

KAJIAN VISUAL FILM ANIMASI IBRA : MEMBELAH BULAN

Lani Siti Noor Aisyah

Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif
Korespondensi: Jl. Srengseng Sawah, Kel. Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Administrasi
Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia KP 12640
Surel: lanis.aisyah@polimedi.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 08/05/2023

Direvisi: DD/MM/YEAR

Publikasi: DD/MM/YEAR

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

Kata Kunci:

Semiotika,
Film animasi,
Pendidikan anak,

Keywords:

Semiotics,
Animated movie,
Children's education.

ABSTRAK Kajian Visual Film Animasi 'Ibra' : Membelah Bulan

Penelitian berjudul 'Kajian Visual Film Animasi Ibra : Membelah Bulan' dilatarbelakangi oleh film sebagai produk dari kemajuan teknologi informasi yang mempermudah berbagai aspek kehidupan baik sebagai media edukasi maupun hiburan. Di sisi lain dengan semakin beragamnya media memunculkan dampak tidak baik yaitu munculnya konten-konten

negatif tanpa memuat subjek edukatif yang mempengaruhi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Melalui penelitian film berjudul 'Kajian Visual Film Animasi Ibra : Membelah Bulan' dikembangkan oleh Manara Studio sebagai studi kasus dimana sebuah media hiburan dapat juga berperann sebagai media edukasi yang efektif. Film dianalisis dengan metode semiotika dengan pendekatan kualitatif untuk melihat bahwa secara bahasa visual media tersebut dapat mengakomodasi kebutuhan belajar dan bermain anak-anak.

ABSTRACT Visual Study of Animated TV

Series 'Ibra' : Membelah Bulan The research titled 'Kajian Visual Film Animasi Ibra : Membelah Bulan' is motivated by cinema as a product of advances in information technology that facilitate various aspects of life both as a means of education and entertainment. On the other hand, the increasing variety of media has a negative impact, namely the emergence of negative content without educational topics that affects the cognitive, affective and psychomotor development of children. Through research, a film titled 'Kajian Visual Film Animasi Ibra : Membelah Bulan' was developed by Manara Studio as a case study where an entertainment medium can also act as an effective educational medium. The films are analyzed using the semiotic method with a qualitative approach to see that in terms of language, visual media can meet children's learning and playing needs.

Commented [1]: Tanggal Anda mengirimkan naskah (The date you submit the manuscript)

Commented [I2R1]: 08/05/2023

Commented [3]: Tanggal Anda mengirimkan naskah revisi final (The date you submitted the final revised manuscript)

Commented [4]: Tanggal artikel ilmiah dipublikasikan (diisi oleh dewan redaksi) – The date scientific article was published (to be filled out by the editorial board)

PENDAHULUAN (INTRODUCTION)

Tulisan ini merupakan penelitian berkelanjutan dari yang telah dilakukan penulis sebelumnya dengan judul terdahulu 'Analisa Semiotika pada Film Animasi Riko : Jarak Bumi dan Matahari' sebagai Media Edukasi bagi Anak-Anak'. Pada penelitian ini penulis mengambil subjek film animasi berjudul "Ibra": Membelah Bulan karya Manara Studio yang ditayangkan pada kanal Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=fs6RKWC-Kzc>, untuk dikaji pada aspek bahasa visual yang membangunnya. Penulis melihat pentingnya kajian visual yang berkelanjutan pada media komunikasi, salah satunya dalam bentuk film animasi sebagai salah satu bentuk media yang sangat digemari masyarakat disamping sosial media pada saat ini.

Film animasi sebagai produk luaran majunya teknologi komunikasi digital tidak sebatas berfungsi sebagai *infotainment*, tetapi sebagai media edukasi dan publik yang mampu berdialektika dengan perkembangan jaman. Aksesibilitas film baik secara waktu dan tempat, juga memiliki kelebihan mampu menjangkau segmentasi atau demografi penonton. Hal tersebut mendorong para *filmmaker* untuk mengangkat tema dan genre cerita yang semakin beragam mencakup berbagai aspek kehidupan mencakup moral, sosial, ekonomu, isu gender, *science*, religi, dsb.

