

Perancangan Komik Edukasi Digital Dalam Membangun Kesadaran Etika Remaja di Media Sosial

Lesfandra¹, Tupak Anggiat², Shaula³

¹Destinasi Pariwisata, Politeknik Sains Seni Rekreasi, Bogor

^{2,3}Desain Komunikasi Visual, Politeknik Sains Seni Rekreasi, Bogor
lesfandra.se.msi@gmail.com

*Corresponding Author: Lesfandra | email: lesfandra.se.msi@gmail.com

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords: Educational Comics, Violence and Bullying, social media

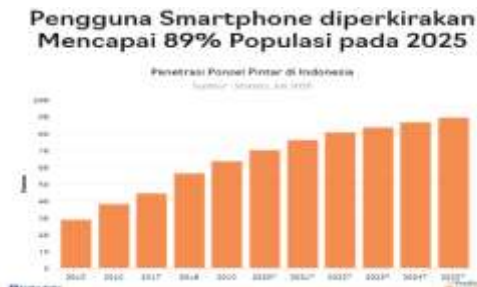
Abstract: *This research discusses the design of digital educational comics which aim to build teenagers' ethical awareness in using social media. With the rapid increase in smartphone users in Indonesia, the problem of violence and bullying among teenagers is increasingly worrying. Comics as an attractive visual medium can convey educational messages in a fun way, making them an effective tool for educating teenagers about digital ethics. Through pre-production, production and post-production stages, these comics present everyday situations that are often faced. teenagers, providing concrete examples of ethical behavior. It is hoped that this comic will not only be visually attractive, but also effective in conveying important moral messages for teenagers.*

Kata Kunci: Komik Edukasi, Kekerasan dan Perundungan, Media Sosial

Abstrak: Penelitian ini membahas perancangan komik edukasi digital yang bertujuan untuk membangun kesadaran etika remaja dalam penggunaan media sosial. Dengan peningkatan pesat pengguna ponsel pintar di Indonesia, masalah kekerasan dan perundungan di kalangan remaja semakin mengkhawatirkan. Komik sebagai media visual yang menarik dapat menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan cara yang menyenangkan, menjadikannya alat efektif untuk mendidik remaja tentang etika digital. Melalui tahapan pre-produksi, produksi, dan pasca-produksi, komik ini menyajikan situasi sehari-hari yang sering dihadapi remaja, memberikan contoh konkret mengenai perilaku etis. Komik ini diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral yang penting bagi remaja

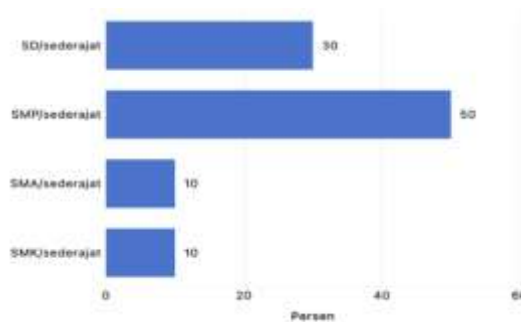
PENDAHULUAN

Penggunaan ponsel di Indonesia diprediksi akan terus meningkat. Dalam catatan mereka, pengguna ponsel pada 2015 hanya terdapat 28,6 persen atau digunakan 73,9 juta orang dari 258,4 juta penduduk di Indonesia. Setahun setelahnya, ada sekitar 170,6 juta masyarakat dari total keseluruhan 269,6 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan ponsel pintar. Ini artinya, sekitar 63,3 persen penduduk Indonesia menjadikan ponsel sebagai sebuah perangkat primer. Prediksinya, hingga tahun 2025 setidaknya bakal ada 89,2 persen populasi penduduk di Indonesia yang akan memanfaatkan beragam fitur di ponsel pintar. Angka itu merujuk pada prediksi dalam kurun waktu enam tahun (2019-2025) terkait penetrasi pasar ponsel di tanah air yang bakal tumbuh 25,9 persen, dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 1. Pengguna Smartphone
 Sumber: www.goodnewsfromindonesia.id

Sejumlah 80% kasus perundungan pada 2023 terjadi di sekolah yang dinaungi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), dan 20% di sekolah yang dinaungi Kementerian Agama. Dari 30 kasus perundungan pada 2023, sebanyak 50% terjadi di jenjang SMP/ sederajat, 30% di jenjang SD/ sederajat, 10% di jenjang SMA/ sederajat, dan 10% di jenjang SMK/ sederajat, ditunjukkan pada grafik di bawah ini.



