

Implementasi Layanan Sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda sebagai Media Belajar dan Penguatan Literasi Anak Usia Sekolah

Evi Nursanti Rukmana¹, Kusnandar², Samson CMS³

^{1,2,3} Universitas Padjadjaran

e-mail: evi.nursanti.rukmana@unpad.ac.id

ABSTRAK

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dituntut bertransformasi sebagai tempat penyedia bahan pustaka cetak dan pusat rekreasi edukatif yang responsif terhadap kebutuhan pemustaka anak-anak melalui pemanfaatan teknologi digital. TBM Bina Kreasi Muda berinovasi menyediakan layanan sebagai ruang ekspresi dan penyaluran minat bakat anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi layanan sinematografi di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bina Kreasi Muda melalui analisis implementasi layanan sinematografi, proses produksi sinematografi, integrasi literasi, dan sinergi TBM Bina Kreasi Muda dengan sekolah. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda berfungsi efektif sebagai media belajar yang mengintegrasikan tiga dimensi literasi, yaitu literasi baca-tulis, literasi digital, dan literasi budaya lokal. Proses produksi film meliputi tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi memberikan ruang belajar berbasis proyek yang mengasah keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan olah tubuh/seni peran. Selain itu, penggunaan film sebagai media belajar mampu menjembatani pemahaman tata krama bahasa Sunda (undak-usuk basa) serta melestarikan kearifan lokal di tengah penurunan minat baca konvensional dan pergeseran karakter anak sekolah akibat penggunaan gawai.

Kata kunci: layanan sinematografi, taman bacaan masyarakat, media belajar, literasi

ABSTRACT

Community Reading communities are required to transform into providers of printed library materials as well as educational recreation hubs responsive to the needs of child patrons through the utilization of digital technology. Bina Kreasi Muda Reading Community innovates by offering services as a space for self-expression and an outlet for children's interests and talents. This study aims to analyze the implementation of cinematography services at Bina Kreasi Muda Reading Community as an innovative learning medium and a means to strengthen multiliteracy for school-aged children. A descriptive qualitative research design was employed. The results demonstrate that the cinematography service at Bina Kreasi Muda Reading Community functions effectively as a learning medium integrating three literacy dimensions: reading-writing literacy, digital literacy, and local cultural literacy. The filmmaking process in encompassing pre-production, production, and post-production stages that provides a project-based learning environment that sharpens critical thinking, collaboration, and body control/performing arts skills. Furthermore, utilizing film as a learning medium bridges the understanding of Sundanese language etiquette and preserves local wisdom amidst declining conventional reading habits and shifts in school children's character caused by device usage.

Keywords: cinematography services, reading communities, learning media, literacy

© The Author(s). 2026 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) memiliki peran strategis dalam mengeksplorasi dan memperluas jangkauan literasi di tengah masyarakat, khususnya bagi generasi muda dan siswa sekolah. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, konsep literasi tidak lagi terbatas pada aktivitas membaca dan menulis teks tercetak (karya cetak), melainkan telah berkembang mencakup pemahaman audio-visual, literasi digital, serta pemaknaan nilai-nilai budaya lokal. Di era transformasi digital, tantangan terbesar penyelenggaraan literasi adalah memudarnya minat baca akibat tingginya kebiasaan konsumsi media sosial. Fenomena ini menuntut inovasi media belajar yang mampu menjembatani kebutuhan edukatif dengan ketertarikan visual siswa.

Salah satu bentuk inovasi media belajar berbasis komunitas ditunjukkan oleh TBM Bina Kreasi Muda yang berlokasi di Desa Kadakajaya, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang. Didirikan sejak Juli 2012, TBM ini mengembangkan pendekatan inklusif dengan menghadirkan layanan sinematografi sebagai media belajar utama. Layanan ini dirancang untuk mengemas materi edukasi dan pelestarian budaya lokal dalam bentuk karya rekam audio visual, seperti film pendek, dokudrama, dan film dokumenter. Melalui metode edukasi berbalut hiburan, TBM Bina Kreasi Muda memfasilitasi anak-anak dan siswa sekolah sekitar untuk terlibat langsung dalam seluruh proses kreatif pembuatan film.

Integrasi layanan sinematografi sebagai media belajar terbukti memberikan dimensi pembelajaran yang kaya bagi siswa. Dalam aspek literasi baca-tulis, siswa dilatih menyusun sinopsis, membedah naskah (skenario), serta mengaitkan pendalaman karakter melalui aktivitas membaca literatur. Pada aspek literasi digital, siswa dibimbing mengoperasikan perangkat perekam gambar, memahami teknik sinematografi, dan menguasai aplikasi penyuntingan video. Sementara pada aspek literasi budaya, pembuatan film dijadikan wahana untuk merekam dan merevitalisasi nilai-nilai tata krama (*undak usuk basa Sunda*), busana tradisional, serta permainan dan tradisi lokal yang mulai tergeser oleh zaman.

Penggunaan sinematografi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperluas keterampilan anak-anak dalam berpikir kritis dan kreatif. Melalui proses produksi film, siswa belajar mengekspresikan identitas dan pengalaman hidup, sekaligus mengasah kemampuan analisis terhadap berbagai teks dan media. Selain itu, integrasi media digital seperti film dan video membantu siswa memahami serta mengadaptasi berbagai kode budaya dan bahasa visual yang relevan di era digital. Dengan demikian, sinematografi menjadi sarana efektif untuk mengembangkan literasi multi-dimensi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Afrilyasanti et al., 2025; Cannon, 2018; DeBlasio & Savenkova, 2025; Webb & Anderson, 2026)

Penelitian mengenai layanan sinematografi secara khusus masih kurang diteliti, namun terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan mengenai penggunaan media visual dan program berbasis komunitas untuk penguatan literasi anak usia sekolah. Pertama, penelitian (Dey & Munshi, 2025) yang menyoroti peran literasi visual dalam meningkatkan efektivitas dan kesenangan belajar pada siswa sekolah dasar, serta menawarkan model integrasi literasi visual ke dalam kurikulum sekolah dasar untuk memaksimalkan manfaatnya bagi peserta didik di masa depan.

