

THE UNSEEN SCARS : REPRESENTASI PENERIMAAN DAMPAK EMOSIONAL TERHADAP POLA ASUH ORANG TUA MELALUI FILM EKSPERIMENTAL

Zhira Ananda Herliana¹, Iqbal Prabawa Wiguna², dan Dyah Ayu Wiwid Sintowoko³

1, 2, 3 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah BatuBajongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten

Bandung, Jawa Barat, 40257

zhiraah@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id,
dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pengkaryaan tugas akhir ini merepresentasikan proses penerimaan dan pemaafan seorang anak terhadap pola asuh orang tua yang ia terima sejak kecil. Meskipun mengalami luka emosional sang anak perlahan menyadari latar belakang serta alasan di balik perlakuan orang tuanya. Karya ini menampilkan pengulangan (looping) beberapa adegan keseharian seperti makan bersama, memasak, yang memiliki makna simbolik atau metafora secara sederhana. Setiap pengulangan menggambarkan tiga fase emosi yang dialami anak: sedih, kecewa dan amarah, hingga akhirnya tersenyum karena telah memaafkan. Proses tersebut merujuk pada tahapan uncovering phase, decision phase, dan work phase dalam teori forgiveness. The Unseen Scars dikemas dalam bentuk film eksperimental, sebuah bentuk karya yang tidak terikat alur cerita linear maupun struktur narasi konvensional. Melalui pendekatan ini, karya lebih menekankan pada ekspresi visual, atmosfer emosional, dan simbolisasi makna serta suara untuk menyampaikan pesan batin yang bersifat personal. Tugas akhir ini bertujuan meningkatkan kesadaran akan pentingnya afeksi positif dari orang tua, serta mengajak penonton untuk merenungkan dampak pengasuhan terhadap tumbuh kembang anak.

Kata kunci : Pola Asuh, Afeksi, Memaafkan, Film Eksperimental

Abstract: This final project represents the process of acceptance and forgiveness of a child towards the parenting pattern that he received since childhood. Despite experiencing emotional wounds, the child slowly realizes the background and reasons behind his parents' treatment. This work displays the repetition (looping) of several daily scenes such as eating together, cooking, which have simple symbolic or metaphorical meanings. Each repetition describes the three phases of emotion experienced by the child: sadness, disappointment and anger, until finally smiling

because he has forgiven. This process refers to the stages of uncovering phase, decision phase, and work phase in forgiveness theory. The Unseen Scars is packaged in the form of an experimental film, a form of work that is not bound by a linear storyline or conventional narrative structure. Through this approach, the work emphasizes more on visual expression, emotional atmosphere, and symbolization of meaning and sound to convey personal inner messages. This final project aims to raise awareness of the importance of positive affection from parents, as well as invite the audience to reflect on the impact of parenting on child development.

Keywords: Parenting, Affection, Forgiveness, Experimental Film

PENDAHULUAN

Keluarga bukan sekadar tempat tinggal, tetapi merupakan ekosistem emosional yang berperan penting dalam membentuk perkembangan psikologis, emosional, dan sosial seorang anak. Di dalam keluarga, interaksi antara orang tua dan anak menjadi fondasi bagi kesejahteraan mental individu. Peran orang tua tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga melibatkan kehadiran emosional dan afeksi yang sangat dibutuhkan oleh anak. Sayangnya, kebutuhan emosional anak sering kali terabaikan akibat berbagai faktor seperti tekanan ekonomi, trauma masa lalu, atau ketidaktahuan orang tua tentang pentingnya kasih sayang dalam proses pengasuhan.

Kurangnya afeksi dalam keluarga dapat menimbulkan dampak jangka panjang bagi anak. Luka emosional yang dialami di masa kecil kerap kali tidak terlihat secara fisik, namun meninggalkan bekas yang memengaruhi kepribadian, rasa percaya diri, kemampuan mengekspresikan emosi, hingga membentuk pola hubungan sosial saat anak dewasa. Anak yang tumbuh dalam lingkungan minim afeksi cenderung memiliki kesulitan dalam membangun kedekatan emosional, mengalami kecemasan berlebih, hingga

kesulitan mengelola perasaan sendiri. Kondisi ini pun kerap tidak disadari oleh orang tua, karena mereka mungkin mengalami pola asuh serupa di masa lalu.

