

TATA ARTISTIK FILM PENDEK KISAH YANG TAK TERBACA

PRODUCTION DESIGN OF SHORT FILM KISAH YANG TAK TERBACA

Rizki Ahmad Subagja

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
rizki.ahmadsubagja@gmail.com

Abstrak

Film pendek Kisah yang Tak Terbaca berangkat dari data UNESCO yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat membaca yang sangat rendah. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2012 salah satu negara dengan jumlah penduduk terbanyak ini memiliki indeks minat membaca yang hanya sebesar 0,001% yang artinya dari 1000 penduduk Indonesia hanya 1 orang yang tertarik untuk membaca. Sungguh sangat disayangkan mengingat besarnya potensi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, terutama generasi mudanya. Perancangan film ini menggunakan metode campuran eksploratori yaitu penggabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Pada metode campuran eksploratori, penulis mencari dan mengumpulkan data secara kualitatif untuk mengeksplorasi masalah-masalah yang ada dengan hanya beberapa partisipan yang akan membantu mengembangkan beberapa item dan skala untuk instrumen data kuantitatif. Penulis juga menggunakan pendekatan psikologi lingkungan untuk mendapatkan beberapa keunikan visual dan memperoleh konsep *split-complementary*. Hasil dari analisis digunakan sebagai dasar rupa dan gaya tata artistik pada film ini sehingga dapat memberikan visual yang unik bagi khalayak sasaran.

Kata Kunci: Minat baca, Tata artistik, *Split-complementary*

Abstract

This short film *Kisah yang Tak terbaca* is based on UNESCO data which states that Indonesian people have a very little interest in reading. The data shows that in 2012 the index of reading interest of this one of countries with the highest population is only 0,001%, it means only 1 person who is interested to read from 1000 Indonesian people. It is sure really unfortunate considering the amount of potential that owned by Indonesian people, especially the young generation. This film used mixed exploratory method that combines qualitative and quantitative method to get the required data and information. In mixed exploratory method, the author finds and collects the data qualitatively to explore the existing problems with only some participants which can lead to help developing quantitative data. The author also used an environmental psychology approach to get some visual uniqueness and achieve *split-complementary* concept. The results from the analysis are used on production design as the basis of look and style in this film to provide a unique visual for target audience.

Keywords: Reading interest, Production design, *Split-complementary*

1. Pendahuluan

Indonesia mendapat predikat sebagai salah satu negara ke-4 dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia. Pada tahun 2010, Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa jumlah total penduduk di Indonesia ada sebanyak 237.641.326 jiwa. Namun menurut UNESCO, pada tahun 2012 salah satu negara dengan jumlah penduduk terbanyak ini memiliki indeks minat membaca yang hanya sebesar 0,001% yang artinya dari 1000 penduduk Indonesia hanya 1 orang yang tertarik untuk membaca. Sungguh sangat disayangkan mengingat besarnya potensi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, terutama generasi mudanya.

Dewasa ini, banyak faktor yang mempengaruhi minat baca buku pada anak-anak. Faktor ini dapat berasal dari dalam anak tersebut ataupun dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena peran orang tua atau pendidik menjadi penting. Dalam hal ini, perlu adanya pembinaan atau upaya lebih lanjut untuk memotivasi minat baca buku pada anak. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan perantara yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak. Salah satunya melalui media film. Media film memiliki kekuatan-kekuatan positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku seseorang. Media film dipandang sebagai bagian yang berpengaruh dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode perancangan *mixed methods* untuk mendapatkan sebuah jawaban yang komprehensif terhadap masalah-masalah yang ada.

Untuk mendapatkan sebuah perhatian, film tidak hanya berbicara tentang sebuah pesan, akan tetapi bagaimana rupa dan gaya sebuah film tersebut pada visual yang ditampilkan. Dalam membangun sebuah dunia di dalam film, sutradara membutuhkan seorang perancang tata artistik untuk menafsirkan naskah dan visi film sutradara dan menerjemahkannya ke dalam lingkungan fisik dimana pelaku bisa mengembangkan karakter mereka dan menyajikan cerita serta membuat rupa dan gaya sebuah film.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Tinjauan Minat

Minat memiliki pengertian sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang menjadi keinginan. Perlu adanya sesuatu yang dapat ditimbulkan dari luar atau dalam diri untuk menyukai suatu hal. Ini dijadikan sebagai suatu landasan yang penting agar tercapainya keberhasilan dan menjadikan seseorang lebih termotivasi serta tertarik untuk melakukan suatu hal (Depdiknas, 2001: 744).

