# PERANCANGAN VIDEO MOTION DALEM BONCEL SEBAGAI EDUKASI TATAKRAMA SUNDA UNTUK ANAK SD KELAS 3-5

**Aris Kurniawan[1], Muhammad Naufal Alfarizi[2], Asep Ramdhan[3], Samodro[4]**
Program Studi Desain Komunikasi Visual[1,2,3,4]
Institut Teknologi Nasional Bandung[1,2,3]
Institut Teknologi Bisnis Ahmad Dahlan[4]
ariskurniawan@itenas.ac.id[1], opalke233@gmail.com[2], asep.ramdhan@itenas.ac.id[3], uga.fadly@yahoo.com[4]

## Abstrak

Moral sangat berperan penting pada pertumbuhan anak karena dapat mempengaruhi perilaku dan sikap sehari-hari. Moral anak dapat dipengaruhi melalui lingkungan maupun materi pembelajaran disekolah. Dampak globalisasi dapat mempengaruhi kebudayaan masyarakat hingga gaya hidup. Tanpa diberikan pembelajaran dan membiasakan menggunakan bahasa daerah, secara perlahan kebudayaan bahasa daerah tersebut mulai hilang dan tergantikan seiring perkembangan zaman. Perlunya pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda kepada anak sejak dini dapat membentuk karakter dengan budi pekerti yang baik serta perilaku yang tertanam dalam budaya Sunda terutama kepada orang tua. Perancangan video motion cerita rakyat Dalem Boncel ini mengandung pesan moral untuk memiliki sikap tatakrama yang baik terhadap orang tua selain itu anak dapat mempelajari kebudayaan berbahasa Sunda serta pembelajaran moral hormat terhadap orang tua dengan cara yang baru dan menyenangkan.

**Kata kunci**: Kebudayaan, Sunda, edukasi, *folklore*

## PENDAHULUAN

Budi pekerti sangat penting dalam pembentukan karakter moral anak karena berbagai alasan. Alasan utamanya adalah membentuk moralitas pada anak. Budi pekerti akan mengajarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, keadilan dan kesabaran. Budi pekerti akan meningkatkan empati. Anak akan belajar memahami dan menghargai perasaan orang lain. Disamping itu budi pekerti akan membangun disiplin pada anak. Anak-anak akan belajar bertanggung jawab dan menghormati aturan di lingkungannya. Anak -anak dengan budi pekerti yang baik akan membuat keputusan yang tepat dan bertanggung jawab.

Pembentukan budi pekerti yang baik akan memberi manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Seorang anak akan mampu melakukan hubungan sosial yang baik dengan orang-orang disekitarnya. Budi pekerti membantu anak berinteraksi dengan orang lain secara harmonis. Seorang anak yang memiliki budi pekerti yang baik akan dapat meningkatkan prestasi akademiknya. Karakter yang baik akan mempengaruhi motivasi dan kesuksesan belajarnya. Seorang anak dapat mengontrol keseimbangan emosionalnya: Anak belajar mengelola emosi dan menghadapi kesulitan sehingga dapat membangun jiwa kepemimpinannya.

Dengan mengembangkan budi pekerti, anak-anak akan memiliki karakter yang kuat, moral yang baik dan kesadaran diri yang tinggi.

## LATAR BELAKANG

Sejak usia dini, generasi Alpha sudah dikenalkan dengan teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang lebih maju, mempermudahkan mereka menjadi pribadi yang lebih mandiri, multitasking dan mudah mencari informasi. Moral sangat berperan penting pada pertumbuhan anak karena dapat mempengaruhi perilaku dan sikap sehari-hari. Moral

anak dapat dipengaruhi melalui lingkungan maupun materi pembelajaran disekolah. Dampak globalisasi dapat mempengaruhi kebudayaan masyarakat hingga gaya hidup. Seorang anak tanpa bimbingan orang tua akan hanyut terseret arus westernisasi sehingga perlahan mulai meninggalkan kebudayaan daerah.

