

Modul Elektronik Menulis Skenario Film Bertema Kewirausahaan dengan Perspektif Penyelesaian Ganda

Holy Fikriya Luqis¹

Yuni Pratiwi²

Karkono³

¹²³Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹Hollyluqis@gmail.com,

²yuni.pratiwi.fs@um.ac.id,

³karkonosupadiputra@gmail.com

Abstrak

Menulis skenario film merupakan praproduksi film. Baik atau tidaknya film bergantung kualitas skenario filmnya. Hal ini karena skenario film menjadi pedoman kru dalam memproduksi film. Film yang menarik dilihat dari ide ceritanya dan alur cerita yang membuat penonton terus menyimak. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan modul elektronik penulisan naskah film bertema kewirausahaan dengan perspektif penyelesaian ganda. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Subjek uji coba terdiri dari 24 mahasiswa peminatan sinematografi. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon mahasiswa, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji beda. Hasil penelitian menunjukkan modul elektronik penulisan skenario film menurut ahli sinematografi, ahli film, dan ahli bahan ajar digital berada pada kategori sangat layak. Selain itu, modul ini mendapat respon positif dari mahasiswa. Penggunaan modul elektronik dapat meningkatkan keterampilan menulis skenario film yang ditunjukkan dengan rata-rata skor *pretest* 61,5 dan skor *posttest* 76,1.

Kata kunci: *modul elektronik, menulis skenario, kewirausahaan*

Pendahuluan

Menulis skenario film merupakan tahap praproduksi film. Dalam menulis skenario dibutuhkan keterampilan mengembangkan ide, tokoh, alur, latar, dan dialog karena skenario menjadi pedoman semua kru film dan aktor. Pikiran dan mata penulis skenario adalah logika kamera. Penulis skenario harus memikirkan teknik sinematografi saat menulis skenario film.

Skenario film dikatakan layak untuk difilmkan jika terdapat nilai yang dapat diteladani agar film menjadi hiburan yang mendidik. Selain itu, ide cerita dari skenario film unik dan baru. Ide cerita yang unik dan baru jika mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan masyarakat dengan konflik masalah terkini. Pesan film akan tersampaikan kepada penonton jika alur cerita tidak membosankan. Untuk itu, penulis skenario harus memiliki wawasan serta informasi yang luas agar dapat menulis skenario film yang mendidik dan menarik.

Film bertema kewirausahaan merupakan film yang mengangkat kisah tokoh inspiratif, kisah seorang pengusaha sukses, dan kisah wirausaha. Sikap kewirausahaan pada tokoh seperti, berani, semangat, pantang menyerah, dan inovatif patut untuk disajikan dalam bentuk film agar dapat diteladani masyarakat. Nilai-nilai kewirausahaan ini tidak hanya tercermin pada sikap tokoh, melainkan ada pada alur cerita berupa strategi tokoh untuk menjalankan usahanya atau bisnisnya (Sari & Suryono, 2017).

Dalam mengembangkan alur cerita, terdapat beberapa unsur dramatik, yakni masuk akal (*plausability*), ketegangan (*suspense*), dan kejutan (*surprise*) (Hermany, 2019). Hal tidak terduga dan situasi yang tegang akan membuat penonton penasaran dan terus menyimak jalannya cerita. Menurut Field (2013), urutan serangkaian adegan dihubungkan oleh satu ide dengan awal, tengah, dan akhir. Tidak ada ketentuan khusus dalam menulis urutan skuen cerita, penulis dapat menentukan berapa skuen yang diperlukan. Jadi, perlu adanya keterampilan khusus dalam merangkai cerita.