2.2 Tinjauan Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 83), membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Dengan kata lain, membaca adalah memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis.

2.2.1 Tujuan Membaca

Anderson (Tarigan, 1979: 9-10) mengemukakan beberapa yang penting dalam membaca, yaitu:

1. Membaca untuk mendapatkan rincian atau fakta-fakta (*reading for details or fact*) yaitu menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh sang tokoh dan apa yang terjadi pada tokoh.
2. Membaca untuk mendapatkan sebuah ide utama (*reading for main ideas*) yaitu mengetahui suatu topik permasalahan yang terdapat didalam cerita, yang dipelajari atau yang dialami sang tokoh.
3. Membaca untuk mengetahui susunan organisasi sebuah cerita (*reading for sequence or organization*) yaitu menemukan atau mengetahui sesuatu yang terjadi pada setiap bagian cerita.
4. Membaca sebagai referensi (*reading for inference*) yaitu mengetahui perasaan para tokoh didalam cerita dan apa yang ingin diperlihatkan oleh sang pengarang kepada para pembaca.
5. Membaca untuk mengelompokkan (*reading to classify*) yaitu mengetahui kebenaran sebuah cerita.
6. Membaca untuk mengevaluasi (*reading to evaluate*) yaitu untuk mengetahui bagaimana kejadian-kejadian yang dialami sang tokoh.
7. Membaca untuk memperbandingkan (*reading to compare or contrast*) yaitu menemukan perbandingan kejadian pada tokoh atau seseorang.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan seseorang membaca tergantung pada apa yang ingin dicapai. Tujuan dari membaca yang paling umum adalah untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk menjawab setiap permasalahan yang sedang dihadapi dan menambah pengetahuan bagi seseorang yang membacanya.

2.3 Perancang Tata Artistik

Perancang tata artistik merupakan orang yang bertanggung jawab mengatur secara keseluruhan bagaimana rupa dan gaya setiap aspek *visual* dalam film. Perancang tata artistik bertugas menafsirkan naskah dan bayangan sutradara serta menerjemahkannya ke dalam lingkungan fisik dimana pelaku bisa mengembangkan karakter mereka. Menurut LoBrutto (2002:1), rupa dan gaya film tercipta oleh imajinasi, seni dan kolaborasi dari sutradara, *Director of Photography* dan *Production Designer* atau perancang tata artistik.

Perancang tata artistik juga mengawasi pekerjaan perancang busana, rambut dan *make-up* dan mereka bertanggung jawab terhadap pemilihan, pembuatan dan set konstruksi. Secara finansial, perancang tata artistik bertanggung jawab pada produser untuk desain dan set konstruksi, secara artistik mereka bertanggung jawab pada sutradara dan potensi kreatif atas skenario.

2.4 Tinjauan Film

Film merupakan suatu rangkaian gambar bergerak yang membentuk cerita (Javandalasta, 2011:1). Pratista (2008:2) mengungkapkan bahwa film terbagi atas unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Seluruh elemen dalam cerita film, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Elemen elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain membentuk peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Dibagi menjadi *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, dan suara. *Mise-en-scène* merupakan segala hal yang berada di depan kamera dan memiliki empat elemen pokok, yakni latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain.

2.5 Teori Brewster

Teori Brewster merupakan teori penyederhanaan warna alam yang dibagi menjadi empat kelompok warna yaitu: warna primer, sekunder, tersier dan netral. Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831 yang

disusun dalam lingkaran warna Brewster. Lingkaran warna ini dapat memperlihatkan hubungan antar warna salah satunya yaitu *split-complementary*. *Split-complementary* merupakan dua warna yang saling bersebrangan yang memiliki sudut mendekati 180° pada lingkaran warna tersebut.



