

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENANAMAN NILAI NILAI ANTI-KORUPSI DIKALANGAN REMAJA MENGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Juswandi^{1*}, M. Zainul Rohman², Farindika Metandi³

^{1,2,3} Politeknik Negeri Samarinda; Kampus Gunung Lipan, Jalan Dr. Ciptomangunkusumo, Kelurahan Sungai Keledang, Kecamatan Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75131; (0541) 260355

Keywords:

Iklan layanan masyarakat;
Anti korupsi;
Sinematografi,.

Correspondent Email:

wandhyyy26@gmail.com

Abstrak. Korupsi yang terjadi di Indonesia sudah menjadi budaya hidup sebagian masyarakat yang sulit di berantas. Korupsi merupakan masalah yang sangatlah serius yang berdampak luas terhadap aspek kehidupan masyarakat. Dan karena itu upaya penanaman anti-korupsi sejak dini, terutama dikalangan remaja saat ini, menjadi sangat penting. Salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial adalah iklan layanan masyarakat (ILM). Iklan layanan masyarakat merupakan bagian dari upaya menyampaikan pesan-pesan moral yang baik. Dalam produksi ILM tentang anti-korupsi ini juga di perlukan strategi khusus agar pesan yang di sampaikan mudah di terima target audiens. Salah satunya metode yang lazim dalam pendekatan kreatif dalam strategi periklanan. Untuk memudahkan produksi ada tahapan-tahapan yang harus di lalui, yaitu dengan penyajian produksi dibuat urut dari pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi. Metode produksi dengan teknik sinematografi dan colorgrading menjadi acuan untuk hasil akhirnya. Sinematografi pada umumnya berperan untuk menentukan komposisi visual, pencahayaan, dan pergerakan kamera. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan beberapa *Type Of Shot* dalam pembuatan “Iklan Layanan Masyarakat Penanaman Nilai Anti-Korupsi Dikalangan Remaja Menggunakan Teknik Sinematografi”. Iklan Layanan Masyarakat ini berdurasi 5 menit 12 detik yang diunggah di platform YouTube dengan jumlah 4.000 penonton, 60 yang menyukai dan 23 komentar. Adapun metode yang menjadi referensi dalam penelitian yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan pesan dengan jelas, menarik, dan efektif mengenai bentuk korupsi di kalangan remaja dan solusinya, maupun lebih memperhatikan teknik sinematografi khususnya pada penggunaan beberapa *Type Of Shot* agar visual yang dihasilkan lebih variatif dan dramatik dalam Iklan Layanan Masyarakatan (ILM).



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika
dan Teknik Elektro Terapan. This
is an open-access article
distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License (CC BY-NC 4.0).

Abstract. Corruption in Indonesia has become a culture of life for some people that is difficult to eradicate. Corruption is a very serious problem that has a wide impact on aspects of people's lives. And therefore, efforts to instill anti-corruption from an early age, especially among teenagers today, are very important. One of the effective media for conveying social messages is public service advertisements (PSAs). Public service advertisements are part of efforts to convey good moral messages. In the production of PSAs about anti-corruption, a special strategy is also needed so that the message conveyed is easily accepted by the target audience. One of the methods that is common in the creative approach in advertising strategy. To facilitate production, there are stages that must be passed, namely by presenting the production in sequence from pre-production, production to post-production. The production method with cinematography and colorgrading techniques is a reference for the final result. Cinematography generally plays a role in determining visual composition, lighting, and camera movement. The purpose of this study is to

identify the use of several Types of Shots in the production of the “Public Service Announcement on Instilling Anti-Corruption Values Among Teenagers Using Cinematography Techniques.” The Public Service Announcement has a duration of 5 minutes and 12 seconds and was uploaded on YouTube, where it received 4,000 views, 60 likes, and 23 comments. The reference method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The results of this study are expected to convey the message clearly, attractively, and effectively regarding forms of corruption among teenagers and their solutions, as well as emphasize the importance of cinematographic techniques, particularly the use of various Types of Shots, to create more varied and dramatic visuals in the Public Service Announcement (PSA).