Ironisnya keberagaman tema tersebut juga memunculkan permasalahan yakni keberadaan konten-konten negatif dengan sangat mudahnya diakses semua kelompok usia termasuk anak-anak. Pesan yang disampaikan melalui bahasa visual maupun verbal pada film dicerna dengan filter minim terutama oleh anak-anak karena pada umumnya masyarakat terutama orang tua tidak selalu hadir untuk mendampingi. Tanpa pendampingan yang intensif, bukan hanya konten negatif yang akan memberi dampak buruk, namun dapat mengarah pada kecanduan. CNN melansir bahwa sebuah survei menunjukkan 19,3 persen anak Indonesia kecanduan internet terlebih di tengah pandemic (2021). Trelease seorang tokoh pendidikan berpendapat bahwa pada saat ini media elektronik menjadi kekuatan dominan dalam kehidupan seorang anak diluar keluarganya (2019, h.125). Disebut 'dominan' karena

bahasa verbal dan visual yang dilihat dan didengar oleh anak-anak merupakan stimulus-stimulus yang akan diadaptasi anak-anak sebagai informasi baik itu yang sifatnya positif maupun negatif. Hildayani mengutip pendapat John Locke seorang filsuf Inggris pada abad XVIII bahwa seorang anak adalah tabula rasa, yakni kertas kosong yang ditulis oleh masyarakat (2014, h.1.16). Artinya apa yang dicerap anak dari lingkungan sekitarnya akan membentuk perilaku dan pola pikir anak, karena proses pencerapan informasi memiliki sifat aktif dan reaktif.

Begitu berpengaruhnya konten-konten dalam media sehingga penulis tergerak untuk mengkaji struktur bahasa visual pada subjek kajian film animasi "*Ibra*": *Membelah Bulan*. Dengan tujuan mengetahui bagaimana proses tercerapnya pesan kepada penonton sehingga media tersebut dapat dikatakan informatif, menghibur sekaligus edukatif. Film animasi pada umumnya menyampaikan pesan verbal dan visual dengan sederhana sesuai perkembangan logika dan emosional anak-anak sehingga mudah dipahami.

Dengan memahami cara bahasa visual bekerja pada media komunikasi, dalam hal ini film, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan teoritis dalam berkarya untuk para akademisi, sineas, atau apapun peran kita yang terlibat dalam pembuatan film, ataupun sebagai penonton. Disamping itu hasil kajian diharapkan dapat menjadi wawasan dan strategi bagi kita untuk mencegah literasi media yang buruk, serta lebih selektif dan intens dalam pendampingan anak ketika mengakses media digital

TINJAUAN PUSTAKA (REVIEW OF LITERATURE)

Semiotika

Semiotika berangkat dari bidang keilmuan bahasa, kini berkembang kedalam ranah desain dan seni rupa dan diimplementasikan pada karya-karya yang dibangun dari sistem tanda yang memiliki tujuan komunikasi sekaligus estetika. Sistem tanda bersifat dinamis dalam mendefinisikan tanda, relasi tanda dan model-model keterkaitan termasuk penggunaan sistem tanda dalam media komunikasi seperti iklan, sastra, musik, film, dsb (Piliang dalam Sobur, 2016). Karena sifatnya yang

dinamis, semiotika dianggap sebagai metode yang mampu mendefinisikan tanda dan pemaknaannya karena mampu bersintesis dengan aspek-aspek humanis dalam kehidupan masyarakat. Kembali pada latar belakang penelitian yakni kekhawatiran akan paparan konten-konten negatif melalui media komunikasi digital yang sangat mudah diakses kelompok usia anak-anak dengan filter yang minim, maka penelitian ini akan dikaji dengan metode semiotika pragmatis dalam paradigma desain komunikasi visual serta interdisiplin pendidikan dan psikologi perkembangan anak.

Film sebagai Media Komunikasi Massa

Menurut Wahyuningsih film merupakan media penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan yang bersifat luas atau massal, bukan hanya penyampai pesan kepada satu atau dua komunikan (2019, h.6). Dengan itu film dapat disebut sebagai media komunikasi massa yang dapat menjangkau jumlah komunikan yang banyak, heterogen serta tempat yang berbeda. Film sebagai media komunikasi massa juga tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman yang berbunyi *'bahwa film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional, sehingga film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi'*.

