



Perancangan *Motion Graphic* Bahaya Perundungan Dunia Maya Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama

Annisa Rahadianti^{1*}, Bayu Setiawan², Aditya Rahman Yani³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 20052010031@student.upnjatim.ac.id, bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id, aditya.dkv@upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-04-09 Revised: 2024-05-27 Published: 2024-06-01	Cyber bullying is an increasingly disturbing phenomenon among junior high school (SMP) students, with serious psychological impacts. This research aims to design motion graphics as an effective learning medium to increase students' understanding of the dangers of cyberbullying and steps to prevent it. Qualitative and quantitative approaches were used in this research, with data collection through questionnaires and interviews. The research population was junior high school students in Jombang with an age range of 12-16 years, while the sample used was students of SMP Negeri 2 Jombang grades 7, 8, and 9. The results showed that the majority of students had an understanding of the concept of bullying, but more than half of them admitted to having experienced bullying, especially on social media platforms such as WhatsApp and TikTok. Most students showed a preference for the use of visual elements in learning, with the majority choosing relatively short learning video durations. From the results of this research, a motion graphic was designed with the title "What are the Big Challenges of Cyberspace?" with a duration of 4 minutes, using an attractive animation style and the right combination of colors and transition effects. The implication of this research is the use of motion graphics as an effective learning media in conveying messages about cyber bullying to junior high school students, while supporting media such as t-shirts, stickers, key chains and pocket books can also support efforts to prevent bullying in the school environment.
Keywords: <i>Cyber Bullying;</i> <i>Motion Graphics;</i> <i>Instructional Media.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-04-09 Direvisi: 2024-05-27 Dipublikasi: 2024-06-01	Perundungan dunia maya merupakan fenomena yang semakin meresahkan di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan dampak psikologis yang serius. Penelitian ini bertujuan untuk merancang motion graphic sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya perundungan dunia maya serta langkah-langkah pencegahannya. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara. Populasi penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Jombang dengan rentang usia 12-16 tahun, sementara sampel yang digunakan adalah siswa SMP Negeri 2 Jombang kelas 7, 8, dan 9. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pemahaman tentang konsep perundungan, namun lebih dari separuh dari mereka mengaku pernah mengalami perundungan, terutama di platform media sosial seperti WhatsApp dan TikTok. Sebagian besar siswa menunjukkan preferensi terhadap penggunaan elemen visual dalam pembelajaran, dengan mayoritas memilih durasi video pembelajaran relatif singkat. Dari hasil penelitian ini, dirancang motion graphic dengan judul "Apa Tantangan Besar Dunia Maya?" dengan durasi 4 menit, menggunakan gaya animasi yang menarik serta kombinasi warna dan efek transisi yang tepat. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan motion graphic sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan pesan tentang perundungan dunia maya kepada siswa SMP, sementara media pendukung seperti kaos, stiker, gantungan kunci, dan buku saku juga dapat mendukung upaya pencegahan perundungan di lingkungan sekolah.
Kata kunci: <i>Perundungan Dunia Maya;</i> <i>Motion Graphic;</i> <i>Media Pembelajaran.</i>	

I. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang telah menunjukkan kemajuan dalam berbagai sektor, termasuk teknologi, komunikasi, dan informasi, dengan ketergantungan masyarakat terhadap perkembangan teknologi yang semakin meningkat (Faraby, 2024). Dunia maya, yang terdiri dari

berbagai platform digital seperti internet, media sosial, dan aplikasi e-commerce, telah menjadi komponen penting dalam kehidupan masyarakat modern saat ini. Meskipun memberikan manfaat dalam pertukaran informasi kompleks dan mendalam sesuai dengan Teori Media Richness oleh Daft dan Lengel, dunia maya juga meng-

hadapi fenomena negatif seperti perundungan online, yang memiliki dampak psikologis signifikan, terutama pada remaja yang aktif terlibat dalam platform tersebut (Rahmania et al., 2023).

Remaja menggunakan dunia maya untuk berbagai aktivitas seperti mengakses media sosial, bermain game online, belajar, dan ber-sosialisasi, yang memperluas pergaulan mereka (Yenni & Hutabri, 2022). Namun, keaktifan mereka dalam dunia maya membuat mereka lebih rentan terhadap perundungan online, yang berpotensi membahayakan kesehatan mental dan sosial. Tekanan dari lingkungan sekitar seperti rasa iri, intoleransi, persaingan antar-gank, serta pengaruh perilaku keluarga yang kurang terkontrol, dapat menghambat perkembangan perilaku remaja. Perundungan, baik secara berkelompok maupun perorangan, dapat menyebabkan korban merasa tidak nyaman dan depresi, dan telah meluas dari dunia nyata ke dunia maya.

