

Persepsi Anak Usia 12 Tahun Terhadap Film Animasi Nussa Dan Rara Episode Libur Jangan Lalai Di Desa Klecoregonang Kecamatan Winong Kabupaten Pati

Amiliya Nurul Jannah¹, Erik Aditia Ismaya², Deka Setiawan³

¹²³Universitas Muria Kudus

Email: nurulamiliya02@gmail.com, erik.aditia@umk.ac.id, deka.setiawan@umk.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the perception of children aged 12 years towards the animated film Nussa and Rara in the holiday episode, don't be negligent. Film is an interesting medium that can deliver the message contained in the film. The types of films that children like are animated films. One type of animated film that has a positive moral message is the animation of Nussa and Rara. This research is a qualitative descriptive research conducted in Klecoregonang Village, Winong District, Pati Regency. The informants in this study were children aged 12 years. Methods of collecting data through observation, interviews, and documentation. The data analysis used includes data reduction, data presentation, verification or conclusion. The researcher uses data analysis of the perception stages from Walgito. There are three perceptual indicators, namely acceptance of stimuli, understanding, and assessment. The results showed that in receiving the object the child could give a perception of the characters in the film. At the stage of understanding the child is able to describe the characteristics contained in the character, the content of the film and the character. In the assessment, the child gave a positive assessment of the animated film Nussa and Rara.

Keywords: Perception, Agent of Socialization, Animated Film Nussa and Rara

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman diikuti pula dengan perkembangan teknologi. Namun, terdapat anak yang terpengaruh dengan adanya perkembangan teknologi (Sari, 2021). Akan tetapi, dengan berkembangnya teknologi dapat menghadirkan berbagai media yang digunakan menyampaikan pesan. Terdapat berbagai jenis media, yaitu dalam bentuk cetak dan elektronik. Setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan. Realitas masyarakat lebih memilih pada media televisi informasi dibanding dengan media lainnya. Melihat semakin berkembangnya teknologi, maka berakibat pada banyak orang atau kelompok beralih pada media internet yang lebih efisien dan mudah diiterima seluruh kalangan masyarakat. Saat ini terdapat berbagai macam jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *youtube* dan fitur lainnya. *Youtube* termasuk ke dalam media internet yang populer di masyarakat. Demillah (2019) berpendapat bahwa *Youtube* merupakan sebuah media yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video atau menonton video. Tak sedikit juga tayangan baik di televisi maupun di *Youtube* yang dimanfaatkan sebagai media sosialisasi.

Sosialisasi merupakan proses penting yang harus dilalui oleh manusia. Priyatna (2017) menyatakan bahwa pada umumnya

sosialisasi berhubungan dengan proses interaksi dimana seorang individu mendapatkan norma, nilai, keyakinan, sikap, dan bahasa dalam kelompoknya. Selama proses sosialisasi maka diperlukan agen sosialisasi, yakni orang-orang disekitar manusia yang mentransmisikan nilai-nilai atau norma, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Agen sosialisasi dapat disebut juga dengan media sosialisasi. salah satu agen sosialisasi dengan menggunakan film.

Film menjadi media yang dapat menarik perhatian orang dan dapat mengantarkan pesan yang terkandung dalam film kepada masyarakat dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Limarga (2017) yang menyatakan pembelajaran juga akan lebih menarik perhatian anak karena melalui tayangan film anak dapat mengamati secara langsung. Jenis film yang disukai anak-anak adalah film animasi. Menurut Binanto, (dalam Mariana, 2017: 18) animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Keberadaan tayangan film dapat membawa pengaruh positif dan negatif bagi penontonnya. Dengan tayangan film dapat berpengaruh terhadap pola pikir dan persepsi bagi penonton.