Perlunya pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda kepada anak sejak dini dapat membentuk karakter dengan budi pekerti yang baik serta perilaku yang tertanam dalam budaya Sunda terutama kepada orang tua. Keuntungan dari metode pembelajaran melalui video motion dapat membuat anak lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari materi khususnya kebudayaan daerah. Dengan perancangan video motion cerita rakyat Dalem Boncel, diharapkan anak bisa mempelajari kebudayaan berbahasa Sunda serta pembelajaran moral hormat terhadap orang tua dengan cara yang baru dan menyenangkan.

## TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan diadakan perancangan ini guna menanamkan pemahaman sejak dini tentang tatakrama yang ada di Sunda terutama kepada orang tua baik dari segi perilaku maupun sikap. Selain kepada orang tua, sikap saling tolongmenolong dan senantiasa membantu orang lain juga sudah di terapkan padadidikan atikan Sunda. Karena teknologi yang sudah tidak asing lagi bagi anak generasi alpha. Menjadikan sebuah konsumsi tontonan yang sesuai dengan usia anak. Membuat anak dengan mandiri mencari dogeng daerah ketika sedangmemainkan gadget. Menumbuhkan daya tarik anak untuk belajar kebudayaan berbahasa Sunda dengan metode yang baru dan menyenangkan.

## MANFAAT PERANCANGAN

1. Manfaat jangka pendek
   Manfaat dari perancangan ini untuk melatih indra pendengaran, penglihatan, pengembangan kreativitas dan imajinasi serta memahami alur cerita dalam bahasa Sunda, membantu belajar menambah kosakata bahasa Sunda,membantu pembentukan moral anak yang masih berkembang dan memerlukan banyaknya pengarahan positif dari guru maupun orang tua, menjadikan sebuah pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda menjadi tidak kaku dan lebih menyenangkan.
2. Manfaat jangka panjang
   Bisa menjadi salah satu sarana metode pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda dengan memanfaatkan teknologi, dapat dinikmati oleh orang luar daerah hingga manca negara, dapat memperkenalkan kebudayaan berbahasa dan tata krama budaya Sunda kepada orang asing, dapat mengajak orang-orang untuk membuat karya menggunakan kebudayaan daerah yang ada di Indoneisa.

## LANDASAN TEORI

### 1. Moral Anak

(Miller, 2003) moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan. Membesarkan anak bukan hanya merawat pertumbuhan fisik dan mental. Tidak ada batas minimal dalam mengajarkan nilai moral pada anak. Dengan memberi pemahaman moral sejak dini, dapat menciptakan pribadi yang jujur, memiliki rasa kekeluargaan yang besar, memiliki rasa simpati dan empati serta menghargai kepercayaan dan agama lain. Kurangnya moral dalam anak dapat disebabkan oleh lingkungan sekitar terutama orang tua. Kurangnya efek moral ini akan menjadi efek domino yang bila tidak dihentikan akan terus berkelanjutan hingga generasi berikutnya dengan sifat orang tua mereka yang memiliki nilai moral yang kurang dan sifat ini akan berkelanjutan hingga beberapa generasi dan munculah sebuah generasi baru dengan moral yang kurang diinginkan. Pembelajaran

dan pembentukan moral anak dapat diberikan lewat mana saja. Bisa dari musik, cerita rakyat, buku ilustrasi, pengucapan tutur kata yang baik dan tidak kasar, menghabiskan aktiftas bersama keluarga dan teman.

**2. Budaya yang Mulai Pudar**

Generasi Alpha yang sudah sedari kecil disuguhkan dengan gadget tumbuh menjadi seorang yang ingin mendapatkan informasi secara instan. Cangkupan internet yang luas, tentunya tidak mudah untuk menyaring budaya luar yang masuk pada sosial media kita terutama pada anak. Sulitnya seorang anak dalam memiliah ketika sedang berselancar di dunia sosial media tanpa didampingi oleh orang tua, akan sangat mudah sang anak terpengaruhi oleh budaya luar yang lebih dominan muncul ketimbang budaya daerah sendiri. Dikutip dariPemerhati Bahasa Sunda, Faza Fuzan Azhima (Kamis 21/2) mengatakan bahwa dari 1 kelas SMP dengan jumlah sekitar 33-35 siswa, yang menggunakan bahasa Sunda di rumahnya kurang dari 5 orang. Alasan lain bahasa daerah yang mulai pudar ialah pengaruh dari lingkungan. Dengan adanya kemajuan teknologi diharapkannya generasi muda senantiasa membuat sebuah konten menggunakan bahasa daerah agar membantu membangun rasa peduli pada bahasa daerah dan melestarikan hingga membudidayakan agar tidak punah termakan oleh kemajuan zaman.

