

PEMANFAATAN FILM SEBAGAI SARANA EDUKASI PENDIDIKAN : STUDI KASUS PENERIMAAN PESAN PENDIDIKAN DALAM FILM JUMBO

Zaki Farros Ramadhan^{1*}, Danis Putra Tumauidin Syah², Salwa Lila Vahista³.

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi,
Universitas Pamulang, Banten, Indonesia

*E-mail: zakifarrosramadhan@gmail.com

Abstrak

Film Jumbo (2025), Film Animasi Indonesia terlaris yang memuat pesan-pesan moral yang kuat bagi anak-anak. Film ini telah memiliki sekitar lebih dari 10 juta penonton, sehingga Film ini menjadi Film terlaris peringkat 1 dalam sejarah perfilman Indonesia. Hal ini menguatkan bahwa film *Jumbo* memiliki pesan edukasi yang kuat. Penelitian ini mengkaji bagaimana makna pesan moral dalam film *Jumbo* dapat tersampaikan melalui narasi dan interaksi karakter melalui penggunaan Teori Interaksionisme Simbolik dan Teori Sosiokultural. Dengan metode pendekatan kualitatif studi kasus, analisis penelitian ini mengeksplorasi makna pesan yang terkait pada film *Jumbo* tersebut. Hasil penelitian ini mengkaji bagaimana film *Jumbo* menghadirkan makna pesan yang kuat melalui elemen-elemen visual dan narasi interaktif antar karakter yang menciptakan pesan yang bermakna.

Kata Kunci: film *Jumbo*; Teori Sosiokultural; Teori Interaksionisme Simbolik; Edukasi Pendidikan; Pesan.

Abstract

Jumbo (2025), the best-selling Indonesian Animation Movie that contains strong moral messages for children. The movie has had more than 10 million viewers, making it the number one highest grossing movie in the history of Indonesian cinema. This reinforces that the movie Jumbo has a strong educational message. This research examines how the meaning of moral messages in Jumbo can be conveyed through narration and character interaction through the use of Symbolic Interactionism Theory and Sociocultural Theory. Using a qualitative case study approach, this research analysis explores the meaning of the messages associated with the Jumbo movie. The results of this study examine how the movie Jumbo presents a strong message meaning through visual elements and interactive narratives between characters that create meaningful messages.

Keywords: Film *Jumbo*; Sociocultural Theory; Symbolic Interaction Theory; Education.

PENDAHULUAN

Film sebagai salah satu bentuk karya seni audiovisual bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tapi juga memegang peran yang cukup penting dalam pendidikan. Dengan menggabungkan beberapa unsur seperti narasi, visual, dan audio, film memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan

nilai-nilai kehidupan dengan efektif, terutama kepada anak-anak yang sedang berada dalam masa pembentukan karakter

Film memiliki beragam jenis, salah satunya film animasi yang banyak diminati dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Bukan hanya sekedar media hiburan, tetapi juga media edukasi efektif anak-anak, karena film animasi seringkali menghadirkan penggambaran visual yang penuh dengan warna dan menyenangkan, mendorong imajinatif dan kreatifitas anak-anak lebih luas, dan mengenalkan anak-anak tentang emosi dan sosial.

Industri film animasi di Indonesia terus menunjukkan perkembangan yang signifikan, tidak hanya dalam aspek teknis produksi, tetapi juga dalam kemampuannya menyajikan narasi yang relevan dan mendidik. Fenomena ini semakin jelas terlihat pada karya-karya yang tidak hanya mengejar sukses komersial, tetapi juga berkomitmen terhadap penyampaian nilai-nilai positif bagi audiens. *Jumbo* (2025), sebuah film animasi garapan sutradara Ryan Adriandhy, muncul sebagai contoh yang menonjol dari sinergi antara hiburan dan pendidikan tersebut.