Nussa dan Rara merupakan salah satu kartun animasi karya anak Indonesia yang

bernuansa islami. Episode libur jangan lalai menceritakan untuk pemanfaatan waktu agar tidak lalai diwaktu senggang sehingga dapat menjadi contoh yang baik untuk anak agar memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Dari uraian diatas peneliti beranggapan film animasi Nussa dan Rara tidak hanya menghibur namun juga terdapat pesan yang baik di dalamnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti meneliti lebih lanjut mengenai persepsi anak usia 12 tahun terhadap animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai.

KAJIAN LITERATUR

Persepsi

Persepsi berkaitan mengenai pendapat individu. Persepsi setiap orang tidaklah sama. Persepsi berawal dari proses penginderaan tentang suatu objek. Melalui persepsi tersebut dapat mengolah informasi tentang suatu objek. Robbins (dalam Aslamiah, 2021) mendefinisikan persepsi sebagai stimulus yang di indera oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera. Hal serupa diungkapkan oleh Slameto (2010:102) mengungkapkan bahwa persepsi merupakan hubungan dengan lingkungannya menyangkut masuknya informasi ke dalam otak manusia.

Persepsi diperoleh individu berasal dari panca indera kemudian dianalisis, diinterpretasi, dievaluasi hingga individu memperoleh makna. Menurut Walgito (dalam Nuraini, 2021) indikator-indikator persepsi ada tiga yaitu:

1. Penerimaan rangsang atau objek yang diserap dari luar oleh individu (penerimaan). Rangsang serta objek tersebut diserap dan diterima oleh panca indera. Baik penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap secara tersendiri maupun bersama. Hasil penerimaan dari alat-alat indera tersebut didapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan pada otak.
2. Pemahaman Setelah terjadi gambaran serta kesan oleh otak, maka gambaran tersebut diproses sehingga terbentuk

pemahaman. Proses terjadinya pemahaman tersebut tergantung pada gambaran sebelumnya yang telah dimiliki oleh individu.

3. Penilaian Penilaian terjadi setelah terbentuk pemahaman oleh individu. Pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dibandingkan dengan kriteria serta norma yang dimiliki individu. Meskipun objeknya sama penilaian setiap individu berbeda-beda, oleh karena itu persepsi bersifat individual.

Agen Sosialisasi

Sosialisasi merupakan proses penting yang harus dilalui oleh manusia.. Sosialisasi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan agar pihak yang dididik sesuai kaidah-kaidah dan nilai yang berlaku dan dianut oleh masyarakat (Soekanto, 2001: 49). Dalam sosialisasi terdapat interaksi sebagai kunci berlangsungnya proses sosialisasi. Selama proses sosialisasi maka diperlukan agen sosialisasi, yakni orang-orang disekitar manusia yang mentransmisikan nilai-nilai atau norma secara langsung ataupun tidak langsung. Menurut Sunarto (dalam Komariah, 2016), yang termasuk agen sosialisasi terdiri dari keluarga, kelompok bermain, dan media massa. Salah satu aspek lingkungan di era reformasi saat ini adalah media massa. Media massa dituntut untuk menyajikan perilaku keseharian yang dapat menjadi contoh. Melalui tayangan film yang mengangkat keseharian yang kaya akan pesan moral dan dapat menjadi keteladanan bagi anak. Media massa telah banyak mengambil peran orang tua sebagai penyampai nilai budaya pada anak. Selain itu, kehadiran media massa mampu menjadi guru baru bagi anak. Anak lebih mampu menyerap nilai baru yang berkembang melalui berbagai tayangan yang ditonton. Hal ini sesuai dengan pada kenyataannya, anak-anak sering mengidolakan tokoh dari film yang. Oleh karena itu orang tua maupun guru dapat menggunakan media berupa film sebagai proses sosialisasi kepada anak.

