

VISUALISASI PENGARUH AFEKSI ORANG TUA PADA PERTUMBUHAN ANAK DALAM KARYA FILM EKSPERIMENTAL

Muhammad Firdaus¹, Didit Endriawan² dan Iqbal Prabawa Wiguna³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

mhmdfrdaus@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id,

iqbalpw@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pengkaryaan tugas akhir ini menggambarkan pengaruh afeksi orang tua terhadap pertumbuhan anak melalui medium film eksperimental yang berjudul "Time Is Medicine". Film eksperimental ini menelusuri kesulitan hubungan orang tua dengan anak dan mencoba berupaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya orang tua menunjukkan afeksi dan perhatian kepada anak-anak mereka sejak usia dini. Dalam karya ini pentingnya orang tua disorot sebagai faktor penting dalam menentukan identitas dan stabilitas anak. Penggambaran ini dicapai melalui representasi visual yang orisinal dan eksperimental, dengan menggunakan tehnik sinematografi dan editing. Terdapat beberapa unsur semiotika baik metafora dan pesan tersirat yang disampaikan dengan simbol – simbol visual dalam pemaknaan di dalam film eksperimental. Afeksi dari orang tua merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak dan dapat berdampak pada kesehatan mental dan emosional anak dalam jangka waktu yang panjang. Orang tua yang tidak menunjukkan kasih sayang atau perhatian yang cukup kepada anak-anaknya dapat menjadi masalah besar yang berdampak pada masa depan anak. Afeksi memainkan peran yang penting dalam perkembangan anak usia dini. Kurangnya afeksi sejak dini akan memiliki efek negatif.

Kata kunci: Film Eksperimental, Afeksi, Waktu, Anak, Orang Tua

Abstract : This final project depicts the influence of parental affection on children's growth through the medium of an experimental film entitled "Time Is Medicine". This experimental film explores the difficulties of parent-child relationships and attempts to raise awareness of the importance of parents showing affection and care to their children from an early age. In this work, the importance of parents is highlighted as a crucial factor in determining a child's identity and stability. This depiction is achieved through original and experimental visual representations, using cinematography and editing techniques. There are several semiotic elements both metaphors and implied messages conveyed by visual symbols in the meaning in the experimental film. Parental affection is one of the factors that can influence a child's growth and can impact a child's mental and emotional health in the long run. Parents who do not show enough affection or attention to their children can be a big problem that affects the child's future. Affection plays an important

role in early childhood development. Lack of affection early on will have negative effects.

Keywords: *Experimental Film, Affection, Time, Child, Parent*

PENDAHULUAN

Dalam hidup kita, ada sesuatu yang istimewa dan indah dalam ikatan antara orang tua dan anak. Pikiran kita sering kali dibanjiri oleh bayangan tentang cinta yang tak terbatas, dukungan yang tak pernah putus, dan ikatan emosional yang erat saat kita berpikir tentang orang tua dan anak. Orang tua memainkan peran penting dalam membimbing, mengasuh, dan menjaga anak-anak mereka sepanjang hidup mereka tetapi anak juga menerima dan membalas dalam hubungan yang penuh kasih ini, jadi ini bukan hanya tentang orang tua yang memberi. Istilah psikologis yang digunakan untuk menjelaskan emosi adalah afeksi, yang mencakup prinsip dasar perasaan dicintai dan kebutuhan manusia untuk diperlakukan hangat dari orang lain dalam bentuk kasih sayang, dengan unsur memberi dan menerima. Dalam memenuhi kebutuhan ini, manusia akan terlibat dalam hubungan keluarga, pertemanan, dan lainnya yang disebabkan oleh interaksi antar individu dengan melibatkan emosi (Zadira & Rudianto, 2022)

Pengalaman di masa kecil dapat berdampak besar terhadap bagaimana seseorang tumbuh berkembang seiring bertambahnya usia. Kurangnya afeksi atau perhatian dari orang tua merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak dan dapat berdampak pada kesehatan mental dan emosional anak dalam jangka waktu yang panjang. Kurangnya afeksi yang diterima oleh anak merupakan suatu kekerasan psikis. Per 6 Agustus 2023, kementerian pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak melaporkan selama tahun 2023 telah terjadi 15.329 kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak dengan 31% kasus didominasi oleh kekerasan psikis. Dimana 10.408 atau 67,9% kasus dialami oleh anak usia 0-17 tahun. Lebih rinci lagi 9.434 kasus terjadi di rumah dengan 5.374 kasus pelakunya merupakan orang tua/keluarga korban (2023).