Film ini tidak sekedar menjadi tontonan populer di kalangan keluarga Indonesia. Keberhasilan *Jumbo* menembus angka box office 10.162.551 penonton terhitung pada 10 Juni 2025 melalui official Instagram @jumbofilm_id dan menjadikannya film animasi terlaris di Indonesia menunjukkan daya tariknya yang kuat di pasar perfilman. Namun, lebih dari sekedar pencapaian komersial, *Jumbo* juga berhasil mengintegrasikan pesan moral yang sangat relevan dan sesuai dengan tahapan perkembangan psikososial anak-anak. Film ini mampu menyajikan cerita yang menarik dan penuh petualangan, sembari menanamkan nilai-nilai seperti persahabatan, keberanian, penerimaan diri, atau pentingnya keluarga sebagai elemen krusial dalam pembentukan karakter anak. Dengan demikian, *Jumbo* (2025) tidak hanya menciptakan pengalaman menonton yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai medium edukatif yang efektif, menjadikannya objek studi yang menarik untuk ditelaah lebih lanjut dalam konteks peran film animasi dalam pendidikan karakter anak di Indonesia.

Penelitian ini berfokus pada analisis bagaimana cara pesan-pesan moral dalam film *Jumbo* disampaikan melalui narasi dan juga interaksi antar karakter. Dalam memahami proses penyampaian pesan tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus untuk mengeksplorasi pesan-pesan moral disampaikan dan diterima melalui narasi serta interaksi karakter dalam film *Jumbo*.

Penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengkajian terhadap film yang memiliki pesan moral edukasi pendidikan, seperti film *Jumbo*. Dikarenakan ada tidak sedikit penelitian yang mengkaji suatu film yang memiliki pesan moral cukup kuat, seperti penelitian "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin-Ipin" ditulis oleh Rizkiana Putri dan rekan-rekannya yang menganalisis film animasi *Upin-Ipin* dari Teori Sosiokultural yang mengkaji bagaimana film ini mengajarkan nilai-nilai sosial-budaya kepada anak-anak sebagai media edukatif yang mengajarkan

pembelajaran positif dari segi tingkah laku, dialog, dan interaksi karakter. Penelitian “Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik SD/MI Nurul Huda Cikampek” ditulis oleh Widya, T. R. I, & Hariyanto yang menggunakan Subjek peserta didik Mi Nurul Huda Cikampek sebagai penonton dan Objek Film *Miracle no 7 versi Indonesia* untuk meneliti seberapa berpengaruh pesan pada film terhadap anak-anak, dan lalu Penelitian “Literature Review : Pemanfaatan Film Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa” ditulis oleh Eka Rosmawati dan rekan-rekannya yang mengkaji tentang film-film animasi yang memiliki pesan edukasi yang kuat menekankan teori Sosiokultural yang kuat.

Oleh sebab itulah, Penelitian ini dibuat bukan hanya sekedar mengkaji bagaimana pesan moral edukasi pendidikan dapat tersampaikan kepada audiens dan dampaknya, terutama anak-anak, tetapi sebagai pembelajaran kepada masyarakat bahwa film dapat dipergunakan sebagai bahan pembelajaran yang efektif untuk anak-anak yang masih usia perkembangan.

KAJIAN TEORI

Penelitian kualitatif ini menggunakan dua teori yang saling berkaitan, yaitu **Teori Interaksionisme Simbolik** dan **Teori Sosiokultural**, untuk menafsirkan studi kasus film *Jumbo* sebagai media edukasi pendidikan dalam menyampaikan pesan pendidikan. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai kedua teori tersebut dan keterkaitannya dalam konteks penelitian:

1. Teori Interkasionisme Simbolik :

Teori yang dikembangkan oleh **Herbert Blumer** yang berdasarkan gagasan **Goerge Herbert Mead**, menekankan bahwa individu membentuk makna melalui interaksi sosial dan simbol yang mereka gunakan. Sang Sutradara film *Jumbo*, Ryan Adriandhy dapat menggunakan simbol-simbol pada elemen-elemen visual dalam menekankan dan memperkuat narasi dan pesan moral pada cerita, sehingga audiens dapat menafsirkan simbol-simbol visual itu sesuai interpretasi individu masing-masing. Salah satunya adalah simbol pada Buku Cerita Si Don peninggalan kedua orang tuanya. Buku itu tidak hanya sebuah buku cerita biasa, tetapi kenangan Si Don dan kedua orang tuany. Buku itu bisa dimaknakan kehangatan orang tua.

