

660

By Artika Artika

PENCIPTAAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI SARANA EDUKASI BAGI REMAJA TENTANG PERILAKU BERKOMENTAR YANG BAIK DI MEDIA SOSIAL

Rossyta Wahyutiar.¹, Benny Rahmawan², Swesti Anjampiana³,
Jonathan Nicholas Gusnov⁴

4

Institut Informatika Indonesia, Surabaya¹
rossyta@ikado.ac.id

Abstrak

Keberadaan media sosial dapat menimbulkan fenomena yang menyebabkan adanya tindakan kebencian yang akrab dikenal dengan istilah *cyberbullying*. Fenomena *cyberbullying* kerap kali terjadi pada anak-anak muda yang masih menjajaki usia remaja awal. Tindakan *cyberbullying* umumnya bermanifestasi sebagai komentar negatif atau ekspresi permusuhan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tindakan berkomentar secara negatif yang mengandung kebencian tersebut dilakukan oleh para remaja didasari dengan pencarian jati diri untuk membangun rasa superioritas dan dominasi atas orang sekitarnya, khususnya pada korban *cyberbullying*. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa melalui komik edukatif yang disusun, para remaja menjadi lebih peka terhadap akibat dari tindakan *cyberbullying*. Komik ini menggambarkan secara realistis konsekuensi emosional yang dialami oleh korban *cyberbullying* serta membahas dampak negatif yang ditimbulkan oleh tindakan kebencian tersebut. Pengenalan akan pentingnya empati dan toleransi di dalam komik ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran para remaja akan dampak negatif yang ditimbulkan oleh tindakan *cyberbullying*. Dengan demikian, penciptaan komik ini bertujuan untuk mengedukasi para remaja mengenai tindakan *cyberbullying* dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang akibat yang merugikan dari tindakan kebencian tersebut. Diharapkan inisiatif ini akan berkontribusi pada penurunan prevalensi *cyberbullying* di Indonesia, dengan menciptakan lingkungan daring yang lebih aman dan toleran bagi semua penggunaannya.

30

Kata kunci: *Cyberbullying*, Remaja, Media Sosial

Abstract

The presence of social media can give rise to a phenomenon that engenders acts of animosity commonly known as cyberbullying. This

1

Rossyta Wahyutiar, Institut Informatika Indonesia, Surabaya.
rossyta@ikado.ac.id

cyberbullying phenomenon often transpires among adolescent youths who are in the nascent stages of their teenage years. Cyberbullying actions typically manifest as deleterious comments or expressions of enmity. Based on the conducted research, it is discerned that negative and hate-filled comments among teenagers stem from their quest for self-identity to establish feelings of superiority and dominance over their peers, particularly about cyberbullying victims. The research undertaken demonstrates that through the formulation of an educational comic, adolescents develop heightened sensitivity towards the ramifications of cyberbullying activities. This comic realistically depicts the emotional consequences experienced by cyberbullying victims and expounds upon the adverse impacts engendered by such malevolent actions. The comic's introduction of the paramount significance of empathy and tolerance endeavours to enhance awareness among adolescents concerning the deleterious outcomes of cyberbullying activities. Thus, the creation of this comic aims to educate adolescents about cyberbullying actions and instil a more profound comprehension of the detrimental repercussions arising from acts of animosity. It is hoped that this initiative will contribute to the reduction of cyberbullying prevalence in Indonesia by cultivating a virtual environment that is safer and more tolerant for all its users.

Keywords: Cyberbullying, Teenagers, Social Media

PENDAHULUAN

Dalam evolusi teknologi informasi, manusia telah menghasilkan suatu inovasi yang secara luas digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antarindividu, yaitu Media Sosial. Menurut Kottler dan Keller (2016:338), media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, video dan informasi dengan orang lain. Taprial dan Kanwar (2012:8) mendefinisikan media sosial ialah media yang digunakan seseorang untuk menjadi sosial, atau mendapatkan daring sosial dengan berbagi isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain.

Media sosial, pada era kontemporer, mempersembahkan sejumlah keuntungan yang signifikan; namun, tidak dapat dipungkiri bahwa jika tidak dimanfaatkan dengan bijaksana, media sosial juga memiliki potensi untuk menimbulkan dampak negatif yang tidak diinginkan. Penggunaan media sosial oleh para remaja telah menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap kesejahteraan mereka. Fenomena seperti *cyberbullying*, kecanduan media sosial,

dan masalah kesehatan mental telah menjadi konsekuensi yang sering terjadi akibat penggunaan yang tidak bertanggung jawab.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jones (2020:275-279), ditemukan bahwa pengalaman *cyberbullying* yang terjadi melalui platform media sosial memiliki efek yang merugikan, termasuk penurunan kepercayaan diri, depresi, dan kecemasan yang meningkat. Selain itu, penelitian oleh Smith (2019:259-265) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, pengurangan interaksi sosial langsung, dan kurangnya keterlibatan dalam aktivitas fisik.

Terkait isu dampak negatif penggunaan media sosial. Upaya penanganannya juga telah menarik perhatian dari pemerintah dengan pendirian Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) yang diresmikan pada tanggal 17 Mei 2017. Organisasi ini bertujuan untuk melindungi keamanan siber dan mencegah kejahatan dunia maya. Meskipun adanya langkah-langkah tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa kasus-kasus komentar kebencian dalam konteks media sosial tetap meluas dan bahkan mengalami peningkatan yang signifikan selama periode pandemic Covid-19 (Badan Siber dan Sandi Negara. (n.d.)).

Berdasarkan data yang dilaporkan oleh Kompas.com, pada tahun 2021, tercatat bahwa sebanyak 41% peserta didik melaporkan mengalami pengalaman perundungan secara daring. Fenomena ini memiliki dampak yang merugikan baik secara mental maupun emosional. Secara mental, individu yang menjadi korban *cyberbullying* akan merasakan perasaan malu dan amarah terhadap diri sendiri serta orang-orang di sekitarnya.

