

PERANCANGAN FILM PENDEK “SIMBAH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH AUDIO VISUAL

Siti Hadiati Nugraini

Prodi Magister TI, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
shnugraini@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang perancangan film pendek dengan judul “Simbah” sebagai salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah Audio Visual pada mahasiswa semester 5. Film ini dibuat sebagai media untuk memberikan pendidikan moral kepada mahasiswa. Film ‘Simbah’ berisi nilai-nilai moral untuk orang dewasa yang sangat penting untuk dikenalkan pada mahasiswa. Salah satu aspek dari nilai-nilai moral dalam film tersebut adalah keinginan yang perlu dikendalikan. Keinginan merupakan salah satu sifat dasar yang dimiliki manusia dan harus dikendalikan sejak usia muda. Salah satu strategi yang dapat digunakan pendidik untuk menanamkan nilai tersebut adalah dengan media audio visual berupa film pendek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif karena dapat mengungkapkan aspek-aspek yang harus ditekankan dalam sebuah film pendek, sehingga penanaman nilai bahwa keinginan perlu dikendalikan dapat dilakukan. Sebagai hasilnya film pendek ‘Simbah’ menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengarahkan serta membuat mahasiswa mengerti dengan latar belakang budaya. Selain itu sinematografi film ‘Simbah’ memudahkan mahasiswa untuk memahami alur cerita dan menjadi referensi dalam perancangan mata kuliah audio visual.

Kata Kunci: audio visual, film pendek, media pembelajaran, simbah

Abstract

This research discusses the design of a short movie with the title "Simbah" as one of the media that uses as a learning medium for studying Audio Visual courses for 5th-semester students. This short movie was made as a medium to provide moral education for students. 'Simbah' contains moral values for adults that are very important to introduce to students. One aspect of the moral values in the movie is the desire that needs to control. Desire is one of the primary human traits and must restrain from a young age. One strategy that educators can use to instill these values is with audio-visual media in the form of short movie. The method used in this study is qualitative because it can reveal aspects that must be emphasized in a short film so that the inculcation of the value that desires need to control can be carried out. As a result, the short movie 'Simbah' became one of the interesting learning media and could direct students to understand the cultural background. In addition, the cinematography of the 'Simbah' movie makes it easier for students to understand the storyline and becomes a reference in making short films in audio visual courses.

Keywords: audio visual, learning media, short movie, simbah

1. PENDAHULUAN

Keinginan untuk mendapatkan sesuatu merupakan hal yang umum bagi seseorang. Mengendalikan keinginan termasuk ke dalam salah satu sifat baik yang dimiliki oleh manusia. Orang yang memiliki sifat bisa mengendalikan keinginan merupakan orang berbudi mulia dan yang pasti merupakan orang yang baik. Meskipun keinginan akan sesuatu merupakan sifat dasar manusia, akan tetapi pada kenyataannya masih banyak yang belum memahami bagaimana cara mengendalikan keinginan. Keinginan berbeda dengan kebutuhan, dimana kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dipenuhi untuk dapat mempertahankan hidup, sedangkan keinginan adalah sesuatu yang diharapkan bisa dipenuhi atau dimiliki.

Keluarga menjadi awal memupuk dan menanamkan sikap agar anak-anak dan remaja, apalagi orang tua dapat mengendalikan diri untuk bisa menahan keinginannya. Pemupukan tersebut bertujuan untuk mempersiapkan mereka agar siap secara mental dalam mengendalikan keinginan. Tidak semua keinginan harus terpenuhi. Oleh karena itu peranan keluarga sebagai salah satu media yang dekat dengan anak dan remaja diharapkan mempunyai waktu yang lebih panjang untuk mengajarkan bahwa keinginan harus bisa dikendalikan.

Film adalah hasil karya seni yang dibuat untuk menyampaikan informasi, media massa, media komunikasi, media hiburan, pendidikan dan pemasaran suatu produk kepada khalayak umum melalui sebuah cerita. Istilah perfilman merujuk kepada pemahaman keseluruhan proses yang meliputi persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyampaian pesan. Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film sebenarnya juga merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid.