Film Animasi

Film menurut Effendy (dalam

Santoso, 2019) didefinisikan sebagai media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Dalam perkembangannya, baik karena kemajuan teknik-teknik yang semakin canggih maupun tuntutan massa penonton, pembuat film semakin bervariasi. Danesi (2010) menuliskan tiga jenis film antara lain film fitur, dokumenter, dan animasi. Jenis film yang disukai anak adalah film animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang mempunyai arti hidup, nyawa, jiwa dan semangat. Menurut Gunawan (dalam Anggara, 2020) mendefinisikan animasi adalah film yang berasal dari rangkaian gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Menurut Binanto dalam Mariana (2019) mendefinisikan animasi adalah hasil dari proses menampilkan objek-objek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya hidup, animasi juga memberikan karakter kepada objek-objek tersebut.

Film Animasi Nussa dan Rara

Salah satu film animasi yang memiliki nilai pendidikan adalah Nussa dan Rara. Dalam film ini memiliki tema islami dapat memberi edukasi dan pemahaman tentang Islam dan juga nilai karakter yang lainnya. Dikutip dari akun resmi Nussa Official, lahirnya animasi ini dilatarbelakangi oleh kecemasan keluarga akan tontonan anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama yang sarat akan nilai-nilai Islami.

Animasi Nussa dan Rara tidak hanya lucu dan menggemaskan, tetapi juga sarat akan nilai moral dan pelajaran yang seharusnya didapatkan anak-anak terutama nilai-nilai Islami. Penggambaran karakter Nussa dan Rara yang lucu dan menggemaskan, dikemas dengan cara berpakaian yang baik dan sopan serta mencerminkan nilai ajaran Islam. Tidak hanya itu, pengajaran dan pengetahuan akan ajaran Islam pada film Nussa dan Rara dapat diperoleh di setiap episodenya, ditambah dengan pesan-pesan berbentuk nasehat dan

mengandung unsur ajaran Islam yang di tampilkan di setiap bagian akhir film.

Nussa dan Rara adalah cerita animasi yang menarik. Menceritakan kehidupan sehari-hari anak laki-laki bernama Nussa dan adik perempuannya yang bernama Rara. Nussa dan Rara tinggal bersama ibunya yang biasa mereka panggil dengan sebutan Umma serta Anta sebagai seekor kucing.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan menggunakan penelitian kualitatif. (Bogdan dan Taylor dalam Moleong 2017:4) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian dilakukan di Desa Klecoegonang, Kecamatan Winong, Kabupaten Pati. Sumber data dalam penelitian ini merupakan hasil wawancara dan observasi pada anak usia 12 tahun di Desa Klecoregonang. Terdapat 6 informan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015: 338) menyatakan analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yakni: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberadaan Media Massa bagi Masyarakat Desa Klecoregonang

Media massa memiliki beberapa jenis yakni media cetak ataupun elektronik. Media massa yang populer dalam masyarakat seperti televisi. Masyarakat di Desa Klecoregonang hampir seluruhnya memiliki televisi. Media televisi menjadi barang yang cukup penting bagi masyarakat, hal itu dibuktikan dengan terdapat televisi di setiap rumah baik di golongan atas hingga menengah kebawah. Media televisi telah menjadi sarana hiburan bagi masyarakat dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Media televisi mampu menjadi sarana hiburan untuk melepas penat dari aktivitas sehari-hari.

Tak hanya media televisi saja yang menjadi sarana hiburan masyarakat. Era digital seperti sekarang ini pula membuat masyarakat memiliki *handphone* yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Tak hanya dimiliki oleh tingkatan usia dewasa, namun pada anak-anak rasanya sudah tidak asing dengan barang tersebut. Begitu pula dengan anak-anak di Desa Klecoregonang, berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa pada usia 12 tahun anak telah difasilitasi *handphone* yang selain digunakan untuk media komunikasi, media hiburan, dan dapat pula digunakan untuk membantu pada dunia pendidikan. Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini, bermunculan berbagai *platform Youtube* yang sudah tidak asing bagi generasi milenial karena kemudahan untuk mengaksesnya. Jenis film yang disukai anak-anak adalah film animasi. Seperti wawancara yang dilakukan dengan Mifta sebagai berikut.