Selain itu, beberapa kasus ekstrem bahkan mengarah pada isolasi sosial dan bahkan upaya bunuh diri. Dari segi emosional, perubahan perilaku yang signifikan juga dapat terjadi, di mana seseorang yang sebelumnya ceria dan mudah tersenyum dapat berubah menjadi murung dan cenderung menyendiri. Dalam melihat dampak negatif yang parah dari komentar kebencian tersebut, maka dibuatlah penciptaan webtoon ini dengan tujuan utama untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya kesadaran akan dampak negatif dari *cyberbullying*.

Pemilihan media webtoon sebagai media utama dalam penelitian ini didasarkan pada pertumbuhan yang signifikan dalam jumlah pengguna webtoon

11
7
setiap tahunnya. Seperti yang diungkapkan dalam jurnal "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital" yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmu Komunikasi, "LINE Webtoon menjadi aplikasi komik digital yang memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia dan 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia (Agnes, 2016:103-118)." Oleh karena itu, penggunaan webtoon sebagai sarana edukasi diyakini akan menjadi efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak.

KAJIAN TEORI

1. *Cyber Bullying*

3
Menurut United Nations Office on Drugs and Crime, *Cyber-crime* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan serangkaian kegiatan kriminal yang dilakukan melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, terutama melalui internet. *Cyber-crime* melibatkan penyalahgunaan sistem komputer, peretasan (*hacking*), pencurian identitas, penyebaran malware, penipuan online, dan berbagai kegiatan ilegal lainnya yang menggunakan teknologi digital sebagai alat pelaksanaannya. Dalam konteks ini, *cyberbullying* merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang menarik perhatian khusus.

Cyberbullying adalah bentuk kejahatan siber yang merujuk pada tindakan penindasan atau pelecehan yang dilakukan secara online melalui media sosial atau platform pesan. Melalui penggunaan teknologi digital, individu dapat menyebarkan pesan-pesan yang merendahkan, mencemarkan nama baik, atau mengancam korban. Tindakan *cyberbullying* sering kali berupa komentar yang memalukan, penyebaran foto atau video yang dilecehkan, atau bahkan pembuatan akun palsu untuk tujuan melecehkan seseorang.

Dampak dari *cyberbullying* terhadap kesejahteraan psikologis dan sosial korban sangat serius. Korban *cyberbullying* cenderung mengalami penurunan harga diri, kecemasan, dan depresi. Selain itu, tindakan *cyberbullying* juga dapat mengganggu kehidupan sehari-hari korban, menyebabkan isolasi sosial, dan bahkan berdampak negatif pada prestasi akademik mereka (Hinduja & Patchin, 2018).

Jenis – jenis Cyberbullying

Fenomena *cyberbullying* memiliki variasi jenis yang beragam, tergantung pada metode yang digunakan dalam menyampaikan tindakan kebencian tersebut. Jenis-jenis *cyberbullying* ini meliputi penggunaan media berupa kata-kata atau kalimat, serta penggunaan media berupa foto yang merugikan. Dalam hal ini, para ahli telah mengidentifikasi dan memberikan penjelasan lebih rinci mengenai jenis-jenis *cyberbullying* sebagai berikut:

a. Called Name (Nama Panggilan)

Jenis *cyberbullying* pertama adalah penggunaan "Nama Panggilan" yang melibatkan penggunaan kata-kata atau julukan merendahkan yang ditujukan kepada korban *cyberbullying*. Dalam konteks ini, pelaku *cyberbullying* secara sengaja menggunakan nama panggilan yang merendahkan atau menghina korban untuk mengejek atau meremehkan mereka. Tindakan ini bertujuan untuk merusak harga diri dan keseimbangan psikologis korban. Contohnya, seorang remaja bernama Anna sering kali dipanggil "Gemuk" atau "Gendut" oleh beberapa teman sekelasnya dalam komentar yang mereka posting di media sosial. Nama panggilan tersebut merendahkan dan mengejek Anna berdasarkan penampilannya. Hal ini membuat Anna merasa malu, terganggu secara emosional, dan merasa rendah diri.

Penelitian oleh Smith dan timnya (2019:259-265) menunjukkan bahwa penggunaan nama panggilan yang merendahkan merupakan salah satu bentuk *cyberbullying* yang umum terjadi. Dalam studi mereka, mereka menemukan bahwa korban yang sering kali dipanggil dengan nama panggilan yang merendahkan cenderung mengalami penurunan kepercayaan diri, tingkat depresi yang lebih tinggi, dan dampak negatif lainnya pada kesejahteraan mental mereka.

21

b. Image of Victim Spread (Pembublikasian Foto)

Image of Victim Spread merupakan jenis *cyberbullying* yang melibatkan penyebaran gambar korban adalah salah satu bentuk serangan yang merugikan secara emosional dan merusak reputasi individu. Dalam tindakan ini, pelaku secara sengaja menyebarkan foto atau gambar yang mempermalukan atau merendahkan korban melalui platform media sosial atau saluran komunikasi

digital lainnya. Penyebaran gambar korban dengan tujuan merusak reputasi atau menghancurkan citra mereka di depan publik dapat memiliki dampak yang serius pada kesejahteraan emosional korban.

Dampak psikologis dari penyebaran gambar korban *cyberbullying* dapat mencakup perasaan malu yang mendalam, rendah diri, dan depresi. Korban mungkin merasa terpapar secara publik dengan cara yang memalukan dan merasa terhina oleh perlakuan tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan kerugian psikologis jangka panjang, termasuk perubahan dalam persepsi diri, kehilangan kepercayaan diri, dan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan (Livingstone et al., 2019).

c. *Threatened Physical Harm* (Ancaman Kekerasan Fisik)

Cyberbullying dalam jenis ini, individu yang melakukan tindakan *cyberbullying* mengirimkan pesan atau ancaman yang mengancam kekerasan fisik terhadap korban. Ancaman tersebut dapat berupa ancaman fisik langsung atau ancaman terhadap keamanan korban dan kehidupan sehari-harinya. Tindakan ini dapat menciptakan rasa takut, kecemasan, dan ketidakamanan yang serius pada korban *cyberbullying*.