Grafik 2 *Bullying* di Indonesia
 Sumber: databoks.katadata.co.id

Merosotnya etika pergaulan yang diakibatkan dari kemajuan teknologi yang tidak diimbangi dengan penguatan pendidikan moral dan etika tersebut menjadi tugas bersama masyarakat Indonesia (Sintia, 2023). Permasalahan besar yang dihadapi oleh siswa dan siswi di Indonesia saat ini, terutama yang sedang beranjak remaja, adalah “kekerasan pada anak.” Kekerasan pada anak adalah setiap tindakan yang dilakukan terhadap seorang anak yang melanggar tingkah laku normal dan berpotensi menyebabkan gangguan fisik atau psikis pada anak tersebut” (Cristina, 2019). Kekerasan pada anak yang dapat dilakukan oleh berbagai pihak. Baik oleh sesama anak, orang tua, guru, maupun orang asing yang belum pernah ditemui sebelumnya.

Salah satu metode yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif kepada remaja adalah melalui media visual yang menarik, seperti komik digital. Komik memiliki daya tarik visual dan cerita yang dapat membuat pesan-pesan edukatif lebih mudah dicerna dan diingat oleh pembaca muda. Oleh karena itu, perancangan komik edukasi digital tentang beretika di media sosial merupakan solusi yang tepat. Melalui komik edukasi digital, pesan-pesan tentang pentingnya beretika di media sosial dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Komik ini dapat menjelaskan situasi sehari-hari yang sering dihadapi oleh remaja di media sosial dan memberikan contoh-contoh konkret tentang bagaimana seharusnya mereka bersikap, masih banyak lagi diluar sana yang beretika tidak baik. Dengan demikian, diharapkan komik edukasi ini dapat membantu remaja dalam memahami dan menerapkan etika yang baik dalam penggunaan media sosial. Tujuan menciptakan sebuah komik edukasi digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral dan etika kepada remaja.

Tujuan dari perancangan komik edukasi digital ini adalah untuk meningkatkan pemahaman remaja tentang etika digital dengan memberikan informasi yang jelas mengenai prinsip-prinsip etis dalam penggunaan media sosial, seperti rasa hormat, tanggung jawab, dan privasi. Selain itu, komik ini bertujuan untuk membangun kesadaran remaja akan dampak perilaku online para remaja, menumbuhkan sikap positif dalam berkomunikasi, dan mendorong penggunaan media sosial yang bertanggung jawab. Penyediaan panduan praktis sehingga komik ini berupaya mengurangi risiko perilaku negatif di media sosial. Pembelajaran etika disajikan dalam format yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga efektif dalam menarik minat remaja. Komik ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial yang sehat di dunia digital, memungkinkan remaja untuk berinteraksi secara positif dan bermakna di lingkungan *online*. Untuk itu, disusun “Perancangan Komik Edukasi Digital Dalam Membangun Kesadaran Etika Remaja di Media Sosial”.

TINJAUAN PUSTAKA

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep komunikasi dan penyampaian kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi dengan mengolah elemen-elemen yang terdiri dari gambar, huruf, warna, komposisi dan *layout*. Tujuan adalah mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, komposisi dan *layout*. Visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan garis (*Line*). Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*).

