

PERANCANGAN FILM PENDEK TENTANG KENAKALAN REMAJA AKIBAT KURANGNYA KASIH SAYANG ORANG TUA

Yulius Widi Nugroho^{1*}, Arjuna Bangsawan², Putra Elroi Valentino³

¹*Institut Sains dan Teknologi Terpadu, Surabaya*

^{2,3}*Institut Informatika Indonesia, Surabaya*

^{1*}*yulius@stts.edu*, ²*arjuna@ikado*, ³*elroivalentino@gmail.com*

Abstrak

Kasih sayang orang tua penting untuk perkembangan fisik dan mental anak. Remaja memerlukan kasih sayang dan pengawasan orang tua untuk menjadi individu yang bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah film pendek yang mengangkat isu kenakalan remaja sebagai akibat dari kurangnya kasih sayang orang tua. Fenomena ini menjadi salah satu penyebab utama penyimpangan perilaku pada masa remaja, seperti tindakan kekerasan, penggunaan narkoba, hingga pelanggaran norma sosial. Dalam konteks karya sejenis, film ini mengambil posisi sebagai karya eksploratif yang menyajikan pendekatan visual yang intim dan naratif yang berfokus pada dinamika psikologis karakter. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan kali ini dibagi menjadi 2, yaitu: observasi dengan melakukan wawancara kepada seorang pemuka agama Kristen juga seorang konselor dan seorang yang pernah mengalami kekurangan kasih sayang orang tua saat remaja. Metode pra- produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi menyiapkan kebutuhan produksi film, produksi membuat film dan pasca- produksi tahap pengeditan video. Perancangan ini menghasilkan film pendek yang berjudul "INTEGERS: Kala Di Persimpangan". Film pendek berdurasi 20 menit, teaser dan trailer. Film pendek ini memiliki 2 akhir cerita yang dapat pilih oleh penontonnya. Film pendek ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi untuk remaja dan orang tua adanya potensi yang diakibatkan kekurangan kasih sayang orang tua.

Kata kunci: Film Pendek, Kasih Sayang Orang Tua, Remaja.

Abstract

Parental affection is important for a child's physical and mental development. Teenagers need parental affection and supervision to become responsible individuals. This study aims to design a short film that raises the issue of juvenile delinquency as a result of a lack of parental affection. This phenomenon is one of the main causes of behavioral deviations in adolescence, such as acts of violence, drug use, and violations of social norms. In the context of similar works, this

film takes a position as an exploratory work that presents an intimate visual approach and narrative that focuses on the psychological dynamics of the characters. The research methods used in this design are divided into 2, namely: observation by conducting interviews with a Christian religious leader, a counselor and someone who has experienced a lack of parental affection as a teenager. Pre-production, production and post-production methods. Pre-production prepares the needs of film production, production makes the film and post-production is the video editing stage. This design produces a short film entitled "INTEGERS: Kala Di Persimpangan". The short film is 20 minutes long, teaser and trailer. This short film has 2 endings that can be chosen by the audience. This short film is expected to be a means of information for teenagers and parents about the potential consequences of a lack of parental affection.

Keywords: *Short Film: Parental Affection, Adolescents.*

PENDAHULUAN

Kasih sayang adalah sesuatu yang biasanya dianggap remeh, namun memiliki dampak yang besar dan penting dalam kehidupan. Kasih sayang dari orang tua menjadi landasan untuk membentuk hubungan yang sehat antara orang tua dan anak. Remaja memerlukan pendampingan orang tua dan menerima kasih sayang orang tua dengan takaran yang cukup, karena berlebihan akan mengakibatkan dampak negatif juga seperti anak menjadi manja dan dilansir dari UIN MALANG menyatakan bahwa kasih sayang yang berlebihan tersebut, bukan saja menjadi kelihatan aneh, tetapi juga berakibat pertumbuhan kedewasaan anak menjadi terlambat. Sehingga membuat anak tidak bisa ada kesempatan untuk menjelajahi kehidupannya dan lingkungan sekitar (Suprayogo, 2016).