Menurut Ayona (2010) Pengertian film (sinema) adalah *cinemathographie* yang berasal dari kata *Cinema* dan *tho* sama dengan *phytos* (cahaya) dan *graphie* sama dengan *ghrap* (tulisan sama dengan gambar sama dengan citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, maka harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut dengan kamera.

Seiring dengan adanya teknologi yang semakin maju dan berkembang informasi yang disampaikan tidak hanya dapat disampaikan melalui surat kabar atau media cetak maupun elektronik, akan tetapi juga melalui audio visual. Dengan adanya audio visual yang mencakup beberapa aspek di dalamnya, dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan kepada masyarakat. Di dalam konteks ini audio visual yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi adalah film pendek yang memberikan contoh kepada mahasiswa bahwa tidak semua keinginan bisa terpenuhi.

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua karakter tersebut. Media audio visual dibagi menjadi dua

yaitu (1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film bingkai suara dan cetak suara. (2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar gerak seperti film suara dan *video cassette*, demikian seperti diungkapkan oleh Nugroho & Yeni (2006).

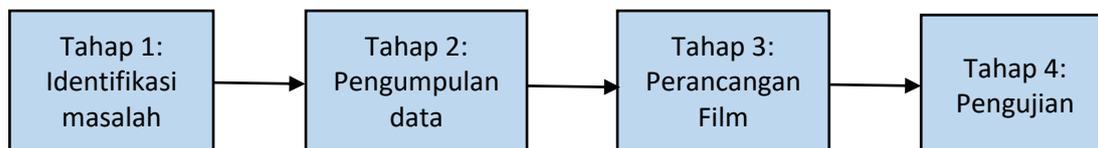
Irawan (2014), menjelaskan bahwa sumber belajar tersebut diantaranya ada yang dimanfaatkan seperti penggunaan di pasar, lapangan, terminal, masjid dan lain sebagainya serta ada pula sumber belajar yang dirancang seperti dalam media buku panduan, video pendidikan, buku cerita, novel, dan film-film pendidikan. Di antara sumber-sumber belajar tersebut salah satu yang dapat digunakan adalah film. Namun tentu tidak semua film bisa menjadi media pendidikan dan sumber belajar. Film yang bisa menjadi media pendidikan adalah yang memuat nilai-nilai cerita yang mendidik manusia secara menyeluruh. Sedangkan cerita yang baik adalah cerita yang mampu mendidik akal budi, imajinasi dan etika seseorang serta mengembangkan potensi pengetahuan yang mendidik.

Menurut Dewabrata, Ardianto & Erandaru (2017) Film pendek dapat diterima secara baik dari segi estetis dan dapat menyampaikan pesan dengan baik. Menurut Sofiah (2012: 212), Film sebagai salah satu media massa memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan wawasan dan pembentukan persepsi masyarakat sehingga pada gilirannya akan dapat berpengaruh pada perilaku mereka. Tujuan masyarakat menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan, seperti halnya saat menonton siaran televisi (Wibowo & Fred, 2000). Akan tetapi dalam film dapat terkandung unsur fungsi informatif dan edukatif ataupun persuasif. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari yang berimbang (Ardianto, 2017).