Perundungan dunia maya, yang juga dikenal sebagai cyberbullying, merupakan bentuk baru dari perundungan yang melibatkan tindakan memperlakukan, menghina, mengintimidasi, atau melecehkan seseorang melalui platform digital seperti media sosial atau pesan teks (Laksmana, 2022). Perundungan ini dapat menimbulkan dampak buruk yang merugikan, termasuk masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, rendahnya harga diri, dan bahkan pemikiran untuk mengakhiri hidup. Dampaknya bisa semakin besar jika perundungan tersebut berlangsung secara berulang oleh banyak individu dari berbagai latar belakang (Octavia Tungary et al., 2023).

Kasus perundungan dunia maya semakin banyak terjadi, seperti yang terjadi di SMP Negeri 2 Jombang, di mana seorang siswa kelas 9 menjadi korban perundungan fisik di media sosial oleh teman sebayanya. Dampak serius dari perundungan ini terlihat dari beberapa korban yang tidak masuk sekolah karena depresi dan bahkan mencari bantuan psikolog. Ini menunjukkan pentingnya penanganan masalah perundungan dunia maya di lingkungan sekolah. Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, Dinas Pendidikan Kabupaten Jombang telah mengambil beberapa langkah, termasuk kegiatan Turun Ke Bawah (TURBAH) yang dilakukan oleh tim jajaran kepala pendidikan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dan guru tentang jenis perundungan dan Dampaknya (Anindito & Sirait, 2023). Selain itu setiap sekolah membentuk Tim

Penanggulangan Perundungan (PP3) yang bekerja sama dengan lembaga terkait seperti PPA (Perlindungan Perempuan dan Anak) serta Kominfo untuk mengatasi perundungan dunia maya yang semakin marak pada siswa SMP, serta menggunakan media pembelajaran sebagai cara untuk mencegah atau mengurangi perundungan tersebut (Pratiwi, 2021).

Media pembelajaran seperti Motion Graphic merupakan alat efektif bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan tujuan membangkitkan minat dan ketertarikan terhadap topik yang diajarkan (Susilo Adi Purwantoro et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran bahaya perundungan dunia maya di Sekolah Menengah Pertama (SMP), Motion Graphic menjadi salah satu jenis video yang dapat kreatif digunakan untuk menyampaikan materi tersebut. Motion Graphic memiliki potensi besar dalam pendidikan karena mampu menyajikan materi secara konseptual, membantu siswa memahami risiko terkait perundungan dunia maya, serta langkah-langkah pencegahannya (Larasetiwati & Muhdaliha, 2021). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran, terutama Motion Graphic, dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya perundungan dunia maya, sebagaimana disebutkan oleh beberapa peneliti seperti (Muhammad Adji Pratama et al., 2023).

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan akurat. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui penggunaan kuesioner, sedangkan pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara untuk menggali informasi yang lebih mendalam. Objek perancangan dari "Perancangan Motion Graphic Bahaya Perundungan Dunia Maya Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama" adalah motion graphic yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa SMP tentang perundungan dunia maya, serta menyampaikan bahaya dan langkah-langkah pencegahannya secara informatif dan menarik. Dalam proses perancangan, penggunaan visual akan disesuaikan dengan kelompok usia siswa SMP dengan rentang usia 12-16 tahun.

Dalam penelitian ini populasi yang menjadi fokus adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan rentang usia 12-16 tahun. Dalam konteks demografis, mereka terdiri dari laki-laki dan perempuan yang tertarik pada isu sosial,

memiliki rasa ingin tahu yang kuat, serta peduli terhadap kesehatan mental. Sampel yang digunakan memiliki kriteria usia 12-16 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dan merupakan pelajar SMP kelas 7, 8, dan 9 di SMP Negeri 2 Jombang, untuk memenuhi kebutuhan pengambilan data yang efektif dan edukatif dalam perancangan media pembelajaran motion graphic mengenai bahaya perundungan dunia maya.