**3. Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan sebuah kisah yang berasal dari masyarakat zaman dahulu yang menceritakan tentang asal muasal terjadinya sesuatu kejadian yang diturunkan secara mulut ke mulut dari generasi ke generasi. Selainsebagai hiburan, cerita rakyat juga bisa dijadikan panutan atau bahanpembelajaran terutama cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral (Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, 2015) Selain mengandung nilai moral, cerita rakyat juga memiliki unsur menghibur dan tradisional dan pengarangnya tidak di ketahui. Cerita rakyat dapat menceritakan tentang asal muasal suatu daerah maupun kejadian suatu tempat. Umumnya cerita rakyat sering dikait-kaitkan dengan mitos dan legenda yang belum tentu pasti keaslian ceritanya. Namun cerita rakyat Nusantara memiliki sisi positif didalamnya yang mengandul sikap moral untuk bisa di ambil menjadi sebuah pembelajaran anak.

**4. Cerita Rakyat Dalem Boncel**

Cerita Dalem Boncel merupakan cerita rakyat asal Garut, Jawa Barat. Cerita ini mengkisahkan seorang anak dari keluarga yang tidak mampu bernama Boncel. Ia berkelana untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Namun ketika dia sudah menjadi sukses dan menjadi seorang ‘Dalem’ Boncel terlalu malu mengakui kedua orang tuanya dan menjadi anak yang durhaka hingga akhir hayatnya. Pada abad ke-18 seorang dalem kekuasaannya setara dengan seorang raja. Boncel memiliki sikap pantang menyerah, gigih, tekun, ulet dan mudah bosan.

Inti sari dalam cerita Dalem Boncel ialah jangan pernah melupakan jasa kedua orang tua yang sudah melahirkan dan merawat hingga dewasa.

**5. Visual Strorytelling**

Merupakan teknik menyampaikan cerita dengan cara narasi yang dibantu oleh visual. Penyampaian cerita ini bisa didukung menggunakan foto, ilustrasi hingga video. Dengan adanya Visual Storytelling, memberikan manfaat kepada perkembangan tubuh anak. Salah satunya kreativitas, melatih pendengarannya dan melatih memahami alur cerita yang terkandung dalam sebuah cerita. Ada beberapa unsur agar visual storytelling tidak membosankan contohnya seperti adegan yang mudah ingat oleh audiens, menyederhanakan sebuah konflik yang ada pada cerita agar mudah di cerna oleh audiens dan dapat membuat audiens terbawa suasana dengan konten cerita yangdibawakan. Hal ini bisa dimanfaatkan menggunakan penggayaan ilustrasi maupun sebuah audio yang mendukung dalam adegan dramatis. Dalampembuatan Visual Storytelling juga diperlukan pemahaman keseluruhan cerita sebelum menceritakan kembali kepada audiens dari bentuk verbal menjadi visual agar penyampaian informasi dari cerita aslinya tidak mengakibatkan sebuah salah persepsi dan miskomunikasi.