Kedua, penelitian Scharber et al. (2016) yang membahas program pembelajaran berbasis komunitas yang menggabungkan teknologi pendidikan, praktik literasi, dan pembuatan film dokumenter, yang menunjukkan bahwa sinergi antara teknologi, praktik literasi, dan nilai keadilan sosial dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dan keterampilan sinematografi remaja. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda sebagai media belajar dan penguatan literasi anak usia sekolah berpotensi meningkatkan minat belajar, keterampilan literasi visual, serta mendorong kolaborasi dan kreativitas anak melalui pendekatan berbasis komunitas dan teknologi.

Kemitraan yang terjalin antara TBM Bina Kreasi Muda dan lembaga sekolah formal (mulai dari jenjang PAUD, SD, hingga SMP) juga memperkuat keefektifan layanan ini. Sekolah memanfaatkan ketersediaan media belajar visual dan sarana TBM untuk menunjang kegiatan ekstrakurikuler, persiapan perlombaan seni, hingga penguatan literasi digital siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mengenai implementasi layanan sinematografi, proses produksi sinematografi, integrasi literasi, dan sinergi TBM Bina Kreasi Muda dengan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena pemanfaatan layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda. Penelitian kualitatif deskriptif dipilih karena mampu mengeksplorasi pengalaman subjektif, makna, serta proses interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas literasi secara mendalam. Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan deskripsi rinci dan non-inferensial tentang suatu fenomena atau peristiwa, sedekat mungkin dengan pengalaman asli partisipan tanpa interpretasi mendalam atau penarikan kesimpulan teoretis yang kompleks (Doyle et al., 2020; Stanley, 2023). Penelitian dilaksanakan di TBM Bina Kreasi Muda, Desa Kadakajaya, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini berdasarkan

keunikan program TBM yang konsisten memanfaatkan seni sinematografi dan produksi film sebagai sarana literasi masyarakat serta pembelajaran siswa sekolah selama lebih dari satu dekade.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi dilakukan di TBM Bina Kreasi Muda. Adapun wawancara dilakukan pada pendiri dan kepala TBM Bina Kreasi Muda, Rohman Gumilar, dan relawan aktif, Wawan Kusmana. Studi dokumentasi bersumber dari dokumen yang berkaitan dengan layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda. Adapun studi pustaka dilakukan pada database bibliografi online Scopus dengan kata kunci “*cinematography services* dan *reading communities*”.

Teknik analisis data dalam penelitian ini antara lain, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti mengorganisasikan dan mengodekan data mentah seperti transkrip wawancara agar lebih terstruktur dan mudah dianalisis, misalnya melalui proses pengkodean tematik atau kategorisasi (Belotto, 2018; Williamson et al., 2018). Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang dapat dilengkapi dengan kutipan langsung dari informan untuk memperkuat temuan, sebelum akhirnya peneliti melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi secara sistematis guna memastikan keabsahan hasil penelitian (Belotto, 2018; Fraser & Jarvis, 2025; Williamson et al., 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil TBM Bina Kreasi Muda

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bina Kreasi Muda secara resmi didirikan pada bulan Juli 2012 di Desa Kadakajaya, Tanjungsari, Sumedang. Pembentukan TBM ini dilatarbelakangi oleh kondisi sosial masyarakat setempat pada masa itu, di mana tingkat kesadaran terhadap pentingnya pendidikan formal dan pembinaan karakter remaja masih tergolong rendah. Banyak anak usia sekolah mengalami putus sekolah atau memilih menikah di usia muda karena pendidikan belum dijadikan prioritas utama oleh lingkungan keluarga.

Kepala TBM Bina Kreasi Muda mengungkapkan awal mula gagasan pendirian komunitas tersebut.

“*Engga* dulu *mah ya* kuli saja [...] *cuma* waktu itu *teb* pendidikan anak *teb* tidak dinomorsatukan oleh orang tua *teb* kitu, tidak menjadi prioritas. Makanya dulu *teb kan* banyak yang nikah muda, terus putus sekolah kitu. Nah, bagaimana caranya *sib* kita membuat komunitas untuk memberikan binaan-binaan secara perlahan bahwa pendidikan itu penting *gitu*” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Sebelum bertransformasi menjadi TBM yang berfokus pada perpustakaan dan layanan audio visual, cikal bakal gerakan ini berawal dari kelompok binaan remaja yang bergerak di bidang seni peran dan

keagamaan. Aktivitas pentas drama pada peringatan hari besar keagamaan di pengajian-pengajian lokal menjadi dasar pembentukan keterampilan berakting anak-anak desa. Salah satu relawan yang terlibat sejak masa sekolah dasar menuturkan.

"Dulu itu *kan* ketika SD *emang suka* di pengajian itu. Kita *sukanya kalo* Bulan Rajab *itu* biasanya kita tampil drama. Kebetulan pelatihnya Kang Rohman [...] Nah, *pas* SMP buat TBM ke sini, *nah pas* SMP itu beda nya kita buat film [...] *Kalo* SD itu emang fokusnya di drama, jadi *basic* akting nya udah ada dari SD" (W. Kusmana, wawancara, 18 Februari 2026).

Atas dasar kebutuhan wadah resmi pengembangan potensi remaja, nama Bina Kreasi Muda dipilih. Struktur kepengurusan awal dibentuk secara mandiri oleh pemuda setempat. Seiring berjalannya waktu dan tingginya mobilitas kegiatan eksternal, kepemimpinan TBM dialihkan secara berkesinambungan kepada Kepala TBM Bina Kreasi Muda untuk menjamin kelancaran koordinasi lintas instansi. Perjalanan fisik TBM pun mengalami beberapa kali perpindahan lokasi, mulai dari ruang kantor desa, bangunan posyandu, sekat ruangan rumah pribadi, hingga berdirinya bangunan Saung Maca yang menunjukkan perjalanan komunitas dalam menjaga eksistensi layanan literasi.