Dari hasil riset dan analisis beberapa kesimpulan mendasar telah diambil untuk menjadi dasar ide dalam perancangan media pembelajaran ini. Pertama, media ini penting untuk menjelaskan definisi perundungan dunia maya, dampak psikologis, cara pencegahan, dan langkah melaporkan kejadian perundungan. Kedua, media ini akan menggunakan gaya gambar ilustrasi yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami siswa SMP, dengan gaya gambar yang mengacu pada Channel YouTube Neuron. Ketiga, tokoh utama dalam motion graphic ini adalah karakter siswa SMP, agar pesan yang disampaikan lebih relevan dan mudah dipahami oleh target audiens. Adapun Unique Selling Proposition (USP) dari media ini meliputi penggambaran situasi dari pengalaman siswa SMP Negeri 2 Jombang, serta kemudahan akses materi kapan saja dan di mana saja bagi siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

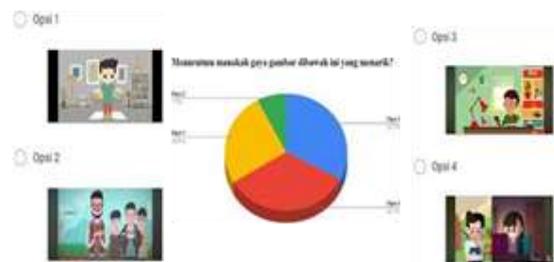
A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian terkait terjadinya perundungan dunia maya pada siswa Sekolah Menengah Pertama dilakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner kepada siswa SMP Negeri 2 Jombang kelas 7, 8, dan 9. Dari hasil kuesioner, ditemukan bahwa mayoritas siswa memiliki pemahaman tentang konsep perundungan, dengan persentase 98,1%. Namun, lebih dari separuh dari responden mengaku pernah mengalami perundungan, dengan persentase 61,3%. Media sosial yang paling dominan digunakan oleh siswa adalah WhatsApp dan TikTok, dengan persentase penggunaan masing-masing sebesar 89,4% dan 83,7%.

Fenomena perundungan dunia maya cukup dikenal di kalangan siswa SMP Negeri 2 Jombang, dengan sebagian besar siswa pernah melihat atau mengalami perundungan di media sosial mereka, terutama di platform TikTok dan Instagram. Meskipun demikian, sebagian besar siswa tidak pernah menjadi

korban perundungan dunia maya, namun masih ada sejumlah kecil yang mengalami hal tersebut. Respon emosional siswa saat menjadi korban perundungan mayoritas adalah merasa sakit hati.

Ketika dihadapkan pada perundungan dunia maya, sebagian siswa memilih untuk diam daripada menanggapi. Bahkan, sebagian besar dari mereka memilih untuk tidak melaporkan kejadian tersebut. Meskipun begitu, sebagian kecil siswa pernah melakukan perundungan di media sosial, dengan persentase 13,6%. Respon emosional siswa setelah melakukan perundungan mayoritas merasakan sedih, diikuti oleh perasaan biasa saja dan marah. Tingkat pengetahuan siswa terkait motion graphic bervariasi, dimana sebagian besar dari mereka tidak mengetahui apa itu motion graphic. Namun, sebagian besar siswa lebih menyukai penggunaan elemen visual dalam video materi pembelajaran, dibandingkan dengan penjelasan langsung atau poin-poin penting. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan motion graphic dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang perundungan dunia maya bisa menjadi pilihan yang tepat, mengingat preferensi visualitas yang tinggi dari siswa tersebut.



Gambar 1. Presentase Data Kuesioner Gaya Gambar Yang Menarik

Siswa SMP Negeri 2 Jombang menunjukkan preferensi yang beragam terhadap gaya gambar yang digunakan dalam video pembelajaran, dengan setiap kreator YouTube memiliki daya tarik yang berbeda. Data menunjukkan bahwa 33,7% responden menyukai gaya gambar dari channel "Neuron", 32,7% menyukai "Company Profile", 26% memilih "Kok Bisa?", dan 7,7% memilih "Christnandazco". Selain itu, mayoritas siswa lebih memilih video pembelajaran dengan durasi relatif singkat, khususnya dalam rentang 4-6 menit, yang dianggap cukup menarik tanpa membuat bosan oleh 51,4%