Untuk dapat menulis skenario film dengan cerita yang menarik, diperlukan strategi dan keterampilan dalam mengembangkan ide, tokoh, alur, latar, dan dialog. Penulisan alur dalam modul elektronik ini mengadopsi teori sekuen dari Paul Gulino. Dibagi menjadi delapan sekuen. Tiap sekuen menghadirkan pertanyaan untuk penonton sehingga penonton akan menyimak jalannya cerita. Adapun strategi untuk mengembangkan ide dari kata menjadi kalimat hingga menjadi skenario film, menciptakan tokoh yang kuat dengan ciri fisiologis, sosiologi, dan psikologis, serta membuat dialog tematik yang menggambarkan karakter tokoh (Aristo, Salman & Shiddiq, 2017). Oleh karena itu, modul elektronik ini menggunakan strategi tersebut untuk menulis skenario film bertema kewirausahaan. Strategi alur dengan penyelesaian ganda dirasa tepat karena untuk memberi informasi kepada penonton tentang kondisi ketika strategi yang dilakukan tokoh salah dan ketika strategi yang dilakukan tokoh benar.

Penggunaan modul elektronik yang didesain interaktif dengan gambar yang menarik akan memudahkan pemahaman pembaca (Herawati, 2018). Penggunaan bahan ajar berupa modul elektronik akan lebih praktis, efektif, dan efisien dalam penggunaannya. Penggunaan teknologi informasi saat ini sangat dekat dengan kehidupan manusia. Semua kalangan mampu mengoperasikan gawai. Untuk itu, modul elektronik dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri (Maharcika, dkk., 2021). Menurut Kim, D., dkk (2013), pemanfaatan teknologi, seperti gawai akan memudahkan peserta didik dalam mengakses, membawa, dan menjangkau. Pembelajaran yang memanfaatkan gawai akan lebih menarik dan memberi dampak positif bagi peserta didik. Selain itu, bahan ajar yang memanfaatkan gawai sebagai media penyampaiannya akan lebih praktis.

Perlu adanya modul elektronik untuk menulis skenario film bertema kewirausahaan dengan perspektif penyelesaian ganda. Perspektif penyelesaian ganda artinya ada dua sekuen dalam tahap resolusi, disebut resolusi benar dan salah. Penonton akan berpikir bahwa cerita telah selesai, tetapi ternyata ada masalah baru dengan resolusi benar. Benar dan salah ini tentang akhir cerita. Dengan demikian, akan tercipta film dengan alur yang membuat penonton tidak bosan dan dapat menyampaikan pesan sehingga dapat diambil pelajaran. Hal itu yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini, adanya strategi menulis menggunakan perspektif penyelesaian ganda pada alur cerita.

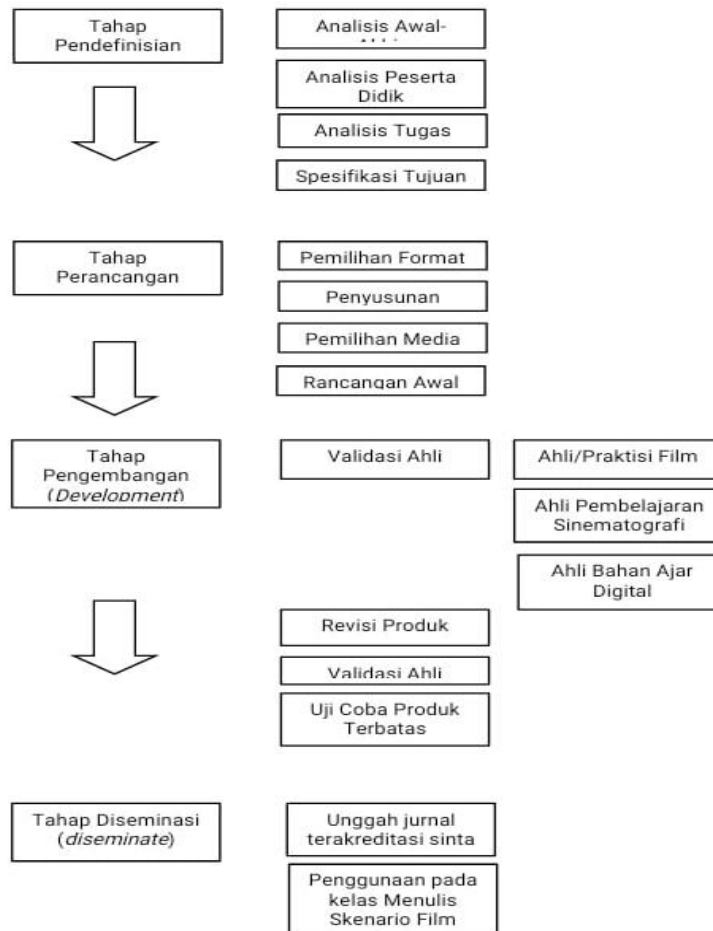
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk modul elektronik menulis skenario film bertema kewirausahaan dengan perspektif penyelesaian ganda. Modul elektronik disajikan melalui aplikasi Canva, dapat diakses dengan tiga moda, yakni daring, luring, dan campuran. Modul elektronik yang diharapkan dapat membantu mahasiswa belajar menulis skenario film secara mandiri.