Penelitian ini akan membahas mengenai perancangan film pendek bagi mahasiswa semester 5 pada mata kuliah audio visual pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer Udinus. Film tersebut menekankan pada nilai moral dalam hal mengekang keinginan yang tidak sesuai dengan norma-norma di masyarakat, dengan target mahasiswa dan orang dewasa usia 19 - 22 tahun. Perlunya dilakukannya penelitian ini selain untuk merancang media pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah Audio Visual, juga untuk menanamkan pendidikan moral kepada mahasiswa. Di samping itu, film pendek tersebut juga menekankan pada proses penanaman norma-norma sesuai dengan budaya Jawa dan dikemas dengan perpaduan dialog bahasa Jawa dan bahasa Indonesia yang bersifat humor, sehingga diharapkan film pendek dengan judul 'Simbah' ini dapat menjadi film keluarga yang dapat ditonton bersama dalam suasana humor yang menyenangkan. Film pendek tersebut juga diharapkan dapat menjadi media yang menarik untuk menanamkan kesadaran pada mahasiswa dan orang dewasa usia 19-22 tahun, bahwa perlu adanya upaya untuk mengendalikan atau mengekang keinginan yang tidak sesuai dengan norma-norma pada masyarakat. Sebanyak 120 mahasiswa semester 5 pada mata kuliah audio visual terlibat di dalam penelitian ini sebagai partisipan, mahasiswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-8 mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif (Noval, 2015). Metode kualitatif bersifat fleksibel dan dapat berubah-ubah sesuai kondisi lapangan dengan pengambilan data, metode kualitatif merupakan metode pengambilan hasil langsung dari narasumber yang berupa wawancara (Noval, 2015). Sedangkan strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *linear strategy* atau strategi garis lurus yang menetapkan urutan logis pada tahapan yang sederhana dan relatif mudah dipahami komponennya (Jonathan dan Lubis, 2007). Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Strategi Linier
[Sumber: Jonathan dan Lubis, 2007]

Tahap 1 yaitu identifikasi masalah merupakan suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah dimana objek dalam suatu jalinan tertentu dapat kenali sebagai suatu permasalahan, tujuan identifikasi masalah agar pembaca mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian (Effendy, 1998:220). Identifikasi masalah dilakukan melalui pengamatan lapangan dan wawancara untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Tahap 2 yaitu pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung kepada pihak-pihak terkait yaitu mahasiswa semester 5 mata kuliah Audio Visual program studi Desain Komunikasi Visual Udinus. Tahap 3 yaitu tahap perancangan yang dilakukan dalam film terdiri dari tiga proses yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Proses perancangan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Alur Perancangan Film
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Proses pertama adalah proses pra produksi. Proses ini merupakan proses merumuskan ide dan konsep film, pembuatan *treatment*, dan *storyboard*. Proses tersebut akan dilanjutkan dengan proses produksi dimana pada proses tersebut, akan dilakukan pengambilan gambar yang nantinya akan membentuk sebuah film yang diinginkan. Proses yang terakhir adalah proses pasca produksi. Proses pasca produksi merupakan sebuah proses dimana hasil pengambilan gambar akan dipilih dan disatukan menjadi sebuah rangkaian video yang utuh. Selain itu dilakukan juga penambahan audio dan elemen-elemen lainnya termasuk pemberian kesan dalam film melalui *grading* sebelum dilakukan *rendering* untuk menghasilkan sebuah film pendek yang siap tayang.

Tahap 4 yaitu pengujian. Setelah film pendek siap untuk ditayangkan, akan dilakukan tahap pengujian. Tahap pengujian ini dilakukan kepada mahasiswa semester 5 kelas Audio Visual, Desain Komunikasi Visual Udinus. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana film pendek tersebut memiliki peran sebagai bagian dari media pendidikan pentingnya mengekang keinginan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep film ini mengangkat tentang kehidupan sehari-hari, terutama dampak berbuat sesuatu yang tidak bisa mengekang keinginan terhadap keluarga dan lingkungan. Film ini diberi judul "Simbah". Pesan yang ingin disampaikan melalui film ini adalah mengekang keinginan yang tidak baik dapat membawa dampak yang baik bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

3.1 Tahap Pra Produksi

Berdasarkan konsep film tentang mengekang keinginan yang tidak baik disusunlah sebuah sinopsis yang akan memandu penonton untuk memahami film dan juga pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut. Adapun sinopsis cerita sebagai berikut:

Karakter utama yang ada dalam film ini adalah Simbah. Simbah seorang kakek berusia 80 tahun yang memiliki 2 anak laki-laki. Suatu hari anak bungsu dari Simbah datang berkunjung ke rumah Simbah untuk meminjam uang kepada kakaknya yang kebetulan tinggal serumah dengan Simbah. Uang itu akan digunakan untuk membeli buku cucu Simbah. Akan tetapi simbah ternyata juga ikut-ikutan meminta uang kepada anak pertamanya untuk membeli HP. Pada kesempatan lainnya simbah meminta anak pertamanya untuk menjual motornya yang sudah lama untuk dibelikan motor baru Simbah. Setelah dibelikan motor baru ternyata motor itu digunakan untuk memboncengkan tetangga Simbah bernama Susi yang usianya sebaya dengan usia anaknya. Tidak lupa Simbah juga meminta jaket dan kacamata juga kepada anak pertamanya. Bila keinginannya tidak dituruti, simbah akan mencebur ke sumur di sebelah rumah. Demikian terus keinginan Simbah tidak bisa dikekang, sampai akhirnya Simbah punya keinginan untuk menikah dengan Susi, tentu saja keinginan Simbah yang tidak masuk akal ini tidak dituruti oleh anak-anaknya.

Sinopsis disusun berdasarkan hasil riset awal baik langsung maupun dengan wawancara dan berdasarkan rumusan ide yang diuraikan secara deskriptif tentang bagaimana rangkaian film pendek dalam penelitian ini. Setelah merancang *sinopsis* dilanjutkan pembuatan skenario. Berikut contoh potongan skenario yang dibuat.

OPENING CREDITS

SCENE 1

EXT. DEPAN RUMAH PAK BUDI - PAGI

FADE IN

MLS. PAK BUDI SEDANG MEMPERBAIKI SEPEDA MOTOR VESPANYA. SESEKALI PAK BUDI MENCoba MENGhidupkan MESIN, TAPI TIDAK BERHASIL. ISTRI PAK BUDI KE LUAR RUMAH UNTUK SEKEDAR MELIHAT APA YANG DILAKUKAN SUAMINYA.

LS. BU BUDI (keluar dari rumah) :

"Pak ne... pak ne.... Uripe wis rekoso ngene kok ora nyambut gawe, golek penghasilan. Malah ngopeni motor bobrok wae senengane".

MS. PAK BUDI : "Lho... iki motor ajaib iki. Ket wingi tak dandani ora urip-urip. Aneh to?"

MS.BU BUDI : "Lha yo wae. Njenengan iki iso-isonan tok. Masang gendheng wae podo bocor. Sing ndandani karo sing didandani podo-podo aneh".

MS.PAK BUDI : "Wis to..masak wae to kono. Bojomu iki durung sarapana wit ndek esuk".

MS.BU BUDI : "Sing meh dimasak ki opo?"

MS.PAK BUDI : " Iki lho. Busi".

MS.BU BUDI : "Wong edan. Meh mangan oseng oseng busi opo lalap spion!!"

MS.PAK BUDI : "Lho nak kowe gelem. Mengko tak gorengke knalpot. Piye?"

LS. BU BUDI : "Ah wong edan". (masuk rumah)

Pak Budi terlihat menahan tawa. Kemudian bangkit dan mencoba menyalakan mesin lagi. Dan kali ini berhasil.

MS. PAK BUDI : "Weleh... Jebul iso urip to kowe nang? Edaan!!"

CUT TO

SCENE 2

EXT. DEPAN RUMAH PAK BUDI - PAGI

CU. DARI ARAH SAMPING. PAK BIRIN TIBA-TIBA MENEPUK PUNDAK PAK BUDI.

PAK BIRIN : "Mas...!"

OSS. PAK BUDI : "Jabang bayi!!! Get-geti tok kowe Rin".

PAK BIRIN : "Anu mas. Nyilih duwit ono ora?"

PAK BUDI : "Duit?"

(Pak Budi mematikan mesin. Ia terlihat lebih serius)

CUT TO

SCENE 3

EXT. DEPAN RUMAH PAK BUDI - PAGI

MS. MBAH KADAR BERDIRI DI DEPAN PINTU, SAMBIL MELINTING ROKOK

PAK BIRIN : " Kanggo buku sekolahe anakku. Munggah kelas, bukune kudu anyar. Buku bekas mbakyune wae saiki wis ora kanggo. Kon sekolahan opo-opo kudu anyar".