responden, sementara 31,4% memilih durasi 1-3 menit, dan 17,1% memilih durasi 7-10 menit. Hal ini menunjukkan pentingnya memperhatikan preferensi siswa dalam memilih gaya gambar dan durasi video pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang muncul adalah adanya perundungan, khususnya perundungan dunia maya seperti yang terjadi di SMP Negeri 2 Jombang, yang dapat mengakibatkan hilangnya kepercayaan diri siswa dan menimbulkan ketakutan untuk pergi ke sekolah. Untuk mengatasi masalah ini, akan dirancang media pembelajaran berupa motion graphic yang secara visual menyajikan materi tentang bahaya perundungan dunia maya. Motion graphic ini ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama khususnya yang berusia 12-16 tahun, dengan penekanan pada platform media sosial seperti Tiktok dan Instagram, tempat di mana perundungan sering terjadi. Solusi ini dipilih karena motion graphic dapat menarik perhatian siswa dan menyampaikan materi dengan jelas, sementara durasi yang singkat mempertahankan minat mereka. Selain itu, pendekatan emosional akan digunakan untuk mengkomunikasikan dampak perundungan, dan gaya gambar yang sesuai dengan preferensi siswa akan diperhatikan untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Keyword "Berani Hadapi, Berani Mencegah" memiliki peran penting dalam membentuk karakteristik desain dan menjadi panduan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Makna denotatif dari keyword tersebut mengarah pada keberanian untuk menghadapi dan mengatasi masalah serta mengambil tindakan yang diperlukan dalam mencegah sesuatu yang tidak diinginkan. Sedangkan makna konotatifnya, dalam konteks pencegahan perundungan dunia maya, menyoroti mental yang kuat untuk tidak menyerah dalam menghadapi tantangan di dunia maya, menekankan pentingnya bertindak tegas dalam menghadapi perilaku perundungan, dan menunjukkan kepedulian dalam melindungi diri sendiri dan orang lain dari bahaya perundungan dunia maya.

Dalam perancangan motion graphic dengan judul "Apa Tantangan Besar Dunia Maya?", terdapat beberapa aspek yang menjadi fokus

utama untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif kepada siswa SMP. Pertama, judul tersebut dirancang untuk menarik minat penonton dengan menyajikan pertanyaan yang mengundang rasa ingin tahu, sementara memperkenalkan topik utama, yaitu tantangan besar yang dihadapi di dunia maya. Dengan kata "Apa" yang mencerminkan pertanyaan atau keingintahuan akan suatu informasi, dan frase "Tantangan Besar Dunia Maya" yang menyoroti topik pembahasan.

Gaya bahasa yang digunakan dalam motion graphic ini dipilih agar mudah dipahami oleh siswa SMP, dengan bahasa yang tidak baku dan sederhana. Gaya bahasa yang tidak baku diharapkan dapat menyampaikan pesan dengan lebih mudah dicerna oleh siswa, sehingga motion graphic tersebut menjadi efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan (Fatihaturrahmah et al., 2024). Strategi komunikasi dalam perancangan motion graphic ini difokuskan pada pendekatan personal dan emosional dengan memanfaatkan peran tokoh utama yang merupakan siswa sekolah menengah pertama yang mengalami perundungan di dunia maya. Dengan menempatkan tokoh utama sebagai siswa yang mengalami perundungan, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan empati siswa terhadap pesan yang disampaikan (Yenni & Hutabri, 2022).

Konten motion graphic ini disusun dalam beberapa storyline yang membahas pengertian dan jenis perundungan dunia maya, dampaknya terhadap mental individu, serta cara mencegahnya. Setiap scene dalam storyline disertai dengan penggunaan musik yang mendukung suasana yang ingin disampaikan, serta voice over yang jelas untuk memberikan penjelasan materi yang lebih rinci (Triwulandari & Jatningsih, 2022).



Gambar 2. Palet Warna

Pada perancangan ini menggunakan warna warm vintage untuk memikat perhatian

audiens dan memberikan kesan semangat pada awal alur cerita dan kesan serius pada tengah cerita. Selain itu, warna abu-abu dan merah juga akan ditambahkan digunakan untuk menekan situasi yang lebih serius dan memberikan kesan sedih atau sakit hati dalam perancangan motion graphic ini yang mengandung aspek emosional. Kombinasi warna tersebut juga bertujuan untuk menyampaikan pesan empati dan memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam tentang perundungan dunia maya bagi siswa SMP. Konten tersebut disajikan secara berurutan mulai dari pengenalan platform media sosial yang sering digunakan hingga cara mengatasi perundungan dunia maya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa. Dengan demikian, perancangan motion graphic ini bertujuan untuk memberikan informasi yang bermanfaat sekaligus mengedukasi siswa mengenai bahaya perundungan dunia maya dan langkah-langkah pencegahannya.