Orang tua yang tidak menunjukkan kasih sayang atau perhatian yang cukup kepada anak-anaknya dapat menjadi masalah besar yang berdampak pada masa depan anak. Afeksi negatif yang didapatkan semasa kecil seperti penolakan, pengabain serta kekerasan emosional, dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik dan mental seorang anak di setiap titik dalam hidupnya hingga ia beranjak dewasa. Beberapa efek dari kurangnya afeksi yang disebabkan oleh orang tua termasuk kesulitan mengendalikan emosi saat tumbuh dewasa, kesulitan menjalin hubungan dengan orang lain dengan baik, dan masalah psikologis lainnya termasuk kesedihan, kesepian, kecemasan dan lainnya. Penulis memiliki urgensi yaitu bahwa kurangnya afeksi atau perhatian dari orang tua semasa kecil dapat meningkatkan resiko terkena depresi, kecemasan, dan masalah mental lainnya ketika beranjak dewasa. Di dalam pengkaryaan ini penulis akan memvisualisasikan bagaimana pentingnya dalam memberikan afeksi yang cukup kepada anak untuk kelangsungan pertumbuhan anak terhadap kesehatan mental dan emosional anak yang dikemas dalam bentuk film eksperimental.

Kebutuhan Afeksi

Menurut Schutz (1980) dalam (Munthe & Raharjo, 2018) kebutuhan afeksi (kasih sayang) adalah kebutuhan untuk berkembang secara emosional dengan orang lain. Prinsip dasar kasih sayang adalah perasaan disukai atau dicintai. Menurut Cronbach dalam Dirgagunarsa (Munthe & Raharjo, 2018) kebutuhan afeksi adalah kebutuhan dimana seseorang membutuhkan sikap tanggap dan perlakuan hangat dari orang lain, misalnya orang tua, guru, atau teman ingin menerimanya.

Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang akan terjadi di masa depan dan tidak dapat diulang kembali. Ada perubahan yang terjadi dalam pertumbuhan manusia yang pada dasarnya tidak dapat diubah dan bersifat permanen. Perubahan yang bersifat permanen dan bergerak maju

disebut sebagai perkembangan. Menurut definisinya, psikologi perkembangan adalah ilmu yang mempelajari psikologi dan perilaku orang-orang yang berada pada tahap perkembangan yang berbeda berdasarkan pertumbuhan, kematangan, pembelajaran, dan pengalaman mereka. (Ajhuri, 2019)

Emosi

Menurut KBBI emosi ialah merupakan luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat dalam keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, dan cinta (Nasional, 2008).

Pengertian Pola Asuh Orang Tua

Dalam KBBI “pola” berarti corak, model, sistem, cara kerja, bentuk (struktur) yang tetap, dan “asuh” memiliki arti mengasuh, di sisi lain berarti menjaga (merawat dan mendidik), membimbing (membantu, melatih dan sebagainya) dan memimpin (mengawasi dan mengelola) organisasi atau lembaga. Menurut Singgih D Gunarsa menggambarkan pola asuh sebagai cara orang tua mengasuh (merawat, menjaga, dan mendidik) anak (Sari dkk., 2020).

Film Eksperimental

Film eksperimental dengan nama lain *Avant-Garde Films* ini sudah ada sejak lama, dengan tujuan untuk mengevaluasi ulang konvensi sinematik dan eksplorasi bentuk-bentuk non-naratif. Di dalam film ini biasanya berhubungan dengan seni seperti *performance art*, lukis, sastra, puisi, dan lain-lain biasanya digunakan dalam film (Rees, 2011).