**6. Tata Berbahasa Kebudayaan Sunda**

Kebudayaan Sunda memiliki banyak sekali macamnya salah satu contohnya adalah bahasa. Dalam kebudayaan bahasa Sunda, terbagi menjadi tiga kategori untuk berbahasa: tutur bahasa kepada teman sebaya, tutur bahasa kepada seseorang yang lebih muda dan tutur bahasa kepada orang yang lebih tua. Bahkan pada kebudayaan Sunda, berbakti orang tua sangat di tekankanterutama berbakti kepada ibu. Bahkan ada pribahasa " Indung tungkul rahayu, bapa tangkal darajat " yang artinya tiada keselamatan, kebahagiaan dankesejahteraan tanpa doa ibu dan bapak. Pentingnya budi pekerti sudahditerapkan dalam etika, estetika dan moralitas Sunda yaitu silih asih, silih asuh dan silih asah. Setelah kita saling menyayangi terhadap sesama, kita harus saling peduli baru saling mengajari satu sama lain. Itulah mengapa tata krama perlu ditanamkan sejak usia dini. Dengan pembelajaran kebudayaan Sunda sejak dini dapat mempengaruhi psikologi dan perilaku anak. Bila anak memiliki bahasa yang baik, akan baik pula perilaku mereka.

**7. Psikologi Anak Usia 8-10 Tahun**

**a. Edukasi**

Sudah bisa membaca dengan baik, fokus dan perhatian meningkat, memiliki kemampuan menulis lebih baik dan rapi, mampu menuangkan ide-idenya kedalam bentuk tulisan, sudah mampu mencerna garis besar cerita, mulai memiliki minat dan hobi.

**b. Bahasa**

Mampu berbicara di depan umum dengan baik dan menggunakan tata bahasa yang benar setiap waktu, Tertarik untuk membaca buku, Masih mengerjakan ejaan atau tata bahasa dalam karya tulis, Saring membaca dan menikmati buku, Sering membaca dengan tujuan mempelajari sesuatu yang menarik, Memiliki pola bicara yang hampir pada tingkat orang dewasa.n

## METODOLOGI

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking. Metode ini menyelesaikan masalah dengan memberi solusi dengan beberapa tahapan seperti: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test.

**1. Empathize**

Tahap ini merupakan cara pemahaman empati dari masalah yang hendak diangkat. Pendekatan empati juga dapat dilakukan secara studi literatur online atau bisa dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan. Selain itu, mendapatkan empati juga bisa melalui wawancara narasumber tertentu.

**2. Define**

Setelah mendapatkan data melalui empati, data tersebut dijabarkan dan menentukan identifikasi masalah berupa Problem Statement dan Problem Solution.

**3. Ideate**

Tahap ini merupakan tahap untuk mengembangkan dan menghasilkan ide yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang muncul dari tahap Define. Ide yang dikeluarkan bisa beragam seperti video motion, buku ilustrasi, kampanye dan lainnya tergantung dari Problem Solution yang ditawarkan.

**4. Prototype**

Setelah mendapatkan ide dan menetapkan Problem Solution, pada tahap ini mulai mengeksekusi karya dalam bentuk prototype atau produk versi sampel. Tahap prototype juga bisa diuji kepada audiens apakah sampel saat ini sudah tepat atau masih belum tepat.

**5. Test**

Tahap ini merupakan tahap pengujian kepada target audiens mengenai prototype yang sudah matang. Testing ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan reaksi target audiens sehingga bisa mengukur ide dan solusi yang ditawarkan tepat pada target audiens.

## HASIL DA PEMBAHASAN

### 1. Hasil Wawancara

Pengumpulan informasi berupa wawancara dilakukan pada dua sekolah dasar di Bandung. Yang pertama Sekolah Dasar Negri Banjarsari 113 Merdeka dan Sekolah Dasar Yayasan Atikan Sunda 1 Pasirleutik. Survey pengumpulan data ini bertujuan untuk perbandingan data antara Sekolah Dasar yang ada ditengah kota. Metode wawancara berupa pertanyaan kepada guru kelas 3, 4, 5.