2. Teori Sosiokultural :

Teori yang dipengaruhi oleh **Lev Vygotsky** yang menekankan bahwa individu berkembang secara kognitif melalui interaksi dengan konteks sosial-budaya. Pada film *Jumbo* yang memberikan bantuan terhadap perkembangan anak-anak melalui interaksi naratif antar tokoh. Karakter-karakter film jumbo tidak hanya menjadi tokoh fiksi, tetapi merupakan representasi dari nilai budaya Indonesia. Bagaimana setiap adegan dan dialog pada narasi film mengandung nilai-nilai sosial-budaya Indonesia, seperti kerjasama, gotong royong, kebersamaan, dan pertemanan. Nilai-nilai budaya dapat menjadi bagian edukasi pendidikan bagi penonton

anak-anak, dan dapat diimplementasi kedalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif studi kasus** sebagai pendekatan dalam memahami suatu fenomena secara mendalam. Dalam hal ini, film *Jumbo* sebagai Studi Kasus Sarana Edukasi Pendidikan. Penggunaan jenis studi kasus, yaitu **Studi Kasus Instrumental**. Studi Kasus Instrumental dipilih sebagai pengkajian fenomena terhadap film *Jumbo* yang efektif sebagai Edukasi Pendidikan secara lebih luas. Berfokus pada bagaimana simbol-simbol dalam film ini yang dapat diinterpretasikan oleh penonton, anak-anak membentuk pesan pendidikan. Serta Sosial-Budaya pada film ini yang membantu dalam memperkuat pesan, seperti keberanian dan kebersamaan. Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data observasi, yaitu Data Primer yang didapatkan dari menonton film *Jumbo* di *Cinema* dan Data Sekunder yang didapatkan dari pencarian di artikel dan jurnal dalam mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini berupaya memaknai pesan moral Edukasi Pendidikan dalam film *Jumbo*, termasuk Artikel-artikel yang telah membahas persoalan masalah ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Film Jumbo dan Perannya sebagai Sarana Edukasi

Film animasi "*Jumbo*" garapan Ryan Adriandhy, bukanlah sekadar tontonan biasa. Ia dirancang dengan cermat, tak hanya untuk menghibur, tetapi juga sebagai panduan moral dan penanaman nilai-nilai pendidikan karakter bagi anak-anak. Melalui petualangan singkat Don, seorang anak yang akrab disapa Jumbo, film ini menyelipkan berbagai pelajaran hidup mendasar, baik secara tersirat maupun tersurat. Kami memilih film ini sebagai studi kasus karena kekayaan filosofi dan pesan-pesan positif di dalamnya, menjadikannya sarana yang amat relevan untuk menggali seberapa efektif film dapat berperan dalam konteks edukasi.

2. Mengidentifikasi dan Menganalisis Pesan Pendidikan dalam Film Jumbo

Film *Jumbo* berhasil menanamkan beragam pesan pendidikan karakter secara mendalam, dari alur cerita dan perkembangan karakter, hingga dialog, visual, dan musiknya. Pesan-pesan ini bisa kita kelompokkan sebagai berikut:

- Menerima Diri dan Berani (***Self-Acceptance & Courage***): Film ini secara terang-terangan menyoroti betapa pentingnya menerima diri sendiri dan menemukan kekuatan dari keunikan kita. Julukan "*Jumbo*" yang awalnya terasa membebani Don, perlahan-lahan berubah maknanya menjadi simbol kekuatan dan identitas diri.