Sinematografi

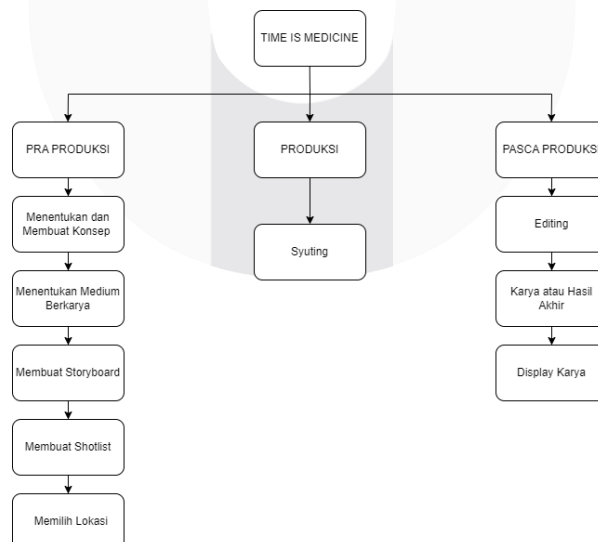
Dalam buku *Cinematography Theory and Practice, Third Edition* Blain Brown menjelaskan bahwa sinematografi memiliki makna yang lebih besar dari sekedar fotografi, karena melibatkan proses yang lebih kompleks yang dimulai dengan mencari dan membuat ide, kata-kata, tindakan, warna, dan penceritaan. Proses ini menghasilkan emosi dan komunikasi non-verbal lainnya, yang kemudian digabungkan menjadi sebuah visual (Brown, 2016).

Performance Art / Perfomativity

Istilah “performance art” biasanya mengacu pada seni konseptual atau avantgarde yang berasal dari seni rupa dan sekarang mulai berkembang ke arah seni kontemporer. Namun, performance art juga dapat mencakup jenis seni yang lebih umum seperti teater, tari, musik, dan bahkan sirkus (Pradipta dkk., 2013).

METODE PENCIPTAAN

Pada pengkaryaan ini dalam proses membuat karya tugas akhir “*Time Is Medicine*”, penulis akan melakukan 3 tahapan. Langkah yang pertama adalah pra produksi, di dalam pra produksi ini mencakup dalam menentukan dan membuat konsep karya tugas akhir, menentukan medium berkarya, membuat narasi, membuat storyboard, membuat shotlist, mencari referensi seniman dan memilih lokasi untuk pengkaryaan. Untuk tahapan selanjutnya ialah produksi atau proses syuting pengkaryaan. Setelah itu tahap terakhir ialah pasca produksi yaitu proses *editing* yang akan menghasilkan hasil akhir dari pengkaryaan tugas akhir.



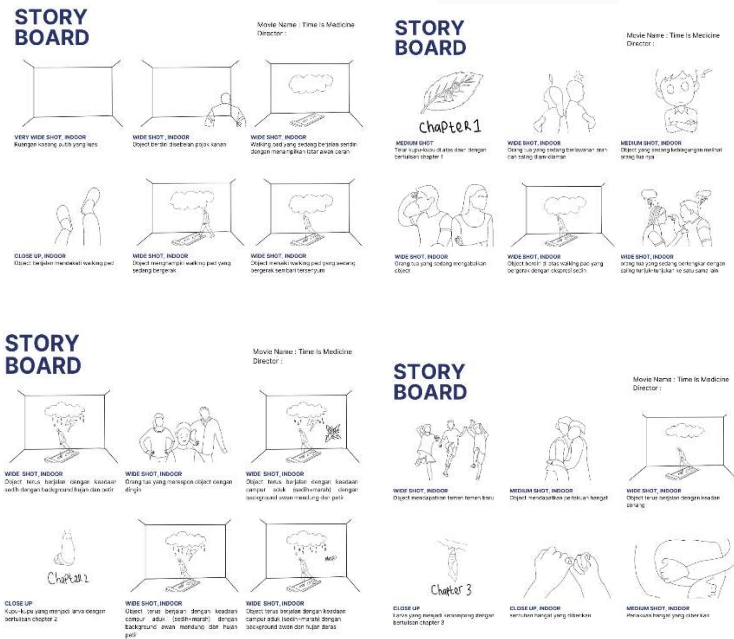
Gambar 1. Kerangka Proses Pengkaryaan
Sumber : Penulis 2023

Pra Produksi

Sinopsis

Sebuah film eksperimental yang menceritakan tentang bagaimana pengaruh afeksi orang tua yang berdampak pada pertumbuhan seorang anak. Film ini menggambarkan perjalanan emosional seorang anak yang tumbuh di lingkungan yang kurang kasih sayang dan perhatian dari orang tuanya. Ia tumbuh dalam keluarga yang jarang menunjukkan perhatian dan kasih sayang, kurangnya afeksi ini mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak. Film ini mengisahkan perjalanan emosional tokoh utama yang penuh dengan kebingungan, kesedihan, dan kehilangan. Ia akhirnya menemukan kekuatan dalam dirinya dan menemukan cara untuk menyembuhkan luka-lukanya. Ia menemukan kekuatan untuk menerima masa lalunya dan memulai perjalanan menuju penyembuhan diri selama perjalanannya.