Seiring bertambahnya usia, anak mulai memasuki fase penerimaan terhadap situasi tersebut. Proses ini bukan berarti luka itu sepenuhnya sembuh, melainkan anak mulai memahami bahwa orang tuanya pun manusia yang memiliki keterbatasan. Kesadaran ini menjadi langkah penting dalam proses memaafkan, sekaligus upaya untuk tidak mewariskan luka serupa kepada generasi berikutnya. Pengalaman inilah yang kemudian menjadi inspirasi penulis dalam menciptakan karya berjudul *The Unseen Scars*.

Karya ini hadir dalam bentuk film eksperimental yang mengeksplorasi simbol visual, suasana emosional, serta penggunaan elemen suara untuk menyampaikan pesan personal tentang luka batin akibat kurangnya afeksi orang tua. Film ini menjadi media refleksi bagi penulis sekaligus ajakan bagi masyarakat untuk menyadari pentingnya peran kehadiran emosional dalam keluarga. Kehangatan, perhatian, dan pengakuan terhadap keberadaan anak merupakan kebutuhan dasar yang tak seharusnya diabaikan, karena dampaknya dapat menetap seumur hidup.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana karya film eksperimental “*The Unseen Scars*” mempresentasikan penerimaan dampak emosional terhadap pola asuh orang tua dapat divisualisasikan melalui simbol-simbol sederhana dalam adegan keseharian?

BATASAN MASALAH

1. Pola asuh orang tua pada rentang usia penulis 5-17 tahun.
2. Penulis menggunakan ingatan masa kecil yang merupakan momen-momen kebersamaan sebagai referensi visual karya.

TUJUAN BERKARYA

Karya ini bertujuan sebagai kritik terhadap orang tua di luar sana untuk belajar menjadi orang tua dengan lebih baik. Anak akan dirawat dengan cara terbaik jika mereka dibimbing dan dijaga dengan cara terbaik. Selain itu, karya ini sekaligus menjadi refleksi bagi penulis untuk merenungi setiap makna yang telah dibahas yaitu memahami mengapa perlakuan atau pola asuh orang tuanya kurang baik, agar ke depannya bisa menjadi orang tua yang bijak dan mampu memberikan pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan jaman di masa yang akan datang.

TEORI

POLA ASUH

Pola Asuh merupakan cara, gaya, atau metode yang digunakan orang tua dalam memperlakukan, mendidik, membimbing, serta mendisiplinkan anak selama proses pendewasaan. Proses ini terjadi melalui interaksi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti budaya, agama, kebiasaan, dan keyakinan, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan pengetahuan, nilai moral, dan norma perilaku yang berlaku di lingkungan sosial dan masyarakat. Pola asuh yang ideal adalah yang didasari oleh cinta, kasih sayang, dan kelembutan, sekaligus disertai pengajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan kecerdasan anak. Menurut Dariyo (2004), pola asuh orang tua terbagi menjadi empat jenis, yaitu: Pola asuh otoriter (Parent Oriented), pola asuh permisif (children center), pola asuh demokratis, dan pola asuh situasional. Namun pada kali ini, penulis hanya akan membahas tentang pola asuh otoriter dikarenakan memiliki orang tua yang menerapkan pola asuh tersebut.

Pengalaman ini terjadi ketika penulis berusia sekitar 9 hingga 17 tahun, menurut ingatan penulis. Menurut Hurlock (1997), terdapat beberapa hal yang memengaruhi pola asuh orang tua dalam mendampingi proses tumbuh kembang anak, di antaranya adalah 1) Tingkat Sosial Ekonomi, Orang tua dari kelas sosial ekonomi menengah cenderung lebih hangat dibandingkan yang berpenghasilan rendah. 2) Tingkat Pendidikan, Orang tua berpendidikan tinggi aktif memantau perkembangan anak, sedangkan yang berpendidikan rendah cenderung otoriter. 3) Kepribadian, Orang tua konservatif umumnya bersikap tegas dan menerapkan pola asuh otoriter. 4) Jumlah Anak, Orang tua dengan dua atau tiga anak umumnya lebih intensif mengasuh, dengan interaksi yang mendukung perkembangan anak dan kerja sama keluarga.