Tabel 1. Persamaan dari Hasil Wawancara

| SDN Banjarsari 113 Merdeka | SD Yayasan Atikan Sunda 1 Pasirleutik |
|---|---|
| Sudah mengetahui bahasa Sunda | |
| Tidak bisa menggunakan bahasa Sunda dasar | |
| Lingkungan rumahnya tidak menggunakan bahasa Sunda | |
| Hanya menggunakan bahasa Sunda yang sering mereka dengar | |
| Metode pembelajaran sudah berbasis sistem informasi | |

Tabel 2. Perbedaan dari Hasil Wawancara

| SDN Banjarsari 113 Merdeka | SD Yayasan Atikan Sunda 1 Pasirleutik |
|---|---|
| Murid lebih suka metode pembelajaran lewat video / slide persentasi | Murid lebih suka metode pembelajaran lewat video / slide persentasi dan konvensional |
| Pelajaran bahasa Sunda hanya seminggu sekali dan komunikasinya campur Indonesia dan Sunda | Lebih ditekankan pada kebudayaan Sunda disemua pelajaran wajib menggunakan bahasa Sunda namun tetap di terjemahkan ke Indonesia |

### 2. Segmentasi Target Audiens

Demografis : Pelajar, laki-laki dan perempuan berusia 8 – 10 tahun, Pendidikan SD
Geografis : Kota Bandung dan Sekitarnya
Psikografis : memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, tertarik dengan visual ilustrasi anak, tertarik dengan ilmu bahasa, sering bermain menggunakan smartphone dan sudah terbiasa menyelam di sosial media
Teknografis : Aktif menggunakan sosial media dan terbiasa metode pembelajaran berbasis teknologi

### 3. Insight Target Audiens

Wants : tertarik belajar berbahasa Sunda, ingin mengerti berbahasa Sunda, memahami belajar sambil bermain, belajar dengan suasana yang baru, hal yang menarik secara visual.

Need : materi pembelajaran mudah dijangkau, metode pembelajaran yang baru, sebuah penyampaian pembelajaran sembari bersenang-senang, metode pembelajaran yang bisa dinikmati tanpa penghalang bahasa, memerlukan materi yang dapat menarik minat anak.

Fear : mudah jenuh, bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, takut pelafan berbahasa Sunda salah ucap, tidak pede saat berbahasa Sunda, tidak bisa menikmati cerita rakyat dalam bahasa Sunda, salah tutur kata ketika berbicara kepada orang tua, tidak percaya diri ketika mengucapkan bahasa Sunda, metode pebelajarannya tidak cocok dengan yang digemari

Dream : bisa menikmati cerita berbahasa Sunda tanpa bimbingan, memiliki tata krama berbicara kepada orang yang lebih tua.

**4. Problem Statement**

Pelajar SD saat ini masih memiliki ketertarikan terhadap pembelajaranke budayaan Sunda namun masalah yang muncul ialah metode penyampaian pembelajaran yang monoton dan ragam media yang digunakan masih minim menjadikan anak mudah bosan dan tidak memiliki ketertarikan dan antusias ketika belajar kebudayaan berbahasa Sunda.

**5. Problem Solution**

Menyajikan metode pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda menggunakan Visual Storytelling berbasis video motion dan pengayaan visual childern's books dengan contoh kasus cerita rakyat Dalem Boncel sebagai pembelajaranmoral, tata krama dan sikap sopan santun terhadap orang tua.

**6. What to Say**

Berdasarkan latar belakang dan cerita rakyat yang diangkat, dikumpulkan menjadi kata kunci dan tercipta slogan :

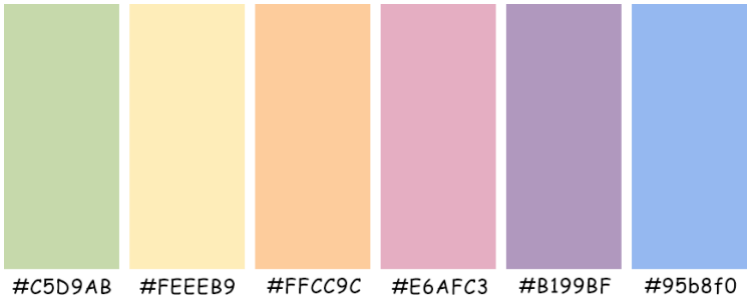
" Status kedudukan tidak ada gunanya bila tidak memiliki tatakrama kepada orang tua "

**7. How to Say**

Memberikan edukasi tata krama kebudayaan Sunda menggunakan metode baru berupa visual storytelling berbasis video motion agar memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

**8. Tone & Manner**

a. Collorfull & Tragedy




Gambar 1. Collor Palette.