Perkembangan Anak

Muri'ah memaparkan teori kognitif dari Piaget bahwa terdapat empat tahap perkembangan manusia dalam memahami dunia yaitu :

- 1) *Sensori motor (sensori motor stage)*, terjadi pada usia lahir hingga 2 tahun. Anak mengorganisasikan dan mengkoordinasi sensasi seperti melihat dan mendengar.
- 2) *Pra operasional (preoperational stage)*, terjadi pada usia 2-7 tahun. Anak melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar, berpikir egosentris, animisme dan intuitif.
- 3) *Operasional konkrit (concrete operational stage)*, berlangsung pada usia 7-11 tahun. Anak dapat bernalar logis dengan memberikan contoh-contoh spesifik dan konkrit, bukan lagi intuitif.

- 4) Operasional formal (*formal operational stage*), berlangsung pada usia 11-15. Individu melampaui dunia nyata, pengalaman konkrit, berfikir secara abstrak dan lebih logis

Mengacu pada teori kognitif Piaget, anak-anak pada kelompok usia pra-operasional dan operasional konkrit memiliki kemampuan mencerna stimulus-stimulus dengan sangat adaptif terutama dalam bentuk bahasa (kata-kata) dan visual (gambar). Secara keseluruhan dari proses kognitif tersebut, anak berkembang secara psikis dan bertahap antara lain belajar bahasa, memahami konsep baik dan buruk, konsep agama, mengelola emosi, serta berinteraksi dengan lingkungan.

METODE (METHOD)

Berangkat dari latar belakang penelitian dan tinjauan pustaka, dapat didefinisikan bahwa terdapat interdisiplin keilmuan yang dapat digunakan sebagai rujukan. Selaras dengan karakteristik semiotika yang mampu mengakomodasi beragam subjek. Dalam semiotika, komunikasi verbal dan visual pada adegan-adegan (*scenes*) dalam film, adalah sistem tanda. Tanda dapat dikategorikan berdasarkan proses terbentuknya makna melalui bagan triadik yang digagas Charles Sanders Peirce yang dikutip oleh Hoed yaitu :

1. *Icon* kategori tanda berdasarkan kemiripan bentuk atau keserupaan ;
2. *Index* kategori tanda berdasarkan hubungan kontinuitas atau kejadian sebab akibat ;
3. *Symbol* kategori berdasarkan makna yang dibentuk atas konvensi sosial ;

Melalui bagan triadik, kategori tanda dapat diketahui apakah ikonis, indeksikal dan simbolis. Menurut Peirce yang diuraikan Munday dalam Chandler terdapat 3 (tiga) tahap dalam semiosis :

1. *Object*. Yakni sesuatu yang berada dibalik tanda, disebut sebagai '*referent*'.
2. *Representament*. Yaitu bentuk yang dipergunakan sebagai tanda namun tidak selalu merujuk pada bentuk material tapi lebih kepada '*sign-vehicle*'.
3. *Interpretant*. Bukan dimaksudkan sebagai interpreter, tapi lebih kepada 'kesan' yang dibuat oleh tanda.

Semiosis adalah proses pemaknaan tanda atau objek visual yang bertugas menyampaikan informasi kepada penonton agar pesan tersampaikan dengan baik. Sumber-sumber data diperlukan untuk mengkaji subjek melalui bagan triadik. Untuk itu penulis melakukan observasi serta wawancara kepada guru dan anak-anak yang didampingi orang tua. Adapun tahap analisis adalah sebagai berikut :
Pengelompokan elemen visual → analisis kategori tanda → analisis unsur semiotis dan relasi tanda → kesimpulan → evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN (FINDINGS AND DISCUSSION)

Film animasi “Ibra” : *Membelah Bulan* adalah episode pertama dari *cartoon series* bergaya 3D karya Manara Studio dan Mizolla Studio yang dimulai ditayangkan pada tahun 2021. Dalam film ini dikisahkan Ibra bersama teman-temannya Toke, Hoho dan para santri yang sedang menimba ilmu di sebuah pesantren, dibimbing oleh seorang Kyai yang senantiasa sabar mendampingi para santrinya.