Dalam kutipan Sang Sutradara film *Jumbo*, Ryan Adriandhy pada podcast narasi POVJOV mengapa dirinya memilih kata *Jumbo* (menit 06:32 –

06:42), “Apa yang bully katain ke dia itu That’s not define him. Kalau dia mau ngatain gue Jumbo, ya. Maybe, I have Jumbo Heart, I have Jumbo Imagination, I have Jumbo Support system.”. Ryan tidak ingin Jumbo memiliki makna seseorang yang bertubuh besar, tetapi dia mendalam kata itu menjadi karakter Don yang mempunyai Hati yang besar, Imaginasi luas, dan penuh dukungan sosial. Pesan ini mengajarkan bahwa suatu kata memang membebani kita, tetapi jika ditelusuri makna itu lebih dalam, maka kita mengungkapkan bahwa makna jauh lebih besar melampaui sekedar hinaan.

- **Kekuatan Persahabatan dan Solidaritas (*Power of Friendship & Solidarity*):** film *Jumbo* menyatakan bahwa persahabatan dan dukungan sosial adalah kunci untuk mengatasi setiap tantangan. Hubungan Don dengan Nurman dan Mae menjadi contoh nyata kesetiaan, pertemanan dan empati. Hubungan ini dapat terlihat dari bagaimana Don, Nurman, Mae, dan Atta bekerjasama dalam membebaskan Meri dari Pak Kades.

Hal ini diungkapkan oleh Ryan Adriandhy di Podcast Raditya Dika (menit 35:37 – 35:49), ketika dia sedang mencari masukan dari beberapa penonton, terutama anak-anak untuk memotong adegan sebelum penayangan. “gw nanya ke anak kecil pas cerita ini, kamu merasakan apa? Aku mau mereka menolong Meri (ucap anak kecil itu). Jadi udah urgency emosinya adalah menolong Meri.”. Hal ini menciptakan fokus cerita tentang persahabatan antar karakter dan membawakan pesan yang kuat.

- **Mengelola Duka dan Menghargai Kenangan (*Coping with Grief & Valuing Memories*):** Film ini dengan lembut menyentuh tema kehilangan. Don, seorang yatim piatu, selalu berpegang pada buku dongeng peninggalan orang tuanya. Buku ini bukan sekadar objek, melainkan simbol koneksi emosional, inspirasi, dan harapan.

Pada podcat nasrasi POVJOV, Ryan menyatakan (menit 21:56 – 22:07), “Pas kita (ia dan rekan-rekannya) berdiskusi itu juga ternyata ada memori masa kecilnya produser, ada memori masa kecilnya cast juga gitu. Jadi kita merasa bahwa ini kayaknya mudah-mudah ini sebuah universal truth yang pernah dialami semua orang di era itu.”. Kenangan ini membangkitkan kenangan masa kecil setiap orang, dan juga menjadikan pembelajaran untuk anak-anak dalam menghargai setiap memori.

- **Empati dan Pengampunan (*Empathy & Forgiveness*):** film *Jumbo* tidak hanya berfokus pada korban perundungan, tapi juga memberi kita perspektif dari karakter Atta, sang perundung. Ini mendorong penonton untuk mengembangkan empati, yakni kemampuan merasakan apa yang orang lain rasakan, serta memahami bahwa di balik perilaku negatif seringkali ada cerita dan masalah pribadi.

