

Perancangan Video Interaktif Tentang Fenomena Pemberian Stigma Rasial di Masyarakat

Kevin Widjaja¹, Cok Gde Raka Swendra², Hen Dian Yudani.³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI-Denpasar
Jl. Nusa Indah, Sumerta Kaja, Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80236
Email: kevinwidjaja96@gmail.com

Abstrak

Stigma rasial masih sering kali dilakukan di masyarakat Indonesia, dan masih terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Stigma rasial yang dimaksud adalah perilaku stereotip mengenai salah satu golongan atau ras dan merasa bahwa ras mereka lebih unggul dari ras lainnya. Masyarakat masih mudah menilai satu sama lain dan akhirnya membuat persepsi tertentu mengenai suatu ras sehingga menimbulkan terjadinya masalah perpecahan, dan perlu adanya edukasi kepada masyarakat. Metodologi kualitatif digunakan dalam perancangan ini dengan hasil wawancara dan bertujuan untuk memberi informasi dan edukasi agar pelaku penyebar stigma, mengerti penderitaan yang dirasakan oleh korban stigma. Hasil perancangan ini berupa video interaktif yang akan mengangkat contoh kasus stigma di masyarakat. Video interaktif ini dapat menjadi sumber informasi, edukasi, wawasan stigma rasial dan dampaknya di dalam masyarakat.

Kata kunci: Stigma rasial, video interaktif, film pendek, masyarakat

Abstract

Title: *Interactive Video Design about the Phenomenon of giving Stigma Racialism in Society*

Racial stigma is still often used in Indonesian society and continues to grow along the development of technology. The racial stigma that's meant is the stereotypical behavior of one of the groups or races and feels that their race is superior to the other races. People are still easily judging each other and as a result created a certain perception of a race that leads to the problem of disunity, and the need for education to the public. Qualitative methodology is used in this design with interview results and aims to inform and educate the perpetrators of stigmatization, understanding the suffering felt by stigmatized victims. The result of the design is an interactive video that will lift the example of stigma cases in the society. This interactive video can be a source of information, education, insight into racial stigma and its impact in the society.

Keywords: *Stigma racialism, interactive video, short film, society*

Pendahuluan

Dewasa ini, masyarakat Indonesia masih lekat dengan penggunaan stigma dalam hidup bermasyarakat. Stigma menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ciri negatif yang menempel pada pribadi seseorang karena pengaruh lingkungannya. Stigma juga berarti sebuah fenomena yang terjadi ketika seseorang diberikan *labelling, stereotip, separation*, dan

mengalami diskriminasi (Link Phelan dalam Scheid & Brown, 2010).

Stigma yang berada di masyarakat pun bermacam-macam karena adanya perbedaan latar belakang yang menyebabkan stigma terjadi. Masyarakat cenderung untuk mengikuti penggunaan stigma yang telah ada karena mereka takut dianggap berbeda oleh keluarga, tetangga, teman maupun masyarakat itu sendiri. Saat ini penggunaan stigma berkembang seiring dengan

berkembangnya teknologi dan stigma yang masih terlihat ada di masyarakat adalah stigma rasial. Fenomena ini terjadi karena sekelompok masyarakat menganggap ras mereka lebih unggul daripada ras lainnya yang lebih sering disebut rasialisme, dan akhirnya membuat golongan lain tertekan.

Dampaknya menurut Jurnal Ilmiah *The American Journal of Public Health* menunjukkan dampak dari rasisme kepada korban dan dilakukan secara berulang-ulang dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental dan fisik korban. Mereka akan memiliki rasa takut saat berada di tempat umum, sedangkan pelaku pemberian stigma juga akan mendapat sisi negatif yaitu menjadi jati diri yang mudah menilai, dan kurang dipercayai dalam hubungan sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperlukan sebuah perancangan media video interaktif tentang pemberian stigma di masyarakat yang diharapkan dapat menyadarkan pelaku. Video interaktif dipilih karena sesuai dengan kelebihan yang dapat menarik indera pendengaran dan penglihatan dalam audio visual dan adanya fitur interaktif dapat menjadi pengalaman baru karena melibatkan *experience* mereka.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang video interaktif yang efektif untuk menginformasikan dan mengedukasi mengenai penderitaan korban stigma rasial?

Tujuan Perancangan

Untuk menginformasi dan mengedukasi agar pelaku penyebaran stigma mengerti penderitaan korban stigma.

Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan video interaktif ini dibutuhkan beberapa data. Data yang dibutuhkan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dengan cara kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap pelaku pemberian stigma rasial dan korban stigma serta melakukan observasi. Data sekunder didapatkan dengan cara mengkaji beberapa literature berupa buku-buku, laporan, *website*, dan sumber-sumber informasi lainnya.

Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini, data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H, yaitu *who, what, where, when, why, dan how*.

Batasan Lingkup Perancangan

Dalam perancangan ini, terdapat batasan lingkup, yaitu:

- Objek yang diangkat stigma rasial
- Media perancangan adalah Video Interaktif
- *Target Audience* berusia 18-25 tahun
- Demografis *Target Audience* berada di Surabaya
- Lama penelitian Januari-Mei 2018
- Penelitian akan dilakukan di Kota Surabaya, dan sekitarnya.

Target Audience

- a. Demografis
 - Usia : 18-25 tahun
 - SES : A-B
 - Tingkat Pendidikan : Minimal SMA
 - Tingkat Pekerjaan : Semua profesi
- b. Geografis
 - Masyarakat Indonesia
- c. Psikografis
 - Cenderung berpikiran negatif
 - Mudah menilai orang lain
- d. Behavioristik
 - Aktif menggunakan *social media*
 - Aktif dalam pekerjaan yang berinteraksi dengan orang lain

Analisis Data

Berdasarkan fakta lapangan yang ditemukan dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat masih sering menggunakan stigma rasial karena adanya pengaruh persepsi yang sudah ada dan berkembang dengan masyarakat dan dapat membuat perpecahan jika tidak diatasi. Maka dari itu perlu adanya perancangan media video interaktif untuk menginformasi dan mengedukasi masyarakat tentang dampak dari stigma.

Konsep Perancangan

Format program yang akan disajikan dalam perancangan ini adalah video interaktif dengan genre drama. Dengan spesifikasi, yaitu:

- Format video : MP4 (fitur interaktif menggunakan .exe)
- *Frame size* : *Wide Screen* 1080p
- *Frame rate* : 25 fps
- Judul : SAMA?
- Durasi : 10-13 menit

Pesan yang ingin disampaikan dalam video interaktif ini adalah bahwa jika persepsi yang ada di masyarakat terkadang berdasarkan fakta, namun menggeneralisasi semua dengan persepsi itulah tindakan yang salah. Kita

sebagai masyarakat juga memiliki tanggung jawab untuk bisa menerima setiap perbedaan dari individu atau golongan yang unik, sehingga rasa bersatu dan keberagaman bisa terjalin dengan harmonis.

Sinopsis

Satria Angga Purnomo atau yang lebih akrab dipanggil Satria akan memulai masa perkuliahannya di Surabaya. Satria yang merupakan anak asli Jogjakarta akan merantau untuk pertama kali dan keluar dari kampung halamannya, dia berharap saat di asrama nantinya akan bertemu dengan seseorang yang cocok dan memiliki latar belakang yang kurang lebih sama. Namun ternyata rekan Satria dalam asrama adalah orang yang paling tidak dia bayangkan yaitu Mario dan peranakan Tionghoa.

Mereka bertemu didalam kelas dan berkat keterlambatan Satria dalam kelas pertama membuat dirinya harus rela menjadi kelompok Mario. Mario merupakan anak teladan, menurutnya masa kuliah ini harus dimanfaatkan dengan baik dan mendapatkan nilai yang optimal, itu tidak lepas dari latar belakang Mario yang keluarganya susah payah mencari uang di luar kota. Berkat kegigihan itu Mario mendapatkan beasiswa di Universitas Desain Surabaya.

Satria dan Mario merupakan individu yang sangat berbeda jika Mario adalah anak teladan, maka Satria merupakan anak yang pemalas. Sehingga perbedaan itulah yang sempat membuat Satria tidak nyaman saat harus bekerja sama dengan Mario dan sedikit menganggap bahwa Mario adalah seorang otoriter.

Di saat itulah Satria akan memiliki kesempatan untuk menyampaikan perasaan sesungguhnya kepada Mario, yaitu antara menerima atau menolak kepedulian dari seorang Mario. Mario merasa bahwa Satria hanya belum terbiasa dan baru saja merantau sehingga itu dianggap lumrah olehnya.