Metode

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yakni pendefinisian, perancangan,

pengembangan, and penyebarluasan. Model ini digunakan dalam penelitian ini karena sesuai untuk menghasilkan produk modul elektronik. Prosedur pengembangan modul elektronik untuk menulis skenario film sebagai berikut.

Gambar 1 prosedur pengembangan



Pada tahap pendefinisian dilakukan (1) analisis awal-akhir dilakukan dengan survei pengalaman menonton film melalui *google form*, wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah, dan observasi kegiatan pembelajaran Menulis Skenario Film. Analisis awal-akhir ini untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. (2) Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui latar belakang peserta didik dan pengetahuan awal peserta didik. (3) Analisis tugas dilakukan untuk merumuskan materi, yakni tahapan menulis skenario yang dikembangkan dengan matra penyelesaian ganda. (4) Spesifikasi tujuan dikembangkan berdasarkan hasil analisis awal-akhir. Spesifikasi tujuan yang dirumuskan berdasar pada capaian mata kuliah.

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang modul elektronik. Pada tahap ini dilakukan pemilihan format, penyusunan materi, pemilihan media, hingga menghasilkan rancangan awal. Tahap ini bertujuan untuk merancang desain modul elektronik menulis skenario film. Kegiatan pada tahap design, meliputi (1) pemilihan format, yakni tampilan ukuran A5, cover, isi, dan pemilihan strategi pemodelan. (2) penyusunan materi, materi disusun dalam tiga bagian, pertama mengenal hakikat skenario film, menulis kerangka skenario film, dan menulis skenario film. (3) pemilihan media yang tepat untuk menyajikan materi menulis skenario film. Media yang digunakan, yakni Canva.

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan (1) validasi modul oleh praktisi film, ahli pembelajaran sinematografi, dan ahli bahan ajar digital. (2) Uji modul elektronik secara terbatas. Uji produk dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa dan keefektifan produk. Uji coba terbatas dilakukan dalam kelompok kecil sebanyak 24 mahasiswa kelas Menulis Skenario film di Universitas Negeri Malang. Uji coba dilaksanakan selama lima kali pertemuan

Tahap keempat, yaitu penyebarluasan. Produk yang telah diuji dan direvisi akan disebarluaskan dengan link yang terhubung dengan Canva, berbagi pdf, dan dapat dicetak sesuai kebutuhan.

Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa verbal tulisan dan verbal lisan. Data verbal lewat tulisan diperoleh dari hasil validasi dan respon pengisian angket oleh mahasiswa. Data verbal lisan diperoleh dari observasi, wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Menulis Skenario Film dan wawancara dengan salah satu mahasiswa yang menempuh mata kuliah Menulis Skenario Film.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data, menghimpun, menyeleksi, menganalisis, dan menyimpulkan. Data verbal yang diperoleh melalui catatan tertulis berupa komentar yang digunakan sebagai acuan revisi Modul elektronik.

Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil validator ahli, angket respon peserta didik, dan skor menulis mahasiswa. Data kuantitatif dari hasil validator ahli, angket respon peserta didik dianalisis dengan cara berikut.

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase jawaban

X : jumlah jawaban yang diperoleh

Xi : jumlah jawaban keseluruhan

Untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai, ditetapkan kriteria sebagai berikut.