“Aku suka film kartun, karena gambar dan suaranya lucu”. (Hasil wawancara pra penelitian dengan Mifta).

Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa film animasi memiliki kelebihan berupa gambar dan suara yang disukai oleh anak-anak dan juga film mampu menceritakan banyak hal dalam waktu singkat. Menonton film tidak hanya sebagai media hiburan semata, melainkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan kebaikan.

Selain sebagai sarana hiburan, film juga dapat digunakan sebagai media untuk sosialisasi. Proses sosialisasi terhadap anak dapat dilakukan melalui dukungan dari berbagai pihak atau yang dapat disebut sebagai agen sosialisasi. Agen sosialisasi yakni orang-orang ataupun media yang dapat dapat mentransmisikan nilai-nilai atau norma-norma tertentu. Agen sosialisasi merupakan orang yang paling dekat dengan individu. Proses sosialisasi di lingkungan keluarga dapat menggunakan bantuan media massa seperti film dalam mentransmisikan nilai-nilai. Seperti yang dilakukan salah satu orang tua informan yang dapat memberikan nasihat kepada anak berdasarkan pembelajaran yang

terdapat pada film Nussa dan Rara yang telah ditonton anak. Dari peristiwa ini, dapat menunjukkan bahwa media film ternyata dapat membantu orang tua dalam menyampaikan hal dan mendidik anaknya agar tingkah laku anak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat setempat.

Persepsi anak usia 12 tahun terhadap film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai

Anak-anak merupakan salah satu kategori *audiens* pada masyarakat yang banyak menyukai tontonan film animasi. Secara kognitif, anak usia 12 tahun juga mampu memberikan persepsi dari suatu informasi yang telah diakses. Persepsi didahului oleh proses penginderaan, menerima stimulus melalui alat reseptor yaitu indra. Menurut Robbins (dalam Aslamiah dan Aruan, 2021) mendefinisikan persepsi merupakan stimulus yang diindera oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti apa yang diindera.

Menurut Bimo Walgito (dalam Rudin dan Elfiandri, 2021) proses terjadinya persepsi diawali dengan adanya objek yang menimbulkan stimulus, kemudian stimulus tersebut mengenai alat indera individu. Stimulus yang telah diterima akan diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak kemudian terjadilah proses di otak sebagai proses kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, apa yang didengar, atau apa yang diraba, proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya. Kemudian respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk.

Fokus penelitian ini adalah pada persepsi film maka narasumber dipersyaratkan pernah atau menonton film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai terlebih dahulu sehingga anak dapat memberikan penilaian terhadap film yang telah dilihatnya. Walgito (dalam Nuraini, 2021)) mengungkapkan indikator-indikator persepsi ada tiga yaitu penerimaan rangsang atau objek, pemahaman dan penilaian

Tahap pertama dalam proses persepsi yaitu adanya penerimaan stimulus dengan menggunakan indera. Hal ini anak melihat dan mendengar film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai. Dari sudut pandang penglihatan semua anak mempersepsikan sama mengenai nama tokoh yang terdapat pada episode ini yaitu Nussa, Rara, Umma, dan tokoh setan.

Tahapan yang kedua yaitu, pemahaman setelah terjadi gambaran serta kesan oleh otak, maka gambaran tersebut diproses sehingga terbentuk pemahaman. Proses terjadinya pemahaman tersebut tergantung pada gambaran sebelumnya yang telah dimiliki oleh individu. Berdasarkan isi cerita yang telah diungkapkan oleh anak dapat disimpulkan bahwa pada episode libur jangan lalai menceritakan tentang Nussa dan Rara yang lalai dalam melaksanakan ibadah karena asyik menonton televisi dan mengerjakan tugasnya karena beralasan hari libur.