PAK BUDI : "Ora iso saiki Rin. Sesuk yo. Mengko sore tak nagih sik".

MBAH KADAR : "Adimu napa Bud?"

PAK BUDI : "Ora kok pak. Mung mapir wae. Takon kabare Bapake sing gantheng dewe".

PAK BIRIN : "Nggih pak. Lha rak sae-sae mawon to pak?"

MBAH KADAR : "Oh... Kabarku apik le.."

(beralih ke pak Budi)

"Bud. Mrenea. Tak kandani".

CU. PAK BUDI : "Ono opo to pak?"

CUT TO

SCENE 4

EXT. DEPAN RUMAH PAK BUDI - PAGI

MBAH KADAR MENDEKATI KEDUA ANAKNYA

MBAH KADAR : "Aku mau krungu kowe meh nagih kreditan. Mestine duwitmu rak akeh to?"

PAK BUDI : "Lha terus??"

MBAH KADAR : "Aku tukokno HP yo!!

PAK BUDI : "Opo! HP! Jabang bayi. Kanggo opo pak!!"

MBAH KADAR : "HP kuwi penting jaman saiki. Ben gaul !!"

PAK BUDI : "Kurang opo to pak? Mangan cukup. Nyandang yo cukup. Saben esuk ngunjuk kopi. Udut! Ben mung lintingan, saben dina yo iso... Kemebul!!"

MBAH KADAR : "Duwe anak loro lanang-lanang ora biso nyenengke wong tuwo. Piye karepe!!!"

PAK BUDI : "Nganggo HP ku wae. Mumpung ora ono pulsane".

MBAH KADAR : "Moh!! Hpmu elek"

PAK BUDI : "Lha terus HP sing koyo opo?"

MBAH KADAR : "Sing ono Potrek ke/ kamerane"

PAK BUDI : "Jabang bayiiiiiiiiiiii....."

PAK BIRIN : "HP kuwi panganan opo to kang?"

PAK BUDI HERAN ADIKNYA TIDAK TAU HP. TAMPANGNYA KONYOL.

CUT TO

SCENE 5

INT. RUMAH PAK BUDI - PAGI.

MBAH KADAR MEMBUKA KARDUS HP. DIHADAPANNYA TELAH BANYAK ANAK-ANAK BERKUMPUL MENONTON.

MBAH KADAR : "Wah... apik tenan.. keren!!"

CUT TO

SCENE 6

dst ...

FADE TO BLACK

CREDIT TITLE

SELESAI

Setelah merancang *sinopsis* dilanjutkan pembuatan skenario dan *storyboard*. Menurut Syaiful & Agil (2015) *Storyboard* merupakan rangkaian gambar ilustrasi yang digunakan untuk menerjemahkan adegan-adegan yang telah dirumuskan didalam skenario. Didalam sebuah *storyboard* yang dihasilkan dapat memuat informasi mengenai pelaku, lokasi, properti maupun sudut pengambilan gambar.

3.2 Tahap Produksi

Tahap selanjutnya adalah tahap produksi, yaitu *video live action*, pada tahap ini yang dilakukan adalah proses *shooting* di area kabupaten Semarang dengan *talent* maupun hanya

pengambilan *footage* dengan mengikuti konsep seperti pada *skenario*. Proses pembuatan film ini menggunakan kamera untuk menghasilkan gambar yang baik serta didukung dengan peralatan pendukung kamera berupa lensa, *sound recorder*, *tripod*, dan lain-lain.

Gambar 3 menunjukkan potongan adegan film “Simbah” yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari, yaitu dampak berbuat sesuatu yang tidak bisa mengekang keinginan terhadap keluarga dan lingkungan.