Persentase (%)	Kategori	Tindak Lanjut
81 - 100 %	Sangat Layak	Implementasi
61 - 80 %	Layak	Implementasi
41 - 60 %	Cukup Layak	Implementasi
21 - 40 %	Tidak Layak	Revisi
1 < 20 %	Sangat Tidak Layak	Revisi

Hasil

Pendefinisian Modul Elektronik

Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan survei awal melalui *google form* untuk mengetahui pertimbangan menonton film dan untuk mengetahui pengaruh film terhadap penontonnya. Hasil survei tersebut menunjukkan 70,7% responden menonton film karena ceritanya, 12% karena film sedang banyak diperbincangkan, 5,3% karena aktor yang terlibat dalam film tersebut. selanjutnya hasil survei pengaruh film menunjukkan 75,3 % responden memilih jawaban film memberi pengaruh dalam hidupnya.

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa film yang baik dan menarik penonton adalah ceritanya yang unik. Selain itu, film memberi pengaruh dalam kehidupan penonton. Untuk itu, dalam membuat film harus mempertimbangkan nilai yang akan disampaikan dan sasaran usia agar pesan tersampaikan dengan tepat.

Selanjutnya dilakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Menulis Skenario film. Dari wawancara tersebut dosen pengampu mata kuliah mengatakah bahwa:

“Menurut saya informasi yang akurat dibutuhkan untuk menunjang proses menulis skenario film, khususnya untuk membantu mahasiswa belajar secara mandiri di luar kelas.”

Terdapat poin penting dari hasil wawancara, yakni (1) dibutuhkan bahan ajar untuk menulis skenario film karena bahan ajar masih terbatas, (2) belum pernah mengintegrasikan pembelajaran dengan nilai kewirausahaan, dan (3) mahasiswa rata-rata masih dalam kategori penulis pemula.

Setelah mendapat data wawancara, dilakukan analisis peserta didik dan analisis tugas dengan observasi di kelas Menulis Skenario Film di Universitas Negeri Malang. Hal ini dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik dan tugas yang diberikan. Tahapan menulis skenario sesuai dengan teori dari Field (2013), yakni dimulai dari menulis premis. Dari hasil observasi diketahui rata-rata mahasiswa berada pada kategori penulis pemula dan belum banyak informasi tentang penulisan skenario film. Selain itu, terlihat dari tugas menulisnya, mahasiswa masih kesulitan dalam mengembangkan adegan dan dialog tematik.

Tugas yang diberikan saat perkuliahan berupa tahapan menulis mulai dasar-dasar teori penulisan skenario film. Setiap pertemuan, mahasiswa diberi tugas sesuai tahapan menulis, mulai dari menyusun logline, menulis sinopsis, mengembangkan tokoh, menulis breakdown scene, dan menulis dialog.

Perancangan Modul Elektronik

Pada tahap *design* dilakukan beberapa kegiatan yang *pertama*, pemilihan media. Media yang dipilih untuk penyajian modul ini adalah elektronik melalui Canva. Penggunaan media Canva untuk mempermudah akses penggunaan modul. Modul dapat diakses dengan tiga moda, yakni daring, luring, dan kombinasi. *Kedua*, pemilihan format. Format yang dipilih untuk penyajian modul elektronik ini sesuai standar ISO, yakni ukuran A5. Modul disajikan dengan gambar dan ilustrasi yang mendukung. Variasi dan ukuran huruf yang digunakan adalah arimo 11 untuk memudahkan pembaca dan bersifat komunikatif. *Ketiga*, desain awal produk dirancang. Rancangan awal modul elektronik sebagai berikut.