Selain isi cerita, penokohan juga menjadi salah satu unsur dalam film. Dengan memperhatikan tokoh yang bermain dengan karakternya masing-masing dapat membawa cerita dalam film. Seperti yang telah diketahui pada episode ini terdapat empat tokoh dengan penggambaran fisik yang berbeda. Penggambaran fisik yang berbeda sebagai ciri dari suatu tokoh sehingga penonton dapat membedakan masing-masing tokoh. Semua anak berpendapat bahwa Nussa identik dengan anak laki-laki dengan baju hijau dan memakai peci. Rara adalah adik perempuan dari tokoh Nussa yang identik dengan gamis berwarna kuning. Umma seorang ibu dari Nussa dan Rara yang memakai baju berwarna ungu. Sementara itu tokoh setan digambarkan seperti bentuk bulat berwarna ungu dan terbang.

Tidak hanya penggambaran fisik yang berbeda namun karakter atau watak tokoh berbeda pula. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penokohan yang terdapat pada film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai meliputi: (a) baik; (b) tidak baik; (c) jahat; (d) cerewet; (e) tidak penurut/patuh; (f) pemalas; (g) tidak bertanggung jawab, (g) kurang disiplin. Dari

beberapa persepsi anak mengenai penokohan dapat disimpulkan bahwa penokohan Nussa dan Rara pada episode libur jangan lalai yaitu sebagai anak yang tidak penurut, pemalas, tidak patuh, tidak disiplin dan tidak bertanggung jawab. Umma dipersepsikan oleh anak sebagai ibu yang cerewet, baik, dan sabar. Tokoh Setan dipersepsikan sebagai tokoh yang jahat dan tidak baik. Berdasarkan dari persepsi tersebut, anak dapat membedakan tokoh yang baik dan tidak baik.

Proses tahapan terakhir yaitu Penilaian. Penilaian terjadi setelah terbentuk pemahaman oleh individu. Pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dibandingkan dengan kriteria serta norma yang dimiliki individu. Dari proses pemahaman maka anak dapat menilai mengenai film yang telah dilihat. Dari penokohan yang telah dideskripsikan oleh anak, anak memberikan penilaian atas karakter atau watak tokoh dalam cerita. Semua anak tidak menyukai Nussa dan Rara karena lalai dan tidak penurut terhadap ibunya. Anak-anak lebih menyukai terhadap umma yang sabar dan tetap menasehati Nussa dan Rara.

Film merupakan media massa yang didalamnya terdapat pesan. Pesan atau biasa disebut sebagai amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan penulis atau pembuat cerita baik secara langsung maupun tidak langsung. Pesan menjadi hal penting pada bagian film, karena pesan itulah yang menjadi alur atau jalan cerita dari sebuah film. Begitu pula pada film animasi, setiap episode film animasi memiliki pesan yang berbeda-beda. Begitu pula dengan pada film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai terdapat pesan yang terkandung dalam film. Pesan yang dapat diambil oleh anak-anak sebagai berikut.

“Pesannya yaitu kita tidak boleh lupa beribadah dan mengerjakan PR”.
(Wawancara dengan Takul).

Hesti berpendapat sebagai berikut.

“Pesan dalam film ini yaitu jika disuruh orang tua untuk mengerjakan sesuatu maka harus dikerjakan.” (Wawancara dengan Hesti).

Dari keenam informan, mereka menyukai film animasi Nussa dan Rara ini karena terdapat hal yang menarik pada film ini seperti, tokoh yang lucu, episode yang memiliki jalan cerita yang seru dan menarik, dan terdapat pesan yang mengajarkan kebaikan di setiap episodenya.

Berdasarkan hal tersebut, maka keenam informan memberikan respon yang positif terhadap film animasi Nussa dan Rara. Seperti yang diungkapkan pada wawancara sebagai berikut.

“Filmnya bagus, mengajarkan kebaikan dan mengingatkan tentang agama”.
(Wawancara dengan Mifta)

Sementara itu Takul memberikan penilaian sebagai berikut.