Ancaman kekerasan fisik dalam konteks *cyberbullying* dapat memiliki dampak yang signifikan pada kesejahteraan dan kesehatan mental korban. Rasa takut dan kecemasan yang dihasilkan dari ancaman tersebut dapat mempengaruhi tingkat stres, gangguan tidur, dan penurunan kualitas hidup korban. Studi oleh Brown (2018:154) menyoroti pentingnya pengenalan dan penanganan yang tepat terhadap jenis *cyberbullying* ini, termasuk pendekatan pencegahan perlindungan terhadap korban.

d. *Opinion Slammed* (Pendapat yang Merendahkan)

Jenis *cyberbullying* ini melibatkan penghinaan dan pencemaran terhadap pendapat atau pandangan yang dikemukakan oleh korban dalam konteks online. Tindakan ini sering kali dilakukan dengan tujuan merendahkan, mencemarkan reputasi, dan menciptakan perpecahan dalam komunitas online. Korban *cyberbullying* dalam kasus ini sering kali mengalami serangan yang intensif dan berulang terhadap opini atau pandangan mereka, baik itu terkait isu sosial, politik, budaya, atau topik sensitif lainnya. Penghinaan opini juga dapat melibatkan

penyebaran informasi palsu atau manipulasi fakta untuk menggagalkan argumen dan menciptakan ketidakpercayaan terhadap korban (Taylor, 2021:5-20).

Jenis *cyberbullying* ini memiliki dampak yang serius pada korban, baik secara psikologis maupun sosial. Mereka mungkin merasa terintimidasi, merasa tidak aman, dan mengalami penurunan kepercayaan diri. Penghinaan opini juga dapat berdampak negatif pada partisipasi dan keterlibatan sosial korban dalam diskusi online, karena mereka khawatir menjadi sasaran serangan yang lebih lanjut.

Dampak Cyberbullying

Dampak dari *cyberbullying* pada usia remaja sangat signifikan dan dapat memiliki konsekuensi jangka panjang terhadap kesejahteraan mereka. *Cyberbullying* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk kesehatan mental, emosional, sosial, dan akademik. Berikut adalah penjabaran lengkap mengenai dampak-dampak tersebut:

- a. Dampak pada Kesehatan Mental: Korban *cyberbullying* sering mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Mereka dapat mengalami perasaan terisolasi, rendah diri, dan memiliki pemikiran yang merugikan terhadap diri sendiri. Sebagai contoh, sebuah studi yang diterbitkan dalam *Journal of Adolescent Health* menemukan bahwa remaja yang mengalami *cyberbullying* memiliki risiko yang lebih tinggi untuk mengembangkan gejala depresi dan kecemasan (Johnson et al., 2019:212).
- b. Dampak pada Kesehatan Emosional: *Cyberbullying* dapat mengganggu stabilitas emosional remaja. Mereka mungkin mengalami perubahan *mood* yang drastis, menjadi mudah tersinggung, dan sulit mengendalikan emosi. Misalnya, korban *cyberbullying* mungkin merasa terjebak dalam siklus kemarahan dan kesedihan akibat serangan online yang berulang (Smith, 2020:766).
- c. Dampak pada Interaksi Sosial: Pengalaman *cyberbullying* dapat merusak hubungan sosial remaja. Mereka mungkin menghindari interaksi sosial, baik di dunia nyata maupun online, karena takut

menjadi sasaran serangan lebih lanjut. Hal ini dapat mengisolasi mereka secara sosial dan memperburuk masalah kesehatan mental yang ada. Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dipublikasikan dalam *Journal of Youth and Adolescence* menunjukkan bahwa remaja yang mengalami *cyberbullying* memiliki tingkat kesepian yang lebih tinggi dan keterlibatan sosial yang lebih rendah (Brown, 2018:1383).

- d. Dampak pada Prestasi Akademik: Pengalaman *cyberbullying* juga dapat berdampak negatif pada prestasi akademik remaja. Mereka mungkin kesulitan berkonsentrasi, kehilangan minat dalam belajar, dan mengalami penurunan kinerja akademik. Sebagai contoh, sebuah studi yang diterbitkan dalam *Journal of School Psychology* menemukan bahwa remaja yang menjadi korban *cyberbullying* memiliki tingkat kehadiran yang lebih rendah dan hasil ujian yang lebih buruk dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang tidak mengalami *cyberbullying* (Anderson, 2017:79).

Remaja Pada Era Digital

Remaja dalam periode perkembangan kanak-kanak menuju dewasa menghadapi tantangan yang unik di era digital saat ini. Kemajuan teknologi dan penetrasi luas internet serta media sosial telah memberikan mereka akses yang tak terbatas ke informasi, interaksi sosial, dan konten yang berkembang pesat. Namun, keberadaan mereka dalam dunia digital juga membawa risiko dan tantangan baru, terutama terkait dengan fenomena *cyberbullying* yang semakin prevalen.

Remaja yang sedang mengalami periode transisi menuju dewasa menjadi rentan terhadap pengalaman *cyberbullying*, karena mereka lebih cenderung menggunakan media sosial, berbagi informasi pribadi, dan terlibat dalam interaksi online dengan teman sebaya dan orang lain di dunia maya.

Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2020:1-10) menemukan bahwa sekitar 40% remaja di Indonesia pernah mengalami *cyberbullying* dalam beberapa bentuk, seperti penghinaan, ancaman,

atau penyebaran informasi pribadi secara tidak sah. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa *cyberbullying* lebih sering terjadi melalui platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pemahaman dan kesadaran mengenai dampak negatif *cyberbullying* di Indonesia, serta perlunya upaya pencegahan dan intervensi yang efektif untuk melindungi kesejahteraan remaja dari ancaman online yang merugikan.

2.3.1. Karakteristik Remaja pada Era Digital

Karakteristik remaja pada era digital mencerminkan pengaruh yang signifikan dari teknologi dan media sosial terhadap kehidupan mereka. Berikut ini adalah beberapa karakteristik khas remaja dalam era digital:

- a. Keterampilan Teknologi: Remaja pada era digital memiliki keterampilan teknologi yang tinggi dan cenderung terampil dalam menggunakan perangkat digital, aplikasi, dan platform media sosial. Mereka dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi terbaru dan menggunakan berbagai fitur dalam aplikasi media sosial untuk berinteraksi, berbagi konten, dan mencari informasi (Pew Research Center, 2018).
- b. Konsumsi Media yang Tinggi: Remaja dalam era digital cenderung menghabiskan banyak waktu mereka untuk mengonsumsi media online, seperti menonton video di YouTube, mengikuti akun media sosial, dan memainkan game online. Mereka terpapar dengan berbagai jenis konten digital, baik yang edukatif maupun hiburan. menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021, sekitar 87% remaja di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 5-8 jam per hari untuk menggunakan media digital. Mereka banyak mengakses platform media sosial seperti Instagram, YouTube, dan TikTok, serta mengonsumsi konten digital seperti video, musik, dan game online. Hal ini menunjukkan betapa dominannya peran media digital dalam

kehidupan remaja Indonesia saat ini dan pentingnya pemahaman akan dampaknya serta pentingnya mengatur waktu penggunaan media untuk menjaga keseimbangan kehidupan mereka.