Storyboard



Gambar 2. Storyboard
Sumber : Penulis 2023

Shotlist

No	Scene	Shot	Shot Size	Subject	Location	Camera Movement	Description	Keterangan
1	1	1	WVS	Ruang Kosong		Zoom In	Memperlihatkan ruang kosong penuh	Tengah
2	1	2	WVS	Ruang Kosong		Static	Memperlihatkan ruang kosong penuh	Sisi kanan
3	1	3	WVS	Ruang Kosong		Static	Memperlihatkan ruang kosong penuh	Sisi kiri
4	1	4	WVS	Object		Zoom Out	Object sedang berdiri di belakang kanan ruangan kosong	Tengah kanan / belakang kanan
5	2	1	MS	Object		Static	Object melihat walking pad yang sedang bergerak	Early low (pre-school)
6	2	2	MS	Object		Static	Object berjalan mendekati walking pad	Early low (pre-school)
7	2	3	MS	Object		Static	Langkah kaki Object mendekati walking pad	Early low (pre-school)
8	3	1	MS	Object		Static	Object memaki walking pad	Early low (pre-school)
9	3	2	MS	Object		Zoom Out	Object sedang berjalan diatas walking pad	Medium TV head
10	3,5	3	WVS	TSANISIT		Static	Chapter 1 di arsy 1 live	pan projector
11	4	1	WVS	Footage		Static	Footage live direal anal hasil kruas	Footage
12	4	1	WVS	Object Bu Ayah		Static	Orang tua berinteraksi saling pandang (bawahan)	diem-deman (bu di kanan, ayah di kiri object di tengah)
13	4	2	MS	Object		Static	Melihat orang tua nya dengan ketegangan	tinggi hah-hah-hah-hah
14	5	1	WVS	Object Bu Ayah		Static	Object berinteraksi oleh orang tua nya (di kanan)	berteriak bilang jualan
15	5	2	MS	Object		Static	Melihat orang tua nya dengan ketegangan (looping)	cepek hah-hah-hah-hah
16	6	1	MS	Bu Ayah		Static	Orang tua berinteraksi anak karyanya	aga tinggi
17	6	2	MCU	Ayah	STUDIO	Static	Ayah memukul Bu	Body Gesture
18	6	3	MCU	Bu		Static	Tangan bu di kepala (suspense masuk)	Body Gesture
19	6	4	MS	Object		Static	Melihat orang tua nya dengan murung	Muka sedih
20	7	1	WVS	Bu Ayah		Static	Orang tua yang sudah berlutut (di depan laptop)	melihat sepertiבודואnial kepada object
21	7	2	MS	Object		Static	Object yang terkagum dan berlutut (gigit emot sedih)	Body Gesture (mencan banting)
22	7	3	WVS	Object Bu Ayah		Static	Object mendapatkan perlakuan tidak baik secara emosional	Memaki kempar piring pukul kempar
23	8	1	MS	Bu		Static	Bu melempar piring	piring pecah
24	8	2	CU	Bu		Static	Bu melempar piring	piring pecah
25	8	3	MS	Ayah		Static	Ayah memaki object	memukul dengan tali
26	8	4	MS	Bu		Static	Bu mencoba ketas ijian	di coba cobak
27	8	5	MS	Ayah		Static	Ayah memukul cangkup object	Body Gesture (marah marahi)
28	8	6	WVS	Object Temen-Temen		Static	Object memaki ariku dan lingkungan luar	Berhenti mendapatkan

Gambar 3. Shotlist
Sumber : Penulis 2023

Pemilihan Lokasi Syuting

Penulis melakukan pencarian dan pemilihan terhadap lokasi syuting. Penulis memilih latar tempat studio yang didominasi berwarna putih, dinding putih yang nantinya akan mengproyeksikan background melalui proyektor.