“Filmnya bagus karena mengajarkan hal baik dan tidak bosan saat menonton.”.
(Wawancara dengan Takul)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai merupakan tayangan yang bagus dan positif. Film nussa dan Rara dapat menjadi tayangan yang mengedukasi anak-anak karena mengajarkan hal kebaikan dan dapat mempelajari ilmu agama secara tidak langsung. Selain itu durasi film yang berkisar 3-8 menit dan cara penyampaiannya yang ringan tidak akan membuat anak-anak menjadi bosan, bahkan membuat anak mudah memahami isi film. Berdasarkan persepsi anak pada film animasi Nussa dan Rara, setiap anak menanggapinya berbeda-beda sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing.

KESIMPULAN

Film selain sebagai media hiburan juga dapat digunakan sebagai sosialisasi pada anak. Anak-anak merupakan salah satu kategori *audiens* pada masyarakat yang banyak menyukai tontonan film. Secara kognitif, anak usia 12 tahun juga mampu memberikan persepsi dari suatu informasi yang telah diakses. Salah satu film animasi yang memiliki nilai pendidikan adalah Nussa dan Rara. Dalam film ini memiliki tema islami dapat memberi edukasi dan pemahaman tentang Islam dan juga nilai

karakter yang lainnya. Proses terjadinya persepsi dimulai dari penerimaan rangsang atau objek, pemahaman dan penilaian. Pada penerimaan objek anak-anak dapat memberikan persepsi mengenai tokoh yang terdapat pada film. Pada tahap pemahaman anak mampu mendeskripsikan mengenai karakteristik yang terdapat pada tokoh, isi film dan penokohan. Pada penilaian anak-anak dapat memberikan penilaian atas film yang telah dilihatnya. Film animasi Nussa dan Rara episode libur jangan lalai merupakan tayangan yang bagus dan mendapat repon yang positif bagi penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah, S., & Aruan, R. V. (2021). PERSEPSI ANAK TERHADAP PESAN DALAM FILM KARTUN UPIN & IPIN DI KALANGAN ANAK SD NEGERI 040 HUTA GODANG MUDA, KECAMATAN SIABU, KABUPATEN MANDAILING NATAL. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 5(1), 79-84.
- Danesi, Marcel. Pengantar Memahami Semiotika Media, Yogyakarta: Jalasutra, 2010
- Demillah, A. (2019). Peran film animasi nussa dan rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam pada pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106-115.
- Komariah, K., & Subekti, P. (2016). Penggunaan media massa sebagai agen sosialisasi dinas kesehatan kabupaten Tasikmalaya dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya imunisasi. *PROfesi Humas*, 1(1), 76-90.
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86-104.
- Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D *Jurnal*

- Sindo. Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 2(1).
- Moloeng, Lexy J. 2017. Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuraini, N., Amelia, A. R., & Lyesmaya, D. (2021). Analisis Persepsi Siswa Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 7(1), 32-36.
- Priyatna, M. (2017). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(10).
- Rudin, V. N., & Elfiandri, E. (2021). PERSEPSI REMAJA DESA BUKIT RANAH TERHADAP SINETRON DARI JENDELA SMP DI SCTV. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 3(2), 95-101.
- SANTOSO, A. (2019). REPRESENTASI ADEGAN KEKERASAN PADA TOKOH VICKI MALONEY DALAM FILM “HOUNDS OF LOVE”(Analisis Semiotika Adegan Kekerasan Pada Tokoh Vicki Maloney Dalam Film “Hounds Of Love”). *JURNAL KOMUNITAS*, 7(1).
- Sari, W.N. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 10–14. Retrieved from <http://ulilalbabainstitute.com/index.php/PESHUM/article/view/6>
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono. 2002. Sosiologi suatu pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015).Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif., Dan R&D. Bandung:Alfabeta.