Gambar 1 Lingkaran Warna Brewster

3. Pembahasan

3.1 Analisis Kasus dengan pendekatan Psikologi Lingkungan

Besar kecilnya minat baca yang dimiliki oleh anak salah satu nya dapat dilihat dari ada atau tidaknya motivasi baca yang dimiliki oleh anak tersebut. Berdasarkan hasil survei kepada 100 target sasaran anak di Kota Bandung, diketahui bahwa 46% motivasi baca yang dimiliki oleh anak-anak di Kota Bandung masih didasarkan pada kebutuhan tugas atau sekedar untuk menghadapi ujian. Berkaitan dengan hal ini, Albhani dan Naurah sebagai narasumber penulis berkata “orang tua hanya menyuruh membaca ketika akan menghadapi ulangan dan sejenisnya”. Data berikutnya menyebutkan bahwa meski 30% anak-anak menyatakan bahwa mereka telah meluangkan waktu luang mereka untuk membaca buku, namun 33% lainnya menggunakan waktu luang mereka untuk beraktivitas diluar rumah sementara 25% lainnya menggunakan waktu luang mereka untuk bermain dengan gadget mereka.

Pada dasarnya mayoritas anak, khususnya anak dengan rentang usia 7-11 tahun, telah memiliki kemampuan untuk membaca. Mereka pun memiliki preferensi jenis buku masing-masing seperti: novel, majalah, atau pun buku komik. Namun sepertinya faktor motivasi baca lah yang harus ditingkatkan. Hasil survei untuk kategori ‘bacaan yang disukai’ menunjukan bahwa 43% anak di Kota Bandung memilih buku pelajaran. Hal ini sejalan dengan latar belakang yang memotivasi mereka untuk membaca hanyalah untuk kebutuhan tugas atau sekedar persiapan menghadapi ujian. Jika hal itu tidak ada, maka 70% anak lebih menyukai menghabiskan waktu luang mereka untuk melakukan hal lain selain membaca buku.

Faktor lingkungan juga berperan penting dalam mempengaruhi minat baca anak terutama pada anak usia 7-11 tahun yang sedang mengalami fase *decentering*. Oleh karena itu keluarga sebagai lingkungan pertama dan utama yang sering berinteraksi secara langsung dengan anak memegang peran yang *crucial*. Sebanyak 43% dari 100 orang anak di Kota Bandung mengaku bahwa sosok yang paling mendorong mereka untuk membaca adalah orang tua mereka sendiri. Mayoritas dari mereka juga mengatakan bahwa orang tua mereka sudah cukup sering mengingatkan mereka untuk membaca buku. Namun tidak cukup sampai sini, karena sebagian besar anak yang diwawancari oleh penulis berkata bahwa mereka membutuhkan bimbingan orang tua dalam proses membaca. Sehingga orang tua harus membagi waktu mereka disela kesibukannya untuk menemani anak dalam proses membaca, terlebih jika orang tua ingin menjadikan kegiatan ini sebagai kebiasaan anak.

Berdasarkan hasil survey, secara lebih jelasnya faktor yang dianggap oleh anak sebagai faktor yang menjadi penghambat minat baca mereka secara berurutan adalah: 33% menyatakan bahwa mereka lebih memilih melakukan hal lain (misalnya bermain bersama teman), 16% menyatakan bahwa mereka pada dasarnya malas, 15% menyatakan bahwa tidak ada uku yang menarik, 13% menyatakan bahwa mereka pusing karena terlalu banyak pelajaran sehingga banyak hal yang harus dibaca, 10% menyatakan bahwa mereka jauh dari fasilitas perpustakaan, 9% menyatakan bahwa bermain internet lebih menyenangkan dari pada membaca dan 4% lainnya menyatakan bahwa mereka tidak punya cukup uang untuk membeli buku. Sehingga apabila dikaitkan dengan kurangnya motivasi minat baca anak, hasil karya penulisan ini harus mampu meng-cover juga hal-hal diatas kemudian justru menjadikan segala faktor penghambat tersebut sebagai hal yang terus memotivasi mereka dalam membaca.

