

## Produksi video ramah anak bersama Sumbu Pakarti

Lukas Deni Setiawan

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 6 Yogyakarta 55281, Indonesia  
Email: deni.setiawan@uajy.ac.id

*Received 22 November 2021; Revised - ; Accepted for Publication 29 November 2021; Published 30 November 2021*

**Abstract** — The lack of child-friendly spectacles has inspired Sumbu Pakarti to produce audiovisual learning materials for children independently. This activity aims to build collaboration in the audiovisual production process. Discussion and application methods are applied to explore the potential for collaboration and adequate practices to produce prototype products. The result is a prototype video that becomes part of the learning curriculum. The conclusions are, first, focusing on children's needs becomes the primary orientation; second, collaboration results in a more systematic and child-friendly production process; third, production preparation is the main factor for the whole production process.

**Keywords** — *Child-friendly Video, Collaboration, Sumbu Pakarti*

**Abstrak** — Minimnya tontonan ramah anak mengilhami Sumbu Pakarti memproduksi materi pembelajaran audiovisual secara mandiri untuk anak-anak dampingannya. Pengabdian ini bertujuan membangun kolaborasi untuk proses produksi materi audiovisual tersebut. Metode diskusi dan aplikasi digunakan untuk menggali potensi kolaborasi dan praktik yang memadai untuk menghasilkan produk prototipe. Hasilnya berupa video prototipe yang menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran. Tiga kesimpulan pun dapat diraih. Pertama, fokus pada kebutuhan anak-anak menjadi orientasi utama. Kedua, kolaborasi menghasilkan proses produksi yang lebih sistematis dan ramah anak. Ketiga, persiapan produksi menjadi kunci keberlangsungan keseluruhan proses produksi.

**Kata Kunci** — *Kolaborasi, Sumbu Pakarti, Video Ramah Anak*

### I. PENDAHULUAN

Dunia anak penuh tontonan audiovisual sejak lahir. Kini, pelibatan konten audiovisual dalam proses belajar anak menjadi tak terelakkan. Hal ini signifikan mengingat banyak konten audiovisual yang mudah diakses anak-anak, namun belum sesuai dengan usia dan karakter mereka. Kita acap kali melarang anak-anak untuk tidak menonton konten ini dan itu, namun kita lupa bahwa anak-anak juga membutuhkan rekomendasi konten yang pas untuk mereka. Anak-anak pun minim rujukan konten audiovisual bermutu.

Kegelisahan ini sudah dirasakan oleh Sumbu Pakarti, sebuah aktivitas swadaya yang menaruh perhatian khusus pada kesempatan yang sama bagi anak untuk belajar, berkembang, bertumbuh, dan mendapatkan pendidikan terbaik. Sumbu Pakarti mengupayakan terbentuknya jejaring dan terciptanya ruang-ruang belajar anak dengan memanfaatkan potensi lingkungan terdekat mereka.

Salah satu inisiatif yang dilakukan oleh Sumbu Pakarti untuk mendukung aktivitas tersebut adalah membuat materi audiovisual sebagai bahan edukasi. Hal ini sudah terrealisasi melalui produksi film pendek bertema lingkungan yang diproduksi Sumbu Pakarti bersama para *filmmaker* di Yogyakarta dan sudah diputar di berbagai kegiatan Sumbu Pakarti. Kini, materi dan minat khusus anak-anak tersebut

diakomodasi oleh Sumbu Pakarti melalui kurikulum baru yang tersusun di pertengahan tahun 2021.

Diskusi awal kami dengan Sumbu Pakarti menunjukkan bahwa Sumbu Pakarti telah berkolaborasi dengan para sukarelawan, profesional, dan masyarakat di sekitar tempat tinggal anak-anak untuk menciptakan ruang belajar yang nyaman bagi anak-anak. Sumbu Pakarti membangun sanggar dan taman literasi yang tidak jauh dari tempat tinggal anak-anak untuk mengenalkan anak-anak pada potensi lingkungan mereka dan mendorong warga sekitar peduli terhadap minat dan perkembangan anak-anak mereka sendiri. Ruang tersebut dipakai bersama untuk mengembangkan kegiatan-kegiatan pembelajaran bagi anak. Berbagai kegiatan literasi juga berlangsung di sana, seperti membaca, mendongeng, menulis, dan menonton bersama.

Sumbu Pakarti sangat menyadari bahwa anak-anak membutuhkan materi pembelajaran yang beragam. Materi audiovisual sangat diharapkan dapat menjadi pilihan utama sebagai pendamping pembelajaran tersebut. Hal ini terutama berkaitan dengan pembelajaran yang spesifik dan langsung berhubungan dengan lingkungan terdekat anak-anak tersebut. Namun demikian, materi spesifik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak lokal tersebut tidak mudah didapatkan. Oleh karena itu, Sumbu Pakarti berkeinginan untuk memproduksi sendiri materi audiovisual yang dapat mengkomodasikannya.

Selain itu, materi audiovisual juga menjadi pilihan Sumbu Pakarti untuk mengemas berbagai aktivitas mereka yang sejauh ini telah menelurkan beragam catatan, pengalaman, dan ide-ide pembaruan. Hal ini menjadi bahan pembelajaran Sumbu Pakarti untuk mengevaluasi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan anak-anak. Kemasan tersebut menjadi rekam jejak Sumbu Pakarti yang dapat pula dinikmati oleh pihak lain dalam format yang lebih populer.

Persoalannya adalah Sumbu Pakarti hanya dikelola oleh segelintir orang untuk mengatur manajemen dan mengelola kolaborasi dengan puluhan fasilitator, sanggar, dan taman literasi yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Sumbu Pakarti yang hingga kini mengandalkan dukungan keuangan dari sistem donasi masih kesulitan untuk mengelola produksi materi audiovisual secara mandiri dan ajek.

Sumbu Pakarti membutuhkan materi video yang berdurasi lebih pendek dan mampu memuat beragam topik pembelajaran. Oleh karena itu, konten video yang dapat disebut sebagai *video features* maupun cerita tersebut menjadi kebutuhan Sumbu Pakarti untuk lebih mengenalkan berbagai hal spesifik pada anak-anak. Kebutuhan ini muncul sebagai tindak lanjut pengamatan Sumbu Pakarti pada kecenderungan cara belajar anak-anak masa kini.