Layanan Sinematografi Sebagai Media Belajar dan Edutainment

Inovasi utama TBM Bina Kreasi Muda terletak pada pengembangan layanan sinematografi. Pengelola TBM menyadari bahwa batasan literasi tidak boleh disempitkan hanya pada koleksi buku teks tercetak. Perpustakaan modern dan TBM dituntut untuk mengelola dua bentuk karya literasi: karya cetak dan karya rekam (audio dan visual). Karya rekam berupa film dikembangkan sebagai media belajar yang interaktif dan komunikatif.

Kepala TBM Bina Kreasi Muda menegaskan pentingnya pemahaman karya rekam bagi pengelola TBM.

"Perlu diketahui juga sama pengelola TBM, bahwa yang ada di perpustakaan atau TBM itu bukan hanya sekedar, teks, buku, jadi ada karya cetak, karya rekam. Karya rekam itu berbentuk audio dan visual [...] sekarang *mah* bisa *plus* visual dan audio jadi bentuk film. Terus kita bisa mendokumentasikan sejarah-sejarah *ja* atau budaya kearifan lokal yang ada di sekitar kita bukan hanya sekedar teks, tapi dengan film" (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Prinsip dasar pengemasan media belajar berbasis film di TBM ini adalah edutainment, menyampaikan konten pendidikan yang substantif melalui balutan hiburan visual yang menarik. Pendekatan ini terbukti lebih efektif dalam menembus titik jenuh anak-anak sekolah dibandingkan dengan metode penyampaian ceramah konvensional.

“Itu secara tidak langsung kita memberikan edukasi, *matak dinu* nama *oge* nama-nama Sunda *we kitu*. Jadi edukasi yang dikemas dalam bentuk hiburan begitu [...] *Kalo* kita mengajarkan ke anak kita cara bicara '*Barudak babasa lemesna ieu, babasa kasarna ieu*' akan ada lupa dan titik jenuh, tapi dengan film itu tidak terasa kita menyampaikan edukasi itu begitu” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Melalui layanan sinematografi, TBM memproduksi berbagai bentuk karya visual, mulai dari film fiksi pendek, dokumenter murni, hingga dokudrama. Dokudrama menjadi bentuk favorit karena menggabungkan kekuatan narasi informatif dengan alur drama yang diperankan oleh anak-anak, seperti visualisasi penyuluhan kesehatan posyandu, kelestarian lingkungan, maupun pengenalan profil desa.

Dokudrama merupakan bentuk karya visual yang menggabungkan kekuatan narasi informatif dari dokumenter dengan unsur dramatik yang diperankan oleh aktor, termasuk anak-anak, sehingga mampu menyampaikan pesan edukatif secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton. Dalam konteks pendidikan, dokudrama dan drama medis telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena mampu mempresentasikan isu-isu kompleks secara menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman terhadap materi yang bersifat sosial maupun ilmiah, seperti penyuluhan kesehatan, pelestarian lingkungan, dan pengenalan profil desa (Špirk, 2025; Williams et al., 2015). Dengan demikian, penggunaan dokudrama sebagai media edukasi sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.



Gambar 1. Para pemain drama/film di TBM Bina Kreasi Muda

Sumber: TBM Bina Kreasi Muda, 2024

Dalam implementasinya, TBM Bina Kreasi Muda mengembangkan beberapa jenis produk film sesuai tujuan edukasinya, yaitu film dokumenter, dokudrama, dan film fiksi pendek. Film dokumenter murni digunakan untuk merekam fakta, kegiatan budaya, serta fasilitas pendidikan dan lingkungan desa secara objektif dengan panduan narator atau prolog. Sementara itu, dokudrama menggabungkan fakta dokumenter dengan alur cerita fiktif dan adegan dramatik (pemeran) yang menyelipkan pesan penyuluhan, seperti ajakan hidup sehat, kesadaran berkunjung ke Posyandu, atau penyelesaian konflik

antar warga. Pendekatan dokudrama dan film fiksi ini terbukti efektif menarik perhatian anak-anak sekolah, baik sebagai pemain maupun sebagai penonton media pembelajaran tersebut.

Proses Produksi Sinematografi (Pra-produksi, Produksi, dan Pasca-produksi)

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bina Kreasi Muda menjadikan layanan sinematografi sebagai media belajar yang terstruktur dengan membekali anak-anak dengan pemahaman dasar mengenai tiga unsur utama pembentuk film, yaitu unsur sinematik, unsur dramatik, dan unsur naratif. Ketiga unsur ini dipraktikkan langsung dalam sebuah alur pembelajaran berbasis proyek yang meliputi tiga tahapan utama antara lain pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Ketua TBM Bina Kreasi Muda menjelaskan keterkaitan ketiga unsur tersebut dalam pembuatan film edukasi.

“Karena *kan* di dalam film itu ada tiga hal untuk pembentuk film, sinematik, dramatik, dan naratif. Sinematik berkaitan dengan alat, teknis, pengambilan gambar harus *gimana*, supaya karakter si pemeran itu lebih berkarakter itu bagaimana cara *ngambil* yang tepat gambarnya. *Kalo* dramatik, *ya* sebagaimana isi cerita. Ada antagonis protagonis gitu, alur ceritanya itu ada yang baik ada yang salah dan nanti ada pembenaran atau yang salah itu harus *gimana*, yang salah itu harus dapat hukuman itu nanti ada di *ending gitu*. Terus *ya* naratif itu *nyambung, sequence* nya, *scene by scene* nya” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Pemahaman konsep ini diterapkan dalam contoh konkret yang mudah dipahami oleh anak-anak sekolah. Misalnya, dalam adegan anak yang akan menendang bola penalti, kesinambungan alur cerita dari satu adegan ke adegan lain merupakan unsur naratif yang membentuk sekuen. Tegang tidaknya perasaan anak yang akan menendang dan menangkap bola menciptakan unsur dramatik, sedangkan pemilihan sudut pengambilan gambar (*angle*) seperti teknik *close-up* pada raut wajah tegang atau pengambilan gambar dari arah bawah (*low angle*) menjadi wujud penerapan unsur sinematik.