1. PENDAHULUAN

Indonesia, negeri yang kaya akan budaya dan sumber daya alam, seringkali digambarkan sebagai nusantara yang damai, sejahtera, dan makmur. Namun, dalam dekade terakhir, negara ini mengalami kemunduran di berbagai aspek, seperti sosial politik, integritas, kondisi lingkungan, perekonomian, dan yang paling mengkhawatirkan, masalah hukum. Beberapa faktor berkontribusi terhadap keruntuhan ekonomi Indonesia, termasuk tingginya tingkat konsumtif masyarakat, ketergantungan yang besar pada negara lain, serta iklim korupsi yang tampaknya tak kunjung hilang.

Berdasarkan sumber jurnal Integritas Anti Korupsi, Kondisi korupsi Indonesia yang kian memburuk pun diamini oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Dalam laporannya, KPK (2024), berhasil memecahkan kasus korupsi yang berhasil ditangani lembaga antirasuah tersebut. Berdasarkan laporan tersebut, dijelaskan bahwa kasus Tindak Pidana Korupsi (TPK) berdasarkan wilayah kasusnya, Pemerintah Pusat, Jawa dan Sumatera adalah wilayah terbanyak kasus korupsi. Pada tahun 2023 saja, korupsi di pemerintah pusat mencapai 59 kasus, Pulau Jawa 41 kasus, dan Sumatera 10 kasus, dengan total kasus korupsi di tahun 2023 mencapai 161 kasus. Bila dijabarkan secara detail, terhitung sejak 2004-2023, KPK mencatat bahwa kasus korupsi di pemerintahan pusat mencapai 482 kasus, provinsi Jawa Barat 142 kasus, Sumatera Utara 84 kasus, Riau dan Daerah Khusus Jakarta masing-masing 70 kasus. Sedangkan, menurut sektor terjadinya peristiwa, korupsi di sektor penegakan hukum dan birokrasi mencapai 181 kasus, pendidikan 21 kasus, pangan hingga perikanan 41 kasus, kesehatan dan sosial 52 kasus, pertahanan dan keamanan nasional 1

kasus, penerimaan negara (pajak, beacukai) 31 kasus, infrastruktur 223 kasus, Sumber Daya Alam (SDA) dan energi 43 kasus, keuangan negara (APBN/D, perbankan) 242 kasus, dan sektor lainnya sebanyak 103 kasus.

Masa remaja menurut Rahmawati adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa dengan rentang usia 12- 21 tahun dan ditandai dengan adanya perubahan baik dari aspek fisik maupun psikisnya. Dan masa remaja awal adalah masa paling rawan bagi remaja dalam menentukan keseimbangan emosinya. Pada masa ini anak-anak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang akan menyebabkan timbulnya kebingungan maupun kekhawatiran dalam diri mereka. Timbulnya kebingungan maupun kekhawatiran berlebih pada anak ini hanya terjadi karena adanya perubahan dalam diri remaja. Perubahan ini mengarah kepada kematangan diri anak mulai dari kematangan fisik, psikis, sosial, bahkan emosinya Proses itu dinamakan dengan proses pematangan diri pada remaja[1]

Berdasarkan wawancara langsung dengan staff Kejaksaan Tinggi Kalimantan Timur dapat ditemukan bahwa trend korupsi di yang di tangani langsung khususnya di Kalimantan Timur ini banyak dimiliki oleh BUMD (Badan Usaha Milik Daerah) yaitu pada tahun 2025. Faktor-faktor trend ini muncul dikarenakan penyalahgunaan kewenangan dan ketentuan yang dilanggar dalam pengambilan keputusan saat menjalankan bisnis dapat mengakibatkan kerugian pada negara. Korupsi harus dicegah sejak dini yaitu mulai dari remaja, jaksa memberikan kegiatan edukasi seperti Kejaksaan Tinggi Goes To sekolah dan kampus dengan memberikan pemahaman lebih mengenai kejahatan korupsi dan pengetahuan undang-undang tentang korupsi agar generasi

emas Indonesia dapat tercegah dari tindak pidana korupsi.