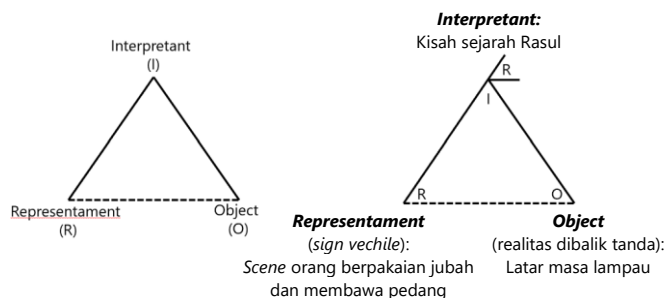
Gambar 1. Film animasi 3D “Ibra” : *Membelah Bulan* pada kanal Youtube ‘Ibra Berkisah’

Episode pertama berdurasi 09:21 menit dibuka dengan adegan para santri yang sedang menikmati luangnya dengan bermain bola di tengah suasana pesantren di pedesaan yang asri. Inti cerita dari episode ini adalah kedatangan santri baru bernama Hoho dari Jakarta yang mengalami *culture shock* dengan berbagai aturan yang diterapkan pesantren. Seperti kondisi yang Hoho hadapi misal tidak adanya AC dan larangan menggunakan *handphone*. Diceritakan Hoho sulit tidur tanpa AC, sehingga Ibra teman sekamarnya mengalihkan fokus Hoho dengan bercerita tentang sejarah dan mukjizat Rasulullah shallallahu alaihi wasallam.



Gambar 2. Sequence kisah mukjizat Rasulullah SAW bergaya 2D

Kisah mukjizat yang diberikan kepada Nabi Muhammad shahallallahu alaihi wasallam yang dapat membelah bulan atas ijin Allah subhanahu wa ta'ala dituturkan dalam alur *flashback* pada menit 07:41 hingga 08:30. Sequence ini ditampilkan melalui gaya visual 2D, disamping sequence lainnya yang bergaya 3D berdasarkan perbedaan latar waktu dan kejadian. Adegan diterjemahkan kedalam triadik sebagai berikut :



Gambar 3. Bagan Triadik Peirce dan semiosis

Triadik dibaca dengan urutan *representament* [R] - *object* [O] – *interpretant* [I]. *Representament* [R] adalah representasi dari realitas yakni *object* [O]. 'Object' tidak dibaca sebagai benda konkrit, namun menunjukkan realitas yang terjadi dalam film. Pada *sequence* 07:41 pertama ditampilkan adegan sekelompok orang berjubah, bersorban, membawa pedang, berlatar tempat gurun pasir dan pegunungan batu. Adegan tersebut dapat dikelompokkan sebagai *representament* (*sign vechile*). Impresi pertama yang ditangkap penonton, pada sekelompok orang pada adegan tersebut dengan pakaian jubah dan sorban, bentuk pedang lengkung lancip, dan ciri fisiknya menunjukkan kesan timur tengah dengan latar waktu masa lampau. Ini merupakan

'realitas' atau *object* [O] yang telah diwakilkan melalui *sign vechile* pada tahap [R] *representament*. Selanjutnya dari tahap *object* [O], dengah visual dari [R] serta bahasa verbal dalam percakapan Ibra dan Hoho, penonton dapat menginterpretasikan bahwa adegan tersebut adalah adegan pembuka (*establishing shot*) tentang sejarah dan kisah-kisah Rasul. Pergantian *sequence* untuk membawa interprestasi penonton pada latar masa lampau didukung dengan pergantian gaya visual dari 3D menjadi 2D.

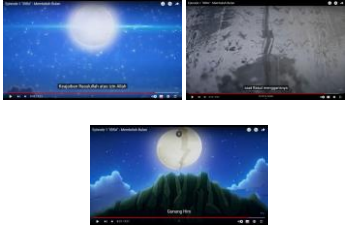
Melalui semiosis *fristness* (tahap pertama) diatas kemudian kita dapat mengidentifikasi tanda-tanda berdasarkan sifat relasi yang terjadi antara *representament* [R] dengan *object* [O], yaitu :