Orang tua memiliki tanggung jawab penuh dalam memenuhi kebutuhan anak, tidak hanya secara materi, tetapi juga fisik dan mental. Pemenuhan kebutuhan ini dapat dilakukan melalui pola asuh yang diterapkan. Pemilihan pola asuh bersifat relatif, tergantung pandangan orang tua, juga dapat dipengaruhi oleh situasi, kondisi keluarga, budaya, dan karakter anak. Dengan demikian, jelaslah bahwa pola asuh bukanlah entitas tunggal, melainkan hasil dari interaksi kompleks antara faktor ekonomi, pengalaman pribadi orang tua, kondisi psikologis, pengaruh sosial budaya, dan dinamika hubungan mereka.

KETERIKATAN (Attachment Theory)

John Bowlby (1969) dalam teorinya Attachment and Loss menjelaskan bahwa hubungan emosional antara anak dan orang tua, khususnya di masa awal kehidupan, menjadi fondasi penting bagi perkembangan emosional dan sosial anak. Menurut Bowlby, anak yang kurang mendapatkan kelekatan emosional yang aman (secure attachment) akan cenderung mengalami: 1) Kesulitan mengekspresikan emosi. 2) Rasa tidak aman dan rendah diri. 3)

Masalah dalam membangun hubungan interpersonal di kemudian hari. 4) Perasaan kesepian dan kekosongan emosional.

Kondisi ini juga bisa berdampak pada kesehatan mental anak saat dewasa, seperti kecemasan, depresi, dan ketidakmampuan mengelola konflik emosional. Tingkat keharmonisan dalam keluarga juga berpengaruh terhadap kecerdasan emosional individu. Semakin hangat hubungan keluarga, semakin tinggi kecerdasan emosional yang terbentuk. Sebaliknya, kurangnya kehangatan dapat menyebabkan rendahnya empati dan belas kasih dalam diri seseorang. (Handayani N., 2016).

PENGABAIAAN EMOSIONAL

Pengabaian emosional merupakan bentuk kelalaian orang tua dalam memenuhi kebutuhan perhatian, dukungan, dan kasih sayang yang cukup bagi anak. Papalia et al. (2008) dalam Human Development menyebutkan bahwa kedekatan emosional antara anak dan orang tua sangat memengaruhi perkembangan sosial dan psikologis anak. Kurangnya hubungan emosional dapat memicu: 1) Kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. 2) Masalah kepercayaan dan hubungan interpersonal. 3) Perkembangan empati dan regulasi emosi yang terganggu. 4) Potensi gangguan kecemasan dan depresi di usia remaja atau dewasa.

FORGIVENESS THERAPHY

Menurut Nashori (2014), forgiveness atau memaafkan berarti kesiapan untuk melepaskan hal-hal negatif yang muncul dari hubungan antarpribadi dengan orang lain. Dalam konteks hubungan anak dan orang tua, memaafkan berarti memahami bahwa orang tua pun manusia biasa yang memiliki luka, keterbatasan, dan ketidaktahuan dalam pola asuhnya. Anak yang memahami alasan jarak emosional, kemarahan, atau ketidakhadiran

orang tua mulai menerima bahwa hal itu sering dipengaruhi beban hidup atau pola asuh turun-temurun.

Menurut Orcutt, Pickett, dan Pope (2005), ada beberapa tahapan dalam proses memaafkan yang dialami seseorang, yaitu sebagai berikut: 1) Uncovering Phase, Tahap awal di mana individu menyadari luka emosional dan berbagai emosi negatif yang masih tersimpan, seperti mengakui kemarahan, rasa malu, dan energi emosional yang terkuras akibat luka. 2) Decision Phase, Seseorang menyadari bahwa terus-menerus memusatkan perhatian pada luka dan pelaku hanya akan memperpanjang penderitaan. 3) Work Phase, Proses di mana individu mencoba memahami konteks pelaku, bukan untuk membenarkan, tetapi sebagai bentuk penerimaan. 4) Outcome/Deepening phase, Ini adalah fase ketika seseorang mulai merasakan dampak positif dari memaafkan.