Ada alasan mengapa Ryan Adriandhy ingin penonton tidak hanya berempati dengan protagonis, tetapi antogonis. Pada podacast Raditya Dika (menit

25:15 – 25:54), dia berkata, “Bahwa kayaknya yang membuat seseorang karakter menjadi perfect, ya. Perfect hero dan perfect villain adalah ketika mereka semua mengalami hal sama, tapi memilih jalan yang berbeda menyikapinya, gitu.” dan “Cuman yang satu itu karena dia oblivious hal yang Si Don-nya tuh sama hal-hal yang baik disekitarnya. Sementara yang ini (antagonisnya) terlalu sakit hati dan enggak tahu cara meregulasinya. Menurut dia jalan keluarnya adalah menyakiti orang lain.”. pendekatan narasi ini mengeksplorasi kompleksitas emosional manusia untuk mengundang penonton dalam memahami motivasi dari tindakan setiap karakter.

3. Bagaimana Pesan Pendidikan Diterima: Analisis Berdasarkan Teori Interaksionisme Simbolik

Melihat dari kacamata Interaksionisme Simbolik, penerimaan pesan pendidikan dalam film *Jumbo* bisa kita pahami melalui proses pembangunan makna oleh penonton terhadap beragam simbol yang disajikan. Film ini memang kaya akan simbolisme, baik visual maupun naratif, yang sengaja dirancang untuk menanamkan nilai-nilai.

Simbolisme dan Bagaimana Makna Dibangun: Julukan "Jumbo" itu sendiri berfungsi sebagai simbol yang maknanya berubah. Awalnya terasa negatif (ejekan), namun seiring pengalaman dan interaksi Don dengan lingkungannya, film *Jumbo* diinterpretasikan ulang menjadi simbol kekuatan dan penerimaan diri. Adegan ketika Don diejek teman-temannya adalah contoh nyata interaksi simbolik secara verbal yang membentuk "diri" Don. Respons Don terhadap ejekan itu, dan bagaimana ia tak membiarkan kata-kata tersebut meruntuhkan semangatnya, menunjukkan proses internalnya dalam membentuk makna dan identitas diri.

Peran "Diri" dan Interaksi Sosial dalam Film: Buku dongeng peninggalan orang tua Don bukan sekadar benda. Ia adalah simbol koneksi, kenyamanan, dan sumber inspirasi bagi "diri" Don, terutama saat ia sedih atau butuh kekuatan. Interaksi Don dengan buku ini memperlihatkan bagaimana sebuah objek bisa dimaknai secara personal dan memengaruhi perilakunya. Di sisi lain, interaksi antara Don, Nurman, dan Mae menggambarkan interaksi sosial yang membentuk pemahaman akan persahabatan dan solidaritas. Dialog dan tindakan mereka dalam petualangan bersama menunjukkan bagaimana makna kolaborasi dan inisiatif dibangun melalui interaksi positif. Karakter Atta, sang perundung, juga menjadi simbol adanya masalah tersembunyi; dengan memahami perspektifnya, penonton diajak untuk membangun makna empati dan pengampunan, tidak hanya pada permukaan perilaku.

4. Bagaimana Pesan Pendidikan Diterima: Analisis Berdasarkan Teori Sosiokultural

Pendekatan Teori Sosiokultural membantu kami menganalisis bagaimana latar belakang sosial dan budaya memengaruhi penyampaian dan penerimaan pesan pendidikan dalam film *Jumbo*. Film ini tidak hanya menanamkan nilai-nilai individu, tetapi juga memperkuat norma dan nilai-nilai sosial yang relevan.

Peran Konteks Sosial dan Budaya Film: Film ini secara efektif merefleksikan dan memperkuat nilai-nilai kebersamaan serta gotong royong yang begitu kental dalam masyarakat Indonesia. Pesan tentang kekuatan persahabatan dan solidaritas, misalnya, sangat sejalan dengan konsep komunitas dan saling membantu yang dijunjung tinggi dalam budaya lokal. Tema empati dan pengampunan juga relevan dengan upaya masyarakat dalam mempromosikan resolusi konflik tanpa kekerasan dan pemahaman antarindividu.