Namun datanglah seorang temannya yaitu Bagus Pamungkas yang tidak senang dengan orang seperti Mario dan dianggapnya suka mencari muka di kelas dan temannya. Karena iri itu dia ingin Satria untuk waspada dan menjauhi Mario dengan menebarkan isu dan beberapa cara sehingga pertemanan Satria dan Mario rusak.

Disaat penting inilah keputusan Satria akan sangat diperlukan untuk tetap percaya kepada Mario atau percaya kepada Bagus. Jika percaya nantinya mereka akan mengetahui bahwa latar dibelakang hilangnya tugas presentasi adalah ulah dari seorang Bagus, dan akhirnya Satria akan berterima kasih kepada Mario bahwa telah menerima dirinya apa adanya dan mengajarkan banyak hal bahwa memberikan rasa peduli dan cinta tak harus kepada orang yang sama.

Sedangkan jika Satria akan menolak dan percaya pada Bagus, Mario akan meninggalkan asramanya karena

tidak ingin membuat Mario tertekan. Namun pada akhirnya Satria juga akan tau bahwa orang dibelakang semua masalah ini adalah Bagus, dan menyesal telah tidak percaya kepada Mario. Hal yang sudah terjadi itu pun tidak bisa diputar kembali. Mario meninggalkan Satria, dan Satria merasa bersalah dan dia bertanya kepada dirinya apakah haruskah sama untuk memberikan rasa peduli dan cinta?

Treatment

Tabel 4.1: *Treatment*

<i>Scene</i>	Pokok Materi	Durasi
1	<ul style="list-style-type: none"> • Awal mula kisah Satria memasuki asrama • Dia menata segala barang bawaannya 	20''
2	<ul style="list-style-type: none"> • Selagi Satria menata, datanglah teman asramanya yang akan berbagi ruang bersama yaitu Mario 	45''
3	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke awal pertama pertemuan Mario dan Satria yaitu di Kampus saat menghadapi perkuliahan • Satria datang terlambat tidak sama dengan Mario yang datang paling pagi • Satria pun berisik sehingga Dosen membuat Satria dan Mario harus menjadi satu kelompok 	1'20''
4	<ul style="list-style-type: none"> • Satria merasa bahwa pertemuannya dengan Mario adalah hal buruk • Satria merasa Mario terlalu mengatur dirinya dan membuat dirinya menjadi tidak nyaman 	1''
5	<ul style="list-style-type: none"> • Satria bertanya kepada Mario apa alasannya sangat peduli 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Disini Satria dapat melakukan 2 hal yaitu: • Bertanya alasan dan menerima Mario • Dia marah karena tidak suka diatur oleh Mario 	40''
6	<ul style="list-style-type: none"> • Hari presentasi kelompok Satria dan Mario datang • Berkat usaha kerja keras mereka mendapat nilai yang baik • Satria pun mengucapkan terima kasih kepada Mario atas bantuan itu 	55''
7	<ul style="list-style-type: none"> • Satria meninggalkan Mario terlebih dahulu dan menuju ke asrama • Tak lama setelah keluar kelas Satria bertemu dengan Bagus • Bagus terheran dengan Satria kenapa dirinya bisa mendapat nilai bagus • Bagus kemudian mengingatkan Satria untuk berhati-hati dengan Mario karena Mario berbeda dengan mereka. 	1'15''
8	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah mendengar Bagus, Satria jadi sedikit berpikir apakah benar bahwa Mario seperti itu • Satria berjalan menuju asrama, dan disambut dengan antusias dari Mario bahwa presentasi mereka akan diikuti lomba • Satria tidak mau namun Mario tetap bersikukuh bahwa 	50''