Selanjutnya, media edukasi terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat keras atau biasa disebut *Hardware* dan unsur pesan, akan tetapi yang lebih penting adalah bukan dari peralatan atau perangkat keras tersebut melainkan suatu informasi atau pesan yang akan dibawakan media tersebut (Ahmadi et al., 2017; Riyana & Susilana, 2018). Untuk mendukung mediasi edukasi tersebut, maka penggunaan perancangan desain komunikasi visual menggunakan ilustrasi, dan *storyboard*. Ilustrasi merupakan gambar atau visual yang dibuat untuk memperjelas, menghias, atau melengkapi teks atau ide.

Keterkaitan elemen-elemen desain komunikasi visual dalam merancang komik edukasi digital dengan merancang buku cerita. Buku cerita bergambar adalah kumpulan atau sebuah cerita yang dikemas dalam bentuk tulisan dengan ilustrasi sebagai visualisasi yang berperan penting dalam alur cerita. Untuk mendukung cerita bergambar, maka penggunaan perancangan desain komunikasi visual menggunakan panelling, ilustrasi, sketsa, komik, warna. Panelling merupakan sebuah frame tunggal yang berisi gambar suatu adegan cerita. Ilustrasi merupakan gambar atau visual yang dibuat untuk memperjelas, menghias, atau melengkapi teks atau ide. Sketsa merupakan uraian ide awal berbentuk gambar yang berfungsi untuk mewakili gambar akhir.

Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggunakan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Meidyawati et al., 2018). Komik dapat membuat pembaca mudah memahami alur cerita karena dibuat dengan bahasa keseharian sehingga mudah dimengerti (Aziza et al., 2019). Komik juga dibuat dengan gambar-gambar yang menarik sehingga menarik pembaca untuk membaca teks dalam cerita (Khasanah et al., 2019). Adapun jenis-jenis komik antara lain adalah: 1) Kartun/karikatur (*Cartoon*), 2) Komik potongan (*Comic Strip*), 3) Buku komik (*Comic Book*), 4) Komik tahunan (*Comic annual*), 5) Komik Online (*webtoon*). Media sosial merupakan media yang banyak digunakan masyarakat untuk berkomunikasi dan membangun relasi dengan sesamanya di dunia maya. Selain alat untuk berelasi sosial atau berkomunikasi, media sosial dapat membentuk opini, sikap dan perilaku

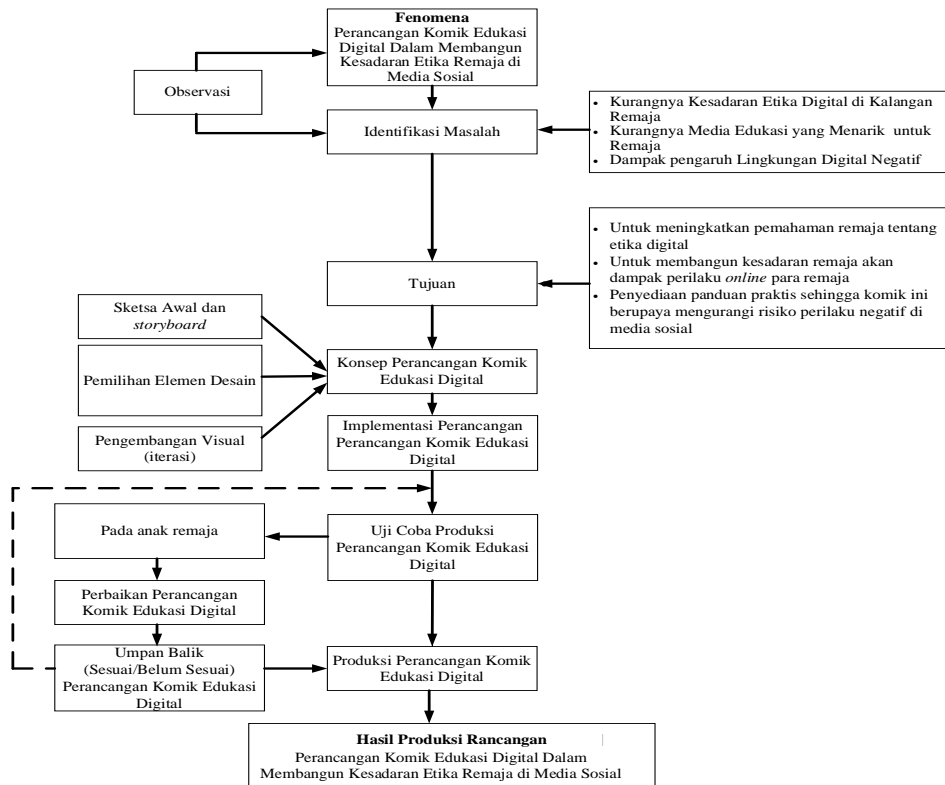
masyarakat yang menggunakannya (Watie, 2016).

Warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut warna yang di ambil adalah Warna Tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Warna Tersier biru, merah, ungu.

Judul biasanya diberi ukuran besar untuk membedakan dari elemen *layout* lainnya. Menjadi sebuah penanda bagi pembaca agar tahu bagian bagian yang dibaca yaitu Helvetica world. Helvetica adalah desain *neo-grotesque*, yang dipengaruhi oleh jenis huruf terkenal abad ke-19 (1890-an) *Akzidenz-Grotesk* dan desain Jerman dan Swiss lainnya. Penggunaannya menjadi ciri khas *Gaya Tipografi Internasional*. Desain yang cocok untuk berbagai alfabet sehingga goresan pada garis horizontal atau vertikal dan jarak antar huruf yang sangat rapat, yang digabungkan untuk memberikannya tampilan yang padat dan solid.

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian penggunaan perancangan desain komunikasi visual menggunakan ilustrasi, warna, maka perancangan komik edukasi digital dalam membangun kesadaran etika remaja di media sosial disajikan di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Berfikir Perancangan Komik Edukasi Digital

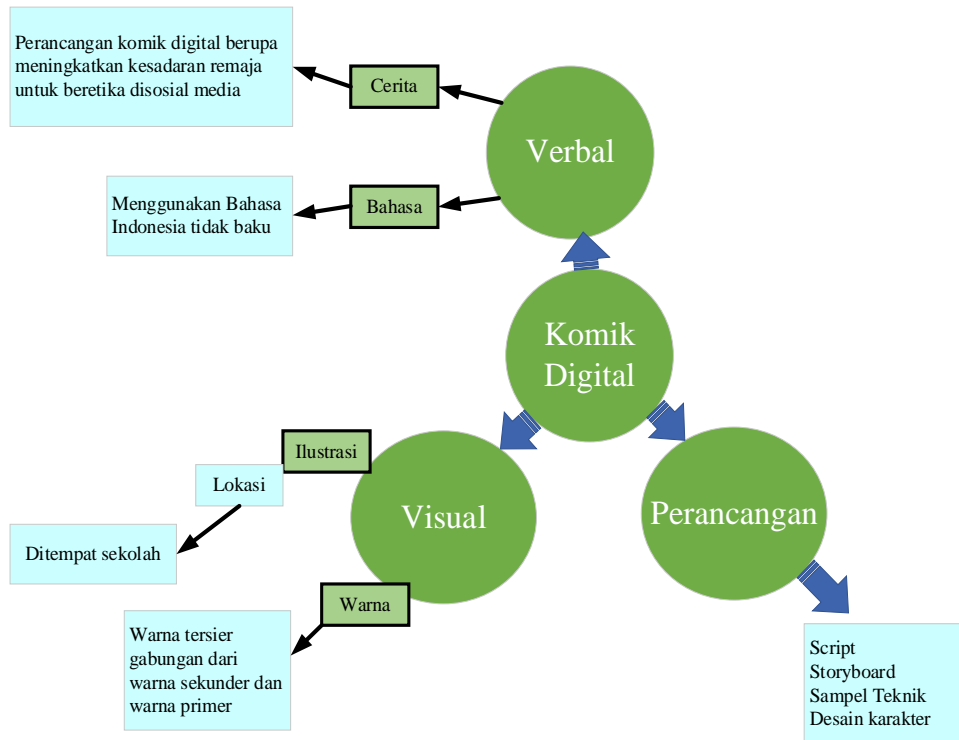
METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Perancangan penelitian menggunakan metode *Research and development* (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan model penelitian pra produksi, proses produksi, dan pasca produksi. Tujuannya untuk menghasilkan Perancangan Komik Edukasi Digital Dalam Membangun Kesadaran Etika Remaja. Teknik pengumpulan data menggunakan literatur teori, dan jurnal penelitian. Target audiens anak remaja. Selanjutnya metode pengagasan dilaksanakan dalam sisi *insight*, *key facts*, dan *mind mapping*.