Pada tahapan pra-produksi, pembelajaran diawali dari pembuatan sinopsis atau ringkasan cerita. Selanjutnya, anak-anak dan relawan menyusun plot, *treatment*, atau *outline* cerita yang memuat poin-poin adegan per babak. Dari plot tersebut, naskah skenario yang dilengkapi dengan dialog antar penokohan dikembangkan secara utuh. Relawan menguraikan alur kerja pra-produksi ini.

“Jadi *plot* itu kaya judul *scene* nya Bu, misalkan *scene* satu adegannya apa, *scene* dua tokohnya siapa adegannya apa. *Kaya* poin-poin nya *aja* belum ke dialog, misalkan konflik [...] Skenario itu *udah* jadi plot *udah* diisi dialog. *Udah* siap di produksi [...] *Abis* skenario biasanya kita nyusun perlengkapannya dulu. Perlengkapan *reading*, sekalian *reading* skenario [...] *Reading* skenario pemahaman kaya terbagi peran, ‘Oh perannya si A meranin tokoh B,’ tokoh A *kaya gitu* terus kita *reading* memperdalam tentang skenario sambil nyiapin peralatan” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Selama tahap pra-produksi, pembagian kerja dilakukan secara simultan. Saat tim pemeran fokus melakukan *reading* skenario dan latihan olah peran, tim artistik bertugas mempersiapkan tata rias, kostum, properti, serta melakukan survei latar tempat (lokasi syuting). Khusus untuk produksi film dokumenter, TBM menyusun instrumen khusus berupa *shooting list* atau *draft storyline* berbentuk tabel terstruktur yang memuat nomor adegan, deskripsi gambar, estimasi durasi menit, arahan audio/musik, serta teks yang akan ditampilkan. *Shooting list* ini menjadi panduan teknis yang sangat krusial agar sutradara, kameramen, dan editor dapat bekerja secara presisi di lapangan tanpa kehilangan fokus.

Tahap produksi (pengambilan gambar) di lapangan menerapkan teknik efisiensi lokasi yang dikenal dengan istilah *jumping scene*. Pengambilan gambar tidak dilakukan secara berurutan nomor scene (scene 1, scene 2, dst.), melainkan dikelompokkan berdasarkan kesamaan lokasi syuting demi menghemat waktu dan tenaga. Dalam tahapan ini, aspek kontinuitas adegan menjadi pelajaran kedisiplinan dan ketelitian yang sangat berharga bagi anak-anak. Penata artistik dan pemeran harus memastikan bahwa pakaian, warna kaos dalam, jam tangan, topi, hingga tatanan rambut tidak mengalami perbedaan anatomi saat adegan bersambung, meskipun syuting dilakukan pada hari yang berbeda. Ketua TBM Bina Kreasi Muda dan relawan menggarisbawahi pentingnya adegan kontinuitas.

“Disebutnya *jumping scene*, jadi mengambil gambar tidak berurutan sesuai *scene*, tidak *scene 1 scene 2* [...] Yang harus diperhatikan itu bagian penata artistiknya [...] *Nah gitu* harus diperhatikan, itu adegan kontinuitas, adegan bersambung. Jangan lupa *kalo pake* topi, pulang sekolah harus pake topi lagi. Itu *teb* banyak yang lupa” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Dalam proses pengambilan gambar di lapangan, anak-anak diajarkan variasi *shot* untuk memperkaya bahan suntingan. Kameramen mengambil *master shot* (pengambilan gambar secara keseluruhan untuk merekam seluruh tokoh dan lingkungan), *stock shot close-up* (fokus pada bagian dada ke atas atau raut wajah untuk menangkap ekspresi emosi), serta *insert shot* (rekaman detail pada gerakan tangan, properti, atau objek spesifik). Keberagaman stok gambar ini sangat penting agar hasil editan video tidak monoton dan mampu menyampaikan pesan emosional cerita secara kuat.



Gambar 2. Ketua TBM Bina Kreasi Muda mengarahkan para pemain

Sumber: TBM Bina Kreasi Muda, 2024

Memasuki tahap pasca-produksi, proses penyuntingan dilakukan secara bertahap, dimulai dari editing gambar/video hingga editing audio dan penataan musik latar (*scoring*). Perangkat lunak penyuntingan yang digunakan disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas, mulai dari perangkat lunak profesional seperti Adobe Premiere Pro hingga aplikasi berbasis ponsel pintar seperti KineMaster dan Filmora. Seluruh rangkaian proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi ini menguji kemampuan relawan dan anak-anak TBM untuk menjalankan multiperan (multi-tasking), di mana seseorang dapat bertindak sebagai sutradara, produser, kameramen, sekaligus editor video secara bergantian.

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bina Kreasi Muda menjadikan layanan sinematografi sebagai media belajar yang terstruktur dengan membekali anak-anak pemahaman dasar mengenai tiga unsur utama pembentuk film, yaitu unsur sinematik, unsur dramatik, dan unsur naratif. Unsur sinematik meliputi aspek visual seperti penggunaan kamera, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, warna, dan teknik editing yang berperan penting dalam membangun cerita secara visual dan meningkatkan keterlibatan penonton (Batswa et al., 2025; Yip, 2020). Unsur dramatik berkaitan dengan performa, struktur drama, dan interaksi antara aktor, naskah, serta penonton, sehingga drama tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga diwujudkan melalui kondisi nyata di panggung atau layar (Thwala, 2017). Sementara itu, unsur naratif mencakup struktur cerita yang umumnya terdiri dari tiga bagian utama: eksposisi, konflik, dan resolusi, serta pengembangan karakter dan alur yang membentuk keseluruhan cerita dalam film 4 5. Dengan memahami ketiga unsur ini, anak-anak dapat memperoleh fondasi yang kuat dalam proses kreatif pembuatan film dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta ekspresi artistik melalui media sinematografi (Batswa et al., 2025; Guha et al., 2015; Macrae, 2015; Thwala, 2017; Yip, 2020)

Integrasi Literasi: Literasi Baca-Tulis, Literasi Digital, dan Literasi Budaya Lokal

Layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda tidak berdiri sebagai aktivitas tunggal, melainkan secara sistematis mengintegrasikan tiga dimensi literasi sekaligus di antaranya literasi baca-tulis, literasi digital, dan literasi budaya lokal. Ketiga dimensi ini saling melengkapi dan membentuk ekosistem pembelajaran yang utuh bagi anak-anak usia sekolah.