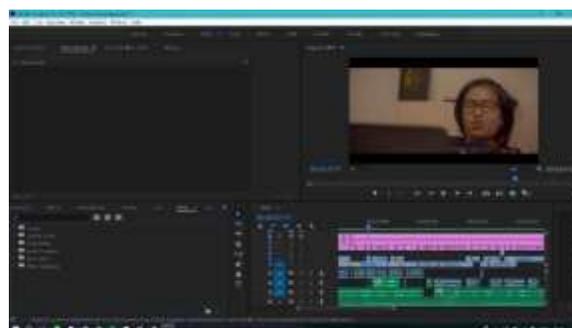
	<p>mereka harus mengikuti lomba tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejenak Satria berpikir apakah Bagus benar akan Mario 	
9	<ul style="list-style-type: none"> • Alarm menunjukkan pukul 06.00 Pagi dan berbunyi • Suara yang nyaring itu membangunkan Satria dan membuatnya jengkel dan heran siapa yang menyalakannya • Ternyata yang menyalakan adalah Mario untuk mereka bisa mencari data • Satria semakin kesal dengan Mario 	1''
10	<ul style="list-style-type: none"> • Satria dan Mario melakukan survei terhadap beberapa orang untuk riset data • Setelah lama mencari mereka akhirnya memutuskan untuk beristirahat • Satria akhirnya tau bahwa Mario sangat mementingkan presentasi ini untuk nilai dan kuliahnya 	50''
11	<ul style="list-style-type: none"> • Malam hari sebelum mereka presentasi, mereka telah menyiapkan semua file dan untuk pertama kalinya Mario mengucapkan terima kasih kepadanya 	30''
12	<ul style="list-style-type: none"> • Hari presentasi itu pun datang, mereka kumpul dan menyiapkan file yang akan dipresentasikan. • Mario pun izin pamit ke toilet dan tak lama Satria juga ingin 	1'

	<p>ke toilet, melihat bawa barang bawaannya banyak dia menitipkan ke orang sebelahnyanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang yang Satria titipkan flashdisk adalah Bagus. • Saat kembali dari toilet Mario menanyakan keberadaan flashdisk yang hilang 	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Hilangnya flashdisk membuat mereka tidak bisa presentasi. • Mario tidak bisa menahan rasa kekecewaannya kepada Satria • Didalam tahap ini ada 2 opsi yang akan dilakukan oleh Satria: • Satria meminta maaf kepada Mario atas apa yang terjadi • Atau Satria balik memarahi Mario dan merasa hanya dimanfaatkan selama ini 	50''
14	<ul style="list-style-type: none"> • Satria berjalan tanpa teman, tak lama Bagus datang menghampiri • Bagus berusaha menghibur dan memojokkan Mario dan pada saat dia ingin membelikan Satria minuman flashdisk Satria itu pun jatuh • Satria menjadi marah dan menyalahkan Bagus • Satria berusaha menelpon Mario untuk menjelaskan apa yang terjadi. 	30''
15	<ul style="list-style-type: none"> • Satria akhirnya bertemu dengan Mario di Taman 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Satria merasa bersyukur memiliki teman seperti Mario dan mengucapkan terima kasih padanya. • Mario pun berterimakasih juga kepada Satria karena percaya padanya dan mereka bisa berteman kembali. 	45''
16	<ul style="list-style-type: none"> • Satria kembali ke dalam asrama, dan melihat foto dirinya bersama Mario • Satria dalam sejenak merasa bersalah dan berharap bisa memercayai Mario saat itu. • Namun semua sudah terlambat Mario tidak akan berada di samping Satria lagi. 	45''

Editing

Pada tahap ini menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2018. Tahap awal adalah menyusun secara *offline*, kemudian jika susunan *scene* sudah teratur makan akan masuk proses *online* dan setelah gambar dirasa sudah pasti dan tidak ada pergantian lagi maka akan di *picture lock*.



Gambar 1. Tahap *Editing offline, online, dan picture lock*.

Audio Recording

Proses penataan music menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2018. Tahap awal yang harus dilakukan adalah menyusun setiap dialog sesuai dengan gambar dan harus memiliki intonasi yang jelas. Setelah itu masukkan beberapa *ambience sound* didalam video sesuai kebutuhan dan yang terakhir tambahkan *sound music* untuk membantu meningkatkan suasana.



Gambar 2. Tahap *Audio Recording*, dialog, *ambience sound*, *sound music*.

Colour Grading

Proses *colour grading* menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2018 dengan menggunakan *Lumetri Colour* dan *Three-Way Colour Correction*. Warna yang ditangkap kamera menggunakan *S-Log 2* dari kamera Sony sehingga menghasilkan format *RAW* dan lebih mudah untuk diwarnai.