Mind Mapping

Mind mapping perancangan komik edukasi digital dalam membangun kesadaran etika remaja di media sosial menggunakan teknik visualisasi yang digunakan untuk menstrukturkan informasi dengan cara memetakan hubungan antara ide-ide. Tujuan penggunaan teknik untuk memudahkan memahami dan menghubungkan berbagai ide dan konsep perancangan yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. *Mind Mapping* Perancangan Komik Edukasi Digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Hasil perancangan komik edukasi digital yang dikembangkan sebagai media pembelajaran etika remaja di media sosial. Hasil yang disajikan mencakup visualisasi karakter, alur cerita, serta penyajian pesan moral yang dirancang secara komunikatif dan sesuai dengan karakteristik target audiens remaja.

1. Hasil Pre-produksi

Tahapan pre-produksi pada perancangan komik edukasi digital dalam membangun kesadaran etika remaja di media sosial dilaksanakan dengan merancang pra produksi pada ide, sinopsis, *storyboard*, karakter Ide. Ide merupakan konsep dasar saat peneliti merancang atau menyusun sebuah cerita atau narasi. Elemen yang termasuk dalam ide cerita yaitu: tema, konflik, *sketching*, *setting*, dan *plot*.

Ide Cerita: Di sebuah sekolah menengah pertama di pinggiran kota, Arni, seorang gadis yang berusia 13 tahun, menjalani kehidupan sehari-harinya dengan penuh kesederhanaan. Meskipun terlihat culun dengan penampilan yang kurang modis dan gaya yang sederhana, Arni memiliki sebuah rahasia yaitu: dia adalah seorang penyanyi berbakat. Arni, yang sering diejek dan menjadi bahan cemoohan teman-temannya karena penampilannya yang dianggap kuno, memiliki kebiasaan untuk melampiaskan perasaannya melalui musik. Dia menyembunyikan hobi bernyanyi di media sosial, di mana dia mengunggah *video-cover* lagu-lagu populer. Namun, kehidupan Arni berubah ketika *video cover*-nya secara tidak sengaja didengar oleh

temennya yang sering menghinaanya namun keesokan harinya, si pem-bully mendarat di Arni sambil membawa hp nya untuk menunjukkan kepada Arni kalau itu benar-benar dia yang bikin cover lagu nya dan Arni sambil menunjukkan kalau dia benar-benar ikut audisi buat lomba nyanyi kemudian si pembully minta maaf kepada Arni dia benar-benar merasa bersalah kepada Arni selama ini dia mengganggu Arni. Akhirnya, dia menunjukkan kepada mereka bahwa penampilan tidak menentukan bakat atau nilai seseorang dan membuktikan bahwa setiap orang memiliki keunikan dan potensi yang layak dihargai.

Sketch: sketch pada perancangan komik edukasi digital untuk membangun kesadaran etika remaja.



Deni

13 tahun

Suka membully

Deni adalah seorang SMP dan dia suka membully Arni, karena Arni Perawakannya yang culun di banding teman-teman sebayanya.

Arni

13 tahun

Culun dan berkacamata

Arni adalah seorang SMP yang diam-diam suka bernyanyi di media sosial dengan perawakannya yang culun dia di sekolah jadi bahan *bullying* bagi temannya.