FILM EKSPERIMENTAL

Film Eksperimental adalah bentuk karya audio-visual yang melepaskan diri dari kaidah-kaidah konvensional film naratif. Menurut Gene Youngblood (1970) dalam bukunya *Expanded Cinema*, film eksperimental merupakan upaya seniman untuk mendorong batasan medium sinema, dengan memanfaatkan teknologi dan bahasa visual yang tidak lazim untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih personal, puitis, atau abstrak.

Film eksperimental sering kali menggunakan simbolisasi, permainan warna, montase non-linear, manipulasi gambar, glitch, serta suara ambient sebagai alat utama untuk membangun suasana dan menyampaikan pesan, tanpa harus mengandalkan dialog atau narasi yang utuh. Film jenis ini lebih menekankan pada eksplorasi visual, suara, ritme, serta pengalaman estetis dan emosional penonton melalui medium film itu sendiri.

WARNA

Menurut Wucius Wong (1997) dalam bukunya Prinsip-Prinsip Desain Dalam Seni Rupa, warna memiliki kekuatan emosional dan simbolis yang bisa membentuk suasana, karakter, hingga makna sebuah karya. Warna bukan hanya elemen estetika, tetapi juga berperan sebagai bahasa visual yang mampu membangkitkan emosi tertentu dalam pikiran penonton. Johannes Itten (1970) dalam *The Art of Color* juga menegaskan bahwa warna-warna kontras (complementary colors) mampu menimbulkan ketegangan visual.

Setiap warna membawa asosiasi psikologis tersendiri, seperti: 1) Merah, melambangkan amarah, konflik, energi, dan ketegangan emosional. 2) Biru, merepresentasikan kesedihan, kesendirian, dan jarak emosional. 3) Pink / Magenta berada di antara merah dan biru, sering diasosiasikan dengan suasana ambigu, peralihan, atau distorsi perasaan antara marah dan pasrah.

REFERENSI SENIMAN

PIPILOTTI RIST



Gambar 1 Karya Pipilotti Rist "Ever Is All Over" (1997)

Sumber: <https://brandyqloralyn.pages.dev/>

Karya Pipilotti Rist yang menginspirasi penulis adalah berjudul *Ever Is All Over* (1997), video sebelah kiri tentang seorang wanita mengenakan gaun biru, berjalan di jalan kota, tersenyum, dan dengan gembira menghancurkan

jendela mobil yang diparkir dengan batang besi yang dicat agar terlihat seperti bunga berbatang panjang. Pada satu titik, seorang petugas polisi wanita mendekatinya, tetapi alih-alih menangkapnya, dia menyambutnya dengan senyuman dan lambaian tangan dan melanjutkan perjalanannya. Video sebelah kiri ini disandingkan dengan video sebelah kanan, yang menunjukkan serangkaian gambar lanskap dan bunga eksotis. Menurut Rist, video itu "menghormati alam, dengan melebih-lebihkan kekuatan tanaman yang lembut dan berserat". Penulis terinspirasi oleh penggunaan simbolisme ini untuk menyampaikan pesan dalam karya tugas akhirnya secara simbolis.

Takeshi Murata



Gambar 2 Karya Takeshi Murata "Monster Movie" 2005

Sumber: <https://www.artsy.net/>

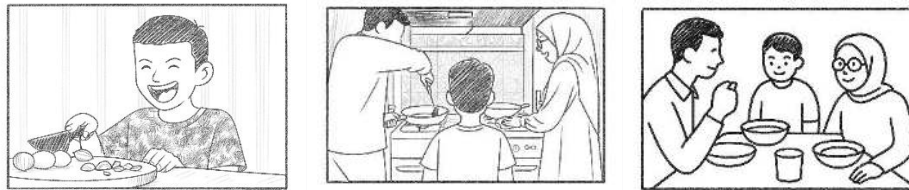
Monster Movie adalah salah satu karya paling ikonik Takeshi Murata yang menggunakan efek glitch, RGB split, distorsi visual, dan data moshing untuk merusak citra video film horor klasik menjadi bentuk visual abstrak. Karya ini bukan hanya bermain dengan efek visual, tapi juga menjadi metafora tentang ketegangan psikologis, ingatan rusak, dan ketidakteraturan emosional sangat sejalan dengan konsep visual yang kamu tampilkan di film eksperimental kamu, terutama di bagian glitch saat transisi emosi.

