketika bertemu dan bermain dengan teman-temannya, ketika bertemu dengan lingkungan sekitarnya, hingga caranya dalam menghadapi sebuah masalah.

Software yang Digunakan

Software yang digunakan dalam perancangan film pendek ini adalah dengan menggunakan *Adobe Illustrator*, *Premier Pro*, dan *After Effect*.

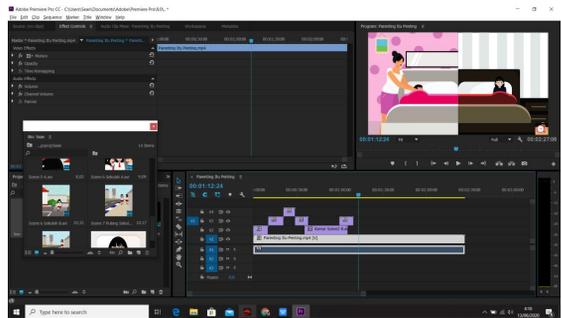
Paska Produksi



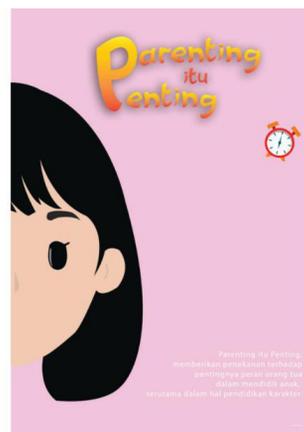
Gambar 1.1 Proses Menggunakan Adobe Illustrator



Gambar 1.2 Proses Menggunakan Adobe After Effect



Gambar 1.3 Proses Menggunakan Adobe Premier Pro



Gambar 1.4 Poster Film

Kesimpulan

Budi pekerti merupakan hal yang sangat penting untuk dibentuk sejak dini. Hal ini perlu diketahui para orang tua yang tentunya memiliki peran penting bagi anak. Oleh karena itu, adanya edukasi melalui film pendek animasi tentang dampak yang berbanding terbalik ketika ada perbedaan dalam kehadiran orang tua dalam keseharian anak.

Di sisi lain, penyampaian pesan dengan film pendek animasi dengan tampilan dua sudut pandang berbeda masih jarang digunakan. Meski begitu, Film ini masih belum bisa dikatakan sempurna, bahkan jauh dari kata sempurna, karena faktor waktu, tenaga, dan fasilitas yang sangat terbatas.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kekuatan, penyertaan, pikiran, dan pertolongan-Nya selama proses perancangan ini, sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu yang ditentukan. Penulis meyakini bahwa perancangan ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan campur tangan dari berbagai pihak yang menolong. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Pak Dr. Ahmad Adib, M.Hum. selaku dosen pembimbing I, dan Bu Ani Wijayanti S., S.Sn., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan sabar, selalu memberikan masukan, dan memotivasi penulis agar perancangan Tugas Akhir ini bisa selesai dengan cepat.
2. Bu Dr. Listia Natadjaja, S.T., M.T., M.Des. dan Pak Deddi Duto H., S.Sn., M.Si. selaku dosen penguji yang memberikan saran, masukan, dan kritikan yang membangun dari sidang awal hingga sidang akhir.
3. Orang tua yang telah bekerja keras serta membantu melalui materi, konsumsi, doa dan tenaga. Serta kedua adik laki-laki penulis yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
4. Teman-teman kelompok TA 5, yang selalu membantu memberikan info-info baru mengenai Tugas Akhir
5. Terima kasih kepada Lidia Pangalo dan Golda Waworuntu, S.Ds. yang telah mau repot membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Terima kasih kepada Om Max dan Tante Neva, selaku orang tua dari Golda Waworuntu, S.Ds. yang telah menyediakan tempat bagi penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir.
7. Terima kasih kepada teman-teman DKV 16 yang selalu mensupport dan mendukung penulis selama berkuliah.

Daftar Pustaka

- Alfiani, D. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1). Retrieved from <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/763>
- Almegakm. (2016). *Warna dan Penggunaannya di Cinematography*. Retrieved from Analisiswarna: <http://analisiswarna.com/2016/03/08/warna-dan-penggunaannya-di-cinematography/>
- Ciputrauceo.net. (2016). *Perbedaan Budi Pekerti, Moral dan Etika*. Retrieved from <http://ciputrauceo.net/blog/2016/9/2/perbedaan-budi-pekerti-moral-dan-etika>
- Deff, D. (2017). *Cara Menggunakan Warna Dalam Film dan Video: 50+ contoh palet warna film*. Retrieved from Dafi Deff: <https://www.dafideff.com/2017/06/cara-menggunakan-warna-dalam-film-dan-video.html>
- Effendy, H. (2002). *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Yayasan Konfiden.
- Hasmawati, R. (2010). *Membangun Karakter Pada Usia Emas*. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/2526/1/fkip201017.pdf>
- Hasmawati, R. 2017. *Membangun Karakter Pada Usia Emas*. Retrieved from: <http://repository.ut.ac.id/2526/1/fkip201017.pdf>
- International Design School. (2015). *JENIS-JENIS GENRE FILM UTAMA*. Retrieved from <https://idseducation.com/articles/jenis-jenis-genre-film-utama/>
- Javandalasta, P. (2011). *Mahir Bikin Film. Yogyakarta: Mumtaz Media*. Retrieved from http://skp.unair.ac.id/repository/web-pdf/web_5_Mahir_Bikin_Film_PANCA_JAVANDALASTA.pdf
- Papalia, D. E., & Fieldman, R. D. (2014). *Experience Human Development Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12, Buku 2. Salemba Humanika. Jakarta*.
- Redaksi Film Pelajar. 2017. *Sekilas Tentang Film Pendek*. Retrieved from: [FilmPelajar.com: https://www.filmpelajar.com/2017/05/17/sekilas-tentang-film-pendek/#](https://www.filmpelajar.com/2017/05/17/sekilas-tentang-film-pendek/#)
- Santrock, J. W. 2012. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Penerbit: Erlangga. Jakarta.