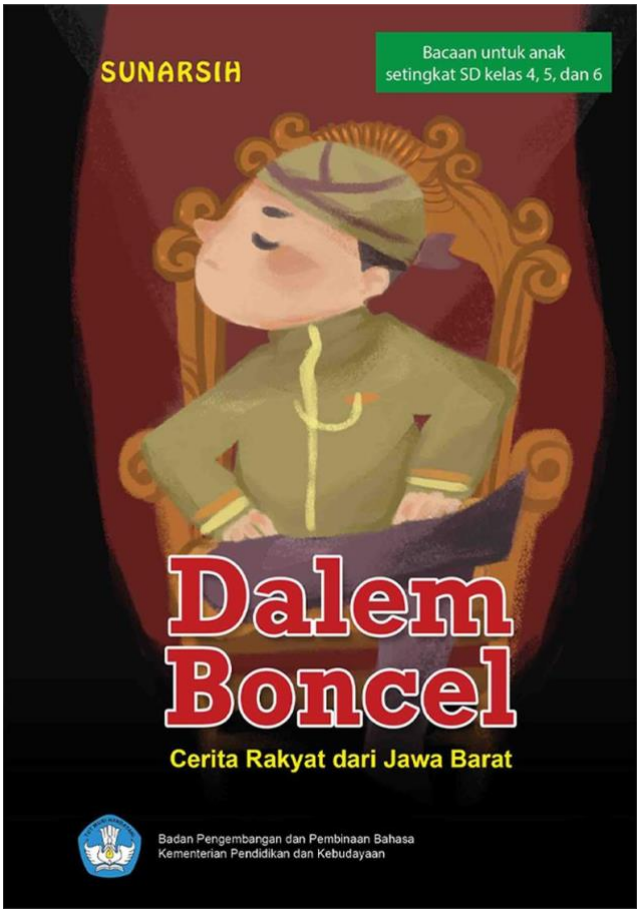
b. Typeface Comic Sans MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

**9. Buku Referensi Alur Cerita**

Membedah isi buku berdasarkan struktur elemen visual storytelling seperti Tema, karakter, setting, konflik, plot. Setelah semunya ditetapkan, mulai mengalurkan plot cerita yang sesuai dengan minat target audiens agar memberikan dampak dan membuat target audiens tertarik untuk menontonnya hingga akhir cerita.

Pengarang : Sunarsih
Kontributor : Rizqia Sadida (ilustrator)
Penerbit : Badan Pengembangan bahasa dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud
Kota terbit : Jakarta Tahun terbit : 2016
ISBN : 978-602-437-034-3
Subyek : cerita rakyat - Jawa Barat Klasifikasi : 398.209 Sun d
Bahasa : Indonesia
Edisi : cet. 1
Halaman : viii, 56 hlm.: ilus.; 21 cm.