KONSEP PENCIPTAAN

Karya ini tidak hanya menampilkan kehangatan dalam keluarga, tetapi juga menyiratkan adanya luka tersembunyi yang pernah dirasakan seorang anak. Melalui simbol-simbol visual sederhana, karya ini berupaya merepresentasikan perjalanan emosional dari pengalaman masa kecil, hingga penerimaan dan memaafkan orang tua atas pola asuh yang pernah diterima. Alasan penggunaan film eksperimental ini adalah juga karena dalam film ini ada menggunakan teknik looping. Hal ini menunjukkan bahwa hanya memori kecil yang selalu terulang dan diharapkan di setiap pikiran anak.

PROSES PENGKARYAAN

PEMBUATAN STORYBOARD



Gambar 3 Storyboard Pembuatan Film

Sumber: Dokumen Pribadi

Storyboard menggambarkan makna dari tiap scene dan juga simbolisasi yang digunakan. Karya ini disajikan tanpa dialog, terdiri dari beberapa adegan yang menggambarkan harapan anak-anak yang kurang mendapatkan kasih sayang dari orang tua.

PEMILIHAN LOKASI SYUTING



Gambar 4 Dapur Lokasi Syuting

Sumber: Pribadi

Penulis memilih latar tempat di dapur rumah sendiri. Alasan penulis memilih dapur adalah mengingat ukuran dapur yang terbatas dan tidak terlalu luas, menggambarkan tentang keintiman atau kedekatan setiap anggota keluarga. Secara personal, penulis memiliki memori masa kecil yang lekat dengan dapur sebagai salah satu ruang di mana kehadiran orang tua terasa, meskipun singkat dan jarang.

PEMILIHAN AKTOR



Gambar 5 Aktor yang terlibat

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahap ini, penulis memilih tiga aktor yaitu peran ayah, ibu, dan anak yang akan menjadi tokoh utama dalam cerita. Berikut adalah nama-nama aktor dalam film ini: 1) Rasyad Ramadhan (22) sebagai Ayah. 2) Noviandra Azzahra (22) sebagai Ibu. 3) Keenan Syauqi (6) sebagai Anak.

PROSES SYUTING

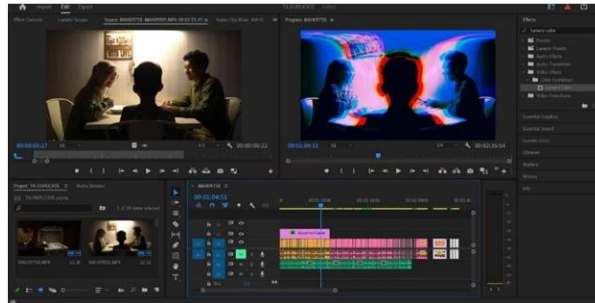


Gambar 6 Proses pemngambilan gambar

Sumber: Dokumen Pribadi

Produksi dilaksanakan di dapur rumah pribadi. Tak lupa memperhatikan komposisi, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar yang sesuai dengan konsep visual yang diinginkan dan mendokumentasikan proses syuting dengan baik (behind the scene).

PROSES EDITING



Gambar 7 Proses Editing
Sumber: Dokumen Pribadi

Tahap selanjutnya setelah produksi karya, yaitu menyortir file kedalam folder. Dalam tahap ini penulis melanjutkan proses editing. Mulai dari editing cut to cut, lalu color grading, kemudian sound finishing. Penulis mulai melakukan editing menggunakan software editing Adobe Premier Pro sesuai dengan alur dan storyboard yang sudah dibuat.

HASIL KARYA



Gambar 8 Scene Uncovering Phase [Timecode = 00:00:09-00.00.10]

Sumber: Dokumen Pribadi

Menggambarkan fase awal ketika rasa sakit dan ketidakadilan masih sangat dirasakan. Menggambarkan Uncovering Phase, anak menyadari rasa sakitnya, merasa sedih, kecewa, dan mulai menyadari ketidakadilan yang ia alami.