Tabel 1 rancangan awal modul elektronik

Komponen	Spesifikasi
Tampilan	Menggunakan ukuran A5 Terdapat gambar dan ilustrasi Terdapat video trailer film
Isi	Bagian I Hakikat Skenario Film <ol style="list-style-type: none">1. Definisi Skenario Film2. Fungsi Skenario Film3. Jenis Film4. Durasi Film5. Genre Film6. Latihan

Bagian II Menulis Cerita

1. Menemukan Ide Cerita
2. Menulis Premis
3. Menentukan tokoh
4. Menulis alur
5. Menulis sekuen
6. Menulis break down scene

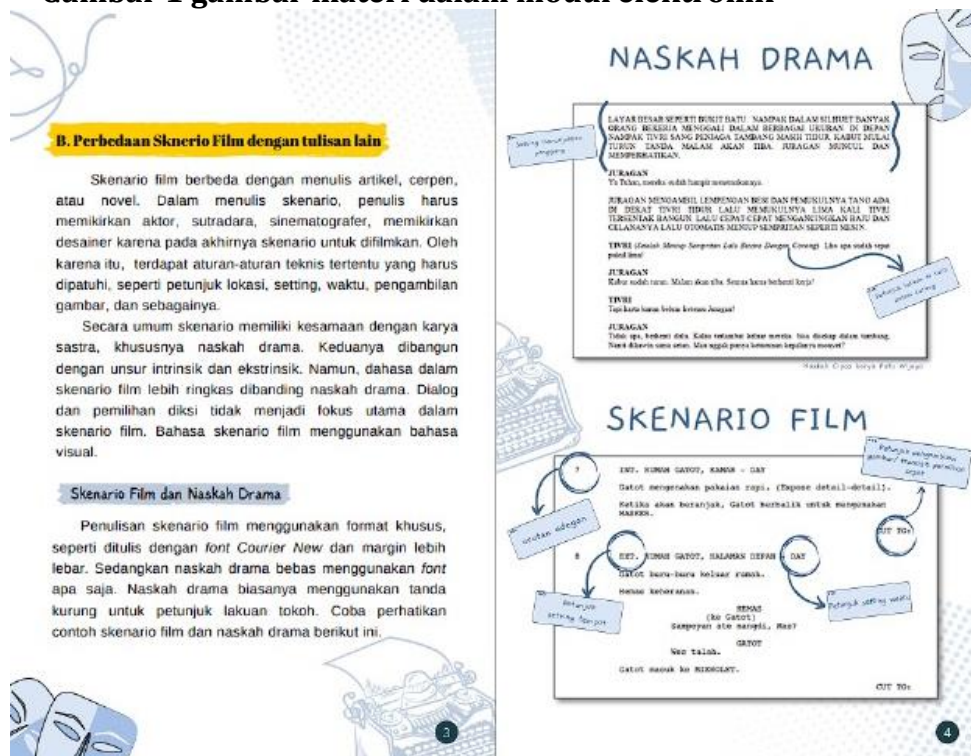
Bagian III Penulisan Skenario Film

1. Format Penulisan Skenario Film
2. Istilah-Istilah dalam Skenario Film

Kebahasaan Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia komunikatif

Materi atau isi modul disusun berdasarkan tahapan menulis skenario film sesuai dengan hasil observasi kelas, ditambah teori penulisan skenario film dari Syd Field, dan penyusunan sekuen cerita dari Paul Gulino. Modul elektronik ini disusun sesuai capaian mata kuliah Menulis Skenario film, yakni (1) Mahasiswa mampu membedakan naskah drama dan skenario film, (2) mahasiswa mampu memahami tahapan-tahapan dalam penulisan skenario, dan (3) mahasiswa mampu mengaplikasikan dalam praktik penulisan skenario. Berikut gambar materi awal pada sub judul perbedaan skenario film dengan naskah drama.

Gambar 1 gambar materi dalam modul elektronik



Pengembangan Modul Elektronik

Proses pengembangan modul elektronik dimulai dengan mendesain tampilan, menyusun penyajian, dan menulis materi, contoh, serta latihan. Setelah selesai ditulis, modul elektronik diuji validasi. Uji validasi dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli film, ahli pembelajaran sinematografi, dan ahli bahan ajar digital. Menurut Tim Pengembang

Bahan Ajar (2006), uji validasi meliputi uji kelayakan tampilan, uji kelayakan penyajian, uji kelayakan isi, dan uji kelayakan kebahasaan.