Tabel 1. Bagan hasil analisa semiosis

Elemen Visual	Kategori Tanda & Unsur Semiosis
<p><i>Sequence :</i> Kisah mukjizat Rasul</p> <p><i>Scene:</i> 00:07:41- 00:08:00 Ibra menceritakan kisah Rasul kepada Hoho</p> 	<p><u>Index</u> Dalam <i>scene</i> tersebut tidak ada adegan yang menunjukkan relasi tanda memiliki kausalitas dan kontuinitas</p> <p><u>Icon</u> Index adalah kategori tanda berdasarkan kemiripan bentuk atau keserupaan. Sekelompok laki-laki berpakaian jubah, sorban, pedang lengkung dan lancip, berlatar tempat padang pasir dan gunung berbatu memiliki kemiripan dengan alam dan budaya berpakaian timur tengah . Begitu pun ciri fisik para karakter laki-laki menunjukkan hubungan kemiripan yang merujuk pada penduduk daerah timur tengah</p> <p><u>Symbol</u> Simbol adalah tanda yang maknanya dibentuk oleh konvensi sosial. Dalam <i>scene</i> ini terjadi 2 (dua) tahap relasi tanda. Pertama adalah ketika jubah, sorban dan pedang langsung ditampilkan, langsung memberikan impresi pada penonton bahwa adegan tersebut merujuk pada wilayah timur tengah. Gaya berpakaian tersebut secara kolektif telah dipahami masyarakat luas sebagai gaya berpakaian di timur tengah. Relasi kedua yaitu saat penonton menginterpretasikan bahwa kisah ini berlatar di timur tengah, makna kolektif telah terbentuk bahwa timur tengah identik dengan asal muasal agama Islam.</p>

dewasa pasti akan sepakat bahwa kejadian tersebut adalah sesuatu yang tidak mungkin terjadi, jikapun ada maka itu merupakan keajaiban yang diluar nalar manusia. Audiens menganggap kejadian tersebut adalah kejadian diluar nalar, maka pada tahap ini disebut *object* [O]. *Object* pada semiosis di atas dapat diinterpretasikan oleh audiens sebagai sebuah mukjizat, dimana sebuah keajaiban diluar logika manusia benar-benar terjadi. Maka kesan yang terbentuk pada tahap ini disebut *interpretant* [I].

Tabel 3. Hasil analisa semiosis

Elemen Visual	Kategori Tanda & Unsur Semiosis
<p>Sequence : Kisah mukjizat Rasul</p> <p>Scene: 00:08:01 - 00:08:30 Ibra menceritakan kisah Rasul kepada Hoho, kejadian bulan terbelah dua</p> 	<p>Index Tidak terdapat tanda dengan relasi kausalitas dan kontinuitas.</p> <p>Icon Bulan terbelah dua sebagai subjek tanda yang sedang diceritakan, divisualisasikan secara konkrit sesuai bentuk dan keserupaan dengan benda aslinya.</p> <p>Symbol Tidak terdapat tanda yang terbentuk maknanya atas konvensi sosial.</p>

Tabel 4. Bagan keberadaan tanda berdasarkan relasinya

Scene	Index	Icon	Symbol
00:08:01 - 00:08:30	—	✓	—

Hasil analisis tanda berdasarkan relasinya yang merujuk pada tidak adanya *index*, tidak adanya *symbol*, dan menunjukkan bahwa antara 00:08:01 hingga 00:08:30 adegan hanya menampilkan tanda berupa *icon*. Dengan relasi tanda berdasarkan kemiripan bentuk atau keserupaan tersebut, selaras dengan teori kognitif Piaget. Pada masa kanak-kanak terutama kelompok pra-operasional dengan operasional konkrit, proses belajar akan efektif jika menyesuaikan perkembangan kognitif maupun afektif anak

yaitu dengan penalaran logis melalui contoh-contoh spesifik dan konkrit. Disamping itu anak sudah mampu berfikir secara abstrak dan melampaui dunia nyata sehingga informasi yang berhubungan dengan hal diluar nalar, dalam konteks ini adalah mukjizat, anak sudah mampu memahaminya.

SIMPULAN (CONCLUSION)

Menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, hasil analisis menunjukkan bahwa struktur bahasa visual yang ditampilkan dalam *cartoon series "Ibra": Membelah Bulan* sudah sesuai dan memenuhi prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak-anak. Baik bahasa visual yang dikaji dari kategori, struktur, relasi, serta proses terbangunnya tanda.