Gambar 4. Studio Layar Putih
Sumber : Penulis 2023

Produksi

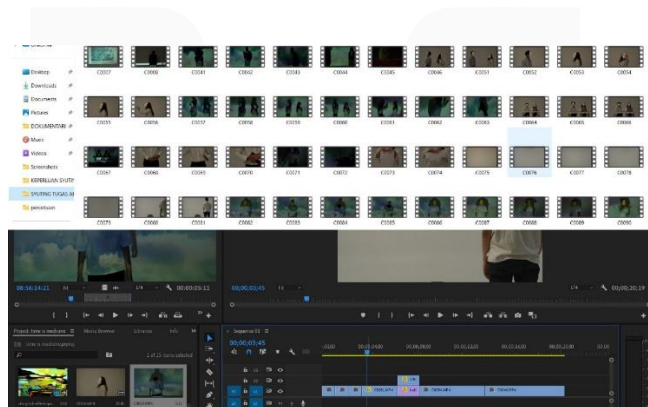
Setelah mempersiapkan di pra-produksi, penulis menjalankan proses produksi yaitu tahap syuting pada tanggal 3 Juni 2023 . Produksi dilaksanakan di dalam studio dengan menggunakan proyektor untuk menambahkan visualisasi dari konsep yang penulis buat. Dalam menampilkan karya ini, penulis juga menggunakan topeng emoji untuk mempresentasikan dari emosi tokoh utama.



Gambar 5. Proses Produksi
Sumber : Penulis 2023

Pasca Produksi

Tahap selanjutnya setelah melakukan proses produksi karya, yaitu menyortir file kedalam folder. penulis melanjutkan ke tahap proses pasca produksi. yaitu proses editing. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Premier Pro untuk melakukan editing.

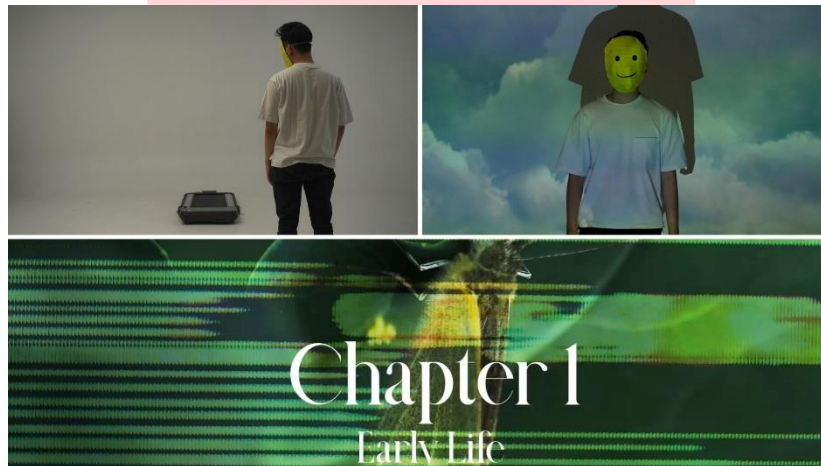


Gambar 6. Menyortir File
Sumber : Penulis 2023



Gambar 7. Proses Editing
Sumber : Penulis 2023

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 8. Screenshoot Cuplikan "Time Is Medicine"
Sumber : Penulis 2023

Pada film eksperimental *Time Is Medicine* ini dibagi menjadi 3 *chapter* yaitu yang pertama *early life*, *middle life* dan *beautiful life* yang memprentasikan dari masa kecil, masa remaja hingga masa dewasa dari fase yang telah dilalui. Pada bagian *opening* detik 00.00-00.15 terdapat visualisasi yang berisikan ruangan putih dengan tokoh utama (anak) yang menatap *walking pad* dari kejauhan dan akhirnya tokoh menaiki *walking pad* tersebut dengan kebingungan tetapi juga merasakan penasaran sehingga tokoh tersebut memasuki perjalanan hidup pertamanya yaitu pada masa kecil. Dengan dilanjut dengan bagian *chapter 1*

memasuki fase *early life* yang terdapat visualisasi kupu-kupu yang sedang bertelur yang menggambarkan masa awal.