Salah satu dampak negatif dari remaja yang mengalami kekurangan kasih sayang orang tua adalah melakukan tindakan penganiayaan dan menjadi seseorang yang temperamen, dapat dilihat dalam kasus Mario Dandy yang melakukan penganiayaan pada 20 Februari 2023 yang dilansir dari TEMPO. Dapat dikatakan bahwa Mario Dandy adalah salah satu dari remaja yang mengalami kekurangan kasih sayang orang tua yang dimana orang tua hanya memenuhi kebutuhan fasilitas dan finansial bagi anak secara berlebihan tanpa memenuhi kebutuhan aspek kasih sayang orang tua untuk anak. Sehingga Mario Dandy itu tumbuh menjadi seorang yang temperamen dan juga kurang bisa mengontrol emosi (Mahendra, 2023).

Dalam upaya mengedukasi remaja dan menjadi sarana informasi bagi orang tua dibuatlah film pendek agar remaja dan orang tua mendapatkan penggambaran dan informasi mengenai kenakalan remaja akibat kekurangan kasih sayang orang tua. Film pendek ini akan berdurasi minimal 20 menit dengan genre drama dan jenis film eksperimental. Cerita akan disampaikan dari sudut pandang remaja, mengisahkan tentang orang tua yang hanya memenuhi kebutuhan fasilitas dan finansial anak secara berlebihan tanpa memberikan kasih sayang yang cukup. Akibatnya, anak tumbuh menjadi seseorang yang tidak mampu mengontrol emosinya ketika keinginannya tidak terpenuhi, yang berujung pada dampak buruk di masa depan. Sebagai elemen pembeda, film ini akan memiliki dua akhir cerita yang berbeda. Tujuan dari adanya dua versi akhir ini adalah untuk menyadarkan penonton tentang konsekuensi dari kekurangan kasih sayang orang tua. Penonton akan diajak untuk ikut serta dalam mengambil keputusan akhir cerita, antara yang baik dan yang buruk.

Film pendek ini ditujukan untuk remaja dan orang tua agar lebih memerhatikan lebih lagi akan adanya potensi yang besar dapat timbul yang dikarenakan oleh kurangnya kasih orang tua kepada anaknya saat masa remaja. Media pendukung dari film pendek adalah; Poster, T-shirt, Casing Hp, Totebag, Mug, Gantungan Kunci, Pin, Sticker Mobil, Wadah Popcorn, Sosial Media (Instagram dan Tiktok), X-Banner, Banner Youtube, Thumbnail Youtube. Berfungsinya sebagai media pengenalan film pendek, agar audiens lebih tertarik melihat dari media sosial dan souvenir untuk media mendukung dari media utama.

KAJIAN TEORI

Pola Asuh (Parenting)

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak hingga anak tersebut bisa berdiri sendiri dan bertanggung jawab dengan dirinya, orang tua dalam mendidik anak memiliki cara pola asuh tertentu yang berbeda dengan orang tua lainnya. Pola asuh orang tua merupakan interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pengasuhan. Pengasuhan ini berarti orang tua mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai

kedewasaan sesuai dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat (Rohayati, 2017).

Dari pernyataan itu bisa diambil pernyataan bahwa pengasuhan oleh orang tua melibatkan interaksi dengan anak untuk mendidik, membimbing, mendisiplinkan, dan melindungi mereka agar sesuai dengan norma masyarakat menuju kedewasaan. Pola asuh orang tua kepada anak menurut Diana Baumrind (dalam Suryandari S, 2020: 27-28) yaitu: pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, pola asuh permisif (Suryandari, 2020).

Videografi

Videografi adalah sebuah media yang digunakan untuk merekam sesuatu kejadian atau momen dimana kemudian momen ini dirangkum dalam bentuk gambar dan suara. Videografi merupakan sebuah aktivitas merekam video menggunakan media elektronik seperti kamera, handphone, dan lain-lain. Videografi digunakan dalam berbagai hal seperti pembuatan film, iklan, dokumenter, acara televisi, dan video untuk media sosial. Keterampilan dalam videografi mencakup pemahaman teknis tentang peralatan dan perangkat lunak, serta kemampuan artistik untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan suara (Wahyudi, 2018).