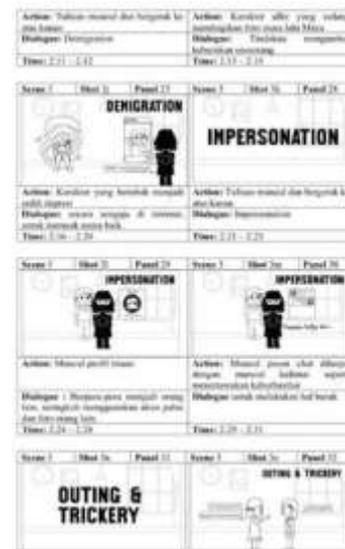


Gambar 3. Karakter

Tahap awal dalam perancangan motion graphic ini dimulai dengan sketsa manual yang kemudian diubah ke dalam file digital, mengacu pada gaya gambar minimalis dengan pilihan flat design, terinspirasi dari channel YouTube "Neuron". Konsep karakter utama menggunakan warna cerah agar sesuai dengan karakteristiknya yaitu selalu berusaha untuk tidak menonjol dan lebih suka menghindari masalah, sementara karakter pendamping, menggunakan warna gelap karena karakteristiknya suka mengontrol dan memaksa teman-teman sekitarnya. Tipografi yang digunakan beragam, dari serif untuk kesan formal hingga script untuk kesan non formal.

Perancangan media pembelajaran tentang perundungan dunia maya ini memanfaatkan motion graphic sebagai media utama. Motion graphic ini berjudul "Apa Tantangan Besar

Dunia Maya" dengan ukuran 1920 x 1080 px dan durasi 4 menit. Untuk menjelaskan materi dengan jelas, motion graphic ini menggunakan gaya animasi yang menarik serta menggabungkan elemen grafis, teks, dan karakter animasi. Latar background sesuai dengan scene ditambah dengan voice over oleh narator yang jelas untuk menjelaskan materi dalam setiap scene. Dalam penyampaian pesan, warna bright digunakan untuk menyampaikan pesan positif, sementara warna abu-abu menonjolkan kesan sedih dan serius. Efek transisi halus antar scene digunakan untuk penyampaian materi yang lebih lancar. Font yang mudah dibaca dan warna teks yang sesuai dengan latar belakang juga dipilih agar materi mudah dipahami.



Gambar 4. Penggalan Storyboard

Perancangan media pembelajaran ini juga melibatkan media pendukung seperti kaos, stiker, gantungan kunci, dan buku saku. Kaos dapat diproduksi dalam jumlah besar dan berfungsi sebagai hadiah kuis untuk mendorong partisipasi siswa. Stiker menjadi media yang efisien dalam menyebarkan pesan pencegahan perundungan dunia maya karena dapat ditempel di berbagai barang yang sering digunakan siswa. Gantungan kunci kecil yang mudah dibawa juga memungkinkan siswa untuk membawa pesan pencegahan ke mana-mana, sementara buku saku kecil berisi materi tentang perundungan dunia maya dapat menjadi referensi dan catatan bagi siswa. Semua media pendukung ini dirancang untuk mendukung pencegahan perundungan dunia maya di SMP Negeri 2 Jombang dengan

memberikan pesan yang mudah dipahami dan diingat oleh siswa.



Gambar 5. Penggalan Hasil Akhir

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dengan demikian perancangan motion graphic tentang bahaya perundungan dunia maya sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama memiliki tujuan yang jelas dalam memberikan pemahaman tentang fenomena ini serta langkah-langkah pencegahannya. Melalui hasil penelitian yang mendalam, telah teridentifikasi bahwa perundungan dunia maya merupakan masalah yang signifikan di kalangan siswa, dengan dampak psikologis yang serius. Dengan memanfaatkan media motion graphic, diharapkan pesan tentang bahaya perundungan dunia maya dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, melalui penggunaan media pendukung seperti kaos, stiker, gantungan kunci, dan buku saku, upaya pencegahan dan penanggulangan perundungan dunia maya diharapkan dapat ditingkatkan di lingkungan sekolah.