Lebih jauh, Sumbu Pakarti sudah memiliki susunan kurikulum baru untuk pembelajaran anak-anak di seluruh lokasi, baik di Jawa maupun di luar Jawa. Kurikulum ini

makin menegaskan perlunya para fasilitator pembelajaran memiliki materi ajar berformat audiovisual. Sekalipun banyak produk audiovisual yang bertebaran di internet, namun Sumbu Pakarti memiliki misi mengenalkan berbagai macam topik dan isu kepada anak-anak melalui produk-produk audiovisual yang tidak jauh-jauh dari kehidupan dan persoalan sehari-hari anak-anak dampingan mereka.

## II. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan dua macam metode yang akan dilaksanakan saling terkait, yaitu diskusi dan aplikasi. Diskusi diperlukan bersama antara pengabdian dan mitra guna merumuskan masalah, membicarakan dan merumuskan solusi, hingga menggenapinya dengan metode dan sistematisasi aplikasinya. Sedangkan aplikasi menjadi realisasi dari rumusan-rumusan yang muncul dalam diskusi. Aplikasi ini menyangkut hal-hal yang konseptual dan teknis, sehingga pengetahuan dan keterampilan pengabdian dan mitra dapat mencapai kolaborasi yang optimal.

Diskusi dilaksanakan bersama pengelola Sumbu Pakarti terutama mengenai dua hal, yaitu hubungan antara medium audiovisual dan kebutuhan anak-anak, serta kekuatan medium audiovisual dan strategi mengantisipasi kesulitan-kesulitan produksinya. Kedua hal tersebut diselenggarakan sejak awal pengabdian sebab hasilnya dapat menjadi pijakan bersama antara pengabdian dan pengelola Sumbu Pakarti dalam mengidentifikasi kebutuhan anak-anak yang dipilih sebagai materi atau topik produksi video.

Sementara itu, aplikasi dilaksanakan terkait empat hal utama, yaitu praktik pengambilan gambar, penulisan naskah, pengambilan audio, serta *editing*. Keempat hal ini menjadi bagian tidak terpisahkan dari implementasi hasil diskusi. Praktik ini dilengkapi dengan pemberian materi konseptual dan teknis pendukung tahap-tahap proses produksi video. Harapannya, kematangan metode diskusi dapat diimplementasikan melalui praktik kolaboratif antara pengabdian dan pengelola Sumbu Pakarti memproduksi video ramah anak.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mendeskripsikan pelaksanaan pengabdian yang didahului dengan paparan mengenai profil Sumbu Pakarti dan diakhiri dengan pembahasan terhadap keseluruhan proses pelaksanaannya. Pelaksanaan pengabdian menyangkut diskusi awal dan survei; perumusan solusi dan metode; aplikasi atau pelaksanaan; hingga evaluasi keseluruhan proses yang telah dijalani. Sementara itu, pembahasan akan menyangkut dialog antara deskripsi aktivitas dan detail proses pelaksanaan program dengan teori dan/atau konsep yang dapat menjadi kemungkinan penjelas fenomena tersebut.

### A. Profil Sumbu Pakarti

Sumbu Pakarti adalah sebuah lembaga swadaya masyarakat yang menaruh perhatian khusus pada pendidikan anak. Misi tersebut didorong oleh keyakinan bahwa setiap orang dapat menjadi guru dan setiap rumah dapat menjadi sekolah bagi anak-anak. Oleh karena itu, anak-anak tidak hanya harus punya kesempatan untuk belajar secara formal, namun juga belajar dan bermain di manapun mereka berada. Anak-anak berhak mendapatkan ruang-ruang yang layak dan

ramah bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik dan sosial, serta pengetahuan dan keterampilannya[1].

Sumbu Pakarti membangun jejaring komunitas di berbagai daerah, baik di Jawa maupun di luar Jawa, untuk menciptakan ruang-ruang tersebut. Sumbu Pakarti menyebutnya dengan istilah sanggar dan taman literasi. Kini, hingga awal Oktober 2021, sanggar dan taman literasi tersebut sudah ada di 41 lokasi yang dapat menampung dan mendampingi 874 anak, bersama 52 orang fasilitator, dan memiliki fasilitas 2.931 buku. Selain Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), sanggar dan taman literasi tersebut sudah menjangkau antara lain Jawa Tengah, Nusa Tenggara Timur (NTT), Maluku, Papua, dan Sumatera Utara, serta satu sanggar di Kalimantan Barat[2].



Gambar 1. Aktivitas Anak-Anak Sanggar  
Sumber: Sumbu Pakarti (2021)

Sumbu Pakarti terus mengembangkan materi pembelajarannya. Kurikulum baru sudah ditetapkan pada bulan September 2021 untuk menunjang aktivitas para fasilitator dan anak-anak di lokasi-lokasi tersebut. Sejauh ini, materi pendukung pembelajaran diambil dari sumber-sumber lain, seperti *website* dan media sosial. Pengelola Sumbu Pakarti pun berinisiatif menggenapi tema-tema dalam kurikulum tersebut dengan produk-produk audiovisual yang diproduksi secara mandiri oleh para pengelola dan nantinya juga fasilitator-fasilitatornya.

### B. Diskusi Awal dan Survei

Pimpinan dan beberapa pengelola Sumbu Pakarti menerangkan bahwa beberapa film pendek yang berdurasi antara 15-20 menit telah mereka produksi untuk mendukung pembelajaran anak-anak. Kini, mereka juga membutuhkan video pembelajaran yang lebih pendek supaya dapat memproduksi lebih banyak karya serta menampung lebih banyak tema dan materi. Diskusi mengerucut pada produksi materi audiovisual berupa video *features* maupun cerita yang berdurasi antara 3-5 menit dan disesuaikan dengan tema-tema di kurikulum pembelajaran.

Pemantapan hasil diskusi dilakukan dengan survei ke tiga lokasi yang menjadi sanggar dampingan Sumbu Pakarti, yaitu SD BOPKRI Gunungjajo (Kulon Progo), SD Minggir (Sleman), dan SD Gedongtengen (Kotamadya Yogyakarta). Tujuan survei ini adalah melihat sejauh mana anak-anak beraktivitas dan berinteraksi dengan para fasilitator dan alat-alat peraganya. Identifikasi juga dilakukan menyangkut persoalan-persoalan maupun isu-isu yang menarik perhatian anak-anak dan menjadi prioritas utama untuk dijadikan tema atau materi pembelajaran. Metode penyampaian pesan atau informasi juga menjadi perhatian Sumbu Pakarti untuk memilah tema yang cocok dibawakan melalui *storytelling*

secara langsung dengan alat peraga maupun tema yang cocok dibuatkan produk audiovisualnya.