Gambar 3. *Sketch* Perancangan Komik Edukasi Digital

Pemilihan Warna Komik

Pemilihan dari segi warna juga menentukan Komiknya. Warna-warna *tersier*, menjadi pilihan peneliti untuk membuat komiknya. *Tersier* adalah biru-hijau, biru-ungu, merah-oranye, merah-ungu, kuning-oranye, dan kuning-hijau adalah kombinasi warna yang dapat Anda buat dari pencampuran warna. *Cover* depan menjelaskan tentang ada seorang wanita SMP yang perawakannya yang culun sehingga di sekolah dia terdapat ejekan oleh temannya. Warna ini adalah warna yang di pakai dalam pembuatan perancangan komik edukasi supaya pembaca dapat merasakan setiap momen yang ada di dalam komik tersebut.



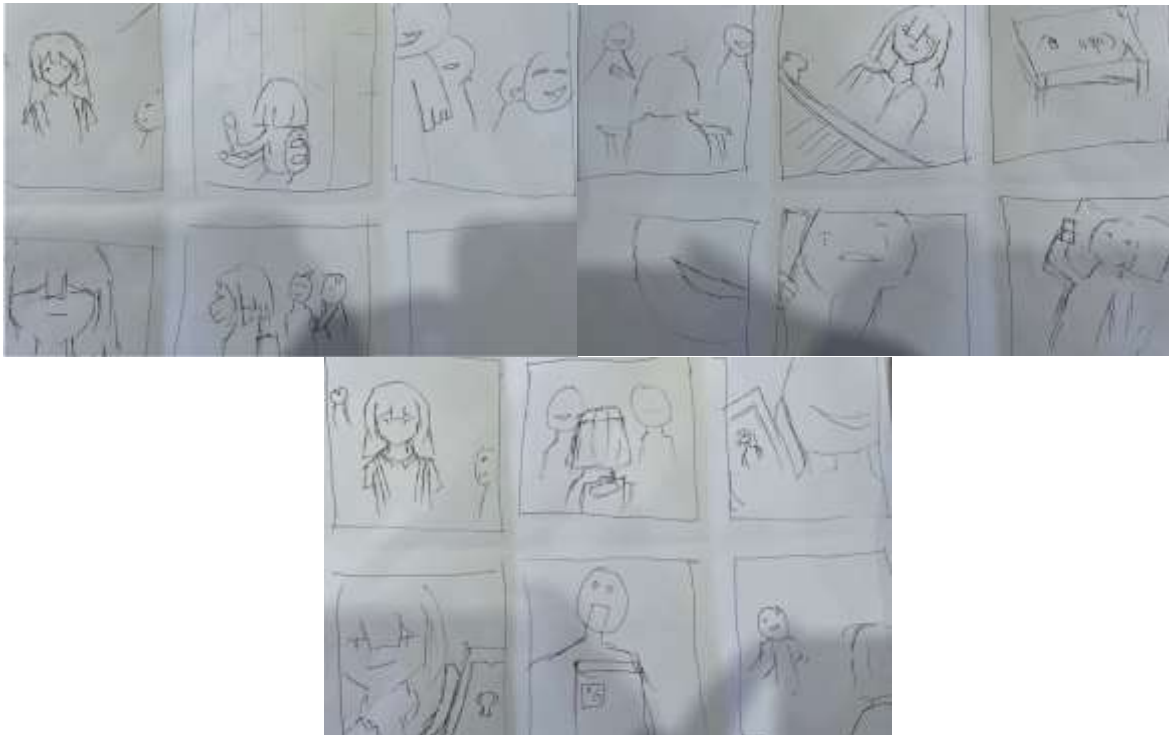
Gambar 4. Warna Perancangan Komik Edukasi Digital

Pemilihan *Font*

Helvetica HELVETICA

Gambar 5. *Font* Perancangan Komik Edukasi Digital

Sketch Storyboard



Gambar 6. Sketch Storyboard

Storyboard

Awal pertama ketika Arni memasuki SMP dan berjalan di koridor sekolah tiba-tiba dia tersandung oleh kaki temannya, tetapi Arni sambil tersenyum ke arah temannya yang mengejek dia.