Data tambahan lain yang didapatkan yaitu dari 100 responden anak, 61% dari mereka mengaku bahwa rumah masih menjadi tempat pilihan favorit mereka untuk membaca. Adapun tiga alasan tertinggi mengapa anak-anak memilih untuk membaca dirumah karena mereka merasa bahwa: (1) tidak akan ada yang mengganggu mereka dirumah, (2) mereka merasa nyaman dirumah, dan (3) mereka membutuhkan bimbingan orang tua selama

membaca. Pada urutan kedua, sebanyak 23% anak memilih untuk membaca diperpustakaan. Adapun alasan terkuat mereka dalam hal ini adalah karena perpustakaan memiliki banyak pilihan buku. Sedangkan pada urutan ketiga, sebanyak 10% anak memilih untuk membaca di taman. Alasan terbesar mereka memilih taman adalah karena suasana sejuk/asri yang dimilikinya.

3.2 Analisis Karya Sejenis

Berdasarkan hasil pengamatan tiga karya sejenis, kesan keseluruhan film sudah baik. Terlebih, setiap film memiliki ciri dan keunikan masing-masing. Sejalan dengan tujuan perancangan karya, maka terdapat beberapa aspek *Mise-en-scène* masing-masing film yang akan diambil, secara berurutan yaitu: desain set dengan tata letak yang seimbang serta warna-warna yang dimunculkan didalamnya, perbedaan desain set serta kostum yang dapat merepresentasikan karakter dengan baik.

Penggunaan desain set dengan tata letak yang seimbang, perpaduan warna yang baik, serta kostum diharapkan mampu membantu anak-anak sebagai target audience mencerna setiap *scene* pada film dengan baik. Sementara pergerakan tingkah laku karakter, properti, dan atmosfer lingkungan yang lebih dinamis diharapkan dapat menggambarkan interaksi antara manusia dengan lingkungan yang lebih baik sejalan dengan teori pendekatan psikologi lingkungan.

3.3 Konsep Media

Dari hasil analisis kasus dan analisis karya sejenis, penulis mendapatkan gambaran-gambaran bagaimana konsep tata artistik film ini. Tata artistik akan membantu sutradara dalam menafsirkan naskah film dengan mengembangkannya secara visual melalui karakter dan desain set.

Berdasarkan analisis studi kasus, diketahui bahwa motivasi membaca anak pada dasarnya harus ditingkatkan. Segala hal yang menjadi hambatan anak dalam membaca seharusnya justru mereka jadikan motivasi. Sedangkan orang tua harus selalu dapat membantu dan membimbing anak pada usia tersebut dalam mengembangkan kemampuan baca, terlebih dalam membentuk kebiasaan baca anak. Sementara itu dalam analisis ini juga didapat hasil bahwa rumah merupakan tempat pilihan baca yang paling favorit bagi mereka. Oleh karena itu, tema besar perancangan karya ini akan berfokus pada interaksi antara anak dengan lingkungan fisik dan sosialnya dalam upaya meningkatkan motivasi anak dalam meningkatkan minat baca.

Berdasarkan analisis karya sejenis maka fokus utama konsep tata artistik pada karya ini memiliki desain set, properti, kostum serta aspek artistik lainnya yang mengacu pada konsep *split-complementary*. Semua aspek tata artistik ini diharapkan mampu membuat rupa dan gaya visual yang unik untuk khalayak sasaran.

Penulis mendapatkan kata kunci yaitu motivasi dan keluarga untuk tema besar. Seperti yang sudah penulis jelaskan, bahwa motivasi merupakan hal yang perlu ditingkatkan oleh anak-anak untuk meningkatkan minat baca serta lingkungan keluarga merupakan faktor penting juga untuk mewujudkan kebiasaan anak untuk membaca buku. Berdasarkan hasil penelitian penulis, lingkungan dapat berpengaruh terhadap personaliti suatu tokoh, setiap tokoh mempunyai personaliti yang memiliki motivasi yang berbeda yang dapat dibedakan berdasarkan lingkungannya masing-masing. Lingkungan berhubungan erat dengan personaliti suatu tokoh karena merupakan tempat dimana tokoh melakukan interaksi dengan sekitarnya.

Konsep lingkungan yang dibangun akan menentukan bagaimana rupa dan gaya suatu tata artistik yang dapat merepresentasikan hubungan karakter dengan lingkungannya yang akan mendapatkan personaliti atau ciri suatu tokoh dari mulai detail kostum, detail ruang lingkup hingga warna yang dipilih yang juga disesuaikan dengan visi sutradara yang akan lebih lanjut lagi dijelaskan pada pendekatan visual.