Gambar 3. Sebelum *Colour Grading*



Gambar 4. Setelah *Colour Grading*

Karya Final



Gambar 5. Karya Final



Gambar 6. Karya Final



Gambar 7. Karya Final



Gambar 8. Karya Final



Gambar 9. Karya Final

Selain hal di atas, ada beberapa media pendukung yang dibuat untuk perancangan ini antara lain, yaitu:

- Poster Film
- Cover, dan casing DVD
- Poster Konsep
- Buku Produksi
- Katalog Karya
- Posting Instagram
- Cinematic Shot (Foto)



Gambar 12. Poster Konsep



Gambar 10. Poster Film



Gambar 13. Buku Produksi



Gambar 11. Cover dan Casing DVD



Gambar 14. Katalog Karya



Gambar 15. Posting Instagram



Gambar 16. Cinematic Shot (Foto)



Gambar 17. Cinematic Shot (Foto)



Gambar 18. Cinematic Shot (Foto)

Kesimpulan

Kehidupan bermasyarakat memang tidak memiliki batasan, baik ruang dan waktu, namun masih banyak masyarakat cenderung membatasinya dengan penggunaan stigma rasial terhadap sekitarnya. Penggunaan stigma rasial yang terulang terus-menerus akhirnya dapat menyebabkan masalah baik untuk korban dan pelaku.

Setelah memperhatikan permasalahan ini, maka diperkenalkanlah masalah stigma rasial ini melalui video interaktif dengan durasi yaitu 15-16 menit yang berisikan hubungan sepasang teman yang memiliki latar belakang yang berbeda dan akhirnya harus bisa berbagi waktu bersama, penggunaan media audio visual sesuai dengan tujuan yang diharapkan dapat menginformasikan dan mempersuasi penonton untuk mengerti mengenai stigma rasial melalui audio visual. Perancangan video interaktif ini diharapkan dapat berdampak untuk masyarakat khususnya yang tinggal di perkotaan dan aktif berkomunikasi dengan orang lain baik secara langsung maupun dengan sosial media untuk saling menjaga dan menerima setiap keunikan satu sama lain, dan mewujudkan rasa bersatu yang dimulai dari diri sendiri.

Saran

Perancangan video interaktif mengenai stigma rasial di masyarakat melalui “Sama?” tentunya mengalami cukup banyak kendala yang membuat penulis kesulitan dalam setiap proses, diantaranya adalah:

a. Untuk Mahasiswa

Karya tulis ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk masalah stigma rasial maupun video interaktif kedepannya, dan diharapkan dapat disempurnakan dikedepan harinya.

b. Perancangan *script* dan *scenario*

Proses ini adalah proses yang paling sulit, kurangnya pengalaman dan topik yang cenderung topik panas menyebabkan proses penulisan *script* harus dipikirkan secara matang sehingga dapat menarik, mempunyai informasi, dan tidak menyudutkan atau memancing reaksi dari salah satu golongan. Pembuatan *scenario* juga memakan waktu yang sangat lama.

c. Jadwal *Shooting* dan Lokasi

Lokasi yang banyak menyebabkan masalah dalam jadwal *shooting* untuk menyesuaikan antara kru dan pemain. Beberapa lokasi juga memiliki medan sendiri karena saat pengambilan gambar, kameramen dan peralatan tidak memadai sehingga harus mengambil satu adegan berulang kali. Kondisi yang tidak bisa diduga seperti cuaca, izin pengambilan gambar, dan kondisi di sekitar lokasi.

d. *Editing*

Proses ini adalah proses yang juga menguras banyak waktu, penataan *file* yang rapi dan selalu mem-*backup file* menjadi hal yang penting. Karena masalah seperti *error* atau adanya hal tak terduga tidak bisa terduga, sehingga harus dengan bijak menyiapkan waktu lebih untuk proses ini, karena penataan *file*, pewarnaan dan mewarnai membutuhkan waktu yang cukup lama.