Gambar 9 Transisi Warna Film [Timecode = 00:00:30-00:00:33]

Sumber: Dokumen Pribadi

Transisi ini menjadi simbol awal dari perasaan sedih dan kecewa sang anak karena merasa sering diabaikan dan ditinggalkan oleh orang tuanya yang sibuk bekerja lalu rasa sakit pun perlahan hadir.



Gambar 10 Decision Phase [Timecode = 00:00:37-00:00:41]

Sumber: Dokumen Pribadi

Segala keluhan, kecewa, dan amarah terhadap perlakuan orang tua dipendam sendiri, divisualisasikan melalui warna-warna kontras. Biru sering diasosiasikan dengan dingin, sedih, dan sunyi, sedangkan merah dengan marah, panas, dan ketegangan.



Gambar 11 Work Phase to Deepening Phase [Timecode = 00:01:19-00:01:22]

Sumber: Dokumen Pribadi

Anak menampilkan senyum, sebagai simbol fase penerimaan, memahami alasan di balik perlakuan orang tua, dan mulai berdamai dengan situasi masa kecilnya. Senyum ini bukan berarti lukanya hilang, tetapi sebagai simbol penerimaan dan pemaknaan ulang atas pengalaman masa kecilnya



Gambar 12 "The Unseen Scars" [Timecode = 00:01:43-00:02:04]

Sumber: Dokumen Pribadi

Memperlihatkan warna film yang kembali normal, sekaligus menandai fase akhir menuju penutup film. Perubahan ini menjadi simbol titik balik sang anak yang perlahan menerima dan memaafkan orang tuanya. Momen tersebut merepresentasikan proses berdamai sang anak dengan luka masa lalu dan kenyataan yang ada.



Gambar 13 Film Eksperimental "The Unseen Scars" [Timecode = 00:02:05]

Sumber: Dokumen Pribadi

Menampilkan perubahan suasana yang tiba-tiba, di mana keadaan yang sebelumnya harmonis mulai berganti. Pergantian gambar ini berlangsung sangat singkat, hanya sekitar satu detik, seolah menjadi gambaran bahwa momen kebersamaan itu rapuh dan bisa sewaktu-waktu berubah.



Gambar 14 Film Eksperimental "The Unseen Scars" [Timecode = 00:02:06]

Sumber: Dokumen Pribadi

Menjadi adegan penutup dalam film ini. Sang anak tampak terbangun di meja makan, lalu menoleh ke kanan, seolah mencari tahu apakah momen-momen yang baru saja ia alami benar-benar terjadi. Namun semua itu hanyalah mimpi kerinduan akan kehangatan bersama orang tua yang sudah lama hilang dan jarang terjadi.

KESIMPULAN

Karya film ini merupakan representasi visual dari proses penerimaan dan pemaafan seorang individu terhadap luka emosional yang dialaminya. Karya ini menyampaikan pesan tentang luka afeksi yang sering kali tak disadari keberadaannya namun membekas hingga dewasa. Ketiga fase pengulangan yang ditampilkan dari ekspresi sedih, datar, hingga tersenyum merepresentasikan proses uncovering, decision, hingga work phase dalam teori forgiveness. Fase-fase ini menggambarkan bagaimana seseorang perlahan menyadari luka batinnya, membuat keputusan untuk berhenti menyalahkan, dan berusaha memahami latar belakang orang tua hingga akhirnya mampu memaafkan. Pemilihan karakter anak kecil menjadi simbolisasi inner child yang masih hidup dalam diri setiap individu dewasa.

Melalui karya ini, penulis berkomitmen untuk memaafkan, bukan semata-mata untuk membebaskan orang tua dari kesalahan, melainkan sebagai bentuk upaya berdamai dengan diri sendiri, dan pengharapan untuk orang tua bisa memahami anak lebih dalam lagi, dan untuk refleksi diri menjadi orang tua yang bisa mendengarkan perasaan anaknya di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, d. K. (2024, November 12). Waspadai Dampak Kurang Perhatian Orang Tua kepada Anak. Retrieved from ALODOKTER: <https://www.alodokter.com/waspadai-dampak-perhatian-orang-tua-kepada-anak>
- Bowlby, J. (1969). Attachment and Loss: Vol. 1. Attachment. New York: Basic Books.