- c. Identitas Digital: Remaja pada era digital seringkali menciptakan identitas digital mereka sendiri melalui media sosial dan platform online lainnya. Mereka menggunakan foto profil, status, dan aktivitas online untuk membangun citra diri mereka dan berinteraksi dengan teman sebaya. Identitas digital ini dapat memiliki dampak signifikan pada harga diri dan persepsi sosial remaja (Livingstone & Helsper, 2019: 82).
- d. Hubungan Sosial Online: Remaja cenderung menjalin hubungan sosial melalui media sosial dan platform online. Mereka menggunakan media sosial untuk terhubung dengan teman sebaya, mengikuti selebriti atau tokoh yang mereka kagumi, dan terlibat dalam diskusi online. Namun, perhatian juga harus diberikan pada risiko penyalahgunaan, seperti *cyberbullying* dan penyebaran informasi pribadi yang tidak aman (Wang, 2018:285).

Komik Webtoon pada Era Digital

Komik webtoon merupakan sebuah bentuk komik digital yang dirancang khusus untuk dibaca secara daring melalui aplikasi atau platform webtoon. Komik ini ditampilkan dalam format vertikal yang memungkinkan pembaca menggulir layar untuk melihat panel-panel cerita secara berkesinambungan. Keunikan dari komik webtoon adalah penggunaan teknik narasi visual yang dinamis, seperti perpaduan antara gambar, teks, dan suara, yang menciptakan pengalaman membaca yang interaktif dan menarik. Komik webtoon telah meraih popularitas yang tinggi di berbagai negara, termasuk Indonesia, dan menjadi salah satu bentuk media yang disukai oleh kalangan remaja (Kim, 2015:139).

Pengambilan ide komik webtoon sebagai media untuk disajikan sebagai sarana edukasi tentang *cyberbullying* didasarkan pada beberapa alasan yang

mendasar. Pertama, komik webtoon menawarkan visualisasi yang kuat dan narasi yang mudah dipahami, yang dapat mempermudah pemahaman pesan edukatif tentang *cyberbullying* bagi remaja. Dalam bentuk gambar dan teks yang menarik, komik webtoon mampu menyampaikan informasi secara jelas dan menarik, sehingga dapat menarik perhatian dan memengaruhi emosi pembaca (Choi, 2019:2622). Selain itu, popularitas dan aksesibilitas komik webtoon di kalangan remaja memberikan potensi untuk mencapai khalayak yang luas dan meningkatkan efektivitas pesan edukatif mengenai *cyberbullying* (Ryoo & Kim, 2018:85). Dengan kombinasi tersebut, komik webtoon dapat menjadi alat yang efektif untuk mengedukasi dan meningkatkan kesadaran remaja mengenai *cyberbullying*.

Digital Ilustrasi

Digital ilustrasi adalah teknik pembuatan ilustrasi menggunakan perangkat dan *software digital*. Dalam digital ilustrasi, seniman atau ilustrator menggunakan berbagai alat digital seperti tablet grafis dan perangkat lunak desain grafis untuk membuat karya seni dengan menggunakan elemen-elemen digital seperti garis, warna, dan tekstur. Teknik ini memberikan keleluasaan yang luas bagi ilustrator untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan lebih fleksibel dan efisien. Digital ilustrasi juga memungkinkan penggunaan efek visual dan teknik yang lebih kompleks, seperti manipulasi warna, pengaturan layer, dan efek cahaya yang dapat meningkatkan kekuatan narasi dan daya tarik visual dalam komik webtoon (Laurel, 2003).

Pemilihan teknik digital ilustrasi dalam penciptaan komik webtoon didasarkan pada beberapa alasan yang kuat. Pertama, teknik digital ilustrasi memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam menciptakan visual yang menarik dan berkualitas tinggi. Ilustrator dapat dengan mudah mengubah, memperbaiki, atau memodifikasi elemen visual, seperti warna, bentuk, atau komposisi dengan cepat dan presisi. Hal ini memungkinkan pengembangan dan eksperimen yang lebih bebas, sehingga ilustrator dapat menciptakan

dunia visual yang lebih kaya dan imajinatif dalam cerita webtoon (Lim & Park, 2021:118).

Selain itu, teknik digital ilustrasi juga lebih efisien dalam pembuatan komik webtoon. Teknik digital dapat mempercepat proses produksi dan meningkatkan kualitas hasil akhir. Selain itu, teknik digital ilustrasi juga memudahkan proses distribusi dan reproduksi karya ilustrasi, sehingga memungkinkan komik webtoon dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas secara online (Koh, 2020:201).

METODE PENELITIAN

Metode Wawancara

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku remaja di media sosial dan upaya mengurangi persentase terjadinya *cyberbullying*, dilakukan wawancara dengan narasumber yang merupakan ahli psikologi, Swanita Huang. Wawancara ini dilakukan melalui platform WhatsApp dengan mengirimkan serangkaian pertanyaan yang terfokus pada perilaku remaja Indonesia di media sosial. Narasumber diharapkan dapat memberikan pandangan dan penilaian yang berharga terkait fenomena *cyberbullying* yang marak terjadi di media sosial, khususnya di kalangan remaja.