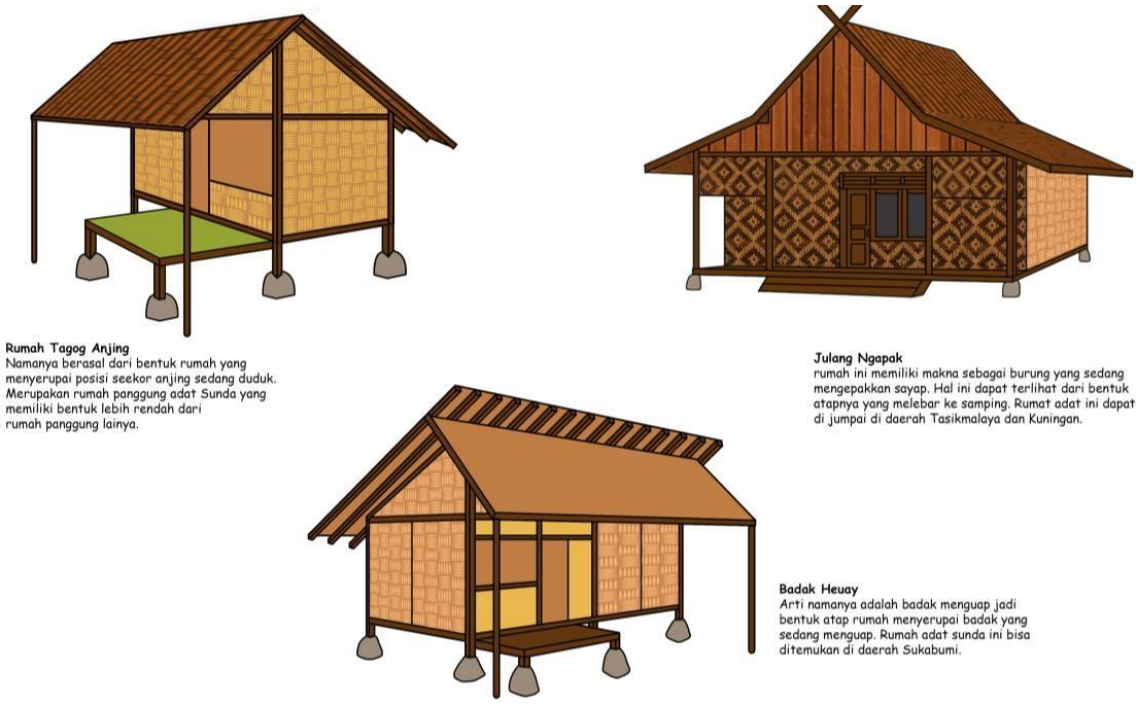



Gambar 2. Buku Dalem Boncel oleh Sunarsih (2016).

**10. Desain Karakter**

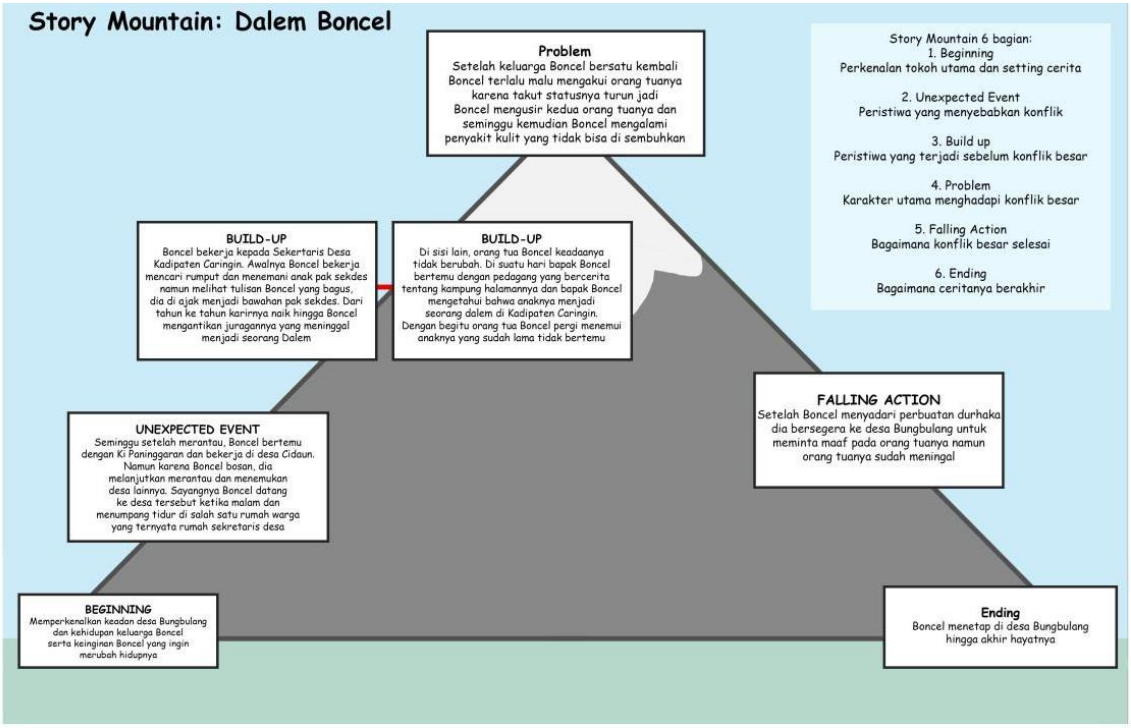
Gambar 3. Desain karakter tokoh Dalem Boncel.