Videografi dengan film memiliki perbedaan yaitu, Videografi lebih terfokus pada dokumentasi dan produksi cepat untuk tujuan komersial atau acara khusus, menggunakan tim dengan kapasitas sumber daya manusia yang kecil dan peralatan yang lebih ringkas. Pembuatan film berfokus pada penciptaan karya seni naratif dengan skala produksi yang lebih besar dan pendekatan yang lebih terstruktur, melibatkan banyak orang dan sumber daya untuk menghasilkan produk akhir yang artistik dan mendalam.

Film

Film adalah media elektronik tertua dibandingkan media lainnya. Apalagi film tersebut sukses menampilkan cuplikan live yang seolah-olah menerjemahkan kenyataan ke layar lebar. Film berkembang sebagai media komunikasi massa dan tetap sangat populer hingga saat ini. Selama 70 tahun terakhir, film telah meresap ke dalam kehidupan manusia dengan cara yang sangat luas dan beragam (Liliweri, 1991).

Film pendek merupakan salah satu format film yang paling sederhana dan kompleks. Pada awal perkembangan film pendek, film ini dipopulerkan oleh komedian Charlie Chaplin. Secara teknis, film pendek adalah film yang berdurasi kurang dari 50 menit. Dalam hal penceritaan, film pendek memberikan kebebasan lebih bagi pembuat dan penontonnya, sehingga formatnya bisa sangat beragam (Alfi Caniago, 2022).

Dalam produksi film terdapat beberapa proses yang memiliki fungsi dan kebutuhan masing-masing dalam tiap prosesnya, tahapan proses produksi film harus dilakukan secara berurutan karena jika tidak maka film tidak akan tercipta. Proses produksi sebuah film dan film pendek memiliki proses yang sama yang terdiri dari: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi.

Teknis Kamera Video

Penggunaan kamera video tidak terlepas dari teori dan teknisnya. *Camera Angle* atau sudut kamera ada beberapa yang diaplikasikan, yaitu: *Bird Eye*, *High Angle*, *Eye Level*, *Low Angle*, *Frog Eye*. *Frame Size*/ Bidang Pandang merupakan penetapan sebuah gambar ditentukan berdasarkan objek dan posisi objek dalam frame (bingkai). *Frame Size* ada beberapa yaitu: *Extreme Close Up* (ECU), *Big Close Up* (BCU), *Close Up* (CU), *Medium Close Up* (MCU), *Medium Shot* (MS), *Full Shot* (FS), *Long Shot* (LS). *Camera Movement*/ Pergerakan Kamera sebagai teknis sinematografi, kamera dipindahkan secara fisik untuk menciptakan efek visual tertentu dalam pengambilan gambar. *Camera Movement*/ Pergerakan Kamera ada beberapa yaitu: *Pan*, *Tilt*, *Zoom*, *Dolly Shot*, *Punch In* (Brown, 2016).

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. Dapat dikatakan bahwa Desain Komunikasi Visual ialah upaya kreatif yang memadukan seni dan teknologi guna mengkomunikasikan suatu gagasan dari seseorang. Desain komunikasi visual juga dalam film mencakup sinematografi, desain produksi, kostum dan tata rias, efek visual (VFX), desain suara, serta grafis dan teks untuk menyampaikan cerita, emosi, dan pesan kepada audiens. Setiap elemen ini bekerja harmonis untuk menciptakan

pengalaman imersif dan mendalam yang menyampaikan pesan pembuat film secara efektif (Putra, 2021).

Dalam pembuatan film pendek ini diciptakan pula sebuah media pendukung berupa merchandise yang akan menjadi media pendukung dari film pendek tersebut dan memuat pesan dari film pendek secara tersurat maupun tersirat dalam merchandise tersebut. *Merchandise* dalam film juga berfungsi sebagai meningkatkan brand awareness dengan memperluas jangkauan promosi di luar media tradisional.

Desain merupakan sebuah perancangan yang berfungsi menyampaikan pesan yang diinginkan oleh seseorang. Desain juga bisa dikatakan adalah proses penciptaan yang melibatkan penggabungan elemen-elemen estetika dan fungsional untuk mencapai tujuan tertentu (Elisabeth, 2018).

Desain dalam film mencakup sinematografi, desain produksi, kostum dan tata rias, efek visual (VFX), desain suara, serta grafis dan teks, yang bersama-sama menciptakan pengalaman imersif bagi audiens. Media pendukung seperti poster, trailer, website, dan merchandise berperan penting dalam pemasaran, menarik minat audiens, dan memperkuat keterikatan penggemar, serta menyediakan sumber pendapatan tambahan dan memperluas jangkauan promosi.