Modul elektronik mendapat komentar untuk direvisi. Selanjutnya dilakukan uji lapangan terbatas dan keefektifan produk. Berdasarkan komentar dari ahli, modul elektronik direvisi pada bagian: *pertama*, mengganti judul subbab dari hakikat skenario film menjadi mengenal hakikat skenario film. hal ini dilakukan agar judul terlihat lebih komunikatif dan tidak kaku. *Kedua*, *cover* modul elektronik mendapat komentar pemilihan kombinasi gambar kertas robek kurang tepat untuk latar belakang cover dan penulisan judul yang kurang simetris. Berdasarkan komentar tersebut, cover modul elektronik diganti sebagai berikut.

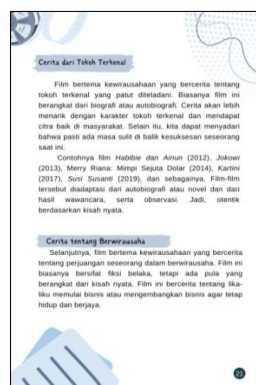
Gambar 2 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi



Penggunaan latar belakang biru dengan kombinasi kuning, hijau, dan oranye dalam cover buku menambah minat baca. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tim Pengembang Software Pembelajaran (2006), warna yang direkomendasikan untuk latar belakang adalah biru, hijau tua, hijau muda, kuning, dan putih. Menurut Aisyah & Rinjani (2023), hal yang membuat pemcara tertarik, yakni (1) adanya gambar atau ilustrasi, (2) pemilihan warna, dan (3) tipografi.

Kedua, bagian isi atau materi mendapat saran untuk ditambah subbab khusus untuk menjelaskan film bertema kewirausahaan yang dimaksud. Sebelumnya, di bagian materi, tidak terdapat penjelasan khusus tentang maksud film bertema kewirausahaan. Berdasarkan komentar tersebut, ditambahkan subbab dengan judul Memahami Film Bertema Kewirausahaan. Berikut gambar isi subbab modul yang ditambahkan.

Gambar 3 Hasil Revisi Isi



Kewirausahaan tidak selalu berorientasi pada uang. Kewirausahaan merupakan sikap yang patut diteladani dari seorang wirausahawan, yakni percaya diri, berani mengambil resiko, semangat, pantang menyerah, dan inovatif (Usman, 2010). Film bertema kewirausahaan merupakan film yang menceritakan tentang semangat tokoh mencapai kesuksesannya dalam merubah hidup. Film kewirausahaan dapat berupa kisah tokoh inspiratif, kisah tokoh menjalankan usaha atau mempertahankan usahanya. Jadi film kewirausahaan ini biasanya bersumber pada biografi, hasil observasi, dan wawancara dengan pihak terkait.

Ketiga, bagian penyajian mendapat komentar untuk mengubah judul subbab menjadi subbab yang menunjukkan tahapan dalam menulis. Perubahan dilakukan dengan menambahkan kata kerja menurut Taksonomi Bloom. Berdasarkan komentar tersebut judul subbab diperbaiki menjadi berikut ini

Gambar 4 Sebelum dan Sesudah diperbaiki



Setelah dilakukan perbaikan, modul elektronik diuji validasi untuk kedua kali sehingga mendapat hasil sangat layak dan siap diimplementasikan. Berikut hasil validasi dari ketiga ahli.

Tabel 2 hasil validasi ahli film

Validator	Skor	Kategori	Tindak Lanjut
Ahli/praktisi film	86,6	Sangat layak	Implementasi
Ahli pembelajaran sinematografi	84,1	Sangat layak	Implementasi
Ahli bahan ajar digital	89,6	Sangat Layak	Implementasi

Dilihat dari data pada tabel 1, hasil uji validator dari ahli film menunjukkan hasil 86,6%. Hasil validasi produk dari ahli pembelajaran sinematografi mendapat hasil 84,1%. Hasil validasi dari ahli bahan ajar digital mendapat hasil 89,6%. Berdasarkan

presentase kriteria penilaian, maka modul elektronik mendapat kategori sangat layak dan siap implementasi.