3.4 Perancangan Media

1. Judul

“Kisah yang tak terbaca”

Judul ini merupakan sebuah analogi dari peran dan cerita utama. Tokoh Kakek merupakan karakter yang penuh dengan cerita yang memiliki peranan penting untuk mendorong tokoh Anak sehingga memiliki motivasi untuk membaca. Tokoh Kakek ini mampu memberikan motivasi untuk membaca yang didapatkan melalui kisah-kisah yang didalamnya. “Tak Terbaca” merupakan sebuah analogi dari setiap kisah yang dilalui oleh tokoh Kakek yang tidak dapat dibaca secara tersurat oleh tokoh Anak akan tetapi memiliki sebuah makna atau pesan yang tersirat bagi tokoh Anak.

2. Tema

Film ini bertema tentang sebuah gambaran *role-model* yang dapat ditiru bertujuan untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk memiliki minat yang lebih terhadap membaca buku dan bagaimana sebuah lingkungan dapat membentuk suatu karakter.

3. Pesan dan Tujuan

Memberikan pesan terhadap anak-anak juga orang tua agar membentuk sebuah lingkungan yang baik untuk anak sehingga penulis berharap dapat memotivasi anak-anak untuk meningkatkan minat membaca buku.

4. Ide Dasar

Bagaimana membuat sebuah rupa dan gaya tata artistik yang dapat menyampaikan sebuah pesan dengan mudah untuk khalayak sasaran berdasarkan konsep ide cerita dan visi sutradara yang tidak hanya memberikan sebuah

pesan secara tersirat akan tetapi juga tersurat melalui visual yang dapat mudah dipahami oleh lingkungan keluarga khususnya anak-anak.

5. Durasi dan Format Video

Perencanaan durasi: 15 Menit.

Untuk distribusi, film pendek ini memilih format MP4 yang memiliki *aspect ratio* 16:9 dengan resolusi 1920x1080.

3.5 Estimasi Biaya Tata Artistik

Estimasi biaya yang dikeluarkan untuk membuat tata artistik pada film ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Estimasi Biaya Tata Artistik

No.	Keterangan	Jumlah	Hari	Harga satuan	Jumlah Harga
1.	Biaya Tata Artistik				
	Kostum kakek	3	8	-	Rp. 445.000
	Kostum ibu	1	8	-	Rp. 220.000
	Kostum ayah	1	8	-	Rp. 170.000
	Kostum anak	4	8	-	Rp. 750.000
	Kostum pendukung	3	1	-	Rp. 250.000
	Sprei kasur	1	8	Rp. 135.000	Rp. 135.000
	Tirai	4	8	Rp. 40.000	Rp. 160.000
	Peralatan rapur	8	8	-	Rp. 434.000
	Patung rusa	1	8	Rp. 15.000	Rp. 150.000
	Figura	4	8	-	Rp. 76.000
	Jam dinding kayu	1	8	Rp. 120.000	Rp. 120.000
	Karpet	1	8	Rp. 120.000	Rp. 120.000
	Wallpaper dinding kayu	1	8	Rp. 160.000	Rp. 160.000
	Lukisan	2	8	-	Rp. 100.000
	Jumlah:				Rp. 3.290.000
	TOTAL JUMLAH				Rp. 3.290.000

Pembelian keperluan tata artistik pada film ini, seperti properti dan desain set yang dibutuhkan sangat mengacu pada konsep dasar tata artistik. Masing-masing properti dan desain set maupun kostum dipilih berdasarkan warna yang dibutuhkan yang mengacu pada konsep *split-complementary*.

3.6 Media Pendukung

Media Pendukung pada film ini merupakan sarana untuk mempromosikan film kepada publik.

1. Trailer

Penulis membuat sebuah *trailer* berdurasi 2-3 menit untuk memperlihatkan secara singkat isi dari film ini untuk menarik perhatian publik yang disebar secara *online*.

2. Poster

Penulis juga membuat sebuah poster sebagai media publikasi yang disebar secara *online* maupun *offline*.