Gambar 2. Interaksi Para Fasilitator dengan Anak-anak  
Sumber: Dokumentasi Pengabdian (2020)

Karakter beragam dapat memperkaya para fasilitator untuk menyiapkan materi yang sesuai dengan ciri khas anak-anak di setiap lokasi sanggar dan taman literasi. Namun demikian, pengelola Sumbu Pakarti juga harus dapat menemukan benang merah kebutuhan anak-anak yang beragam tersebut. Keragaman dan kemajemukan ini patut dilihat sebagai sumber daya yang ampuh untuk menggali dan merumuskan tema serta materi pembelajaran yang mudah diadaptasi oleh para fasilitator di setiap lokasi supaya materi yang sama tetap ramah untuk masing-masing kelompok anak.

### C. Perumusan Solusi dan Metode

Pandemi Covid-19 menghentikan berbagai macam kegiatan tatap muka, termasuk kelanjutan program pengabdian ini. Pengabdian dan Sumbu Pakarti bersepakat untuk mengendapkan dahulu diskusi awal dan hasil survei yang telah dikumpulkan dari tiga lokasi dampingan. Selama pandemi, pengabdian mengelola data-data tersebut sembari memantau kondisi dan menjaga kerja sama dengan mitra pengabdian melalui kontak daring. Setelah kurang lebih satu setengah tahun pandemi berlangsung, Sumbu Pakarti perlahan membuka kontak dengan anak-anak dan kerja sama dengan lembaga lain termasuk pengabdian. Hal ini juga didukung hasil kajian dari United Nations Children's Fund (UNICEF) mengenai pandemi dan dampaknya bagi anak-anak. UNICEF menemukan kondisi anak-anak yang tidak memadai terkait pendidikan dan pelayanan kesehatan selama pandemi berlangsung[3], sehingga anak-anak sudah tidak dapat lagi menunggu untuk segera bertemu gurunya di sekolah[4].

Program pun mulai berjalan kembali. Hasil survei sebelumnya memantapkan pengelola Sumbu Pakarti dan pengabdian untuk melengkapi hasil diskusi awal program ini. Anak-anak memerlukan alternatif alat peraga untuk memancing pembelajaran mengenai tema-tema tertentu. Hasil diskusi awal yang memfokuskan program pada produksi materi audiovisual mandiri menemukan pokok kebutuhannya. Kebutuhan akan hal ini makin nyata hingga September 2021 tatkala pandemi belum mereda dan sebagian besar sanggar dan taman literasi minim pertemuan tatap muka. Dua hal menjadi pijakan utama, yaitu (1) materi audiovisual berdurasi pendek dapat diproduksi untuk menampung lebih banyak tema dan materi pembelajaran, dan (2) materi audiovisual tersebut diproduksi secara mandiri oleh pengelola Sumbu Pakarti dan para fasilitator sanggar yang notabene adalah

pihak terdekat dan paling mengerti kondisi anak-anak di tiap lokasi sanggar.

Metode yang cocok untuk pelaksanaan program tersebut adalah pelatihan produksi video *features* maupun cerita untuk para pengelola Sumbu Pakarti. Pelatihan ini disusun secara sistematis dan diharapkan dapat bersifat kolaboratif. Pelatihan yang sistematis dapat menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan para pesertanya untuk merencanakan dan memproduksi materi secara memadai. Pelatihan ini pun bersifat kolaboratif antara kompetensi pengabdian di bidang produksi karya audiovisual dan pengetahuan serta pengalaman para peserta mengenai karakter anak-anak. Alhasil, metode yang komprehensif dan ramah terhadap anak-anak menjadi patokan utama.

### D. Aplikasi atau Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program dibagi menjadi beberapa tahapan. Pertama, berbagi wawasan mengenai hubungan antara medium audiovisual dan kebutuhan anak. Kedua, berbagi wawasan mengenai karakteristik khas medium audiovisual. Ketiga, pemberian materi dan praktik pengambilan gambar. Keempat, pemberian materi dan praktik mempersiapkan naskah dan pengambilan audio. Kelima, pemberian materi praktik *editing*. Keenam, evaluasi produk audiovisual dan keseluruhan tahapan program. Keseluruhan tahapan pelaksanaan ini secara intensif berlangsung selama September-November 2021.

#### 1. Medium Audiovisual dan Kebutuhan Anak-Anak

Materi pembuka pelatihan membahas tentang kebutuhan anak-anak akan tontonan bermutu yang keberadaannya di Indonesia masih minim. Film anak di bioskop jumlahnya tidak sebanding dengan film untuk orang dewasa[5], sedangkan tontonan anak di televisi masih banyak yang kena sanksi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI)[6]. Tontonan di internet dan media sosial memerlukan pengawasan ketat orang tua, sementara pedoman pengawasan itu belum sepenuhnya memasyarakat dan menginisiasi kontrol mandiri. Lalu, di mana anak-anak akan melabuhkan kebutuhan menontonnya? Hal inilah yang menjadi pancingan diskusi pengabdian bersama peserta pelatihan untuk mengelaborasi hubungan antara kebutuhan anak-anak yang mendesak akan tontonan yang ramah dan keberadaan medium audiovisual di tengah masyarakat.

Persoalan hubungan antara medium audiovisual dan kebutuhan anak-anak tidak melulu pada minimnya jumlah dan keterbatasan akses. Namun, kebiasaan kita mengesampingkan pentingnya klasifikasi terhadap tontonan pun masih mengemuka. Di masa pandemi ini, singgungan antara anak-anak dan tontonan di internet dan media sosial makin besar, maka kebutuhan klasifikasi menjadi makin urgen diakomodasi oleh orang tua yang juga lebih banyak bekerja dari rumah. Beragam tayangan muncul di hadapan anak, sementara orang dewasa juga disibukkan dengan urusannya sendiri. Pada titik ini, kemunculan tontonan yang ramah dan sesuai dengan usia serta karakter anak makin dibutuhkan.



Gambar 3. Diskusi Kebutuhan Tontonan Ramah Anak  
Sumber: Sumbu Pakarti (2021)

Pengabdian mendapatkan cerita dan pengalaman peserta dalam memproduksi video untuk anak. Pengalaman peserta memproduksi terkendala konsep serta minimnya pemahaman teknis pengambilan gambar dan audio. Peserta menyampaikan sulitnya perumusan konsep padahal mereka sudah dapat menentukan tema yang akan dibuat videonya berdasarkan data-data yang telah mereka kumpulkan selama pendampingan terhadap anak-anak. Hal ini menarik karena ada tahapan penting dalam membuat produk audiovisual yang masih menjadi lubang, yaitu perumusan konsep atau gagasan video. Lubang inilah yang diolah bersama menjadi ruang kolaborasi antara pengabdian dan peserta karena peserta menguasai referensi dan bahan pembuatan video secara empiris, sementara pengabdian dapat menyumbangkan pengetahuan dan keterampilan pengonsepan gagasan produk audiovisual hingga implementasi produksinya.