Gambar 7. Storyboard 1

Keesokannya, ketika sudah sampai disekolah si Arni melihat di meja dia sendiri ada sebuah coretan yang berisi ejekan buat si Arni tetapi si Arni tidak banyak bicara dia langsung membersihkan meja dia sendiri.



Gambar 8. *Storyboard 2*

Malam hari nya, sang pembully ini dia lelah dan rebahan di Kasur sambil mendengarkan lagu-lagu, ketika si pembully ini dia penasaran siapa yang menyanyikan lagu ini dan pembully ini kaget ketika melihat nama di lagu-lagunya.



Gambar 9. *Storyboard 3*

Keesokan harinya, pembully menghampiri si Arni dan dia menunjukan kalau ada lagu si Arni dan dia di bully lagi oleh sang pembully dengan tersenyum si Arni menunjukan hasil dia.



Gambar 10. *Storyboard 4*

Akhirnya si Arni ikut audisi dan memenangkan audisi tersebut.



Gambar 11. Storyboard 5

2. Hasil Proses Produksi

Tahapan proses produksi dilaksanakan dengan merancang desain karakter, *panelling*, *lining/inking*, *font*, warna.

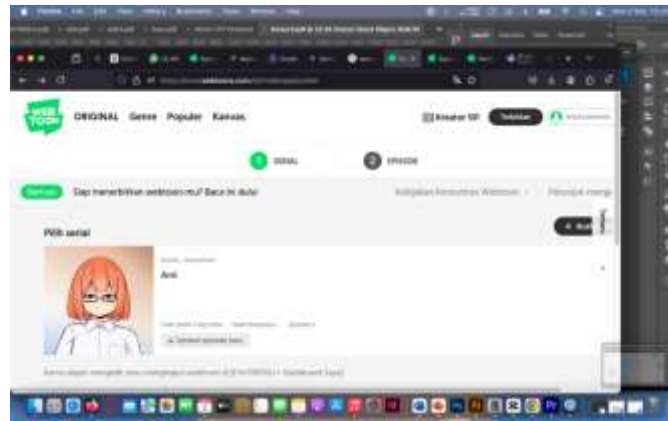


Warna biru yang menyesuaikan baju seragam SMP dengan berambut coklat dan berambut *oranye*

Gambar 12. Sketch Perancangan Komik Edukasi Digital

Webtoon

Perancangan *webtoon* pada perancangan ini untuk memudahkan aksesibilitas *webtoon* komik digital melalui berbagai platform seperti aplikasi *mobile* dan situs *web*, menjadikannya populer di kalangan remaja yang sering menggunakan *smartphone*. Webtoon pada perancangan ini menggunakan ilustrasi yang warna-warni dan karakter yang dinamis yang dapat menarik perhatian remaja dan membuat pesan yang disampaikan lebih mudah diterima.



Gambar 13. *Webtoon* Perancangan Komik Edukasi Digital

3. Hasil Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan terakhir penulis membuat karya komik edukasi menggunakan *webtoon* untuk media digital. Pembuatan komik Edukasi Digital Berupaya anak remaja dapat bertanggung jawab dan Jangan melihat dari orangnya aja tetapi Harus melihat kelebihan apa yang dia punya.

Koridor sekolah, menceritakan Arni melewati koridor menuju ke ruang kelas untuk mengikuti pembelajaran, si Arni selama di koridor sekolah banyak yang menertawakan dia dikarenakan Perawakaan yang culun dan Arni tetap tidak peduli dengan ejekan tersebut tetapi Arni dibuat jatuh oleh temennya. Ketika Arni jatuh semua orang tidak membantu Arni melainkan menertawakannya



Gambar 14. Pasca Produksi Perancangan Komik Edukasi Digital 1

Di ruang kelas, sesampainya Arni di ruang kelas dia melihat tempat duduknya di penuh oleh coretan yang membuat arni kaget ada suaranya ternyata itu Deni dan teman nya yang membuat coretan seperti itu kemudian si arni tersenyum dan bilang kalau ini bagus membuat mereka berdua tambah kesal saat mendengar jawaban dari Arni.