Palet Warna adalah hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu karya karena warna dapat menggambarkan emosional dan memberikan arti atau pesan tersendiri dari karya tersebut, sehingga seorang pembuat karya perlu memikirkan secara spesifik dalam pemilihan palet warna dalam karyanya karena akan mempengaruhi pandangan konsumen terhadap karyanya. Warna sebagai unsur visual memainkan peran penting dalam persepsi sensori manusia, karena merupakan salah satu rangsangan paling kuat yang digunakan otak kita untuk memahami dunia visual di sekitar kita (Adiwibowo, 2023).

METODE PENELITIAN

Terdapat dua proses dalam pengambilan data diantaranya data primer dan data sekunder. Metode yang digunakan untuk memperoleh data primer adalah melalui wawancara kepada seorang pemuka agama Kristen yang juga seorang konselor bernama bapak Daniel Januar Tanudjaja, seorang yang pernah mengalami kekurangan kasih sayang orang tua saat remaja bernama Ibu Elvira Nirmalasari Supit

dan observasi. Sementara untuk memperoleh data sekunder melalui buku, jurnal, dan artikel. Metode sebagai implementasi karya film mengikuti metode pembuatan film, yaitu dari perancangan cerita, skenario, pembuatan storyboard untuk pra produksi. Pelaksanaan proses produksi syuting mengikuti storyboard dengan menyusun skedul atau jadwal secara rinci. Proses Pasca produksi yaitu dilakukan editing baik dari urutan scene, suara, pemberian efek, hingga editing warna.

Durasi film pendek berdasarkan film-film festival adalah sekitar satu menit hingga 60 menit, namun batasan durasi film pendek kemudian menjadi fleksibel. Kemudian beberapa komunitas film dan festival membuat kategori lebih khusus, yaitu kategori *Shorts Film* untuk film berdurasi di bawah lima menit (bahkan satu menit), dan kategori *Novelle Films* untuk film berdurasi 20-45 menit (Felando, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Judul Film

Judul yang terpilih adalah “Integers” dari alternatif judul yang diberikan yang terpilih adalah yang ketiga dengan pengembangan penambahan sub judul “Kala Di Persimpangan”.

Dalam proses digital judul terdapat 3 alternatif yang menjadi pertimbangan, berikut alternatif yang di buat:



Gambar 1. Proses Digital Judul

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain Judul yang terpilih adalah desain dengan menggunakan font CCS Wakatobi dengan Sub Judul menggunakan font Montserrat Bold. Dipilih karena desain ini dari font judul yang memiliki kesan panjang dan terlihat seperti jalur dan sub judul terlihat jelas dan prinsip *Readability* diperkuat.

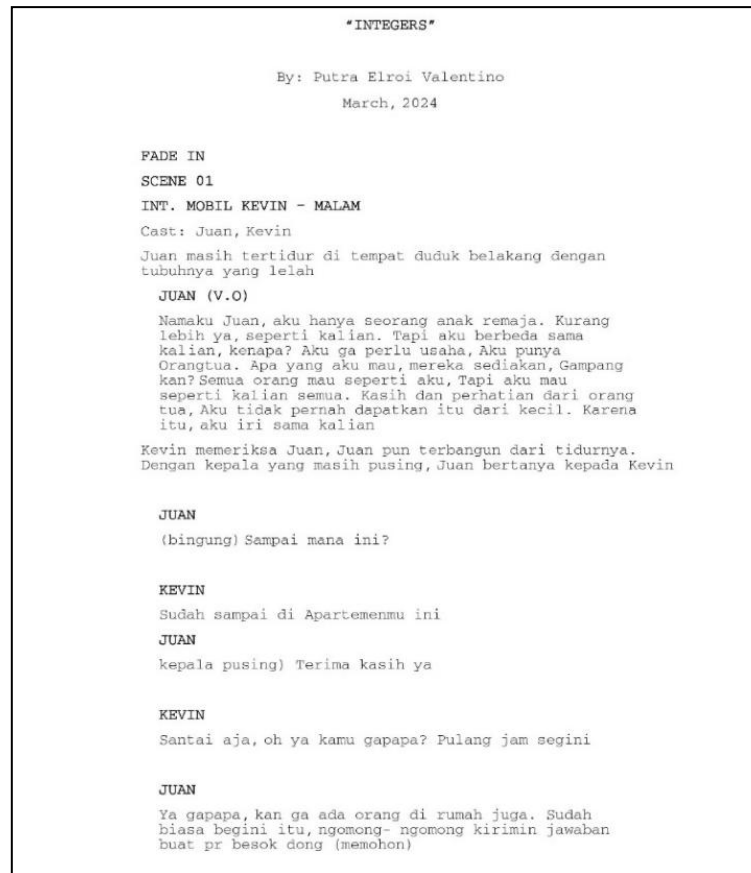
The image shows a title design. The word 'INTEGERS' is written in a large, bold, blue, sans-serif font. Below it, the subtitle 'KALA DI PERSIMPANGAN' is written in a smaller, bold, blue, sans-serif font. The overall design is clean and modern.