## 2. Karakteristik Khas Medium Audiovisual

Materi ini menegaskan bahwa medium audiovisual memiliki karakter berbeda dibanding medium dengan platform lain, seperti cetak dan audio. Namun, medium audiovisual pun menuntut penguasaan pengetahuan dan keterampilan khusus untuk mendukung proses produksinya. Tiga hal utama yang dibagikan pengabdian pada para peserta dalam pertemuan ini adalah kesadaran visual, kesadaran naratif, dan kesadaran lingkungan. Tiga kesadaran ini telah disarikan pengabdian dari berbagai referensi pendukung supaya memudahkan para peserta memahami hal mendasar yang perlu dimiliki para produsen karya audiovisual. Harapannya, ketiga kesadaran tersebut memancing para peserta supaya dapat menempatkan medium audiovisual pada porsi dan fungsinya secara pas dan memadai.

Kesadaran visual mendorong peserta dapat mengidentifikasi materi visual yang mudah diingat. Misalnya, ketika seseorang sedang menonton video dengan gambar awal yang menunjukkan seluruh ruangan dengan perabot dan salah satu aktor berada di sana (tipe *wide shot*), maka selanjutnya penonton punya harapan untuk dapat melihat lebih detail aksi yang sedang dilakukan oleh sang aktor (tipe *close up shot*). Oleh karena itu, visual berikutnya harus memberikan tampilan itu supaya penonton tidak terus bertanya-tanya bahkan kecewa karena tidak mendapatkan hal yang diharapkannya. Tipe *close up shot* ini mengandaikan sang pembuat video juga makin dekat dengan subjek atau objek yang sedang diambil gambarnya. Makin dekatnya posisi pengambil gambar dengan subjek atau objek mengandaikan hal lain, yaitu pengetahuan dan eksplorasi lebih mendalam dan detail mengenai subjek atau objek tersebut. Alhasil, sang pengambil gambar seharusnya sudah mengenal lebih dahulu subjek atau objek dalam materi video yang diproduksinya sebelum menampilkan hal tersebut di hadapan penontonnya.

Kesadaran naratif mendorong peserta untuk selalu menempatkan materi yang sudah dimilikinya dalam struktur penceritaan yang disusun dengan serius. Struktur penceritaan

ini menentukan penonton video akan penasaran, terpaku, ragu-ragu, atau langsung meninggalkan video begitu melihat adegan pembukanya. Tipe struktur penceritaan yang lazim dipakai dalam cerita panjang maupun pendek adalah struktur tiga babak. Babak pertama pengenalan, kedua inti cerita, dan ketiga pelerehan. Pada babak pertama misalnya, apabila kita gagal mengenalkan subjek atau objek tertentu kepada penonton kita, maka mereka akan kesulitan mengikuti alur cerita selanjutnya. Gagal dalam mengenalkan subjek utama cerita dapat berimplikasi pada kesulitan penonton mengidentifikasi dirinya pada tokoh dalam video tersebut. Hasilnya, penonton dapat merasa tidak memiliki kesamaan kebiasaan, nasib, maupun persoalan dengan tokoh tersebut dan mungkin akan segera pergi dari hadapan video karena tidak membutuhkannya.



Gambar 4. Pemberian Materi Kesadaran Visual, Naratif, dan Lingkungan

Sumber: Sumbu Pakarti (2021)

Sementara itu, kesadaran lingkungan mendorong peserta untuk peka terhadap lingkungan fisik dan sosial di sekitar mereka. Kepekaan ini akan menentukan ke arah mana kaki melangkah dan alat perekam audiovisual akan menemui subjek dan objek yang seperti apa. Hal ini penting sebab segala sesuatu yang muncul di tayangan video yang kita buat hendaknya adalah bagian dari sumbangan kita pada persoalan-persoalan bersama, bahkan dalam lingkup yang makin luas. Namun demikian, keluasan ini tetap harus mengingat khalayak mana yang menjadi sasaran khusus video kita. Kepekaan dan kepedulian para pembuat video mengenai persoalan khalayak sasaran akan menambah kekuatan materi audiovisual tersebut.

## 3. Praktik Pengambilan Gambar

Materi ini lebih banyak diberikan melalui praktik lapangan. Kesadaran lingkungan yang telah dipelajari sebelumnya menuntut pelatihan ini menemukan lokasi sekitar kantor Sumbu Pakarti untuk praktik mengambil gambar. Praktik ini penting dilakukan untuk mengasah kefasihan peserta dalam menerapkan teknik-teknik pengambilan gambar dan pengoptimalan pemanfaatan alat-alat yang dimiliki oleh pengelola Sumbu Pakarti. Peserta membawa semua peralatan yang dimiliki dan mereka mencoba mengambil gambar aktivitas yang ada di sekitar lokasi tersebut.

Komposisi dan kontinuitas adalah beberapa hal yang dipelajari dalam praktik tersebut. Subjek dan objek yang akan diambil gambarnya ditempatkan dalam bingkai kamera pada posisi yang dapat membuat penonton fokus pada subjek atau objek tersebut. Sedangkan kontinuitas menantang peserta untuk dapat menempatkan shot-shot yang diambilnya dalam

satu rangkaian gambar, sehingga sebuah kronologi aktivitas atau peristiwa dapat diikuti dengan mudah. Evaluasi kecil dilakukan saat itu juga untuk pembelajaran bersama dan praktik dapat segera dilanjutkan kembali. Praktik makin menantang ketika kedua hal tersebut harus dipelajari dan dipraktikkan secara simultan.



Gambar 5. Praktik Komposisi dan Kontinuitas  
Sumber: Sumbu Pakarti (2021)

Praktik ini mendorong peserta untuk mengingat dan sekaligus mengimplementasikan ketiga kesadaran yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya. Percobaan berkali-kali menaikkan intensitas pembelajaran dan mengasah kepekaan. Dalam praktik ini pula peserta dapat mengidentifikasi peralatan apa saja yang masih dibutuhkan untuk melengkapi kesempurnaan pengambilan gambar, serta mencatatnya untuk diusahakan pengadaannya pada praktik berikutnya. Hal-hal yang didapatkan hari ini menjadi bagian dalam perencanaan produksi video secara keseluruhan, maka peserta juga mencatat kekurangan dan improvisasi yang dibutuhkan bagi kesiapan produksi selanjutnya.