Uji Keefektifan Modul Elektronik

uji keefektifan modul elektronik dilakukan dengan uji lapangan terbatas. Uji terbatas ini melibatkan 24 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Menulis Skenario film. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan terdapat kenaikan pada skor menulis mahasiswa. Nilai rata-rata *pretest* adalah 61,58. Nilai rata-rata pada *posttest* 76, 12. Uji beda dilakukan menggunakan IBM SPSS. Nilai sig. pada hasil uji beda menunjukkan nilai 0,00 artinya terdapat perbedaan signifikan pada *pretest* dan *posttest*. Maka disimpulkan bahwa penggunaan modul elektronik menulis skenario film bertema kewirausahaan efektif untuk membantu mahasiswa dalam menulis skenario film.

Selanjutnya, mahasiswa mengisi angket yang tersebar melalui *google form*. Berdasarkan angket tersebut diperoleh Rata-rata respon mahasiswa terhadap modul elektronik sebanyak 81,6%. Nilai ini dalam kategori sangat layak.

Penyebarluasan Modul Elektronik

Tahap terakhir dari proses pengembangan model 4D, yakni penyebarluasan (*disseminate*). Produk difinalisasi dengan total halaman 71 halaman, meliputi cover, panduan, kata pengantar, materi, contoh, latihan, dan evaluasi mandiri. Produk dibagikan melalui *hyperlink* yang terhubung dengan Canva, dapat diunduh dalam bentuk pdf, dan dapat dicetak sesuai kebutuhan.

Simpulan

Modul elektronik untuk menulis skenario film bertema kewirausahaan ini materi baik untuk digunakan sebagai pedoman dalam menulis skenario film. Berdasarkan hasil uji validasi ahli atau praktisi film mendapat hasil 86,6%. Validasi produk dari ahli pembelajaran sinematografi mendapat hasil 84,1%. Validasi dari ahli bahan ajar digital mendapat hasil 89,6%. Dari hasil tersebut, persentase berada pada interval 81%-100% sehingga modul elektronik memiliki kriteria sangat layak.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan dalam menulis. Nilai rata-rata *pretest* adalah 61,58. Nilai rata-rata pada *posttest* adalah 76, 12. Rata-rata respon mahasiswa terhadap modul elektronik mendapat hasil 81,6%. Persentase tersebut ini mendapat kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji terbatas, modul elektronik ini sangat layak digunakan untuk membantu menulis skenario film bertema kewirausahaan. Namun, modul elektronik ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut pada bagian materi dan penyajian. Dengan demikian, diharap modul elektronik ini dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca: Studi Desain Novel Karya Tere Liye. *Invensi*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.24821/invensi.v8i1.7184>
- Aristo, S. & Shiddiq, A.A. (2017) . *Kelas Skenario : Wujudkan Ide Menjadi Naskah Film*. Jakarta : Esensi
- Field, S. (2013). *The foundations of screenwriting*. The Foundations of Screenwriting, 84, 487–492. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>

- Herawati, N. S. (2018). *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*. UNY, 5(2), 180–191.
- Hermany, A. H. (2019). Penulisan Skenario Film dalam Pembuatan Film Pendek Bergener Drama tentang Konflik Intrapersonal dalam Keluarga. *Repository Dinamika*, 1–9.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.J., dan Seo, D. (2013). Students' preceptions and experiences of mobile learning. *Language Learning Dan Technology*, 17, 52–73.
- Maharcika, A.A.M., Suarni, N.K. & Gunamantha, I.M.. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Sahid, N. (2013). *Merancang Metode Penulisan Skenario Film Untuk Remaja*. Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Sari, A. E., & Suryono, Y. (2017). Perbandingan analisis kewirausahaan dalam Novel dan Film “Madre” dan “Filosofi Kopi.” *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i1.10590>
- Thiagarajan, S. (n.d.). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Mc.
- Tim Pengembang Software Pembelajaran. (2006). *Media pembelajaran berbasis Macromedia Authorwar 6*. Ardana Media.
- Usman, H. (2010). *Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan*.
- Waluyo, H. J. (2003). *Drama: Teori dan pengajarannya* (Cet. 2). Yogyakarta: Hanindita.
- Widodo, J. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar: Berbasis Kompetensi*. Jakarta : PT Elex Media Kompetindo.