Melalui wawancara, ditemukan bahwa *cyberbullying* menjadi masalah yang signifikan di media sosial, terutama pada remaja. Salah satu alasan yang menjadi penyebabnya adalah remaja tidak diwajibkan menggunakan nama asli mereka di media sosial, sehingga tindakan *cyberbullying* dapat dilakukan secara anonim. Selain itu, pelaku juga mungkin menggunakan media sosial sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi negatif dan kekesalan mereka.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa *cyberbullying* melibatkan dua pihak, yaitu pelaku dan korban. Agar terjadinya tindakan *cyberbullying* tidak terulang, penting bagi pelaku untuk mendapatkan bimbingan dan pembimbingan dari lingkungan sekitar mereka. Selain itu, korban juga membutuhkan pendampingan baik dari orang terdekat maupun ahli psikolog untuk mencegah terjadinya trauma berkelanjutan sebagai akibat dari tindakan *cyberbullying* yang mereka alami.

20

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja di media sosial dan dampak dari *cyberbullying*, Langkah-langkah pencegahan dan intervensi yang tepat dapat diimplementasikan. Kolaborasi antara ahli psikologi, pendidik, orang tua, dan pihak terkait lainnya menjadi kunci untuk mengurangi persentase *cyberbullying* dan melindungi kesejahteraan remaja di dunia digital.

28

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, akan dirancang sebuah komik webtoon, yaitu komik berbasis digital, dengan tujuan edukatif yang bertujuan untuk memberikan informasi yang komprehensif mengenai dampak dan bahaya dari *cyberbullying* yang dihadapi oleh remaja di era digital. Melalui komik webtoon ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada remaja tentang konsekuensi yang mungkin timbul akibat tindakan *cyberbullying* serta pentingnya menghindari dan mengatasi masalah tersebut.

Dalam penciptaan komik webtoon ini, akan disajikan contoh kasus-kasus *cyberbullying* yang umum terjadi di kalangan remaja di Indonesia. Contoh kasus-kasus tersebut akan menyoroti situasi nyata yang dialami oleh remaja dalam dunia maya, baik melalui platform media sosial, pesan teks, atau interaksi online lainnya. Dengan menggunakan elemen visual yang kuat dan narasi yang menarik, komik webtoon ini akan memberikan pengalaman visual yang menyentuh dan memperdalam pemahaman remaja mengenai dampak psikologis, sosial, dan emosional yang mungkin mereka alami akibat *cyberbullying*.

Selain itu, komik webtoon ini juga akan menyajikan solusi dan strategi yang dapat membantu para remaja mengatasi dan mencegah *cyberbullying*. Edukasi mengenai penggunaan media sosial dengan bijak, penguatan kepercayaan diri, pentingnya melaporkan tindakan *cyberbullying*, dan membangun hubungan yang sehat secara online akan menjadi bagian integral dari komik webtoon ini. Diharapkan bahwa melalui komik webtoon ini, remaja dapat belajar cara menghadapi dan menyelesaikan masalah *cyberbullying* dengan lebih efektif serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga keamanan dan kesejahteraan mereka di dunia digital.

1

Dalam keseluruhan penciptaan komik webtoon ini, akan digabungkan kreativitas dalam ilustrasi digital, narasi yang menarik, serta informasi yang akurat dan relevan mengenai fenomena *cyberbullying*. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman membaca yang mendalam, memotivasi perubahan perilaku, dan memberikan dampak positif bagi remaja di Indonesia dalam upaya melawan dan mencegah *cyberbullying*.

Penciptaan Webtoon

Penelitian ini bermaksud untuk menciptakan sebuah komik webtoon yang terdiri dari 8-episode dengan menggunakan teknik digital ilustrasi dalam bentuk manga. Setiap episode dalam komik webtoon ini akan memaparkan perjalanan seorang remaja bernama Michael Yahya dalam menjalani kehidupan di era digital yang penuh dengan media sosial, serta mengungkap identitas pelaku dari tindakan *cyberbullying* yang menimpa dirinya.

Genre yang diusung dalam komik webtoon ini adalah *thriller* dan *slice of life*. Dalam setiap episode, pembaca akan disuguhkan dengan kombinasi elemen misteri, ketegangan, dan situasi kehidupan sehari-hari yang realistis. Melalui plot cerita yang terstruktur dengan baik, karakter utama akan mengalami perkembangan emosional dan menghadapi tantangan yang berhubungan dengan perundungan online. Dengan demikian, komik webtoon ini akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsekuensi negatif dari *cyberbullying* dan mengajak pembaca untuk merenungkan dampak yang ditimbulkan.

Dalam hal tampilan visual, komik webtoon ini akan memiliki ukuran yang sesuai untuk tampilan pada perangkat *smartphone*, yaitu 320px x 568px. Teknik digital ilustrasi dalam bentuk manga akan digunakan untuk menciptakan ilustrasi yang menarik dan menggambarkan ekspresi emosi karakter dengan detail. Komik webtoon ini akan menggunakan palet warna yang dominan dengan nuansa *gloomy*, dengan sentuhan warna-warna seperti biru tua, marun, tosca, dan sebagainya. Penggunaan palet warna yang tepat akan membantu menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema *thriller* dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui komik webtoon ini.

Melalui penciptaan komik webtoon dengan teknik digital ilustrasi manga, diharapkan dapat menghadirkan sebuah karya yang menarik, informatif, dan

berdampak positif. Komik webtoon ini diharapkan dapat memberikan pengalaman membaca yang memikat bagi pembaca, sekaligus memberikan edukasi tentang bahaya *cyberbullying* dan pentingnya menghadapi serta mencegah tindakan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Ilustrasi Komik

Penciptaan komik webtoon ini mengadopsi gaya manga semi realistik yang memberikan sentuhan visual yang khas. Komik webtoon ini disajikan dengan palet warna yang cenderung *gloomy*, termasuk nuansa merah marun, biru tua, toska, dan sebagainya. Pilihan warna ini dipilih secara hati-hati untuk menggambarkan dan mendukung suasana cerita utama yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, warna-warna tersebut mencerminkan nuansa emosi yang kompleks, mempertegas ketegangan dan kegelapan dalam cerita, serta memberikan kesan yang mendalam kepada pembaca.