Gambar 2. Desain Judul Terpilih

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Video Script (Naskah)

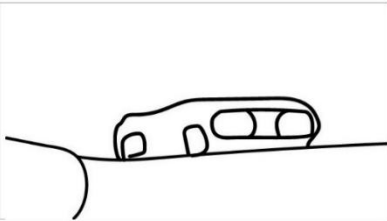
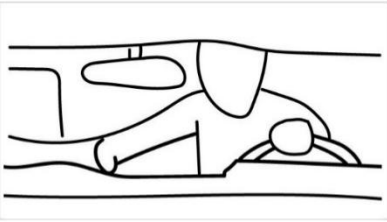
Naskah dibuat dalam produksi film pendek karena naskah adalah fondasi dari produksi film yang memungkinkan semua elemen bekerja secara harmonis untuk menciptakan cerita yang koheren dan menarik.



Gambar 3. Naskah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Storyboard

Adanya *storyboard* yang dibuat akan membantu dalam proses pengambilan gambar berfungsi sebagai visualisasi adegan yang akan di rekam.

SCENE # 1		Mesin mobil dimatikan, shoot dari belakang
SHOT # 1		
MOV STILL		
LENS LS		SFX: suara mesin nyala ke mati, ambience jalanan
SCENE # 1		Kevin melihat ke belakang, memastikan kondisi Juan
SHOT # 2		
MOV STILL		
LENS CU		SFX: ambience jalanan

Gambar 4. Storyboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Storyboard yang ditampilkan hanya beberapa *scene* dari keseluruhan cerita yang dibuat. Gambar adegan *scene* digunakan sebagai panduan menentukan *angle shoot*, berapa waktu pengambilan, pergerakan objek, dan sebagainya.

Proses Pengambilan Gambar

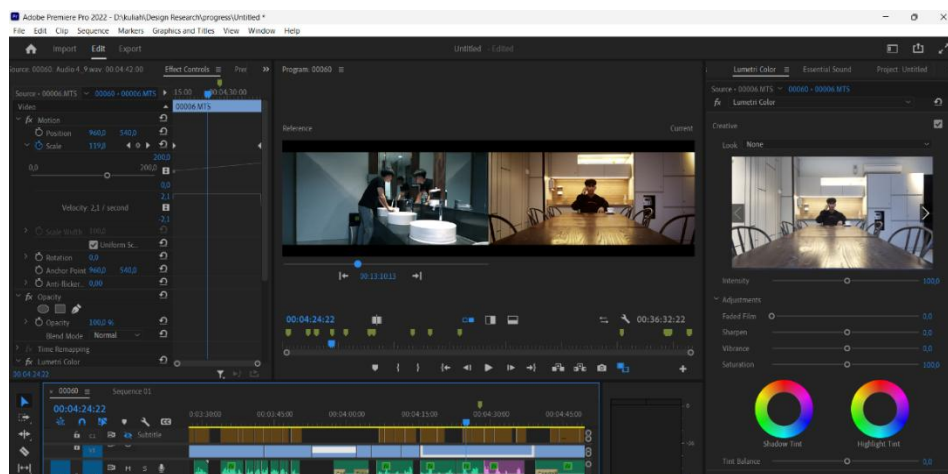
Tahap produksi pengambilan gambar (shooting) pada disesuaikan dengan naskah dan *storyboard* yang sudah dibuat. Tahap ini melibatkan berbagai aktivitas yang terkoordinasi dengan baik untuk memastikan bahwa pandangan sutradara dan skenario diubah menjadi rekaman visual yang diinginkan.