"Alat Budaya" (Cultural Tools) dalam Penyampaian Pesan: film *Jumbo* menggunakan berbagai "alat budaya" untuk menyampaikan pesan pendidikannya. Adegan panjat pinang atau latar suasana kampung Seruni yang digambarkan hidup dan komunal, adalah alat budaya visual yang memperkenalkan anak-anak pada kekayaan tradisi dan nilai kebersamaan dalam komunitas lokal. Melalui adegan ini, penonton belajar menghargai budaya dan memahami lingkungan sekitar sebagai bagian dari sistem dukungan mereka.

Selain itu, pemilihan lagu-lagu dalam film juga berfungsi sebagai alat budaya yang kuat:

- Lagu "Selalu Ada di Nadimu" (Laleilmanino, dibawakan BCL, Prince Poetiray & Quinn Salman) menjadi alat emosional yang menguatkan pesan tentang kasih sayang abadi dan resiliensi emosional, yang relevan dengan cara masyarakat memproses duka dan kenangan.
- Lagu "Kumpul Bocah" (Maliq & D'Essentials) adalah alat sosialisasi yang merayakan persahabatan dan kegembiraan masa kanak-kanak. Melodi ceria dan liriknya yang menggambarkan aktivitas bermain bersama, semakin memperkuat nilai sosialisasi, kerja sama, dan menghargai momen kebersamaan dengan teman.
- Lagu "Dengar Hatimu" berfungsi sebagai alat pengembangan kecerdasan emosional, mendorong anak-anak untuk mendengarkan intuisi dan memahami perasaan orang lain—sebuah keterampilan sosial yang vital.

Melalui beragam alat budaya ini, film *Jumbo* tidak hanya menghibur, tetapi juga secara aktif menjadi perantara pemahaman penonton terhadap pesan pendidikan, membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam konteks sosial dan budaya masing-masing.

5. Diskusi Komprehensif dan Implikasi

Secara menyeluruh, analisis penerimaan pesan pendidikan dalam film *Jumbo* dengan menggunakan lensa Interaksionisme Simbolik dan Teori Sosiokultural memberikan pemahaman yang utuh. Interaksionisme Simbolik menjelaskan bagaimana penonton secara individual membangun makna dari

simbol-simbol film dan bagaimana "diri" mereka memengaruhi interpretasi, sementara Teori Sosiokultural menyoroti bagaimana konteks sosial dan budaya, serta "alat-alat budaya," memediasi pemahaman pesan secara kolektif. Kedua teori ini saling melengkapi; makna yang dibangun individu (Interaksionisme Simbolik) tak lepas dari pengaruh lingkungan sosial dan budaya tempat individu itu berada (Teori Sosiokultural).

Implikasi praktis dari temuan ini sangatlah penting. Film *Jumbo* membuktikan bahwa animasi bisa menjadi media pembelajaran karakter yang amat efektif dan mendalam, jauh melampaui sekadar hiburan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pembuat film untuk merancang konten yang lebih kaya pesan pendidikan, bagi pendidik untuk memanfaatkan film sebagai alat bantu mengajar, serta bagi orang tua dan pembuat kebijakan untuk mendukung produksi dan pemanfaatan media visual yang konstruktif bagi anak-anak.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada analisis isi film dan potensi penerimaan pesan. Untuk ke depannya, penelitian lanjutan bisa melibatkan studi empiris langsung dengan audiens anak-anak, menggunakan metode kualitatif (wawancara mendalam, FGD) atau kuantitatif (kuesioner). Tujuannya, untuk mengukur secara langsung bagaimana penonton dengan latar belakang sosiokultural yang beragam benar-benar menerima dan menerapkan pesan-pesan pendidikan dari film ini dalam kehidupan sehari-hari mereka.

KESIMPULAN

Film *Jumbo* (2025) karya Ryan Adriandhy, bukan hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi sebuah media edukasi pendidikan yang efektif bagi anak-anak di Indonesia. Melalui analisis dengan Teori Interaksionisme Simbolik, penyampaian pesan melalui simbol-simbol, seperti julukan "Jumbo", yang mengandung arti makna ketika perjalanan cerita itu berkembang hingga akhir. Simbol-simbol mempengaruhi pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai positif melalui interaksi narasi dan visual film.