- Dariyo, Agoes. 2004. Psikologi Perkembangan Dewasa Muda. Jakarta: Grasindo.
- Dowd, S. (n.d.). Pipilotti Rist Instalation Video Artist Swiss. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/art/Surrealism>
- Geograf. (2023, Oktober 9). Pengertian Afeksi: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli. Retrieved from Geograf.id: <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-afeksi/>
- Handayani N., F. N. (2016). Hubungan keharmonisan keluarga dengan kecerdasan emosional pada guru . Jurnal Empati, 408-412.
- Hasanah, U. (2016). POLA ASUH ORANGTUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK. Elementary, 74-75.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Ilham, M. (2024, November 11). Afeksi: Jenis, Fungsi, dan Dampaknya dalam Kehidupan Sehari-hari. Retrieved from readmore: <https://readmore.id/afeksi/>
- Itten, J. (1970). The Art of Color. New York: Van Nostrand Reinhold.
- M., S. (2024, November 11). Video Art : Seni Visual yang Mengubah Cara Kita Mengalami Dunia. Retrieved from Terrapatria: <https://terrapatria.org/seni-digital/2024/11/11/tuccilloxei3/video-art-seni-visual-yang-mengubah-cara-kita-mengalami-dunia/>
- M., Z. (2018). KARYA VIDEO ART DENGAN MEMANFAATKAN DATAMOSHING. Jurnal Seni Rupa, 864.
- Marici, M. C. (2023). Is rejection, parental abandonment or neglect a trigger for higher perceived shame and guilt in adolescents? In Healthcare.
- Martin, A. (2015). What is Experimental Film? Melbourne: Senses of Cinema.

- Firdaus, M., Endriawan, D., & Wiguna, I. P. (2024). Visualisasi pengaruh afeksi orang tua pada pertumbuhan anak dalam karya film eksperimental. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(2).
- Nashori, F. 2014. Psikologi Pemaafan. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Orcutt, H.K., dkk. 2005. Experiential Avoidance and Forgiveness as Mediators in the Relation Between Traumatic Interpersonal Events and Posttraumatic Stress Disorder Symptoms. *Journal of Social and Clinical Psychology*, Vol.24.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- S.P., N. M. (2017). Buku Ajar Kesehatan Mental . In N. M. S.P., Buku Ajar Kesehatan Mental (pp. 9-10). Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria.
- Sari, N. R. (2019, Juni 24). Krisna Murti, Pelopor Seniman Multimedia Indonesia. Retrieved from NININMENULIS: <https://nininmenulis.com/2019/06/24/krisna-murti-pelopor-seniman-multimedia-indonesia/>
- Satriana Didiek Isnanta, M. S. (2020). STUDI PENCIPTAAN KARYA SENI INSTALASI "MARI KITA...!". *Brikolasi*, 3.
- Santrock, J. W. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Edisi ke Lima. Tej. Juda Dumanik dan Achmad Chusairi. Jakarta: Erlangga.
- Sintowoko, D. A. W. (2025). Teori media perspektif lintas disiplin seni. PT Pustaka Saga Jawadwipa.
- Sintowoko, D. A. W. (2025). Exploring the legacy of Indonesian experimental cinema through ARKIPEL film collective. *Cogent Arts & Humanities*, 12(1), 2500121.

Syifa Aulia Rahma, A. P. (2024). Dampak Pengabaian Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi . Jurnal Psikologi Publishing, 1-18.

Thiadi, R. &. (2022). GAMBARAN RESILIENSI EMERGING DEWASA YANG MENGALAMI PENGABAIAN EMOSIONAL AKIBAT PERCERAIAN ORANG TUA. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, 592-598.

Wong, W. (1997). Prinsip-Prinsip Desain Dalam Seni Rupa. Jakarta: Erlangga.

Youngblood, G. (1970). Expanded Cinema. New York: Dutton.