Gambar 9. Screenshoot Cuplikan "Time Is Medicine"
Sumber : Penulis 2023

Adegan selanjutnya masuk pada *chapter 1* di fase *early life* yang dimana tokoh utama terus berjalan di atas *walking pad* dengan munculnya suatu peristiwa-peristiwa di dalam hidupnya dan terus – terusan melihat peristiwa tersebut dan merasakan kebingungan dengan apa yang tokoh utama rasakan. Pada detik 00.25-01.02 yang dimana orang tuanya memberikan afeksi negatif kepada anak nya seperti silent treatment, pengabain, sibuk bekerja hingga kekerasan emosional dan lainnya. Tokoh yang melihat peristiwa-peristiwa tersebut sontak kebingungan dan bertanya-tanya didalam pikirannya sehingga dikarenakan sering mengalami peristiwa tersebut, tokoh utama pun merasakan kesedihan didalam dirinya meskipun merasakan bingung dan sedih tokoh utama tetap terus berjalan dan melanjutkan perjalanan hidupnya.



Gambar 10. Screenshoot Cuplikan "Time Is Medicine"
Sumber : Penulis 2023

Adegan selanjutnya pada menit 01.15-01.35 tokoh utama tetap terus berjalan diatas *walking pad* dengan terus mendapatkan peristiwa-peristiwa yang sama hingga beranjak remaja sehingga tokoh utama mendapatkan dampak negatif yang dirasakan dari afeksi negatif tersebut, tokoh utama merasakan kesepian, sedih dengan keadaannya dan menjadi tidak percaya diri, tokoh utama juga menjadi agresif dan susah mengontrol emosinya dan juga berdampak kepada lingkungan sosialnya yang dimana tokoh utama menjadi susah melakukan dalam membangun hubungan sosialnya. Tetapi ia mencoba untuk berbicara dengan orang tuanya tentang perasaannya, tetapi mereka tidak mengerti dan meresponnya dengan dingin. Tokoh utama merasa putus asa dan merasa bahwa ia tidak memiliki tempat yang aman untuk membagikan perasaannya sehingga ia pergi jauh dari rumahnya untuk menjalin lingkungan baru.



Gambar 11. Screenshot Cuplikan "Time Is Medicine"
Sumber : Penulis 2023

Adegan selanjutnya memasuki pada *chapter 2* fase *midle life* pada menit 01.36-02.06 memperlihatkan visualisasi larva yang sedang berjalan yang menggambarkan kehidupan harus tetap berjalan apapun keadaannya. Dengan dilanjut tokoh utama yang tetap terus berjalan di atas *walking pad* tokoh utama pergi dari lingkungan lamanya dengan merasa putus asa dan kesepian. Akan tetapi saat memasuki lingkungan baru tokoh utama mendapatkan titik balik dalam kehidupannya yang mengubah arah hidup dan mengalami perubahan pandangan hidup tokoh utama yang sebelumnya merasa putus asa dan tidak ada tempat yang aman bagi tokoh utama. Pada adegan tokoh utama ditepuk oleh seseorang yang sedang menunjuk digambarkan bahwa dunia itu sebenarnya luas dan tidak hanya ada hal negatif saja melainkan juga banyak hal positif di dunia ini. Adegan selanjutnya tokoh utama mulai memberanikan membuka diri dan ternyata mendapatkan afeksi positif dari lingkungan barunya seperti dihargai, tidak diabaikan, mendapatkan cinta dan lainnya meskipun bukan dari lingkungan terdekat pertamanya yaitu (keluarga). Selama di lingkungan barunya, tokoh utama menyembuhkan dirinya dan belajar bagaimana caranya membangun hubungan yang sehat dan bagaimana memberikan dan menerima afeksi.



Gambar 12. Screenshoot Cuplikan "Time Is Medicine"
Sumber : Penulis 2023

Ketika tokoh utama sudah menyembuhkan luka – luka batinnya walaupun belum 100% sembuh tetapi ia sudah berdamai dengan keadaan di masa lalunya. Namun ketika tokoh utama kembali kerumah, ia merasa sedih melihat orang tuanya masih sama seperti dulu, dingin dan tidak mengespresikan perasaan mereka. Namun, tokoh utama mencoba untuk membuka komunikasi dengan mereka dan berusaha memperbaiki hubungan nya dengan kedua orang tuanya dan memberikan contoh kepada mereka bagaimana caranya memberikan afeksi positif dan mencoba menjelaskan betapa pentingnya afeksi bagi dirinya. Meskipun sulit, tokoh utama berhasil memperbaiki hubungan dengan orang tuanya dan mereka mulai lebih terbuka dalam memberikan afeksi kepada dirinya. Tokoh utama belajar bahwa memperbaiki hubungan dengan keluarga memerlukan waktu dan kesabaran, akan tetapi hasilnya sangat berharga bagi dirinya. Dari pengalaman tersebut, tokoh utama belajar bahwa afeksi sangat penting bagi kesehatan mental dan kebahagiaan seseorang dan juga menyadari bahwa mendapatkan afeksi dari keluarga tidak selalu mudah, akan tetapi anak-anak juga selalu layak untuk mencoba dahulu.

KESIMPULAN

Karya tugas akhir ini memperlihatkan perjalanan emosional seorang anak yang merasa diabaikan atau kurangnya mendapatkan afeksi positif oleh kedua orang tuanya sehingga mendapatkan dampak negatif yang diterima bagi seorang anak yang menjadi merasa tidak percaya diri, kesedihan, kemarahan, kesepian, hingga depresi yang diperlihatkan dengan reaksi-reaksi emosi dari topeng yang digunakan. Namun seiringnya berjalannya waktu seorang anak bisa memberikan afeksi untuk lingkungan sekitarnya yang ditampilkan dalam film eksperimental.

Dengan menciptakan simbol-simbol visual untuk menggambarkan afeksi orang tua dan anak yang diciptakan dalam bentuk apapun. Seperti ayah dan ibunya yang selalu mengabaikan, melakukan *silent treatment*, bertengkar dihadapan anaknya, sibuk bekerja, gerakan tubuh yang menunjuk-nunjuk, simbol ikat pinggang yang menunjukkan kekerasan dan walking pad yang menggambarkan waktu serta background yang membantu menggambarkan mood seorang anak.

Karya film eksperimental ini diharapkan dapat menjadi sebagai edukasi serta visualisasi bermakna sehingga orang tua bisa lebih sadar akan pentingnya afeksi yang diberikan untuk anak-anaknya sedari kecil untuk kelangsungan hidup yang bahagia dan karya ini diperuntukan untuk orang tua dan anak yang akan menjadi orang tua di masa depan kelak.

Visualisasi Karya tugas akhir ini yang berjudul *Time Is Medicine* sesuai dengan artinya yaitu waktu adalah obat yang dimana direpresentasikan seiringnya waktu berjalan masalah-masalah atau luka akan sembuh sendirinya. Waktu bisa menyembuhkan dan memungkinkan orang untuk melanjutkan hidup mereka dengan lebih baik, sama halnya seperti obat jika diminum dengan dosis yang tepat.

SARAN

Time Is Medicine menjadi sebuah karya berbentuk film eksperimental dengan bertujuan untuk lebih banyak orang dapat mendengar pesan tentang pengaruh afeksi orang tua dalam pertumbuhan anak dengan memanfaatkan media modern yang dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaat afeksi dari orang tua dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi anak. Selain itu juga, harapan penulis agar dipertimbangkan untuk membuat film / video lainnya untuk memberikan contoh spesifik tentang bagaimana afeksi orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak dan semoga orang tua dan pekerja sosial yang bekerja dalam berurusan dengan anak-anak dan keluarga dapat menemukan karya ini sebagai sumber informasi atau juga bisa menyertakan keterlibatan orang tua dan anak dalam proses pembuatan film untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih lengkap. Penulis juga berharap dengan adanya karya ini dapat membantu memahami pentingnya afeksi dari orang tua dalam membantu anak-anak berkembang menjadi orang dewasa yang sehat dan bahagia. Selain itu, penulis ingin terus meningkatkan kemampuan menulisnya dan terus bereksperimen dengan media baru lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K. F. (2019). *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penebar Media Pustaka.
- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory & Practice For Cinematographer & Directors*. Routledge.
- Munthe, I. S., & Raharjo, S. T. (2018). PEMENUHAN KEBUTUHAN AFEKSI PADA ANAK (PENINGKATAN KEMANDIRIAN DAN KEPERCAYAAN DIRI DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK - LKSA). *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(2), 119–123.

Nasional, P. B. D. P. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*.

Pradipta, B. W., Damajanti, I., & Adriati, Dr. I. (2013). KAJIAN KARYA SENI PERFORMANS MELATI SURYODARMO. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*, 1.

Rees, A. L. (2011). *A History of Eksperimental Film and Video* (2 ed.). Palgrave Macmillan.

Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157–170.

Zadira, A., & Rudianto, G. (2022). Psychogenic Needs of Affection in Novel “Warm Bodies” by Isaac Marion: A Psychological Approach. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 2169-.
<https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.3045> (2023, Agustus).
<https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>