Daftar Referensi

- Aji, R. (2017, November 20). Viral, ini video pilot garuda rasis yang hina maskapai lain. Retrieved February 11, 2018, from <https://bisnis.tempco.co/read/1035451/viral-ini-video-pilot-garuda-rasis-yang-hina-maskapai-lain>
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- BBC News. (2007). Are racism and racialism the same? Retrieved March 28, 2018, from http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/6442853.stm
- California Mental Health Services Authority. (2018). *Definitions of stigma and discrimination*. Retrieved March 25, 2018, from <https://www.disabilityrightsca.org/system/files?file=file-attachments/CM0401.pdf>
- Daniel, H.T. (2015, September 13). Peristiwa rasis di lobi bioskop XXI. Retrieved February 27, 2018, from https://www.kompasiana.com/danielht/peristiwa-rasis-di-lobi-bioskop-xxi-imax_55f55e8f397b61a12f8ae0ab
- Dariyo, A. (2003). Psikologi perkembangan dewasa muda, Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Goffman, E. (1963). Stigma. London: Penguin.
- Government of Western Australia, Department of Health. (2009). *Stigma, discrimination and mental illness*. Retrieved March 25, 2018, from http://www.health.wa.gov.au/docreg/Education/Population/Health_Problems/Mental_Illness/Mentalhealth_stigma_fact.pdf
- Hamalik, O. (2004). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hammoud, R.I. (2006). Signals and communication technology. Netherland: Springer Berlin.
- Hurlock, E.B. (2013). Perkembangan anak jilid 1 (6th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Racial, Retrieved March 28, 2018, from <https://kbbi.web.id/rasial>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Stigma, Retrieved February 11, 2018, from <https://kbbi.web.id/stigma>
- Kurniawan, W. (2004). *Perancangan audiovisual melawan diskriminasi dan stigma terhadap penderita HIV/AIDS*. Retrieved October 17, 2017, from http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_detail.php?knokat=8683
- Levin, S. & Laar, C.V. (2006). Stigma and group inequality. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- Liliweri, A. (2005). Prasangka & konflik. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Mania, E.W., Jones, J.M., & Gaertner S.L. (2008). Social psychology of racism. Retrieved March 28, 2018, from <https://www.encyclopedia.com/social-sciences/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/social-psychology-racism>
- Mascelli, J.V. (2005) The five c's of cinematography. Silman: James Press.
- Murdiyatomoko, J (2008). Sosiologi, memahami dan mengkaji masyarakat (2nd ed.). Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Noor, R. (2016, July 27). Rasisme berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik korban. Retrieved February 11, 2018, from https://www.kompasiana.com/rrnoor/rasisme-berdampak-buruk-pada-kesehatan-mental-dan-fisik-korban_5797e557ca23bdbe22600b99
- Pathstone Mental Health. (2017). *Seven important things we can do to reduce stigma and discrimination*. Retrieved March 28, 2018, from <https://www.mendthemind.ca/stigma/seven-important-things-we-can-do-reduce-stigma-and-discrimination/>

- Pramono, A. (2006). Presentasi multimedia dengan macromedia flash. Yogyakarta: Andi Offset
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2010). Integrating educational technology into teaching. (5th Edition ed.) Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Santrock, J.W. (2011). Masa perkembangan anak (11th ed.). Surabaya, Indonesia: Salemba Humanika.
- Scheid, T.L. & Brown, T.N. (2010). A handbook for the study of mental health. New York: Cambridge University Press.
- Suparwoto. (2016). *Audio Visual*. PowerPoint slides at lecture for Visual Communication Design, Petra Christian University.
- Tinjauan Pustaka, Stigma. (n.d.). Retrieved October 17, 2017, from [://repo.unud.ac.id/11042/3/921899385f56ce5b32cc163ac5e1160a.pdf](http://repo.unud.ac.id/11042/3/921899385f56ce5b32cc163ac5e1160a.pdf)
- Topo Morto Production. (2017, March 17). Ngelamun – Interactive short film [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fBrZ7J-8gRg&feature=youtu.be>
- Traub, S.H. & Little, C.B. (1999). Theories of deviance (5th ed.). United States: F.E. Peacock Publisher.
- United Nations Human Rights Office of The High Commissioner. (1965). *Convention on the elimination of racial discrimination*. Retrieved March 25, 2018, from <http://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CERD.aspx>
- Youtube untuk pers. (n.d.). Retrieved February 10, 2018, from <https://www.youtube.com/intl/id/yt/about/press/>
- Yuk Belajar Sinematografi. (n.d.). *Genre Film*. Retrieved from <http://movie-learning.weebly.com/genre-film.html>
- 11 Dampak negatif menilai orang lain, berujung pada prasangka buruk – hanya Tuhan yang dapat menilai manusia. (2017, February 3). Retrieved March 25, 2018, from <https://lasealwin.com/2017/02/03/dampak-negatif-menilai-orang-lain-berujung-pada-prasangka-buruk-hanya-tuhan-yang-dapat-menilai-manusia/#respond>