Dengan kesadaran yang meningkat dan pemahaman yang lebih baik tentang perundungan dunia maya, diharapkan siswa dapat lebih waspada dan mampu menghadapi tantangan di dunia maya dengan lebih kuat. Semoga perancangan ini dapat memberikan kontribusi yang positif dalam membentuk lingkungan sekolah yang aman dan juga mendukung bagi semua siswa.

B. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa sebagai sampel agar hasil penelitian dapat lebih representatif untuk populasi siswa SMP secara umum. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat memperluas cakupan untuk mencakup efektivitas media pembelajaran motion graphic ini dalam jangka waktu yang lebih panjang, dengan mengukur apakah peningkatan pemahaman siswa tentang

bahaya perundungan dunia maya dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lebih lama. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang preferensi siswa terhadap gaya gambar, durasi, dan konten motion graphic untuk memperbaiki dan juga meningkatkan desain media pembelajaran. Selain itu, akan bermanfaat untuk membandingkan efektivitas media pembelajaran motion graphic dengan metode pembelajaran lainnya, seperti ceramah langsung atau penggunaan materi cetak, untuk menilai keunggulannya dalam menyampaikan informasi tentang perundungan dunia maya kepada siswa SMP.

DAFTAR RUJUKAN

- Anindito, W. P., & Sirait, F. N. (2023). Perancangan Visual Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Cyberbullying Melalui Media Sosial. *Magenta: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Media*, 7(2), 1144–1161.
- Faraby, A. H. (2024). Perkembangan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Di Indonesia (Suatu Kajian Dari Peran Penyidik Kepolisian Dalam Menangani Penyalahgunaan Informasi dan Transaksi Elektronik. *Meraja Journal*, 7(1), 48–61.
- Fatihaturrahmah, S., Jumroh, A., & Witdianti, Y. (2024). Pemberdayaan Anak ABK Dalam Gerakan Literasi Digital Etic Sebagai Upaya Pencegahan Perundungan Melalui Media Sosial. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 1–4.
- Laksmiana, K. S. (2022). Pengelolaan Privasi Pada Pekerja Kreatif Pengguna Media Sosial Instagram. *Jurnal Komunikasi*, 7(3), 32.
- Larasetiwati, V., & Muhdaliha, B. (2021). Perancangan Ilustrasi Pada Buku “Celin” Sebagai Edukasi Kesehatan Mental Untuk Pengguna Media Sosial Usia 16 – 22 Tahun Penciptaan Karya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 2.
- Muhammad Adji Pratama, Erna Kumalasari Nurnawati, & Juniana Husna. (2023). Setubully Akprind: Integrasi Whistleblowing dalam Sistem Informasi Pelaporan Bullying di Institut Sains & Teknologi Akprind Yogyakarta. *Dinamika*

Informatika, 12(009).

- Octavia Tungary, Rossyta Wahyutiar, & Aldy Candra Gunawan. (2023). Perancangan Video Kampanye Cyberbullying untuk Anak Muda Usia 14-20 Tahun. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(1), 194-206. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.902>
- Pratiwi, A. M. (2021). Mengupayakan Keadilan Bagi Korban Kekerasan Seksual Melalui Aktivisme Tagar: Kesempatan dan Kerentanan di Indonesia. *Jurnal Perempuan*, 26(3), 207-218. <https://doi.org/10.34309/jp.v26i3.617>
- Rahmania, P., Dwi, R. S., Sarmiati, S., & Sari, Y. R. (2023). Analisis Kekayaan Media Pada Website Dinas Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 7(2), 203-210.
- Susilo Adi Purwantoro, Riyadi Syahardani, Erwin Hermawan, Aang Kuvaeni, & Indarti. (2021). Media Sosial: Peran dan Kiprah dalam Pengembangan Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Lemhannas RI*, 9(4), 55-79. <https://doi.org/10.55960/jlri.v9i4.416>
- Triwulandari, A. A., & Jatningsih, O. (2022). Strategi Sekolah dalam Pencegahan Cyberbullying pada Siswa di SMP Negeri 6 Sidoarjo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 160-176. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p160-176>
- Yenni, Y., & Hutabri, E. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Internet Sehat dan Aman Dikalangan Remaja Agar Tercipta Kemandirian Belajar. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(1), 93-98. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i1.1134>