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) menurut Ulum dalam jurnal yang ditulis oleh Nasrullah yaitu sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi mengenai pentingnya investasi digital karena Iklan Layanan Masyarakat atau Public Service Announcement bertujuan untuk menyampaikan informasi, mengajak dan juga beredukasi ke masyarakat. Iklan Layanan Masyarakat juga bertujuan mempromosikan program pemerintah atau kegiatan yang dilakukan organisasi masyarakat yang bersifat tanpa keuntungan, walaupun tidak mencari keuntungan, iklan layanan masyarakat juga mempunyai fungsi informasi yang dimana memberikan pemberitahuan informasi dari kegiatan dan program pemerintah kepada masyarakat.[2]

Teknik sinematografi yang berperan untuk menentukan komposisi visual, pencahayaan, dan pergerakan kamera sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih efektif dan memiliki dampak emosional yang sangat kuat. Sementara itu, namun, masih terdapat keterbatasan dalam implementasi ILM bertema anti-korupsi yang secara spesifik menargetkan remaja. Banyak iklan layanan masyarakat yang bersifat informatif tetapi kurang menarik secara visual, sehingga sulit mendapatkan perhatian dan resonansi emosional dari audiens muda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran iklan layanan masyarakat dalam menanamkan nilai anti-korupsi di kalangan remaja dengan menggunakan pendekatan sinematografi dan sebagai strategi komunikasi visual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Peneliti tertarik untuk membuat sebuah karya iklan layanan masyarakat yang bertujuan menanamkan nilai-nilai antikorupsi di kalangan remaja dengan pendekatan visual sinematografi. Diharapkan karya ini dapat menjadi bagian dari upaya pencegahan korupsi sejak dini serta menjadi media komunikasi yang efektif dalam membentuk karakter remaja yang jujur, bertanggung jawab, dan berintegritas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan

gambar tersebut menjadi satu rangkaian gambar yang memiliki ide cerita atau penyampaian tentang satu hal [3]

Sinematografi ialah ilmu terapan yang mempunyai pembahasan sebagai teknik dari menangkap dan menggabungkan gambar menjadi sebuah rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud dan tujuan dibuatnya tersebut. [4]

2.2 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Metode Luther atau lebih dikenal dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* metode ini ditemukan oleh Arch C.Luther pada tahun 1994. Metode ini terdiri dari enam tahap yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian) Metode pengembangan multimedia ini terdiri dari enam tahap utama, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi. Meskipun dalam praktiknya, tahapan-tahapan tersebut tidak selalu harus berurutan dan bisa berpindah tempat, namun tahap konsep tetap diutamakan sebagai tahap awal dalam proses pengembangan [5]

2.3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar juga dibutuhkan, karena tinggi dari suatu objek akan membuat kita harus mengambil sudut pengambilan gambar dari ketinggian tertentu. Berbagai jenis hasil pemotretan dari sudut yang berbeda akan menyampaikan emosi dan makna tertentu secara berbeda pula. Maka itu, teknik pengambilan gambar yang berbeda dapat disesuaikan dengan tujuan dari pengambilan gambar tersebut. Ada berbagai jenis teknik pengambilan gambar untuk foto dan juga video. Misalnya pengambilan gambar secara keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki merupakan pengertian dari full shot. Berikut adalah teknik-teknik pengambilan gambar beserta penjelasannya [6].

2.4. Color Grading

Color grading adalah sebuah proses yang melibatkan perubahan atau peningkatan warna pada foto, video atau film secara digital. Color grading dilakukan saat post production yang

ditujukan untuk merubah warna atau memproses warna agar sesuai dengan visi yang ingin dibawa. Cara dan teknik color grading beragam, tetapi apabila untuk memanipulasi foto digital dapat dilakukan melalui aplikasi-aplikasi seperti Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Capture One, dan lain-lain. Color grading juga berguna untuk membantu menyeimbangkan dan menyempurnakan sebuah foto agar dapat menyampaikan pesan atau informasi secara tepat [7].