Selain itu, dalam penciptaan komik webtoon ini juga telah dilakukan desain logo yang menjadi judul dari webtoon tersebut, yaitu "Topeng Maya". Logo ini memiliki makna yang simbolis, menggambarkan persona lain dari seorang individu saat berinteraksi di dunia sosial, yang tercermin melalui layar smartphone atau media sosial mereka. Desain logo yang dipersembahkan memiliki tujuan untuk memberikan kesan yang kuat dan relevan dengan tema cerita, sekaligus memberikan identitas yang mudah dikenali bagi komik webtoon ini.



Gambar 1. **Desain Logo Komik Webtoon**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain logo, desain karakter juga merupakan aspek penting dalam penciptaan komik webtoon ini. Karakter utama yang bernama Michael Yahya digambarkan sebagai seorang siswa yang sopan, penuh kasih damai, serta mudah bergaul. Ia merupakan remaja yang terbuka dan memiliki kemampuan sosial yang baik.



Gambar 2. Karakter Michael Yahya

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di sisi lain, karakter lawan utamanya, Rudy Larva, juga seorang siswa remaja, namun memiliki sifat pendiam dan misterius. Ia juga cenderung iri hati dan senang mengadu domba antara teman-temannya. Desain karakter ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak ilustrasi digital yang memungkinkan untuk menghasilkan ilustrasi yang lebih detail dan ekspresif.



Gambar 3. Karakter Rudy Larva

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seluruh desain karakter dalam komik webtoon ini telah disusun dengan hati-hati dan menggunakan palet warna yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam proses penciptaannya, *software* ilustrasi digital digunakan untuk menghasilkan desain yang berkualitas dan sesuai dengan visi artistik penulis. Desain karakter dan palet warna yang digunakan sejalan dengan suasana cerita dan tema keseluruhan komik webtoon ini, menciptakan pengalaman visual yang konsisten dan memikat bagi pembaca.

Media Pendukung

Dalam rangka memperkenalkan komik Webtoon Topeng Maya kepada masyarakat luas, akan digunakan berbagai media pendukung yang relevan dengan topik media sosial dan *handphone/smartphone*. Media pendukung ini diharapkan dapat mengarahkan masyarakat untuk mengetahui dan membaca media utama, yaitu komik Webtoon. Berikut adalah media-media yang akan digunakan dalam kampanye media pendukung:

- a. Akun Instagram: Webtoon Topeng Maya akan memiliki akun Instagram sebagai sarana promosi khususnya kepada kalangan remaja. Akun Instagram ini akan mengunggah feed dengan ukuran 1080 x 1080 px, resolusi 300 dpi, dan format JPG. Melalui akun Instagram ini, pengguna dapat melihat ilustrasi, cuplikan cerita, dan informasi terkait komik Webtoon Topeng Maya.



Gambar 4. **Desain Akun Instagram**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- b. Akun Twitter: Webtoon Topeng Maya juga akan memiliki akun Twitter sebagai media promosi kepada kalangan remaja. Akun Twitter ini akan mengunggah tweet dengan ukuran 1080 x 1080 px, resolusi 300 dpi, dan format JPG. Dengan akun Twitter ini, informasi, update, serta promo terkait komik Webtoon Topeng Maya dapat dijangkau oleh pengguna Twitter yang lebih aktif.



Gambar 5. **Desain Akun Twitter**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- c. Brosur: Brosur akan digunakan sebagai media cetak untuk mengenalkan komik Webtoon Topeng Maya kepada masyarakat. Brosur ini akan berisi ilustrasi logo Topeng Maya, dan QR Code Topeng Maya. Ukuran brosur yang digunakan adalah A5 (14,8 x 21 cm) dengan bahan Artpaper 210-gram dan teknik cetak digital. Melalui brosur ini, masyarakat dapat mendapatkan informasi singkat tentang komik Webtoon dan cara mengaksesnya.



Gambar 6. **Desain Brosur**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- d. Tote Bag: Tote bag akan digunakan sebagai media promosi yang fungsional. Ukurannya adalah 32 x 38 cm dengan bahan kain kanvas dan teknik cetak hot print. Tote bag ini akan mencantumkan logo Topeng Maya sehingga dapat menjadi sarana yang berguna bagi pengguna dalam membawa barang-barang sehari-hari, sambil juga memperkenalkan komik Webtoon.



Gambar 7. **Desain Tote Bag**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- e. Stiker WhatsApp: Stiker WhatsApp akan digunakan untuk mempromosikan komik Webtoon Topeng Maya melalui media sosial WhatsApp. Stiker ini akan berukuran 1080 x 1080 px, resolusi 300 dpi, dan format PNG. Dengan menggunakan stiker ini, pengguna WhatsApp dapat menggunakannya dalam percakapan mereka, sekaligus mengenalkan dan memperluas jangkauan komik Webtoon Topeng Maya kepada orang lain.



Gambar 8. **Desain Stiker WhatsApp**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- f. Poster: Poster akan digunakan sebagai media cetak untuk memperkenalkan komik Webtoon Topeng Maya. Poster ini akan berisi ilustrasi, logo Topeng Maya, dan QR Code. Ukurannya adalah A3 (29,7 x 42 cm) dengan bahan Artpaper 210-gram dan teknik cetak digital. Melalui poster ini, masyarakat dapat melihat gambaran visual komik Webtoon Topeng Maya dan memperoleh informasi tentang cara mengaksesnya.
- g. X-Banner: X-Banner akan digunakan sebagai media cetak untuk mengenalkan komik Webtoon Topeng Maya. X-Banner ini akan berisi ilustrasi, logo Topeng Maya, dan QR Code. Ukurannya adalah 60 x 160 cm dengan bahan Flexi ringan dan teknik cetak digital. X-Banner akan dipasang di tempat-tempat strategis seperti pameran, seminar, atau acara terkait, sehingga menarik perhatian dan memperkenalkan komik Webtoon kepada khalayak yang lebih luas.



37

Gambar 9. Desain X-Banner

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan memanfaatkan berbagai media pendukung ini, diharapkan komik Webtoon Topeng Maya dapat mencapai khalayak yang lebih luas dan mengundang minat pembaca, terutama kalangan remaja. Media pendukung ini akan membantu memperkenalkan komik Webtoon Topeng Maya melalui media sosial, cetak, dan

juga media promosi yang dapat digunakan secara fungsional ⁴⁴ dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses perancangan komik digital ini masih dalam tahap pengembangan dan perlu peningkatan kualitas dalam berbagai aspek, baik dari segi tema maupun penyajian. Meskipun demikian, hasil akhir komik digital ini belum sepenuhnya mencerminkan perbaikan yang diharapkan dalam perancangan komik digital ini. Proses perancangan menghadapi beberapa kendala yang mempengaruhi hasil akhir komik digital ini.