### 11. Desain Bangunan




Gambar 4. Desain bangunan rumah tradisional adat Sunda.

### 12. Sequence Storytelling




Gambar 5. Sequence Storytelling The Mountain cerita Dalem Boncel.

### 13. Storyboard

Gambar 6. Storyboard Dalem Boncel
Chapter 4 – Desa Bungbulang, Desa kelahiran Dalem Boncel

Gambar 7. Storyboard Dalem Boncel
Chapter 2 – Desa Caringin

Gambar 8. Storyboard Dalem Boncel
Chapter 3 – Dalem Boncel2021

## KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah Anak-anak yang sudah menonton video motion menikmati dan merasa terhibur dengan audio visual yang disajikan. Mereka sudah bisa menerima dan memahami isi cerita yang di sampaikan. Anak yang tidak bisa berbahasa Sunda merasa terbantu dan tidak khawatir karena sudah disediakan penerjemah dan tidak memerlukan bimbingan orang tua atau guru untuk menerjemahkan kosakata yang tidak mereka mengerti. Anak-anak merasa ingin menonton cerita lainnya karena seru dan terhibur. Anak-anak menjadi lebih semangat dan memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat dari pembawaan audio visual.

## DAFTAR PUSTAKA

Walter, E., & Gioglio, J. (2015). The Power of Visual Storytelling: How to Use Visuals, Videos, and Social Media

Yeo, L. (2023). The Ultimate Guide to Visual Storytelling. Retrieved from moretothat: https://moretothat.com/visual-storytelling/

Prawiro, M. (2019, Oktober 15). Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis dan Contoh Ilustrasi. Retrieved from maxmanroe: https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian- ilustrasi.html

Aparaschivei, L. (2022, Febuari 16). 12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know.

Retrieved from vectornator: https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/ Kurniawan, P. D. (2019). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Publikasi KTP Anak di

Kota Salatiga. Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana.

Sutrisman, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negri Sriwijaya. Departemen Teknik Komputrer, Politeknik Negeri Sriwijaya, 589-590.

detikHealth. (2011, April 14). Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak. Retrieved from detikhealth: https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak

Fadhli, d. (2021, Oktober 8). Tahap Perkembangan Anak Usia 10-12. Retrieved from halodoc: https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-10-12-tahun

Makarim, d. R. (2021, Oktober 12). Tahap Perkembangan Anak Usia 8-9 Tahun. Retrieved from halodoc: https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-8-9-tahun Rahmadani, A. (2020, Oktober 16). Fase Perkembangan Psikologi Anak Usia Sekolah. Retrieved from generasimaju: https://www.generasimaju.co.id/artikel/5-tahun/tumbuh-

kembang/fase-perkembangan-psikologi-anak-usia-sekolah

Sunarsih. (2016). Dalem Boncel - Cerita Rakyat dari Jawa Barat. Jakarta: Badan Pengembangan bahasa dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud.

Sutrisman, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika

Multimedia Digital Politeknik Negri Sriwijaya. Departemen Teknik Komputrer, Politeknik Negeri Sriwijaya, 589-590.

Teng, H. B. (2017). Filasafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspejtif Sejarah). Departemen Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Upahita, d. (2023, September 7). Perkembangan Anak Usia 10 Tahun, Apakah Sudah Sesuai

? Retrieved from hellosehat: https://hellosehat.com/parenting/remaja/tumbuh-kembang-remaja/perkembangan-anak-10-tahun/

Upahita, d. (2023, Sepetember 7). Perkembangan Anak usia 8 Tahun, Apakah Sudah Sesuai ? Retrieved from hellosehat: https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9- tahun/tumbuh-kembang-anak/perkembangan-anak-usia-8-tahun/