Color grading merupakan proses penyesuaian warna dan suasana visual dalam film untuk menciptakan tampilan visual yang unik. Teknik ini penting tidak hanya secara teknis tetapi juga dalam seni dan cerita film meningkatkan emosi dan atmosfer serta membantu penonton menginterpretasikan cerita. Color grading mendukung narasi, menciptakan mood, mengarahkan perhatian penonton, dan menyampaikan interpretasi emosional yang mendalam. Sebagai alat ekspresi kreatif, color grading memainkan peran kunci dalam menciptakan pengalaman sinematik yang kuat dan mengesankan [8].

Color grading merupakan proses perubahan warna media fotografi dan video. Proses koreksi warna ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, shot matching, shape mask, removing object dan lain-lain. Tingkat kerumitan koreksi warna bervariasi menurut tema atau preset [9].

2.5. Korupsi

(Pusat Edukasi Anti Korupsi, 2023) mendefinisikan korupsi sebagai penyalahgunaan kekuasaan untuk keuntungan pribadi, baik di sektor publik maupun swasta. Undang-undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi menyebutkan bahwa korupsi adalah tindakan memperkaya diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum yang dapat merugikan keuangan negara. Juwita menyatakan bahwa korupsi dapat berbentuk suap, penggelapan, nepotisme, serta penyalahgunaan kekuasaan [10].

Putra dan Wahid juga menekankan bahwa Korupsi merupakan salah satu masalah sosial yang melumpuhkan perkembangan ekonomi dan merongrong kepercayaan publik terhadap sistem pemerintahan [11].

Korupsi merupakan tindakan yang dilaksanakan dengan tujuan memperoleh keuntungan yang bertentangan dengan tugas resmi dan melanggar hak-hak pihak lainnya. [12]

2.6. Pergerakan Kamera (Camera Movement)

Pengambilan gambar dapat dilakukan dengan pergerakan kamera mampu pada suatu objek melalui jarak dekat, jarak jauh, dan dapat berpindah tempat dari objek satu ke objek yang lain sesuai dengan keinginan dan arahan sutradara. Penerapan pergerakan kamera dalam pembuatan film bertujuan untuk menghasilkan gambar yang menarik dan dinamis. Pergerakan kamera juga digunakan untuk memperlihatkan sudut pandang yang berbeda, mengubah fokus perhatian, atau meningkatkan intensitas emosi pada adegan tertentu [13].

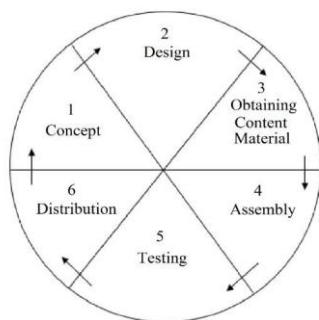
2.6. Multimedia

Multimedia berasal dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa: teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan [14].

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media seperti teks, video, gambar, dan lainnya yang digabungkan menjadi file digital berbantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi dan pesan [15].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian



Gambar 1 Visual Diagram (MDLC)

1. *Concept* (konsep)
Concept tahap awal yang dilakukan untuk mengembangkan ide, premis, dan jenis iklan.
2. *Design* (Perancangan)
Design pada tahap ini, penulis melakukan percangan dengan membuat Script dan Storyboard.
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)
Material Collecting merupakan tahap memvisualisasikan naskah maupun Storyboard yang telah dibuat melalui Shooting (pengambilan gambar).
4. *Assembly* (Pembangunan)
Assembly merupakan hasil dari pengambilan gambar dipindahkan ke laptop untuk melakukan editing.
5. *Testing* (Pengujian)
Testing adalah tahap pengujian untuk memastikan kualitas dari proyek tersebut, pengujian yang dilakukan oleh penulis berupa kuisioner.
6. *Distribution* (Distribusi)
Distribusi merupakan tahap akhir dari pembuatan proyek, yaitu mempertunjukkan iklan layanan masyarakat yang dibuat kepada penonton.