Gambar 2 Poster film pendek Kisah yang Tak Terbaca

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang didapatkan dengan memakai pendekatan psikologi lingkungan, bahwa dari hasil penelitian yang didapat lingkungan merupakan faktor terpenting dalam mempengaruhi minat baca anak-anak terutama pada anak usia 7-11 tahun. Lingkungan disini dapat berupa lingkungan sosial maupun lingkungan fisik. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang seharusnya berinteraksi secara langsung dengan anak karena memegang peran yang sangat penting terhadap perkembangan anak. Hasil penelitian penulis yang lain adalah bahwa besar kecilnya minat baca yang dimiliki oleh anak salah satunya dapat dilihat dari ada atau tidaknya motivasi baca yang dimiliki oleh anak tersebut. Maka dari itu, motivasi juga merupakan hal yang perlu ditingkatkan oleh anak-anak juga lingkungan dapat mempengaruhi terhadap motivasi anak.

Konsep tata artistik dalam film “Kisah yang Tak Terbaca” mengacu pada bagaimana hubungan karakter dengan lingkungan dimana tokoh melakukan interaksi. Unsur sinematik yang lebih ditekankan pada bagian *Mise-en-scène* digunakan untuk memperkuat unsur narasi di dalam film “Kisah yang Tak Terbaca”. *Mise-en-scène* dalam film ini lebih ditekankan pada kejelasan gambar untuk mempermudah anak-anak dalam memahami visual dan pesan yang disampaikan terutama pada warna-warna yang penulis tampilkan yang diharapkan dapat memberikan keunikan visual baru bagi penonton.

Film pendek yang berjudul “Kisah yang Tak Terbaca” ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan pesan kepada anak-anak supaya lebih termotivasi lagi untuk membaca buku dan orang tua harus mampu menciptakan lingkungan yang baik dan menjadi *role model* untuk anak.

Daftar Pustaka:

- [1] Abu Bakar A.R., Sayyid. (2014). *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Masyarakat di Taman Baca Masyarakat*. Skripsi Sarjana pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Bengkulu: tidak diterbitkan.
- [2] A. Crow, dan Crow, L. (1998). *Psikologi Belajar*. Surabaya: Bina Ilmu.
- [3] Aini, Paridah. (2011). *Penggunaan Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa (Studi Kasus: Sekolah An-Nisaa Pondok Aren – Bintaro)*. Skripsi Sarjana pada Jurusan Ilmu Perpustakaan & Informasi Fakultas Adab & Humaniora Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta: tidak diterbitkan.
- [4] Agung. (2012). Literasi di Rumah Berpengaruh Kuat Pemahaman Anak Dalam Membaca. Diakses pada <https://ugm.ac.id/id/berita/4398-literasi.di.rumah.berpengaruh.kuat.pemahaman.anak.dalam.membaca> (16 Februari 2017, 03:00).
- [5] Castkel, Kacie. (2015). *Motivation to Read: A Study of Three Primary Age Students*. Diakses pada http://digitalcommons.brockport.edu/ehd_theses/554/ (16 Februari 2017, 03:00).
- [6] Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT Raja Grafind.Creswell, John W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [7] Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai pustaka.
- [8] Dwi Sunar Prasetyono. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- [9] Farida Rahim. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [10] Hurlock. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- [11] Institut Kesenian Jakarta. (2008). *Job Description: Pekerja Film*. Jakarta: FFTV - IKJ
- [12] Kartini, DR. Kartono. (2007). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- [13] Kosasih, E. dan Restuti. (2013). *Mandiri Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- [14] Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [15] Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [16] Rahman, dkk. (1985). *Minat Baca Murid SD di Jawa Timur*. Jakarta: Depdikbud
- [17] Republika. (2014). Literasi Indonesia Sangat Rendah. Diakses pada <http://www.republika.co.id/berita/koran/didaktika/14/12/15/ngm3g840-literasi-indonesia-sangat-rendah> (16 Februari 2017, 03:00).
- [18] Serrat, O. (2008). *Storytelling*. United states of America: Reed elsevier.
- [19] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [20] Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [21] Tarigan, H. G. (1979). *Membaca Sebagai Suatu Kerampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- [22] Widiatmoko, Didit. S. (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
- [23] Wikipedia. (2017). Teori Brewster. Diakses pada https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster (14 agustus 2017, 07:00).
- [24] Wisata Bandung. (2013). Sejarah Kota Bandung sebagai Kota Pendidikan. Diakses pada <http://www.wisatabdg.com/2013/03/sejarah-kota-bandung-sebagai-kota.html> (16 Februari 2017, 03:00).