Dari dua sampel adegan yang dianalisa sampai pada tahap *firstness*, tanda-tanda bersemiosis sehingga dapat dimaknai (dicerap) oleh anak-anak dengan mudah, mudah diingat, mudah dipahami dan juga menyenangkan. Dengan proses perpindahan pesan tersebut, maka tanda memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kognitif dan afektif anak-anak. Tanda yang terinterpretasikan, artinya telah berhasil membangun sebuah persepsi pada anak akan sebuah subjek. Dengan proses yang terus menerus, maka persepsi dan interpretasi tersebut akan membentuk pola pikir yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk tindakan. Oleh karena itu sangat penting bagi kita sebagai 'pendidik', sebagai apapun peran kita dalam masyarakat yang berhubungan dengan pembuatan media komunikasi digital ataupun sebagai pengguna / penonton, agar lebih selektif dan bijak dalam menentukan konten serta lebih intens mendampingi anak ketika mengaksesnya.

Diharapkan akan semakin banyak karya-karya para sineas Indonesia yang menyampaikan pesan-pesan positif, edukatif dan inspiratif sebagaimana telah dilakukan Manara Studio dan Mizolla Studio yang telah menghasilkan karya-karya film animasi dengan tujuan edukasi dan dakwah islam melalui tema-tema religi yang menarik dan mudah dipahami. Kita perlu optimis dalam memberikan pendidikan yang baik bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa seiring dengan

perkembangan jaman dengan berbagai metode-metode pengajaran yang inovatif dan adaptif. Melalui hasil kajian ini diharapkan merupakan salah satu upaya dan strategi untuk mencegah literasi yang buruk sekaligus inspirasi agar kita dapat berliterasi dengan baik ketika mengakses media digital.

DAFTAR RUJUKAN (REFERENCE)

Buku

Hoed, Benny. H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok. Komunitas Bambu.

Kurniawan, Heru. Kasmianti. Cecilia Prawening. (2021). *Penalaran Moral Cerita Anak Usia Dini*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Muri'ah, Siti. Khusnul Wardan. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Batu. Literasi Nusantara.

Sobur, Alex. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Wahyuningsih, Sri. (2019). *Film dan Dakwah : Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya. Penerbit Media Sahabat Cendikia.

Chandler, Daniel and Rod Munday. (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Oxford: Oxford University Press.

Jurnal Terpublikasi

Aisyah, Lani. (2020). *Analisis Semiotika Film Animasi 'Riko : Jarak Bumi dan Matahari' sebagai Media Edukasi bagi Anak – Anak*. Jurnal publipreneur: Politeknik Negeri Media Kreatif, 31-44.

Solihah, A.-N. N., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). *Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character*. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267 - 1279.

Dokumen Resmi

Kemertrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2009).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman.
Tersedia secara online di <https://jdih.kememparekraf.go.id/katalog-10-produk-hukum>. Diakses pada 27 Desember 2023 pukul 23:00 WIB.

Buku Terjemahan

Trelease, Jim. (2019). *The Read-Aloud Handbook : Membacakan Buku dengan Nyaring Melejitkan Kecerdasan Anak*. Terjemahan oleh Arfan Achyar, HP Melati. (2019). Bandung : PT.Mizan Publika.

Dokumen Internet

Hidayani, Rini .(2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tersedia online di <http://repository.ut.ac.id/4693/1/PAUD4104-M1.pdf>. Diakses pada 27 Desember 2022 pukul 21:30 WIB.

Manara Studio.(2022, Oktober 4). *Ibra : Membelah Bulan*.<https://manarastudios.com/>
Diakses pada 10 Desember 2022 pukul 10:00 WIB.

Tim CNN. (2021). Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet Tersedia online di <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>. Diakses pada 9 Desember 2022 pukul 21:00 WIB.

Media Sosial

Ibra Berkisah. (2021). 'Ibra': Membelah Bulan. Tersedia online <https://www.youtube.com/watch?v=fs6RKWC-Kzc>. Diakses pada 10 Desember 2022 pukul 10:00 WIB.