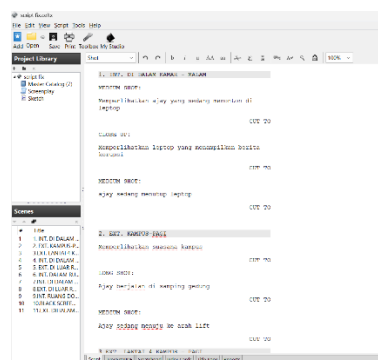
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pra Produksi

Proses pra produksi merupakan langkah yang dilakukan sebelum pembuatan iklan layanan masyarakat. Pada tahap ini yang dilakukan meliputi perancangan konsep dan desain.

1. Naskah

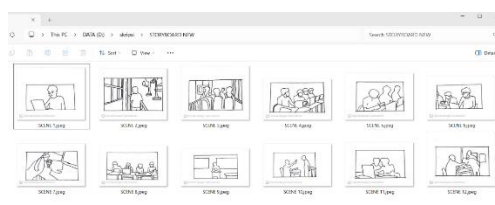
Setelah mendapat ide dan premis, peneliti melanjutkan proses dengan menulis skenario cerita menggunakan aplikasi Celtx,



Gambar 2 Naskah

2. Storyboard

Storyboard dirancang untuk menggambarkan setiap komposisi, sudut kamera, jenis pengambilan gambar, gerakan kamera yang akan digunakan dalam pembuatan video



Gambar 3 Storyboard

4.2. Produksi

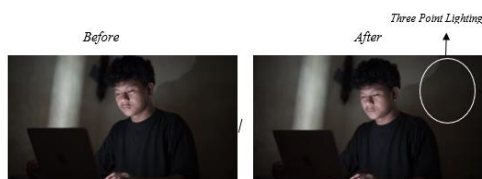
Pada tahap ini, dilakukan proses pengambilan gambar serta perekaman audio sesuai skenario yang telah disusun. Semua elemen yang direkam pada tahap ini akan melalui untuk proses penyuntingan pada tahap berikutnya.

1. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Pada footage (before), gambar menunjukkan kondisi asli sebelum dilakukan proses editing. Adegan memperlihatkan Ajay sebagai tokoh utama yang sedang membuka dan melihat berita mengenai kasus korupsi di Indonesia melalui laptop. Dari segi pencahayaan, gambar masih menggunakan pencahayaan sederhana sehingga beberapa bagian area wajah dan lingkungan terlihat gelap.

Sedangkan pada footage (after), hasil visual mengalami peningkatan setelah dilakukan proses editing seperti penyesuaian exposure, contrast, dan color grading. Penerapan konsep Three Point Lighting dengan penggunaan Key Light membuat wajah karakter lebih terlihat jelas, sementara area gelap di sekitar tetap

dipertahankan untuk membangun suasana serius dan dramatis.



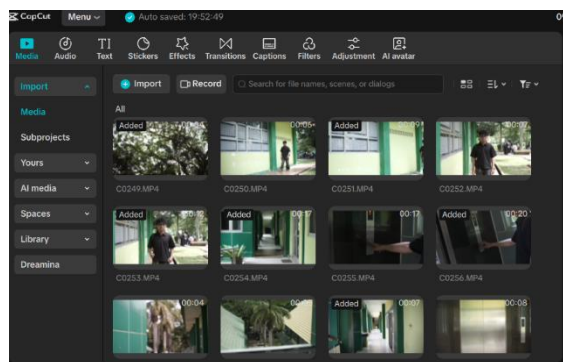
Gambar 4 Opening Close-Up ajay melihat berita

4.3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap berikutnya adalah memotong dan merangkai footage-footage hasil pengambilan gambar menjadi satu rangkaian cerita yang utuh. Proses ini dilakukan setelah tahap produksi selesai. Setelah itu, hasil rekaman akan melalui proses editing.