Gambar 5. Proses Pengambilan Gambar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *Editing* Video

Perancangan ini menggunakan proses editing video dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro. Olah digital atau editing dilakukan untuk menyatukan semua *file* mentah menjadi satu film, memperbaiki gambar dan suara, menyempurnakan komposisi video serta untuk mengatur pencerahan, kontras, saturasi dan warna video agar mendapatkan hasil yang diinginkan.

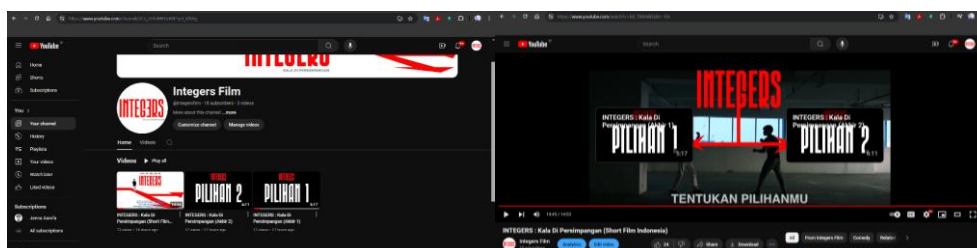


Gambar 6. Proses *Editing* Video
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Film Pendek

Film pendek memiliki durasi lebih singkat dibandingkan dengan film pada umumnya yang dapat berdurasi 1 jam. Film disajikan pada platform Youtube dengan judul “NTEGERS : Kala Di Persimpangan”, dan dapat diakses melalui link:

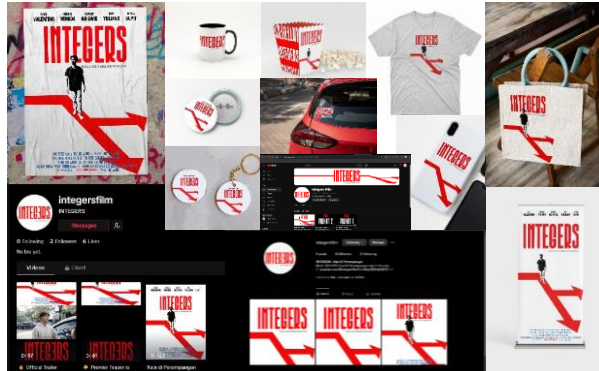
<https://www.youtube.com/watch?v=vANhbIdWiqo>



Gambar 7. Film Pendek
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk penunjang media utama yaitu film pendek. Media pendukung terdiri dari Poster, *T-shirt*, *Casing* HP, Totebag, Mug, Gantungan Kunci, Pin, Sticker Mobil, Wadah Popcorn, Sosial Media (Instagram dan Tiktok), X-Banner, Banner Youtube, Thumbnail Youtube.



Gambar 8. Media Pendukung

Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Isu atau permasalahan dari kekurangan kasih sayang orang tua kepada anak remaja masih sering ditemukan disekitar kita, maka dari itu film pendek ini dirancang untuk remaja dan orang tua dengan tujuan menyadarkan adanya potensi yang besar yang disebabkan kurangnya kasih sayang orang tua. Metode penelitian yang digunakan dibagi menjadi 2, yaitu: observasi dengan melakukan wawancara kepada seorang pemuka agama Kristen yang juga seorang konselor dan seorang yang pernah mengalami kekurangan kasih sayang orang tua saat remaja. Metode pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi menyiapkan kebutuhan produksi film, produksi membuat film dan pasca- produksi tahap pengeditan video.

Media utama dipublikasikan di media Youtube yang terdiri dari film pendek, teaser dan trailer. Film Pendek ini memiliki 2 akhir yang cerita yang penonton dapat memilihnya dan mendapatkan pandangan yang berbeda pada tiap akhir cerita. Media pendukung yang digunakan sebagai sarana pendukung promosi media utama adalah poster, kaos, tote bag, mug, T-shirt, wadah popcorn, X-banner, sticker mobil, gantungan kunci, pin, Instagram feeds dan reels, Tiktok, thumbnail Youtube, banner

Youtube. Gaya pembawaan film menggunakan sudut pandang anak remaja dan bersifat seperti Log harian.