#### 4. Penyusunan Naskah dan Pengambilan Audio

Sumbu Pakarti menunjukkan materi atau bahan awal yang akan dibuat untuk prototipe video *features* maupun cerita. Beberapa tema yang menjadi bagian dari kurikulum baru Sumbu Pakarti antara lain (1) pengenalan anggota tubuh, (2) merawat diri sendiri, dan (3) kebiasaan yang baik. Tiap tema dibagi menjadi tiga ranah pengembangan, misalnya tema pengenalan anggota tubuh memiliki tiga ranah pengembangan, yaitu ranah cipta yang mendorong anak mampu mengenali ciri-ciri fisik dan fungsi anggota tubuhnya; ranah rasa yang mendorong anak menerima, menghargai, dan bertanggung jawab terhadap ciri-ciri fisiknya; dan ranah karsa yang mendorong anak dapat membuat *body mapping* tubuhnya sendiri.

Naskah yang akhirnya dibuat adalah tema mengenai kebiasaan yang baik, yaitu bangun pagi. Tema ini mengingatkan kepada anak-anak bahwa bangun pagi merupakan kebiasaan yang baik, sedangkan tidur terlalu malam dapat menyebabkan anak-anak bangun kesiangan dan terlambat ke sekolah. Cerita disusun oleh peserta menjadi naskah yang kemudian disempurnakan bersama sesuai dengan kondisi yang ada di sekitar kantor Sumbu Pakarti. Naskah tersebut menjadi salah satu bentuk kolaborasi antara Sumbu Pakarti yang betul-betul memahami dunia anak dan kesehariannya dengan pengabdian yang turut memproyeksikan naskah menjadi cerita yang dapat divisualkan. Cerita divisualkan dengan boneka tangan yang tersedia di Sumbu

Pakarti dan dibagi menjadi enam adegan atau *scene*. Keterbatasan alat peraga juga menyederhanakan cerita menjadi adegan-adegan untuk dua tokoh saja, yaitu anak dan ibunya.

Naskah yang sudah selesai dan siap divisualkan menjadi pegangan tim produksi untuk praktik perekaman gambar sekaligus audio. Sebagian besar peralatan adalah fasilitas yang dimiliki oleh Sumbu Pakarti dan hanya alat perekaman audio saja yang masih meminjam dari pihak lain, yaitu Laboratorium Audiovisual, Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY). Kolaborasi konsep, metode produksi, dan peralatan ini diupayakan seoptimal mungkin untuk mendapatkan hasil terbaik karya video prototipe tersebut. Pemain boneka tangan, pemegang kamera, perekam audio, dan sutradara diambil perannya oleh Sumbu Pakarti, sementara pengabdian melakukan supervisi dan kontrol terhadap keseluruhan proses tersebut.



Gambar 6. Proses Produksi  
Sumber: Sumbu Pakarti (2021); Dokumentasi Pengabdian (2021)

Hal penting selain visualisasi adegan juga perekaman audio yang dilakukan secara simultan bersama perekaman gambar. Khusus mengenai perekaman audio ini, Sumbu Pakarti belajar hal yang benar-benar baru, yaitu merekam audio menggunakan mikrofon *wireless* dan *audio recorder* yang terpisah dari kamera. Alat inilah yang dipinjam dari Laboratorium Audiovisual FISIP UAJY. Hal ini menjadi pengalaman baru bagi Sumbu Pakarti karena selama ini Sumbu Pakarti menggunakan alat perekam audio yang menyatu dengan kamera atau menggunakan *smartphone*. Pembelajaran yang diharapkan dapat melengkapi pengalaman perekaman audio sebelumnya ini juga menjadi pembelajaran baru saat nanti memasuki proses setelah perekaman gambar dan audio selesai, yaitu *editing*.

#### 5. Praktik *Editing*

*Editing* adalah langkah selanjutnya setelah perekaman video dan audio selesai. Peserta pelatihan memerlukan persiapan alat (komputer atau laptop) dan *software* untuk *editing* dalam proses ini. Beberapa peserta pernah melakukan proses *editing* ini dengan *software* yang ada di *smartphone* mereka dan kini proses tersebut akan dilakukan menggunakan komputer yang dimiliki oleh Sumbu Pakarti serta *software* untuk *editing* yang lebih lengkap fitur-fiturnya. Oleh karena itu, materi *editing* yang komprehensif perlu disiapkan untuk kebutuhan tersebut.

Pengabdian mengajak dua mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi untuk berbagi mengenai proses *editing* ini. Dua mahasiswa ini sudah memiliki pengalaman produksi karya audiovisual baik melalui mata kuliah maupun praktik luar kelas di beberapa organisasi kampus, antara lain *Atma Jaya Broadcasting Network (ABN)* dan *FISIP Atma Jaya Television (FIAT TV)*. Kedua mahasiswa tersebut kini juga bertugas sebagai asisten Laboratorium Audiovisual FISIP UAJY. Harapannya, peserta mendapatkan materi *editing* yang lengkap dari pembelajar dan praktisi kampus yang sehari-hari akrab dengan produksi audiovisual. Di sisi lain, mahasiswa dapat belajar mempresentasikan pengetahuan dan keterampilannya di hadapan khalayak luar kampus serta berkenalan dengan isu-isu khusus yang menjadi perhatian institusi tertentu di tengah masyarakat.

Proses pembelajaran mengenai materi *editing* ini sekaligus disertai praktik melakukan *editing* dari bahan mentah audiovisual yang pada waktu sebelumnya sudah direkam, simpan, dan disiapkan di komputer. Pelatihan ini mencakup pengenalan fitur-fitur *software* untuk *editing*, cara menata *file* bahan mentah hingga siap untuk diedit, proses menyatukan serta melakukan sinkronisasi antara bahan video dan audio, memasukkan gambar/visual tambahan ke dalam gambar utama, menambahkan musik, lagu, maupun suara latar lain yang dapat turut menentukan suasana adegan, serta membuat keseluruhan *file* hasil *editing* tersebut menjadi satu dalam *file* baru yang mudah diputar di perangkat yang beragam.