Pertama, integrasi literasi baca-tulis. Sebelum sebuah film diproduksi, proses pra-produksi mewajibkan anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas membaca dan menulis secara intensif. Pembuatan skenario, penyusunan plot, dan penulisan naskah drama memerlukan pemahaman struktur bahasa, kosakata, serta ide cerita yang komunikatif. Lebih dari sekadar membaca teks naskah, TBM Bina Kreasi Muda menekankan bahwa untuk dapat memerankan sebuah tokoh dengan baik, anak-anak harus

melakukan observasi dan membaca buku-buku referensi atau cerita pendek yang ada di perpustakaan TBM. Membaca dijadikan syarat mutlak untuk menjiwai karakter tokoh. Ketua TBM Bina Kreasi Muda menjelaskan strategi penumbuhan minat baca ini.

“*Nah* literasi baca tulis kan itu pra produksi kita membuat skenario dulu sebelum kita syuting. Walaupun sebentar *tetep* harus dibikinkan konsep walaupun 10 menit, 5 menit, *tetep* harus ada konsep dulu yaitu skenario [...] Keliatan, *ya* memang agak turun gitu, tapi kita selalu itu, selalu memberikan trik-trik bagaimana cara tetap membaca. Salah satunya dengan media film itu *kan*. Kita ingin memfilmkan cerita pendek yang ada di buku di TBM [...] Terus seseorang *kalo* ingin mendalami tokoh, harus baca. Bagaimana menjiwai seorang tokoh, *kalo* dialog mah *kara* nomor 2. Dialog *mah* nomor 2, di lapangan pun jadi, yang harus didalami *tub* observasi peran tokoh, mendalami tokoh gitu” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Melalui pendekatan ini, membaca buku tidak lagi dipersepsikan sebagai beban akademis yang menjenuhkan, melainkan sebagai kebutuhan mendasar agar pemain dapat berakting secara alami dan meyakinkan di depan kamera. Anak-anak menjadi terpicu untuk membaca skenario dan membaca buku-buku atau rujukan di TBM.



Gambar 3. Aktivitas membaca anak-anak di TBM Bina Kreasi Muda

Sumber: TBM Bina Kreasi Muda, 2024

Kedua, integrasi literasi digital. Dalam dimensi literasi digital, anak-anak sekolah diajarkan operasionalisasi perangkat teknologi perekam audio-visual secara praktis. Anak-anak belajar cara memegang dan mengoperasikan kamera *handycame*, kamera SLR, hingga ponsel pintar (*smartphone*) dengan memperhatikan aspek pencahayaan, stabilitas, dan variasi *angle*. Mereka juga dikenalkan dengan kapasitas teknis gawai, seperti kapasitas RAM dan ukuran memori penyimpanan digital yang dibutuhkan saat merekam video berkualitas tinggi. Di ruang pasca-produksi, anak-anak diajarkan teknik penyuntingan video menggunakan perangkat lunak digital serta cara mengunggah dan mengelola konten edukatif di *platform* media sosial seperti *YouTube* dan *Instagram*. Pembelajaran ini mengubah peran anak-anak dari sekadar pengguna (*consumer*) gawai menjadi pencipta konten (*creator*) yang produktif dan edukatif.

Ketiga, integrasi literasi budaya lokal. Dimensi literasi budaya lokal menjadi salah satu keunggulan utama karya-karya film TBM Bina Kreasi Muda. Film dijadikan alat dokumentasi dan preservasi nilai-nilai kearifan lokal Sunda yang mulai terikis oleh zaman. Dari aspek kebahasaan, dialog film dibiasakan menggunakan bahasa Sunda dengan memperhatikan tatakrama dan *undak-usuk basa* yaitu aturan ragam bahasa halus untuk berkomunikasi dengan orang tua/orang yang lebih tua, dan bahasa sepadan untuk teman sebaya. Selain bahasa, film-film TBM merekam busana tradisional, *hajat lembur* (upacara adat desa), hingga tradisi seni pertunjukan lokal. Salah satu contoh monumental adalah penyusunan film dokumenter mengenai ketangkasan domba Garut yang berhasil meraih penghargaan nasional. Ketua TBM Bina Kreasi Muda menceritakan proses edukasi budaya tersebut.

“Dari bahasa, pengenalan kostum, merekam gambar aktivitas budaya, kegiatan budaya seperti *hajat lembur*, *ngadu domba*. Kan TBM pernah *tuh* bikin dokumenter tentang tangkas domba [...] Sebagian menyebutkan bahwa kata *ngadu* itu identik dengan perjudian, tetapi itu hanya bahasa, tapi *kalo* kita ke budaya tidak semua kata *ngadu* itu berbau judi [...] Nah di dalam dokumenter itu *kan* kita detail *tuh*, *nu* disebut domba Garut *nu alus renggereng teh nu kumaha*, *tandukna misalkan anu golong tambang*, *anu ngoyor*, *anu japlang*, itu macem-macem tanduk aya sabaraha macem gitu. Pelajaran budaya nya di sana begitu” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

TBM Bina Kreasi Muda melalui pembuatan dokumenter ini mencoba menjelaskan stereotipe kebahasaan masyarakat mengenai istilah “*ngadu domba*”, tetapi juga memberikan edukasi mendalam mengenai standar keindahan dan jenis-jenis tanduk domba Garut (seperti *golong tambang*, *ngoyor*, dan *japlang*) sebagai bagian dari warisan kebudayaan Jawa Barat.

Layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda tidak berdiri sebagai aktivitas tunggal, melainkan secara sistematis mengintegrasikan tiga dimensi literasi: literasi baca-tulis, literasi digital, dan literasi budaya lokal. Integrasi ini membentuk ekosistem pembelajaran yang utuh dan saling melengkapi bagi anak-anak usia sekolah. Literasi baca-tulis menjadi fondasi utama dalam pengembangan kognitif, linguistik, dan sosial anak, sementara literasi digital memperluas akses dan kemampuan anak dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, seperti penggunaan multimedia interaktif dan platform digital yang menggabungkan teks, visual, dan audio untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di sisi lain, literasi budaya lokal memperkaya pengalaman belajar dengan memasukkan perspektif budaya yang relevan, sehingga anak-anak dapat memahami dan menghargai identitas serta nilai-nilai lokal dalam proses literasi mereka. Ketiga dimensi ini, ketika diintegrasikan, menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan zaman sekaligus menjaga akar budaya, sehingga anak-anak tidak hanya cakap secara

akademis dan digital, tetapi juga memiliki kesadaran budaya yang kuat (Amelia et al., 2026; Arwan et al., 2026; Usman et al., 2025)

Sinergi TBM Bina Kreasi Muda dengan sekolah

Keberadaan TBM Bina Kreasi Muda memegang peranan strategis sebagai mitra pelengkap bagi sekolah-sekolah formal di sekitar wilayah Desa Kadakajaya. TBM menjalin hubungan kolaboratif dan sinergis dengan berbagai jenjang sekolah, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga sekolah menengah, seperti PAUD Bani Harun, SD Cijambu 2, SD Gudang 1, dan SMP Negeri 3 Tanjungsari. Anak-anak dari sekolah-sekolah tersebut memanfaatkan TBM Bina Kreasi Muda tidak hanya untuk membaca buku, melainkan juga untuk mengakses fasilitas pendukung pembelajaran harian. TBM menyediakan layanan pencetakan (*print*) tugas sekolah secara gratis atau berbiaya sangat terjangkau, penyediaan kertas kriya untuk tugas seni budaya, bantuan pengerjaan tugas akademik, hingga penyediaan fasilitas koneksi internet (*WiFi*) untuk penelusuran bahan belajar.

Namun demikian, berdasarkan data di lapangan, masih adanya pergeseran pola perilaku dan karakter sosial anak-anak usia sekolah dalam kurun waktu satu dekade terakhir. TBM merasakan perbedaan mendasar antara karakter anak-anak sekolah pada dekade 2010-an dengan karakter anak-anak pada era pasca-pandemi dan maraknya media sosial saat ini. Pada masa lalu, anak-anak sekolah memiliki ikatan sosial kebersamaan yang sangat kuat yang diistilahkan oleh pengelola sebagai pola kebersamaan “*abring-abrangan*” atau “*breng*” (kumpul bersama dalam jumlah banyak secara spontan). Anak-anak secara sukarela berkumpul di TBM untuk membaca, bermain permainan tradisional (*kaulinan barudak*), atau melakukan operasi bersih (*opsih*) lingkungan. Karakter gotong royong, kejujuran, kepedulian, dan kemandirian terbangun secara alami dalam kelompok sosial tersebut.

Sebaliknya, pada era saat ini, kehadiran gawai, permainan daring (*online games* seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*), media sosial, serta pemberlakuan sistem sekolah sehari penuh (*full day school*) yang padat dengan kegiatan ekstrakurikuler telah mengubah pola interaksi anak menjadi lebih individualistik. Pengelola TBM menggambarkan fenomena ini dengan istilah pergeseran dari pola “*breng*” menjadi pola “*cling*”.

"Beda, bisa merasakan perbedaan. *Kalo* dulu mah [...] *banget gitu lah* karakter-karakter *teb*. *Kalo* sekarang mah dengan adanya medsos, terus selain medsos juga sekarang memang tidak menyalahkan si anak sih, ada tuntutan di sekolah, pulangny *kan* sore ada ekskul segala *macem*, apa namanya, *full day* [...] *Kalo* sekarang lain, ‘cling’, *kalo* ‘breng’ menandakan lebih dari 3 orang anak, *kalo* ‘cling’ hanya dia sendiri, *gitu*. Dulu *mah kaulinan barudak*, *ayeuna mah kaulinan budak*” (R. Gumilar, wawancara, 18 Februari 2026).

Pola “*cling*” menggambarkan anak-anak yang menyendiri di dalam kamar bersama gawai masing-masing, atau datang ke TBM secara individu hanya untuk menanyakan koneksi jaringan internet. Istilah *kaulinan barudak* (permainan anak-anak secara kolektif bersama teman-teman) telah bergeser menjadi *kaulinan budak* (permainan mandiri seorang anak dengan benda/gawai miliknya).

Merespon tantangan pergeseran karakter ini, layanan sinematografi di TBM Bina Kreasi Muda difungsikan sebagai instrumen perekat sosial. Aktivitas pembuatan film memaksa anak-anak untuk keluar dari isolasi mandiri gawai mereka dan kembali berinteraksi secara fisik dengan sesama teman. Dalam proses syuting, anak-anak belajar seni peran yang melibatkan olah tubuh, olah vokal, dan olah rasa. Mereka belajar bagaimana cara jatuh, jalan, pingsan, kaget, serta mengekspresikan emosi secara autentik di bawah bimbingan instruktur. Keterlibatan dalam seni peran ini menumbuhkan kembali nilai-nilai karakter abad 21, seperti keberanian tampil di depan publik, kedisiplinan waktu, kerja sama tim, serta rasa empati antar sesama relawan dan siswa sekolah.