Gambar 3. Potongan Film “Simbah”
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.3 Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi adalah proses terakhir dari ketiga tahapan dalam pembuatan sebuah film. Pasca produksi meliputi tiga proses, yaitu proses *offline editing*, *online editing* dan *mixing*. *Offline editing* merupakan proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan *shot*

yang telah ditentukan. Dari semua hasil produksi dilakukan *review* satu persatu dan dianalisa sesuai kebutuhan video. Setelah didapat bagian gambar yang sesuai lalu disusun pada *timeline software editing video* sesuai urutan *scene* yang telah ditentukan. Dalam proses ini dilakukan penambahan efek-efek seperti efek transisi, dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan. Setelah *online editing* selesai maka dilakukan proses *mixing* yaitu penggabungan dan penyesuaian antara visual dan audio agar menjadi kesatuan yang utuh. Dalam tahap ini pengaturan audio antara audio dan musik latar diatur agar tidak saling mengganggu.

Hasil akhir film pendek ini tentang pendidikan karakter khususnya dalam aspek cara mengekang keinginan yg kurang baik akan diunggah dan dibagikan melalui media sosial agar penyebarannya lebih luas. Gambar 4 berikut ini merupakan pengimplementasian film pendek yang berjudul "Simbah" pada media sosial. Berikut link film simbah di media sosial youtube: https://www.youtube.com/watch?v=pPv3z7HcBuU&ab_channel=SatrioWibowo



Gambar 4. Implementasi Film Pendek "Simbah" pada Media Sosial.
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.4 Tahap pengujian

Setelah film pendek siap untuk ditayangkan, akan dilakukan tahap pengujian. Tahap pengujian ini dilakukan kepada mahasiswa semester 5 kelas Audio Visual, Desain Komunikasi Visual Udinus. Sebanyak 120 mahasiswa berpartisipasi dalam tahap pengujian media pembelajaran ini. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana film pendek tersebut memiliki peran sebagai bagian dari media pendidikan pentingnya mengekang keinginan. Hasilnya mahasiswa memiliki pemahaman secara teknis dan konseptual dari perancangan film "Simbah". Mahasiswa secara teknis memahami proses perancangan film pendek dari proses pra produksi hingga pasca produksi berdasarkan pembelajaran yang diberikan dari film "Simbah" pada kelas Audio Visual. Secara konseptual, mahasiswa juga memahami pesan moral dari film "Simbah" meskipun dihadirkan dengan pendekatan humor.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian terhadap mahasiswa didapatkan bahwa perancangan film pendek perlunya mengekang keinginan untuk mahasiswa atau orang dewasa usia 19-22 tahun dengan judul "Simbah" dinilai dapat menyampaikan informasi

yang dimaksud dalam film tersebut. Bagi mahasiswa film pendek tersebut dapat membantu dalam media pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah audio visual, sehingga penonton mendapat kesan baru dalam media pembelajaran melalui sebuah film pendek tersebut. Keselarasan alur cerita yang ditunjang oleh unsur-unsur sinematografi dalam film pendek ini dapat menciptakan suasana menjadi lebih dramatis. Penekanan mengenai pentingnya mengekang keinginan pada bagian-bagian tertentu dari film merupakan faktor-faktor pendukung sehingga mahasiswa dapat lebih memahami mengenai pentingnya mengekang keinginan dalam kehidupan sehari-hari. Kedepannya, penelitian ini dapat dikembangkan tidak hanya untuk menanamkan pentingnya mengekang keinginan yang tidak sesuai dengan norma-norma di masyarakat, tetapi juga pendidikan karakter lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E. (2017). *Komunikasi Masa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Dewandaru, L., Ardianto, D.T., & Erandaru, S. (2017). Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*. Vol. 01, No. 10.
- Effendy, O. Uchjana. (2005). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Irawan, Fety. (2014). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Noval. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Diakses 20 April 2017 <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02metode-penelitian-kualitatif-dan.html>.
- Nugroho, Ali & Yeni. P. (2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sarwono, Jonathan dan Harry Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Syaiful, Agil. (2015). *Teknik Pembuatan dan Pengertian Storyboard*. Diakses tanggal 29 Mei 2017, <https://sites.google.com/site/elearningtp2010/media-3d/teknik-pembuatan-storyboard-media-animasi-3d/pengertian-storyboard>.
- Wibowo, Fred. (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.