Gambar 7. Pemberian Materi dan Praktik *Editing*  
Sumber: Sumbu Pakarti (2021); Dokumentasi Pengabdian (2021)

Praktik dilakukan oleh beberapa peserta secara langsung saat pelatihan supaya materi dapat lebih mudah dipahami. Adegan pertama dari enam adegan yang sudah direkam menjadi sarana praktik tersebut. Peserta menggabungkan video dan audio beserta gambar tambahan untuk latar belakang adegan sebab adegan direkam di depan layar hijau (*green screen*) yang dalam proses *editing* dapat diganti dengan gambar yang sesuai dengan suasana adegan. Layar hijau dipilih karena hal tersebut sudah tersedia di Sumbu Pakarti dalam wujud dinding ruang yang memang sudah berwarna hijau, sehingga produksi tidak perlu secara khusus menyediakan property berupa kain hijau untuk keperluan tersebut.



Gambar 8. Teknik *Editing* Penggantian *Background*  
Sumber: Sumbu Pakarti (2021); Dokumentasi Pengabdian (2021)

Gambar dan audio mengalami sinkronisasi di proses *editing* ini. Audio pun harus disinkronkan dahulu antara audio suasana ruang, audio tokoh pertama, dan audio tokoh kedua. Hal ini perlu perhatian dan praktik yang saksama karena ketiga sumber audio tersebut sengaja direkam menggunakan perangkat berbeda untuk menghasilkan bahan mentah audio yang lebih baik dan menantang dalam proses *editing*-nya. Proses inilah yang juga penting bagi pembelajaran peserta pelatihan. Adegan satu tersebut menjadi prototipe *editing* bagi adegan-adegan selanjutnya dan praktik tersebut sepenuhnya dilakukan oleh peserta pelatihan Sumbu Pakarti hingga adegan terakhir selesai.

#### 6. Evaluasi Karya dan Keseluruhan Program

Proses *editing* video cerita dapat diselesaikan oleh peserta pelatihan hingga adegan terakhir kurang lebih satu minggu kemudian. Hal ini dapat dimaklumi karena peserta memiliki kesibukan lain di samping menghasilkan produk audiovisual ini. Hasil *editing* dikirimkan secara *online* kepada pengabdian. Pengabdian mengirimkan pula *file* tersebut ke dua mahasiswa yang turut memberikan materi *editing* pada pertemuan sebelumnya. Hal ini sekaligus menjadi kesempatan pendampingan lanjutan bagi para mahasiswa tersebut untuk makin terlibat dalam program pengabdian ini. Masukan yang diberikan untuk produk awal tersebut antara lain seputar keragaman *background* untuk menghidupkan suasana dan sesuai dengan karakter anak-anak, keseimbangan suara antara dialog tokoh, musik, dan suara latar lain, serta kehalusan perpindahan antaradegan.

Hal menarik muncul melalui evaluasi yang justru datang dari para peserta. Peserta dapat menyampaikan kekurangan dan ketidaksihinggaan hasil *editing* dengan harapan mereka, misalnya mengenai nuansa *background* yang kurang cerah bagi penonton anak-anak serta volume audio yang terlalu keras dan kurang ramah bagi anak-anak. Hal ini menarik untuk dicermati lebih jauh mengingat produk tersebut dibuat untuk khalayak tertentu yang memiliki karakter yang khas, yaitu anak-anak. Refleksi tersebut tentunya berasal dari pengalaman peserta pelatihan yang sudah mengenyam berbagai pengalaman ketika berinteraksi dengan anak-anak.

Evaluasi program secara keseluruhan memunculkan apresiasi dari peserta mengenai pelaksanaan program yang sifatnya lebih kolaboratif dibanding sekadar pelatihan dan praktik yang satu arah. Hal-hal baru juga dirasa muncul dalam proses kolaborasi itu, antara lain perhatian lebih pada penulisan naskah atau skenario, percermatan terhadap kebutuhan khalayak calon penonton, kerja sama tim dan akomodasi terhadap sudut pandang orang lain, dan teknis produksi serta *editing* yang belum pernah dialami atau diketahui oleh peserta sebelumnya.

Pengabdian juga mengapresiasi karya kolaboratif tersebut sembari memberikan masukan mengenai tahap perencanaan

(praproduksi) yang harus mendapatkan perhatian lebih besar dari peserta untuk produk-produk selanjutnya. Keseluruhan proses produksi yang telah dijalani hendaknya memiliki dokumen untuk pengingat dan bekal antisipasi proses produksi berikutnya. Hal ini bertujuan agar prototipe karya yang sudah final dapat menjadi contoh tidak hanya mengenai produk akhirnya tetapi juga pada keseluruhan proses yang dijalani bersama menuju produk final tersebut. Proses produksi yang lebih sistematis dapat menjaga kualitas video tetap sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan kontinu dalam produktivitasnya.

### E. Pembahasan

Program pengabdian yang berfokus pada produksi informasi melalui pembuatan video *features* maupun cerita ini memiliki tiga catatan penting yang perlu dieksplorasi lebih jauh. Pertama, khalayak sasaran produk audiovisual menjadi orientasi utama. Kedua, kolaborasi antarpihak menjadi pijakan proses produksi audiovisual. Ketiga, tahap perencanaan menjadi kunci penjagaan kualitas karya audiovisual.

#### 1. Orientasi pada Kebutuhan Anak

Calon penonton video yang dibuat oleh Sumbu Pakarti adalah anak-anak dampingan di berbagai sanggar dan taman literasi. Oleh karena itu, produsen memerlukan pemahaman yang komprehensif mengenai hubungan antara kekuatan medium audio visual serta karakteristik dan kebutuhan anak-anak. Lemish menyampaikan bahwa masa kanak-kanak itu unik dan sekaligus memiliki hubungan yang kompleks dengan media. Selama ini muncul studi tentang hubungan antara anak-anak dan media dari kacamata orang dewasa, namun juga muncul studi yang mendekati anak-anak melalui kacamata anak-anak[7]. Di antara dua kecenderungan studi tersebut, keunikan anak-anak dan kompleksitas hubungannya dengan media layak menjadi perhatian bersama.

*Thus, it became clear that asking "what do children do with media?" and "how do media and childhoods interact to define each other" are just as important questions as "how do media influence children?"*[8]

Sementara itu, Joubish dan Khurram menjabarkan pemikiran Jean Piaget tentang pembagian rentang usia anak berdasarkan empat tahap kecenderungan perkembangan kognitifnya. Tahap pertama *sensori-motor* (sejak lahir-2 tahun), tahap kedua *preoperational* (2-7 tahun), tahap ketiga *concrete operational* (7-11 tahun), dan tahap keempat *formal operational* (11 tahun ke atas)[9]. Tahapan perkembangan kognitif anak ini menegaskan bahwa pada setiap tahap perkembangannya, anak-anak membutuhkan asupan kognisi yang sesuai dengan rentang usianya. Dalam konteks ini, asupan kognisi tersebut diharapkan datang dari tontonan berwujud audiovisual.