Film pendek ini hanya menargetkan khususnya pada anak remaja dan orang tua yang masih produktif. Hasil dari perancangan ini berupa film pendek sebagai media edukasi bagi remaja dan sarana informasi bagi orang tua.

Saran

Saran untuk mahasiswa yang akan mengambil topik ataupun media serupa adalah ada baiknya untuk fokus sebagai sutradara saat proses produksi (tidak menjadi kameraman ataupun cast), mempersiapkan dengan matang proses pra produksi, tidak bekerja sendiri (menggunakan Production House atau memiliki tim yang siap) dan memiliki efisiensi waktu yang bagus. Sering melihat film layar lebar ataupun serial agar meningkatkan referensi pengambilan gambar, memerhatikan komposisi dan arah gerak cast film, memiliki stok video yang banyak, saat proses produksi diharapkan mengambil video dengan minimal 2 kamera, selalu mengevaluasi hasil video yang diambil agar tidak ada kesalahan yang ditimbulkan saat proses produksi, mengarahkan para cast agar memberikan kesan menjiwai dalam pendalaman karakter, melakukan keberagaman pergerakan kamera dan jangan terfokuskan pada durasi video yang ditetapkan sehingga film terkesan tergesa-gesa. Tidak hanya itu, diharapkan pada perancangan berikutnya menggunakan alat untuk produksi lebih lengkap dan bagus kualitasnya (terfokuskan pada alat perekam suara).

Film yang dibuat diharapkan dapat menggambarkan dari isu atau topik yang diangkat sehingga bisa memberikan pesan secara tersurat, agar para penonton tidak mengalami perbedaan tanggapan ataupun pesan. Era saat ini semakin maju sehingga topik ini bisa dikembangkan lagi dalam media digital yang lebih interaktif. Media pendukung kedepannya lebih memanfaatkan adanya media sosial dan teknologi. Selain menekan pengeluaran untuk biaya produksi, media pendukung yang bersifat non-fisik dapat lebih disebar luaskan lebih banyak kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwibowo, S. (2023). Warna Pada Film Untuk Anak Autis: Studi Kasus Pada Film Coco (2017) dan Frozen (2013). *Imaji*, 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.52290/i.v14i1.107>
- Alfi Caniago, E. H. (2022). Fenomena Mengunggah Film Pendek di Media Sosial pada Mahasiswa Komunikasi Universitas Islam Riau. *JSMM - Journal of Social Media and Message*, 1. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JSMM/article/view/49/42>
- Brown, B. (2016). Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors. In *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Third Edition*. <https://doi.org/10.4324/9781315667829>
- Elisabeth, N. (2018). Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan. *Andharupa*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1683>
- Felando, C. (2015). Discovering short films: The history and style of live-action fiction shorts. In *Discovering Short Films: The History and Style of Live-Action Fiction Shorts*. <https://doi.org/10.1057/9781137484369>
- Liliweri, A. (1991). *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*. Citra Aditya Bakti.
- Mahendra, K. (2023). Kronologi Kasus Mario Dandy Hingga Tuntutan 12 Tahun Penjara dan Restitusi Rp 120 Miliar. *Tempo.Co*. <https://metro.tempo.co/read/1764263/kronologi-kasus-mario-dandy-hingga-tuntutan-12-tahun-penjara-dan-restitusi-rp-120-miliar>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi.
- Rohayati, D. A. (2017). *Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Perilaku Moral Tidak Baik Siswa SMP Negeri 14 Muaro Jambi* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/1728/>
- Suprayogo, I. (2016). *Kasih Sayang Yang Merugikan*. GEMA - UIN Malang. <https://uin-malang.ac.id/r/161201/kasih-sayang-yang-merugikan.html>
- Suryandari, S. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jipd.v4i1.313>
- Wahyudi, E. C. (2018). *Pengambilan Gambar dalam Pembuatan Video Company Profile di CV. Wangsa Evo Abadi*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3846/1/15510160005-2018-STIKOM-SURABAYA.pdf>