1. Assembly (Pembuatan)

Proses pembuatan video dimulai berdasarkan naskah dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Semua elemen yang dikumpulkan dan kemudian dirancang sesuai desain, Assembly merupakan tahap editing dalam penelitian ini.



Gambar 5 Editing

2. Testing (Pengujian)

Pada tahap ini dilakukan pengujian beta. Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana pengujian dilakukan langsung kepada responden. Pengujian ini dilakukan terhadap 117 mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda dari berbagai jurusan, dengan menyebar kuisioner yang berisi 8 pertanyaan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penanaman Nilai Nilai Anti-Korupsi Dikalangan Remaja Menggunakan Teknik Sinematografi.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan secara keseluruhan, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penanaman Nilai-Nilai Anti-Korupsi Dikalangan Remaja Menggunakan Teknik Sinematografi adalah :

1. Pada proses perancangan sebuah video iklan layanan masyarakat agar prosesnya lebih tersistem dan terstruktur perlu diterapkannya metode perancangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Dengan menggunakan metode MDLC, video iklan layanan masyarakat dapat dirancang dan diproduksi dengan memperhatikan aspek teknis dan kualitas agar sesuai dengan tujuan dari iklan layanan masyarakat yang diharapkan.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik sinematografi khususnya type of shot dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat memberikan hasil yang berkualitas dan efektivitas dalam menyampaikan pesan. Teknik ini melibatkan beberapa type of shot yaitu medium shot, close up, long shot, two shot, pov shot, extreme close up, overshoulder shot, medium close up.
3. Video iklan layanan masyarakat ini dapat dijadikan sebagai media informasi mengenai korupsi di kalangan remaja, dalam memberi pemahaman dan mendukung upaya pencegahan dan penanganan terhadap korupsi di kalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmawati, D. A. V. G. (2024). Bagaimana Pemahaman Pribadi Remaja Tentang Kondisi Psikologisnya. Jurnal Dunia Pendidikan, Volume 4 N(E-ISSN: 2746-8674), 1520–1538.
- [2] Nasrullah, N., Hidayat, M., Saputra, A., & Wijaya, R. (2023). Persepsi generasi Z terhadap iklan layanan masyarakat investasi digital di media sosial Instagram. Jurnal Ilmu Komunikasi, 21(1), 15–28.
- [3] Anjaya, A., & Deli. (2020). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi dan Efek Yang Dihasilkan. Conference on Business, Social

- Sciences and Innovation Technology, 1(1), 604–612.
<http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- [4] Panjaitan, Y. D. R. (2022). Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite. *Journal of Information System and Technology*, 03(01), 10–36.
- [5] Angga Putra, W. P., & Wahid, S. H. (2024). Analisis Peranan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) Dalam Menanggulangi Tindak Korupsi Di Indonesia. 41–50.
- [6] Syafrizal, A., Cahyono, B., Toyib, R., Darnita, Y., Hartanto, S., & Metandi, F. (2021). Memahami dunia sinematografi.
- [7] Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal Adiwarna*, Vol 1, Hal 1-9.
- [8] Qanitah, P. (2024). KARTANEGARA. Mdlc.
- [9] Tanjung, P. N., & Manesah, D. (2025). Analisis Color Grading dalam Menampilkan Adegan Flashback pada Film “ Bebas .”
- [10] Juwita, D. (2025). Faktor Penyebab Meningkatnya Angka Korupsi. 3(01), 52–58.
<https://doi.org/10.58812/spp.v3i01>
- [11] Angga Putra, W. P., & Wahid, S. H. (2024). Analisis Peranan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) Dalam Menanggulangi Tindak Korupsi Di Indonesia. 41–50.
- [12] Rizani, M. R. (2025). COURT REVIEW: Jurnal Penelitian Hukum. 5(05), 103–112.
- [13] Syabantoro, B., & Agung, I. P. S. (2025). Pergerakan Kamera sebagai Penguat Unsur Dramatik pada Film Pengabdian Setan 2 : Communion. 4(2), 53–62.
- [14] Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 34–48.
<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>
- [15] Pangarti, W. M., & Yaswinda, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2589–2599.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4407>