Dalam konteks film, pembagian usia tersebut masuk dalam sistem klasifikasi. Di Indonesia, organisasi yang bertugas menentukan klasifikasi film adalah Lembaga Sensor Film (LSF). LSF membaginya menjadi 0-13, 13-17, 17-21, dan 21 tahun ke atas[10]. Di Indonesia, penduduk yang masuk kategori anak-anak adalah warga negara yang berusia 0-18 tahun. Jadi, selebar rentang usia tersebut, anak-anak Indonesia hanya dibedakan dalam dua rentang usia. Kita dapat membandingkannya dengan pembagian usia berdasarkan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget di atas.

Sementara itu pula, di Jerman, lembaga klasifikasi film bernama *Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft* (FSK) membagi usia anak-anak dalam kelompok yang perinciannya jauh berbeda dengan Indonesia, yaitu 0-6, 6-12, 12-16, 16-18, dan 18 tahun ke atas[11]. Sedangkan *National Audiovisual Institute* (KAVI) di Finlandia membaginya menjadi 0-7, 7-12, 12-16, 16-18, dan 18 tahun ke atas[12]. Hal ini menunjukkan pentingnya perhatian serius para pembuat materi audiovisual terhadap tiap tahapan perkembangan usia anak-anak.

Sumbu Pakarti mendampingi anak-anak yang rentang usianya beragam. Pembagian rentang usia diimplementasikan melalui pemilahan tema dan aktivitas tertentu untuk rentang usia khusus. Misalnya, program untuk taman literasi yang salah satunya adalah aktivitas mendongeng. Tujuan aktivitas ini antara lain membangun literasi anak lewat mendongeng, berani berekspresi, memperbanyak kosakata, dan dapat menyampaikan kembali sebuah cerita dengan bahasa sendiri. Aktivitas ini ditujukan untuk anak seusia Sekolah Dasar (SD) kelas 4 dan 5. Sementara itu, aktivitas lain yang berhubungan dengan lingkungan bertujuan antara lain anak dapat menyebutkan hal-hal yang ada di sekitarnya dan mengenalkan lingkungannya melalui medium video. Aktivitas ini ditujukan untuk anak-anak seusia SD kelas 5 dan 6. Hal ini menunjukkan Sumbu Pakarti peka dan jeli dalam mengidentifikasi perbedaan perkembangan anak-anak dalam rentang usia yang berlainan. Kemampuan semacam ini merupakan modal besar dalam pembuatan materi pembelajaran melalui medium audiovisual.

#### 2. Kolaborasi dalam Proses Produksi

Pengetahuan dan pengalaman Sumbu Pakarti dalam berinteraksi dengan anak-anak menjadi salah satu titik tumpu penting produksi audiovisual ini. Tumpuan lain coba dihadirkan oleh pengabdian melalui konsep dan teknik produksi audiovisual. Kedua hal ini menjadi landas tumpu proses produksi video pembelajaran anak-anak. Di satu sisi, kebutuhan anak-anak dapat diutarakan dengan fasih oleh pengelola Sumbu Pakarti, sementara itu pengabdian memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan produksi audiovisual yang berorientasi pada kebutuhan khalayak tertentu.

Beberapa lembaga pemerhati anak menyatakan bahwa mereka tidak bisa tidak berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk anak-anak berusia dini[13], maupun dalam mengenalkan proses produksi video yang berorientasi pada media literasi[14]. Kepekaan terhadap isu dan lingkungan (fisik maupun sosial) dibutuhkan baik oleh pemerhati anak-anak maupun para pembuat video. Oleh karena itu, pemerhati anak-anak seperti Sumbu Pakarti dapat mempelajari konsep dan teknis pembuatan video yang peka terhadap lingkungan, sedangkan konseptor dan praktisi audiovisual dapat menambah pembelajaran tentang kebutuhan anak-anak. Implementasi dari kolaborasi ini dapat terlihat sejak diskusi awal program, perumusan metode, pelaksanaan produksi, hingga evaluasi keseluruhan program.

Konkretnya, kolaborasi tersebut dapat terlihat hingga hal yang paling teknis. Misalnya, saat penentuan *background* video cerita boneka yang menjadi produk prototipe. Awalnya, *background* masih cenderung berwarna gelap. Namun, mengingat bahwa dalam salah satu diskusi mengenai hubungan antara kekuatan medium audiovisual dengan kebutuhan anak-anak pernah dibahas mengenai kemungkinan anak dapat memperoleh kesan muram dan terkejut ketika

harus berhadapan dengan layar yang cenderung gelap, maka diputuskan kemudian *background* diubah dengan warna lebih terang. Hal yang sama juga terjadi pada suara latar yang tiba-tiba masih terdengar keras saat pergantian adegan atau *scene*, kemudian diubah menjadi lebih lembut atau *soft* pada *editing*. Upaya tersebut dapat menghindarkan anak-anak dari pengalaman yang traumatis ketika berhadapan dengan sebuah tontonan. Hal yang terkesan sederhana semacam ini dapat berarti besar nantinya ketika tontonan tersebut benar-benar sudah bertemu dengan anak-anak dalam ruang-ruang pemutaran yang beragam.

### 3. Perencanaan adalah Kunci

Pada umumnya produksi video adalah kerja kolektif yang dapat melibatkan lebih dari tiga orang personel. Kerja kolektif ini diperlukan guna mengatur manajemen produksi sesuai dengan fungsi dan porsi masing-masing orang yang terlibat. Oleh karena itu, makin banyak personel produksi yang terlibat, maka lebih banyak pula hal-hal yang harus disiapkan dan disepakati bersama. Dalam sebuah kerja kolaboratif, kebutuhan akan persiapan ini makin nyata karena melibatkan personel yang barang kali sebelumnya belum pernah bertemu atau bekerja sama.

Berbagai pengalaman dan referensi tentang produksi audiovisual menyarankan perencanaan yang saksama. Alokasi waktu yang cukup dan memadai untuk perencanaan konten video, ketersediaan personel (jumlah dan kapasitasnya), kesiapan alat dan fasilitas, serta lokasi produksi dapat mengantisipasi setiap kesalahan yang mungkin muncul selama produksi[15], serta dapat pula memprediksi potensi kesulitan yang bakal muncul dan mengidentifikasi poin-poin lemah dalam cerita yang akan divisualkan[16].