Keberadaan TBM Bina Kreasi Muda memegang peranan strategis sebagai mitra pelengkap bagi sekolah-sekolah formal di sekitar wilayah Desa Kadakajaya karena TBM berfungsi sebagai pusat literasi dan pembelajaran yang mendukung pengembangan minat baca serta menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran harian bagi anak-anak. TBM tidak hanya menyediakan akses terhadap buku, tetapi juga menjadi ruang kolaboratif yang memperkuat hubungan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam membangun budaya literasi dan pembelajaran sepanjang hayat. Melalui kolaborasi dan sinergi dengan berbagai jenjang sekolah, TBM mampu memperluas cakupan pendidikan di luar ruang kelas formal, sehingga anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih holistik dan inklusif, baik melalui kegiatan membaca maupun pemanfaatan fasilitas lain yang menunjang proses belajar anak-anak sehari-hari (Li, 2025; Lusiana et al., 2019; Novrita et al., 2025; Shrestha & Krolak, 2015).

Konsistensi TBM Bina Kreasi Muda dalam mengintegrasikan media sinematografi dan literasi selama lebih dari 12 tahun telah membuahkan berbagai bentuk rekapitulasi prestasi dan pengakuan publik, baik di tingkat daerah maupun di tingkat nasional. Meskipun beroperasi di tingkat desa dengan peralatan yang sangat sederhana, pada awal mulanya hanya mengandalkan satu unit kamera *handycam*, karya-karya film edukasi TBM Bina Kreasi Muda yang mampu bersaing dengan karya-karya dari rumah produksi atau komunitas perkotaan yang didukung peralatan canggih.

Salah satu pencapaian paling monumental terjadi pada tahun 2013, di mana karya film pendek TBM Bina Kreasi Muda berhasil menembus seleksi dan masuk sebagai nominasi dalam ajang bergengsi Festival Film Indonesia (FFI) di tingkat nasional. Selanjutnya pada tahun 2014, TBM berhasil meraih penghargaan Juara Bioskop Remaja Terbaik tingkat nasional. Hadiah berupa unit kamera *handycam* dari kejuaraan

tersebut kemudian dijadikan modal peralatan utama bagi TBM untuk melanjutkan produksi film-film berikutnya. Momentum kemenangan tersebut dirayakan secara inklusif bersama masyarakat desa melalui kegiatan pemutaran film layar tancap (bioskop rakyat) di balai desa Kadakajaya. Relawan menceritakan antusiasme warga saat pemutaran film tersebut. “Disangka bayar, *di luar sawareh eta teh* Bu warga na, *Mangga Pak kalebet* ‘*Ah di dien we jang*’ padahal gratis” (W. Kusmana, wawancara, 18 Februari 2026).

Selain kejuaraan film, TBM Bina Kreasi Muda juga dipercaya oleh berbagai pihak eksternal dan stasiun televisi nasional. TBM pernah menjalin kerja sama dengan rumah produksi untuk menggarap pembuatan film FTV Ramadhan anak yang ditayangkan di TVRI, seperti film berjudul “Alam Mencintaiku” (edukasi peristiwa bencana Gunung Sinabung) dan pembuat film adaptasi cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” yang mengambil lokasi pengambilan gambar di kawasan Kiara Payung, Tanjungsari. TBM juga secara rutin berpartisipasi dalam kompetisi film dokumenter yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Nasional (Perpusnas) RI. Salah satunya berhasil masuk 10 besar nasional melalui film dokumenter Ketangkasan Domba Garut, serta kompetisi naskah dan film yang diadakan oleh kementerian, KPK (AKFES), dan perguruan tinggi.

Dampak positif TBM Bina Kreasi Muda juga terefleksi pada pengembangan kapasitas individu para relawannya. Relawan, Wawan Kusmana, yang dibina di TBM sejak jenjang SMP, tumbuh menjadi sosok pemuda yang berprestasi. Keterampilannya dalam membaca dan menulis naskah cerita di TBM mengantarkannya meraih Juara 3 Lomba Cerpen Tingkat Nasional pada tahun 2017. Prestasi tersebut memberikan dampak finansial dan akademis nyata, di mana Wawan memperoleh beasiswa pendidikan senilai Rp. 3.000.000,00 yang digunakan untuk membiayai kelanjutan sekolahnya di SMA Negeri Tanjungsari, serta mengantarkannya aktif sebagai Duta Genre dan Duta Hukum Jawa Barat.

Di tengah berbagai tawaran dan dinamika industri kreatif, TBM Bina Kreasi Muda tetap memegang teguh prinsip etis dan resiliensi independensi komunitas. TBM secara tegas menolak untuk terlibat dalam ajang pencarian bakat (casting) atau kompetisi yang memungut biaya pendaftaran (*casting* berbayar). Pengelola TBM menyadari maraknya modus penipuan dan komersialisasi berkedok *casting* di cafe-cafe yang sering kali merugikan anak-anak dan orang tua. TBM memilih untuk tetap berjalan pada jalur edukasi nirlaba (non-profit), menjaga keaslian niat untuk membina anak-anak desa, serta memanfaatkan *platform* digital terbuka seperti *YouTube* dan *Google Drive* untuk mendistribusikan karya-karya edukatifnya secara gratis kepada masyarakat luas.