Salah satu kendala yang dihadapi adalah pembagian waktu yang sempit untuk menyelesaikan perancangan komik digital ini. Terdapat banyak tahapan yang harus dilalui, seperti penulisan cerita, penggambaran pose karakter, pemilihan ekspresi yang tepat, dan pengembangan kedekatan antara dua karakter utama yang menjadi fokus cerita. Pembatasan waktu yang terbatas membuat proses perancangan menjadi menantang dan mempengaruhi hasil akhir komik digital ini.

Selain itu, kendala lainnya adalah dalam proses perancangan setiap episode komik digital. Proses perancangan setiap episode membutuhkan waktu dan upaya yang signifikan karena adanya banyak detail yang harus digambar dan diwarnai dengan cermat. Tingginya level detail ini menambah kompleksitas dan tantangan dalam proses perancangan komik digital ini.

Selanjutnya, kendala lainnya adalah dalam pemilihan alur cerita yang dapat efektif menyampaikan pesan yang diinginkan kepada target audiens. Dalam proses perancangan komik digital ini, ³³ terdapat tantangan dalam mengatur alur cerita agar pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan mempengaruhi audiens dari komik digital yang dibuat.

Meskipun menghadapi kendala-kendala tersebut, masih terdapat banyak potensi pengembangan ³⁶ dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan hasil akhir dari komik digital ini. Dalam tahap perancangan berikutnya, perlu dilakukan evaluasi mendalam untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi

sebelumnya. Dengan demikian, komik digital ini dapat mengalami peningkatan dalam hal tema, penyajian, alur cerita, dan hasil visual yang lebih baik.

Saran

Saran kepada mahasiswa/mahasiswi yang akan melakukan tugas akhir menggunakan komik digital atau Webtoon sebagai media utama adalah melakukan beberapa langkah strategis sebelum memulai proses pembuatan. Salah satunya adalah melakukan *brainstorming* yang intensif untuk menghasilkan ide yang unik dan menarik bagi target audiens, serta memastikan bahwa pesan moral yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif.

Langkah pertama adalah mencari referensi yang relevan untuk pengembangan tokoh dan alur cerita. Hal ini dapat dilakukan melalui kajian pustaka serta membaca komik-komik sejenis dengan ide cerita yang serupa. Dengan memahami karya-karya sebelumnya, penulis dapat mengambil inspirasi dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menyajikan cerita yang menarik dan bermakna melalui komik digital atau Webtoon.

Selanjutnya, penting untuk mempertimbangkan mengembangkan tema yang telah dipilih menjadi lebih spesifik. Dalam hal ini, pemilihan jenis *cyberbullying* yang cocok dan relevan dengan kehidupan anak remaja pada saat ini dapat memberikan kejelasan dan fokus yang diperlukan dalam pengembangan cerita. Dengan memilih tema yang sesuai, dapat memperdalam pemahaman tentang aspek-aspek yang terkait dengan tema tersebut, seperti motivasi pelaku, dampak psikologis pada korban, atau faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying*.

Selain itu, riset juga menjadi langkah penting dalam proses pembuatan komik digital atau Webtoon. Riset dapat dilakukan melalui wawancara dengan ahli yang memiliki keahlian dalam bidang psikologi remaja, serta melalui penggunaan kuisisioner untuk mengumpulkan data dari target audiens yang menjadi sasaran pembaca komik tersebut. Dengan melakukan riset yang baik, dapat memperoleh perspektif yang lebih mendalam tentang pengalaman dan pemikiran remaja terkait

cyberbullying, sehingga cerita yang dihasilkan dapat menjadi lebih autentik dan relevan.

Dengan menerapkan langkah-langkah ini, mahasiswa/mahasiswi dapat mempersiapkan diri secara lebih matang dalam menjalankan tugas akhir yang melibatkan pembuatan komik digital atau Webtoon. Proses pemilihan ide, pengembangan tema, serta riset yang mendalam akan menjadi dasar yang kuat untuk menciptakan karya yang berdampak dan mampu menyampaikan pesan moral yang penting kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes. (2016). *Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume XX, Nomor 32
- Anderson, M., et al. (2017). *The Impact of Cyberbullying and Cyber Victimization on School Climate*. Journal of School Psychology, 62, 79-88.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2021). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2021*. Diakses pada [15 Mei 2023], dari [https://dataindonesia.id/internet/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022].
- Badan Siber dan Sandi Negara. (n.d.). Retrieved from <https://bssn.go.id/>
- Brown, A. (2018). *Understanding Cyberbullying: Prevalence, Consequences, and Intervention Strategies*. Journal of Adolescent Health, 62(6).
- Brown, A., et al. (2018). *Loneliness and Internalizing Symptoms: The Indirect Effects of Cyberbullying Victimization*. Journal of Youth and Adolescence, 47(7), 1383-1393.
- Choi, K., et al. (2019). *Effectiveness of a Webtoon-based campaign for increasing HPV vaccination: A pilot study in Korean college students*. Human Vaccines & Immunotherapeutics, 15(11), 2622-2629.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). *Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response*. Retrieved from [https://cyberbullying.org/Cyberbullying-Identification-Prevention-Response-2018.pdf]
- Johnson, D. L., et al. (2019). *The Associations between Cyberbullying Victimization and Depressive Symptoms: A Longitudinal Examination of Vulnerability and Resilience Factors among Adolescents*. Journal of Adolescent Health, 65(2), 212-219.
- Jones, S. C., Maize, A. S. R., & Livingstone, S. (2020). *Taking back control: Reducing the impact of cyberbullying on young people's mental health*. Journal of Children and Media.
- Kim, K. H. (2015). *The rise of Korean webtoons and Korean youth culture*. Journal of Fandom Studies, 3(2), 139-157.
- Koh, E. (2020). *Digital webtoon and the changing landscape of the Korean comics industry*. Journal of Fandom Studies, 8(2), 201-216.