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan dengan saksama antara lain (1) kesepakatan dan pemahaman setiap personel mengenai konten yang akan dibuat; (2) pembuatan naskah atau skenario sematang dan sedetail mungkin hingga dilakukan cek ulang melalui referensi dan literatur terkait; (3) bedah naskah untuk memastikan hal-hal yang diproyeksikan untuk kebutuhan syuting hingga penentuan *shot* yang akan diambil; (4) serta pertimbangan etis yang diperlukan terkait konten maupun proses produksi[17]. Satu hal lagi yang ditegaskan dan harus muncul sejak awal adalah mengidentifikasi tujuan utama dan sasaran khalayak pembuatan video[18].

Evaluasi karya dan keseluruhan proses yang telah dijalani mengidentifikasi persoalan di tahap persiapan ini. Refleksi dilakukan oleh peserta pelatihan dari Sumbu Pakarti mengenai tahap persiapan yang dirasa terlalu sempit waktunya dan kurang mendetail dalam beberapa aspek, terutama dalam aktivitas pematangan gagasan ide cerita dan pembedahan cerita menjadi adegan atau *scene*. Refleksi ini menarik karena datang dari pengelola Sumbu Pakarti setelah menjalani sendiri proses produksi hingga akhir. Pengabdian menambahi refleksi tersebut melalui saran untuk menyanggah proses produksi yang persiapannya komprehensif dengan dokumentasi yang memadai untuk keseluruhan tahapannya. Harapannya, dua hal dapat menjadi pedoman bagi produksi karya-karya selanjutnya, yaitu (1) karya prototipe itu sendiri dan (2) dokumentasi mengenai tahapan aktivitas serta sumber daya yang dibutuhkan keseluruhan proses.

## IV. KESIMPULAN

Keseluruhan proses mencatatkan tiga hal penting. Pertama, fokus pada kebutuhan anak-anak menjadi orientasi utama produksi. Hal ini sangat memengaruhi tahapan produksi selanjutnya yang perpedoman pada kurikulum pembelajaran yang sudah disusun oleh pengelola Sumbu Pakarti. Kedua, kolaborasi antara pengabdian dengan kompetensi produksi audio visualnya dan pengelola Sumbu Pakarti dengan pengalamannya mendampingi anak-anak dapat menghasilkan proses produksi yang lebih sistematis dan ramah anak. Ketiga, persiapan produksi menjadi kunci setiap tahapan produksi dapat berjalan lebih efektif dan terkontrol. Pengelola Sumbu Pakarti dapat mencatat dan mendokumentasikan aktivitas setiap tahapannya untuk menjadikannya sebagai pedoman produksi-produksi selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sumbu Pakarti, "Keyakinan Kami", 2021, [Online] <<https://www.sumbupakarti.or.id/>>
- [2] Sumbu Pakarti, "Data Base Sanggar dan Taman Literasi". Yogyakarta: Dokumen Sumbu Pakarti (tidak diterbitkan), 2021.
- [3] UNICEF, UNDP, Prospera, dan SMERU. "Analisis Dampak Sosial dan Ekonomi Covid-19 pada Rumah Tangga dan Rekomendasi Strategis untuk Indonesia", Jakarta, 2021.
- [4] UNICEF Indonesia, *Akun Instagram UNICEF Indonesia*, 2021, [Online] <<https://www.instagram.com/p/CUCrUgZBNdb/>>
- [5] Filmindonesia.or.id, "Katalog", 2021, [Online], <<http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/genre/children#.YY-UlroxXb0>>
- [6] Ira, "Anugerah Penyiaran Ramah Anak 2019: Program Anak Berkualitas Harus Lebih Sering Hadir Di TV dan Radio". 2019, 25 Juli, [Online], <<http://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/35209-anugerah-penyiaran-ramah-anak-2019-program-anak-berkualitas-harus-lebih-sering-hadir-di-tv-dan-radio>>
- [7] D. Lemish, *Children and Media*. Wiley Professional, Reference & Trade (Wiley K&L), 2014.
- [8] *Ibid.*
- [9] M. F. Joubish & M. A. Khurram, Cognitive Development in Jean Piaget's Work and its Implications for Teachers. *World Applied Sciences Journal*, 12(8), 1260-1265, 2011. [Online] <<https://pdfs.semanticscholar.org/4d5b/346602122c634fba7bb9535cd1db18018b48.pdf>>
- [10] Lembaga Sensor Film, *Majalah Sensor Film: Informasi Sensor dan Film* (Edisi II Tahun 2020). Jakarta: Lembaga Sensor Film, 2020. [Online] <<https://lsf.go.id/majalah/>>
- [11] FSK, *Alterseinstufungen und FSK-kennzeichen*. Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, 2021, [Online] <<https://www.spio-fsk.de/?seid=508&tid=72>>
- [12] KAVI, "Age Ratings and Classification of Audiovisual Programmes", 2021, [Online] <<https://kavi.fi/en/age-ratings/>>
- [13] The Collaboration of Early Childhood, "Our story", [www.collab4kids.org](http://www.collab4kids.org), 2021, [Online] <<https://collab4kids.org/our-story/>>
- [14] S. Armstrong, M. Chen & R. Furger, "Media Literacy: Collaborating to Create Media-savvy Young People". [www.edutopia.org](http://www.edutopia.org), 2003, [Online] <<https://www.edutopia.org/media-literacy-collaboration>>
- [15] K. Dunne, R. Bree, V. Duggan, & D. T. Champion, "Practical recommendations on the production of video teaching resources". *AISHE Journal*, Volume 12 (1), 2020, [Online] <[https://www.researchgate.net/publication/342804496\\_Practical\\_recommendations\\_on\\_the\\_production\\_of\\_video\\_teaching\\_resources](https://www.researchgate.net/publication/342804496_Practical_recommendations_on_the_production_of_video_teaching_resources)>
- [16] Colorado State University Extension, "A Friendly Guide to Video Production", 2020, [Online] <<https://extension.colostate.edu/docs/comm/video-handbook2.pdf>>
- [17] *Ibid. Dunne, dkk. (2020).*
- [18] *Ibid. Colorado State University Extension. (2020).*

PENULIS



**Lukas Deni Setiawan**, Departemen Ilmu Komunikasi,  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma  
Jaya Yogyakarta.