Gambar 15. Pasca Produksi Perancangan Komik Edukasi Digital 2

Di kamar

Ketika Deni mendengar musik dan Deni melihat siapa penyanyi dari suara yang bagus, ternyata si culun Bernama Arni. Kemudian Deni tersenyum sambil mengingat untuk di sampaikan kepada Arni keesokan harinya.



Gambar 16. Pasca Produksi Perancangan Komik Edukasi Digital 3

Di koridor sekolah

Keesokan hari nya si Deni Bersama temennya menghampiri Arni dan berkata kalua suara Arni sangat bagus, Arni terkejut. Ketika mendengar omongan tersebut kemudian Arni menunjukan kalau dia ikut audisi Nyanyi. Si deni terkejut saat melihat si arni ternyata ikut audisiakhirnya si deni meinta maaf atas perilaku dia terhadap si arni dan arni memaafkannya.



Gambar 17. Pasca Produksi Perancangan Komik Edukasi Digital 4

Gedung audisi

Di akhir cerita si Arni mengikuti audisi untuk memenangkan lomba nyanyi tersebut tanpa dia sadari ada seorang temannya yang semangati arni dan Arni tersentuh apa yang dilakukan temannya yang selama ini membully arni seketika jadi seorang teman baik sehingga membuat arni tetap melanjutkan nyanyi nya tanpa dia takut.



Gambar 18. Pasca Produksi Perancangan Komik Edukasi Digital 5

Pembahasan

Hasil perancangan komik edukasi digital ini memberikan manfaat sebagai media pembelajaran etika yang efektif bagi remaja. Melalui penyajian visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, nilai seperti empati, rasa hormat, dan tanggung jawab dalam bermedia sosial dapat dipahami tanpa kesan menggurui. Komik membantu remaja menginternalisasi pesan moral secara lebih alami serta mendorong sikap reflektif terhadap perilaku mereka di ruang digital.

Selain itu, komik ini berkontribusi dalam memperkuat literasi digital dan pendidikan karakter. Remaja menjadi lebih sadar akan konsekuensi sosial dari tindakan mereka di media sosial serta terdorong untuk berinteraksi secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Format digital yang mudah diakses juga memperluas jangkauan edukasi, sehingga komik ini dapat dimanfaatkan sebagai media diskusi dan pembelajaran yang relevan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa komik edukasi digital efektif sebagai media dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja terhadap perilaku etis di media sosial. Melalui pendekatan visual dan naratif yang menarik, pesan moral dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh remaja. Komik ini juga mampu mendorong refleksi diri serta membuka ruang diskusi mengenai isu-isu etika di kalangan usia 13–17 tahun, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan mereka.

Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, disarankan untuk terus meningkatkan kualitas cerita dan relevansi tema dengan kehidupan remaja. Penyampaian nilai etika yang jelas dan komunikatif sangat penting agar pesan dapat diterima secara optimal serta mampu membangun kesadaran dan karakter remaja dalam bermedia sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi “multimedia indonesian culture” (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Aziza, D. N., Sudibyo, E., & Lutfi, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Getaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 187–190.
- Cristina, A. (2019). Peran Tipografi Eksperimental Terhadap Visualisasi Lagu Dalam Album Sinestesia. *Child Education Journal*., 2(2), 68. <https://doi.org/10.37312/imatype.v2i2.7199>
- Khasanah, I. M., Nurhidayat, M., & Ferawati, F. (2019). Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik dengan Media Modul Pembelajaran pada Metode Resitasi Pada Hasil Belajar Fisika SMA. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 12(2), 61–69. <https://doi.org/10.37729/radiasi.v12i2.53>
- Meidyawati, S., WS, R., & Hodidjah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 283–295. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Riyana, C., & Susilana, R. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima.
- Sintia, D. (2023). Etika Pergaulan Remaja di Era Media Sosial dalam Perspektif Akidah Islam Studi Kasus Kelurahan Galang Kota Kecamatan Galang. *Tsaqofah*, 3(6), 946–958. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i6.1666>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>