KESIMPULAN

Layanan sinematografi yang dikembangkan TBM Bina Kreasi Muda terbukti efektif berfungsi sebagai media belajar multi-literasi yang inovatif, komunikatif, dan relevan bagi siswa sekolah. Melalui pendekatan edutainment, sinematografi mampu mentransformasi konsep literasi dari sekadar aktivitas membaca buku teks menjadi proses pembelajaran berbasis proyek secara holistik. Layanan ini berhasil menyinergikan tiga pilar literasi penting: literasi baca-tulis (melalui analisis naskah dan reading), literasi digital (melalui penguasaan kamera dan perangkat lunak penyuntingan), serta literasi budaya (melalui revitalisasi bahasa, etika, dan tradisi lokal Sunda). Sinergi yang terjalin antara TBM Bina Kreasi Muda dengan sekolah-sekolah di sekitarnya (PAUD, SD, SMP) memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran siswa, penyiapan kompetisi seni, serta pembentukan karakter kepemudaan yang berprestasi. Walaupun TBM Bina Kreasi Muda dihadapkan pada tantangan keterbatasan SDM dan sarana prasarana, TBM ini mampu menunjukkan kekuatan komunitas melalui kreativitas tanpa batas. Penelitian selanjutnya akan dikembangkan pada layanan sinematografi atau layanan perpustakaan lainnya di TBM yang mampu meningkatkan minat bakat pemustaka anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilyasanti, R., Basthomi, Y., & Zen, E. L. (2025). Fostering creativity and critical literacy: Transforming EFL classes with engaging critical media literacy integration. *Asian Education and Development Studies*, 14(2), 133–151. <https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2024-0124>
- Amelia, D. J., Sukartiningsih, W., Hendratno, & Suryanti. (2026). Culturally based reading literacy in elementary schools: A bibliometric analysis (2010-2025). *Multidisciplinary Reviews*, 9(11), 2026540. <https://doi.org/10.31893/multirev.2026540>
- Arwan, A., Suryaningsih, S., Ikra, Ardila, R., Mulyati, & Indra. (2026). Students' perceptions on the digital literacy and writing skills using local indigenous poem: Google Gemini interactive ultimedia Apaproach. *International Journal of Language Education*, 10(1), 64. <https://doi.org/10.26858/ijole.v10i1.83711>
- Batswa, R., Borah, P., & Neog, S. J. (2025). Exploring shot types and approaches: Understanding film language with machine learning. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 697–707. https://doi.org/10.1007/978-981-96-8343-7_54
- Belotto, M. (2018). Data analysis methods for qualitative research: Managing the challenges of coding, interrater reliability, and thematic analysis. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3492>

- Cannon, M. (2018). *Digital media in education*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-78304-8>
- DeBlasio, A., & Savenkova, I. (2025). Media and motivation in advanced language courses for Gen Z learners. In *Content-Based Teaching of Russian as a Foreign Language* (pp. 182–196). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003428367-14>
- Dey, A., & Munshi, S. A. (2025). Fun with images: An analysis of the role of visual literacy in facilitating easy and enjoyable learning with a focus on future prospects. *Libri*, 75(2), 109–127. <https://doi.org/10.1515/libri-2024-0143>
- Doyle, L., McCabe, C., Keogh, B., Brady, A., & McCann, M. (2020). An overview of the qualitative descriptive design within nursing research. *Journal of Research in Nursing*, 25(5), 443–455. <https://doi.org/10.1177/1744987119880234>
- Fraser, L. K., & Jarvis, S. W. (2025). Epidemiological research, including big data. In *Research Methods in Palliative, Supportive, and End-of-Life Care* (pp. 114–127). Oxford University PressOxford. <https://doi.org/10.1093/9780191924644.003.0011>
- Guha, T., Kumar, N., Narayanan, S. S., & Smith, S. L. (2015). Computationally deconstructing movie narratives: An informatics approach. 2015 IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP), 2264–2268. <https://doi.org/10.1109/ICASSP.2015.7178374>
- Li, G. (2025). Factors influencing reading interest of rural children in China. *Reading & Writing Quarterly*, 41(1), 84–97. <https://doi.org/10.1080/10573569.2024.2431498>
- Lusiana, E., Yanto, A., Anwar, R. K., & Komala, L. (2019). Taman Bacaan Masyarakat (TBMs): A global literacy potential in Bandung Smart City. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 248(1), 15–25. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/248/1/012040>
- Macrae, A. (2015). Literary narrative. In *The Routledge Handbook of Language and Creativity* (pp. 152–25).
- Novrita, J., Elizarni, Oktavia, R., & Sari, T. Y. (2025). Making “Taman Baca’ Sustainable”, lessons learned from community-based non-formal education in Aceh, Indonesia. *International Journal of Educational Development*, 113, 103186. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2024.103186>
- Scharber, C., Isaacson, K., Pyscher, T., & Lewis, C. (2016). Participatory culture meets critical practice. *English Teaching: Practice & Critique*, 15(3), 355–374. <https://doi.org/10.1108/ETPC-01-2016-0021>

- Shrestha, S., & Krolak, L. (2015). The potential of community libraries in supporting literate environments and sustaining literacy skills. *International Review of Education*, 61(3), 399–418. <https://doi.org/10.1007/s11159-014-9462-9>
- Špirk, M. (2025). The slash of Sino-Tibetan propaganda on-screen. A case study of Tibetan Exile Movie Theatre. *Illuminace*, 37(1), 27–47. <https://doi.org/10.58193/ilu.1804>
- Stanley, M. (2023). Qualitative descriptive. In *Qualitative Research Methodologies for Occupational Science and Occupational Therapy* (pp. 52–67). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003456216-4>
- Thwala, J. J. (2017). An exploration of three-fold dramatic elements: Performers, theatre and audience in C.T. Msimang and M.A. Blose's Plays. *Journal of Social Sciences*, 50(1–3), 79–87. <https://doi.org/10.1080/09718923.2017.1311721>
- Usman, M., Sari, H., Hermansyah, S., Maming, K., Kahar, A., Hasan, & Elfahmi, F. K. (2025). Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 42(5), 432–448. <https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239>
- Webb, A., & Anderson, A. (2026). Integrating film arts in English Language Arts Classes to support high school students' literacy skills through identity connections. In *Identity-Affirming Arts Integration and Special Education* (pp. 150–165). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003789307-11>
- Williams, R., Evans, L., & Alshareef, N. T. (2015). Using TV dramas in medical education. *Education for Primary Care*, 26(1), 48–49. <https://doi.org/10.1080/14739879.2015.11494308>
- Williamson, K., Given, L. M., & Scifleet, P. (2018). Qualitative data analysis. In *Research Methods* (pp. 453–476). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102220-7.00019-4>
- Yip, D. K.-M. (2020). Visual elements and design principles in media production. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 283–288. https://doi.org/10.1007/978-3-030-51626-0_36