Sedangkan Teori Sosiokultural menunjukkan bahwa film *Jumbo* mengandung nilai-nilai budaya Indonesia, seperti kebersamaan dan kerjasama melalui alat budaya, seperti adegan panjat pinang dan lagu latar belakang yang harmonis. Film ini membantu anak-anak dalam membentuk karakter dari pesan pendidikan sosial-budaya. Kedua teori ini melengkapi untuk menyampaikan bagaimana suatu makna pesan dapat terlengkapi secara individu dan kolektif.

Meskipun penelitian ini masih terbatas pada analisis film dan belum mengukur dampak nyata, film *Jumbo* dapat membuktikan bahwa film animasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi yang penuh dengan makna. Dalam kedepannya, penelitian lanjutan bisa mengukur dampak audiens anak-anak

menggunakan metoda kualitatif, apakah anak-anak dapat menerapkan pesan pendidikan dari film *Jumbo* dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Online :

- Asrtanto B. (2025). Belajar Parenting dari Film Jumbo: 5 Pelajaran untuk Orang Tua & Anak. Homeschooling HSPG. Diakses 07 Juni 2025.
<https://www.homeschooling-hspg.sch.id/berita/belajar-parenting-dari-film-jumbo-5-pelajaran-untuk-orang-tua-anak>
- Purwanto, E. A. (2025). Film Animasi Jumbo : Karya Anak Bangsa yang Sarat Nilai Moral dan Pesan Kehidupan. Lembaga Pers Mahasiswa Fisip UINSA. Diakses 07 Juni 2025.
<https://lpmmparlemen.com/2025/04/28/film-animasi-jumbo-karya-anak-bangsa-yang-sarat-akan-nilai-moral-dan-pesan-kehidupan/>
- Qotrunnada, E. F. (2025). Pelajaran Berharga yang Bisa Diambil dari Film Jumbo. BantenTV.com. Diakses 07 Juni 2025.
<https://bantentv.com/hiburan/film/pelajaran-berharga-yang-bisa-diambil-dari-film-jumbo/>

Film:

- Adriandhy, R (Sutradara). (2025). *Jumbo*. [Film] Jakarta : Visinema Studios.

Jurnal:

- Jermias, E. O., & Rahman, A. (2022). Interaksionisme Simbolik pada Komunikas Cinema Appreciator Makassar Di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2(3) Hal 254-255.
<https://researchhub.id/index.php/juridikbud/issue/view/60>
- Nugroho, Eko. (2019). Teoritisasi Komunikasi dalam Tradisi Sosiokultural. *Jurnal Communicology* Vol.7 (No. 2) : hal. 236 – 253 Th. 2019. Hal 239.
<https://doi.org/10.21009/Communicology.012>
- Putri, R., Murtono., & Ulya, H. (2021) Nilai-nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Education*.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1401>
- Rosmawati, E., Anggelina, S. E., Rahmayanti, W., & Azaria, T. T. (2024). Literature Review: Pemanfaatan Film Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 9(2), 92-101.
<https://mail.online-journal.unja.ac.id/JPTD/issue/view/2071>
- Widya, T. R. I., & Hariyanto, F. (2022). Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik SD/MI Nurul Huda Cikampek. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(2), 111-122.
<https://journal.unsika.ac.id/politikomindonesiana/article/download/8206/3597/21701>

Podcast:

Narasi. (2025). Jumbo, Film Animasi Next Level | POVJOV [Video]. Youtube.
https://youtu.be/sxFiRnicdUo?si=AorwlGjyj5d0r3_t

Radithya Dika. (2025). Rahasia Sukses Film Jumbo [Video]. Youtube
<https://youtu.be/AQ7UGzn7QKE?si=vFa2pkeXfXnSIg8l>