- Kompas.com. (2021, 19 Maret). 41% Peserta Didik Melaporkan Alami
 19 Perundungan Online. Kompas.com. Retrieved from [Kompas.com]
- Laurel, B. (2003). *Design research: Methods and perspectives*. MIT Press.
- Lim, H., & Park, H. (2021). *Digital illi29 gation: A study of the creativity process and the role of digital tools*. *International Journal of Art and Design Education*, 40(1), 118-130. 16
- Livingstone, S., Smith, P. K., & Kowalski, R. M. (2019). *Cyberbullying: Bullying
 12 in the digital age* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2019). *Parental mediation of children's internet
 6 use*. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 63(1), 82-98.
- Pew Research Center. (2018). *Teens, Social Media & Technology 2018*. Diakses
 16 dari [15 Mei 2023], dari
 [https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-
 8 technology-2018/]
- Philip Kottler dan Kevin Lane Keller. (2016). *Handbook Of Research of Effective
 Advertising Strategies in The Social Media Age*. Cambridge: IGI Global.
- Ryoo, H. Y., & Kim, S. (2018). *Ti5 n narrative nature of webtoon and its potential
 for educational application*. *Journal of Media Literacy Education*, 10(2), 85-
 100. 5
- Setiawan, A., et al. (2020). *Prevalence and Form of Cyberbullying among
 Indonesian Adolescents*. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 3(1),
 1-10.
- Smith, J.D., Maras, D., & Carr, E. R. (2019). *Too Much Scr4 n Time, Too Little
 Sleep, and Cyberbullying: Adolescent Mental Health in The Digital Age*.
 5 *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*.
- Smith, P. K., et al. (2020). *Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary
 School Students*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(7), 766-
 782.
- Taylor, C. (2021). *Cyberbullying: An Overview of Definitions, Prevalence, and
 3 Impact*. *Journal of School Violence*, 20(1), 5-20.
- United Nations Office on Drugs and Crime. (2013). *Comprehensive Study on
 Cybercrime*. Retrieved from [https://www.unodc.org/documents/organized-
 2 crime/UNODC_CCPCJ_EG.4_2013/CYBERCRIME_STUDY_210213.pdf]
- Varinder Taprial dan Priya Kanwar. (2012). *Understanding Social Media*. London:
 Ventus Publ3 1 ng ApS.
- Wang, J., et al. (2018). *The Role of Social Media in Shaping Attitudes and
 10 naviors Associated with Substance Abuse: A Literature Review*.
Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 21(5), 285-296.

14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	Angga Hendrawan, Christyan Budi Susilo, Cherly Barbara. "Perancangan Board Game Sebagai Media Penanaman Moral Bagi Anak Usia 6-9 Tahun Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Kristen", Artika, 2019 Crossref	192 words — 3%
2	repository.radenfatah.ac.id Internet	68 words — 1%
3	www.nmun.org Internet	38 words — 1%
4	www.researchgate.net Internet	38 words — 1%
5	hdl.handle.net Internet	33 words — 1%
6	go.gale.com Internet	31 words — 1%
7	www.ejurnal.ubharajaya.ac.id Internet	24 words — < 1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet	22 words — < 1%
9	tirto.id Internet	

22 words — < 1%

10 livrepository.liverpool.ac.uk
Internet

21 words — < 1%

11 ejournal.unesa.ac.id
Internet

18 words — < 1%

12 jurnal.ugm.ac.id
Internet

16 words — < 1%

13 www.klikdokter.com
Internet

16 words — < 1%

14 repository.uinjkt.ac.id
Internet

15 words — < 1%

15 forum.detik.com
Internet

14 words — < 1%

16 eprints.undip.ac.id
Internet

12 words — < 1%

17 intipesan.com
Internet

11 words — < 1%

18 www.atlantis-press.com
Internet

11 words — < 1%

19 www.interaction-design.org
Internet

11 words — < 1%

20 core.ac.uk
Internet

10 words — < 1%

21 ojs.unikom.ac.id

Internet

10 words — < 1%

22 repositorioaberto.uab.pt
Internet

10 words — < 1%

23 digilib.uin-suka.ac.id
Internet

9 words — < 1%

24 etd.repository.ugm.ac.id
Internet

9 words — < 1%

25 lib.unnes.ac.id
Internet

9 words — < 1%

26 mafiadoc.com
Internet

9 words — < 1%

27 mnews.co.id
Internet

9 words — < 1%

28 ojs.atmajaya.ac.id
Internet

9 words — < 1%

29 real-j.mtak.hu
Internet

9 words — < 1%

30 repository.uksw.edu
Internet

9 words — < 1%

31 www.funlam.edu.co
Internet

9 words — < 1%

32 "The Palgrave Handbook of International
Cybercrime and Cyberdeviance", Springer Science
and Business Media LLC, 2020
Crossref

8 words — < 1%

33	annkwannie.wordpress.com Internet	8 words — < 1%
34	artikelpediablog.wordpress.com Internet	8 words — < 1%
35	babo.lentera.biz Internet	8 words — < 1%
36	id.scribd.com Internet	8 words — < 1%
37	journal.untar.ac.id Internet	8 words — < 1%
38	socfindo.co.id Internet	8 words — < 1%
39	www.coursehero.com Internet	8 words — < 1%
40	www.idntimes.com Internet	8 words — < 1%
41	www.okaydoc.com Internet	8 words — < 1%
42	www.sabda.org Internet	8 words — < 1%
43	www.scribd.com Internet	8 words — < 1%
44	zh.scribd.com Internet	8 words — < 1%

45 Diyah Ayu Karunianingsih. "Konvergensi Media pada Podcast Radar Jogja Digital dalam Publikasi Berita dan Perluasan Segmentasi Audiens", Jurnal Studi Komunikasi dan Media, 2021 7 words — < 1%

Crossref

46 Sandra Paola Javier-Juárez, Carlos Alejandro Hidalgo-Rasmussen, José Carlos Ramírez-Cruz. "Patrones de violencia en las relaciones de pareja en adolescentes: una revisión sistemática de la literatura", Acta Colombiana de Psicología, 2022 7 words — < 1%

Crossref

47 www.neliti.com 7 words — < 1%

Internet

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF