

PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI 2D “SOCIAL FIGHTER”

BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION “SOCIAL FIGHTER”

Azka Naufal Aidia¹, Rully Sumarlin², Angelia Lionardi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

azkanaufalaidia@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Instagram merupakan salah satu sosial media yang banyak digunakan oleh banyak orang di Indonesia untuk berkomunikasi dan juga bisa dijadikan untuk media jual beli, sosial media ini banyak digunakan oleh orang Indonesia terutama pengguna oleh para remaja yang berasal dari kota Bandung, Jawa Barat. Media ini dapat memberikan dampak positif bagi para pengguna instagram namun terdapat juga dampak negatif seperti kasus *Cyberbullying* yang dilakukan oleh para remaja untuk menindas orang lain. Oleh karena itu diperlukannya media untuk memperlihatkan dan memberi edukasi dampak dari perilaku *cyberbullying* dari flaming, *outing & trickery* dan *Harrasment* berupa media animasi 2D. Dalam perancangan ini penulis mendapatkan jobdesk sebagai *background artist* yang bertugas untuk membuat latar dalam sebuah shot atau scene dengan tujuan untuk mengidentifikasi tempat, suasana dan waktu. Perancangan *background* ini dibuat berdasarkan data – data yang sudah dikumpulkan oleh penulis menggunakan metode kualitatif berupa observasi, wawancara dan studi pustaka.

Kata kunci: Animasi 2D, *Background artist*, *Cyberbullying*

Abstract: Instagram is one of the social media that is widely used by many people in Indonesia to communicate and can also be used as a media for buying and selling, this social media is widely used by Indonesians, especially users by teenagers who come from the city of Bandung, West Java. This media can have a positive impact on Instagram users, but there are also negative impacts, such as cases of cyberbullying carried out by teenagers to bully other people. Therefore, media is needed to show and provide education on the impact of cyberbullying behavior from flaming, *outing & trickery* and harassment in the form of 2D animation media. In this design, the writer gets a jobdesk as a background artist whose job is to create a background in a shot or scene with the aim of identifying the place, atmosphere and time. This background design is made based on the data that has been collected by the author using qualitative methods in the form of observations, interviews and literature studies.

Keywords: 2D Animation, *Background*, *Cyberbullying*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Fenomena *Cyberbullying* merupakan salah satu peristiwa buruk yang disengaja secara terus menerus dengan merugikan, melecehkan dan menyakiti yang terjadi pada suatu kelompok kepada seseorang dengan menggunakan kata-kata dan juga melalui media video atau foto di sosial media (Smith *et. Al.*, 2008). Salah satu sosial media yang banyak terjadi peristiwa *cyberbullying* yaitu pada

sosial media instagram. Instagram merupakan salah satu sosial media yang menyediakan berbagai fitur bagi pengguna untuk menyebarkan informasi di dunia maya dengan bebas, melalui media foto dan video yang dapat dikomentari, fitur ini menciptakan daya tarik dari berbagai kalangan terutama pada remaja di Indonesia. Fitur-fitur yang disediakan oleh instgaram memudahkan bagi penggunanya untuk berinteraksi dengan orang lain, namun fitur dalam instagram memiliki beberapa kasus *cyberbullying*, seperti menyebarkan HOAX, menindas orang dengan komentar yang tidak pantas, dan menyebarkan rahasia orang lain dengan mempublikasi foto pribadi orang lain tanpa izin. Peristiwa *cyberbullying* ini lebih banyak dilakukan oleh kalangan remaja karena kalangan remaja masih belum bisa berfikir dengan bijak memikirkan apa saja dampak jika melakukan sesuatu, karena belum bisa berfikir dengan memahami dirinya dengan benar dalam memutuskan sesuatu, yang akhirnya remaja-remaja mudah terlena dengan informasi yang didapatkan dan tidak mempertimbangkan baik atau tidaknya dalam bertindak yang akhirnya merugikan orang lain yang dapat menyebabkan depresi hingga lebih parah korban yang ditindas melakukan aksi bunuh diri.

Oleh karena hal tersebut yang sudah diuraikan oleh penulis pada laporan ini penulis ingin merancang animasi 2D yang berjudul "Perancangan *background* untuk animasi 2D berjudul *Social fighter* dengan niat untuk melengkapi animasi 2D dengan merancang *background* yang menarik untuk dijadikan sebuah media dari fenomena *cyberbullying* terhadap remaja usia 18-22 tahun, yang memberikan pesan dan contoh bagi para remaja di Indonesia mengenai dampak yang terjadi jika melakukan *cyberbullying* agar para remaja tersadar dan juga teredukasi mengenai etika menggunakan Instagram.

LANDASAN TEORI

Cyberbullying

Tindakan mengintimidasi dan menindas seseorang menggunakan media sosial karena tidak seimbangya kekuatan merupakan definisi dari *cyberbullying* yang dilakukan secara sengaja oleh pelaku dengan terus menerus yang akhirnya menimbulkan kerugian bagi korban (Hellsten, 2017). *Cyberbullying* Adapun pernyataan oleh (Hidajat et al., 2015) bahwa *cyberbullying* merupakan kegiatan untuk merendahkan orang lain menggunakan media sosial dengan media seperti foto, video dan teks terhadap seseorang. Menurut (Dewi dan Puwanti, 2014:4) *cyberbullying* dibagi menjadi delapan elemen, namun dalam laporan ini penulis mengambil 3 saja diantaranya:

Flaming (terbakar)

yaitu kegiatan untuk memancing amarah seseorang dengan mengirim pesan teks dengan kata-kata yang frontal yang mengujar kebencian.

Outing & Trickery (tipu daya)

Peristiwa membujuk korban agar mendapatkan media berupa foto privasi yang bertujuan untuk disebar di media sosial.

Harrasment (gangguan)

Merupakan gangguan berupa teks yang bertujuan untuk mengganggu korban yang biasanya berawal dari tindakan flaming di sosial media, *harrasment* bisa juga dilakukan dengan menggunakan email dan sms.

Instagram

Instagram dapat menampilkan foto secara instan dalam tampilannya. Di sisi lain, kata "gram" berasal dari kata "telegram", telegram digunakan untuk mengirim informasi dengan cepat ke orang lain. Hal yang sama berlaku untuk Instagram, yang memungkinkan kita mengunggah foto melalui jaringan Internet, sehingga dapat dengan cepat menerima informasi yang dikirimkan kepada orang lain. (Soliha, 2015).

Animasi

menurut (Vaughan dalam Binanto, 2010:219) animasi adalah upaya untuk menghidupkan representasi statis. dapat disimpulkan dari kedua ahli bahwa animasi adalah kumpulan gambar yang disusun satu demi satu ditangkap di kamera untuk menghidupkan pertunjukan statis

TEORI JOBDESC

Background artist

Background artist atau bisa disebut layout artist atau *stylist background* merupakan orang-orang yang terlibat dalam perancangan latar dalam suatu animasi untuk membangun suatu mood atau suasana (The animator's Eye, Francis Glebas, 2013:142).

Background Pada Animasi

Background merupakan karya seni terjauh dari kamera, tidak termasuk efek versi terakhir dari background dicat di departemen *background*. *Background* merupakan penggambaran suatu lingkungan dimana karakter berinteraksi. Alur dalam pengerjaan suatu *background*, Pertama sebagai versi kasar, lalu sebagai versi bersih dan terakhir sebagai versi render yang menunjukkan nilai yang berbeda. (Ed Ghertner 2010:158).

PRINSIP *BACKGROUND* DALAM ANIMASI

Staging

Menurut (Soenyoto,2017) staging merupakan penataan suatu objek atau tempat dalam suatu bingkai yang menciptakan keseimbangan yang harmonis. *Staging* digunakan agar animasi mudah dimengerti dalam jalan cerita , memberikan ekspresi dan suasana yang ingin disampaikan ketika merancang background.

Solid Drawing

Solid drawing adalah suatu keseimbangan dalam suatu objek yang mengacu kepada bentuk dan volume (Patono Soenyoto, 2017:16). Solid drawing berfungsi untuk menghasilkan animasi yang lebih nyata.

Thumbnail

Thumbnail merupakan sketsa kasar pertama dari storyboard. Mereka membantu dalam pengurutan, pemotretan dan menawarkan kemungkinan untuk menentukan aspek penting dari staging, frame, scaling dan transisi (Animated storytelling, Liz Blazer, 2016:49).

Lighting

Pencahayaan merupakan aspek yang penting bagi perancangan animasi karena dapat menciptakan suatu mood atau suasana seperti yang dikatakan (Mollica, 2018) yaitu pencahayaan atau *lighting* dan bayangan adalah bagian penting dalam menciptakan seni, karena dapat digunakan untuk menciptakan suasana dan drama.

Streetlights and night conditions

Pencahayaan ini dibagi dua jenis yaitu pencahayaan berwarna orange yang berasal dari api dan cahaya warna biru yang berasal dari bulan yang mendapatkan cahaya dari matahari.

Window light

Cahaya matahari yang melewati kaca atau jendela yang akhirnya membias dan membentuk bentuk jendela kedalam suatu ruangan.

Composition

Menurut (Animation background layout, Mike S.Fowler, 2002:70-72) komposisi atau penataan elemen sangat penting untuk fungsi setiap adegan. Kombinasi *foreground*, *midground*, dan *background* membantu menciptakan kedalaman bidang dalam animasi.

Foreground

Merupakan elemen yang paling dekat dari ketiga elemen komposisi yang biasanya digunakan untuk objek-objek yang terletak di paling dekat dengan lensa kamera (Fowler, 2002: 72)

Midground

Elemen ini berhimpitan dengan elemen komposisi *foreground* dan *background* yang dimana sering digunakan untuk memperlihatkan adegan yang dilakukan oleh karakter utama (Fowler, 2002: 72).

Background

Element yang biasanya tidak terlalu fokus kepada detail karena letaknya paling jauh yang berfungsi untuk memperkuat hubungan dengan *midground* (Fowler, 2002: 72).

Perspective

Perspektif merupakan sudut pandang yang membagikan sebuah ide atau membuat sketsa dalam bentuk observasi. (Stephanie Bower, 2016:41). Perspektif juga berhubungan dengan penempatan kamera yang berhubungan dengan subjek dan elemen-elemen dalam suatu *scene* yang membuat suatu ilusi ruang. (Tom Clark, 2011:117).

One Point Perspective

Menurut buku (set the action, Elvin A. Hernandez, 2013:16) dijelaskan bahwa perspektif satu titik hilang adalah perspektif yang sering dilihat ketika berurusan dengan pengambilan gambar. Atau bisa disebut perkiraan tentang cara kita melihat dunia (Robertson, Berling, 2013:21).

Two Point perspective

Perspektif dua titik hilang terdiri dari dua titik hilang di garis horizon (Animation background layout, Mike S Fowler, 2002:21). Perspektif dua titik berarti ada dua titik hilang dimana objek tertentu berinteraksi dengan garis horizon, pada dasarnya berarti bahwa anda sedang melihat sebuah objek di beberapa sudut pada bidang horizon (set the action, Elvin A. Hernandez, 2013:20).

Color

Pengertian warna adalah kesan yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang terkena cahaya. Objek yang memantulkan cahaya menyerap sebagian atau semua warna yang dipantulkan (Sulasmi Darma Prawira, 1989:4). Warna memiliki 3 jenis, pertama yaitu warna primer berupa warna biru, merah dan kuning. Yang kedua yaitu sekunder berupa warna yang dicampur dari warna primer dan tersier merupakan percampuran warna sekunder. (Sulasmi Darma Prawira, 1989:4).

DATA DAN ANALISIS

Metode Perancangan

Penelitian kualitatif adalah suatu metode untuk memahami masalah manusia dengan cara menyajikan secara tertulis dengan ide-ide rinci dari sumber yang berbeda dan melakukan penelitian yang menyeluruh dan mendalam yang dilakukan dalam lingkungan yang nyata, proses yang dilakukan. (Creswell, 2010).

Data Hasil Observasi

Berdasarkan data observasi yang sudah penulis kumpulkan bahwa masih adanya bentuk-bentuk *cyberbullying* di instagram seperti *flaming, outing and trickery*, dan *harrasment*. Bentuk-bentuk *cyberbullying* ini lebih sering terjadi di kolom komentar instagram. Mulai dari *flaming* yang muncul dari kolom komentar dengan kata-kata kasar dan tidak etis, *outing & trickery* yang terjadi untuk menipu orang lain dengan cara membuat akun jual beli online dan menjual barang dengan harga yang murah. Dan ada juga bentuk *harrasment* yaitu dengan mengolok orang secara fisik.

Data Hasil Wawancara

Dari data wawancara yang sudah dilakukan dengan 2 narasumber mahasiswa dan mahasiswi. Narasumber berpendapat bahwa terjadi *cyberbullying* dapat terjadi karena kurangnya kontrol diri, suka meniru orang dan juga karena tidak sependapat tentang suatu opini yang nantinya akan memancing perselisihan karena tidak bisa mengakui kesalahan atau mempunyai ego yang besar.

Hasil Data Studi Pustaka

Dari hasil data yang penulis kumpulkan bahwa pengguna sosial media instagram dan peristiwa *cyberbullying* bisa terbilang cukup banyak terutama para remaja. Microsoft membuktikan bahwa dari umur 18-22 tahun merupakan rentang umur dimana *cyberbullying* sering terjadi.

Analisis Karya Sejenis

<i>Kimi no nawa</i>	<i>Cyberpunk:Edgerunners</i>	<i>Ralph breaks the internet</i>
---------------------	------------------------------	----------------------------------

		
<p>Penulis mengambil <i>light source</i> bagaimana cahaya diaplikasikan di suatu animasi dan <i>composition</i> .</p>	<p>Penulis menggunakan pencahayaan di malam hari yaitu <i>streetlight & nightlight conditions</i>, bagaimana jendela dan lampu yang memunculkan cahaya di malam hari.</p>	<p>Penulis menggunakan beberapa bentuk bangunan yang futuristik sebagai referensi untuk membentuk gedung.</p>

Analisis karya sejenis membantu untuk perancangan *background* animasi 2D yang perancang akan buat sebagai referensi untuk menentukan konsep yang terdiri dari *light source*, *compositions* dan bentuk bangunan. Namun perancang tidak menentukan element *perspective* dan *compositions* melainkan *storyboard artist* karena perancangan *background* berpatokan dengan *storyboard* yang dibuat. *Light source* akan dipilih untuk menentukan arah sumber cahaya yang semakin jauh objek yang terkena sumber cahaya maka intensitas cahaya semakin gelap, dan jika objek semakin dekat dengan sumber cahaya intensitas akan semakin tinggi. Dalam pencahayaan juga diperhatikan apakah sumber cahaya berasal dari matahari, cahaya bulan atau cahaya yang berasal dari luar jendela yang akhirnya membias. Dan terakhir penulis mengambil referensi bangunan futuristik dari *ralph breaks the internet* untuk dijadikan acuan sebagai perancangan *background* animasi “*social fighter*” karena bangunan dari film animasi tersebut mirip dengan yang ada dalam cerita animasi “*social fighter*”, oleh karena itu penulis mengambil referensi dari animasi *ralph breaks the internet*.

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Fenomena *cyberbullying* yang diterapkan dalam perancangan *background* animasi pendek

2D untuk menghimbau agar remaja-remaja di Indonesia yang sudah berusia dari 18 sampai 22 tahun untuk tidak melakukan hal tersebut, karena dapat merugikan pengguna lainnya dengan kata-kata yang tidak termasuk norma, dan juga untuk mengedukasi bahwa melakukan *cyberbullying* adalah kegiatan yang dapat merugikan orang lain . Ada 2 jenis *Background* dalam animasi 2D "*Social Fighter*", *Background* yang pertama yaitu kamar Doni yang dirancang berdasarkan data observasi yang sudah dianalisis seperti kamar yang berantakan, selimut yang berantakan, baju yang berserakan dan meja komputer, lalu *background* yang kedua yaitu berupa gang kota, kota digital, atap gedung dan interior gedung instagram yang dirancang dengan menggunakan referensi dari internet.

Konsep Media

Perancangan *background* animasi 2D mengenai fenomena *cyberbullying* di salah satu sosial media yaitu instagram, yang berupa ilustrasi yang berformat horizontal yaitu 1920x1080, yang merupakan format yang sering digunakan dalam pembuatan animasi pendek.

Dalam pembuatan *background* penulis menggunakan beberapa media yang akan digunakan untuk membantu perancangan *background* seperti laptop *Legion 5i 10th Gen Intel Core i7-10750H processor, NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti, monitor LG GN600, wacom intuos pro* dan penya, dengan menggunakan software *adobe photoshop 2022* sebagai software untuk membuat *background*.

Konsep Visual

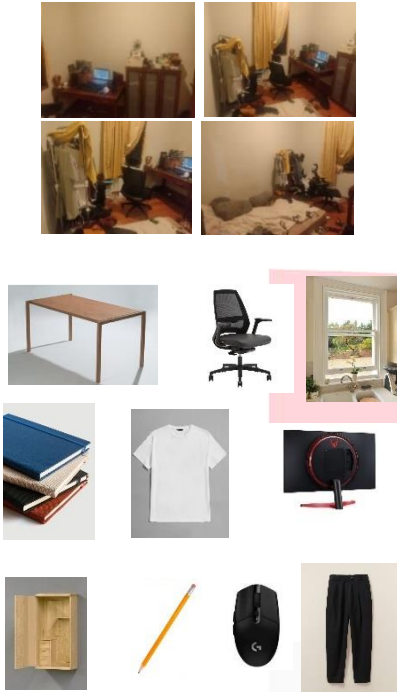

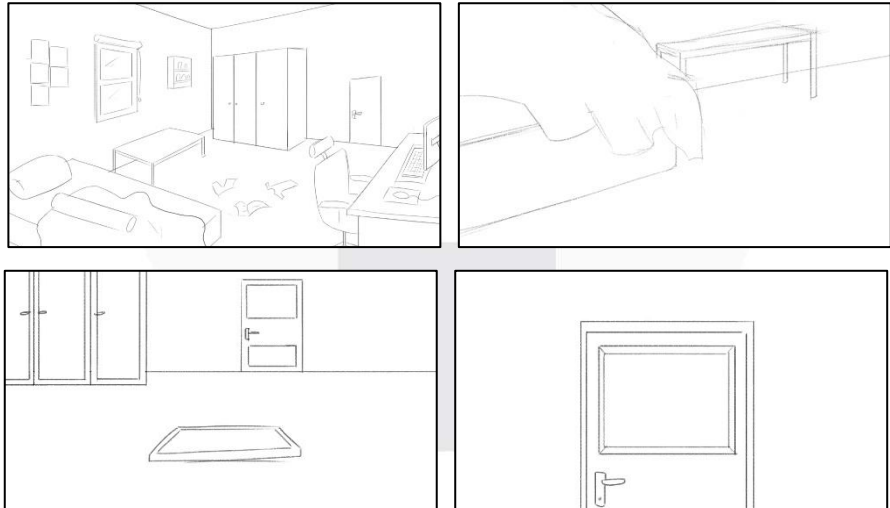
Perancangan *background* melawati beberapa tahap yaitu pada tahap pertama membreakdown *script* yang sudah dibuat, tujuan pada tahap ini yaitu untuk membagi mana saja adegan-adegan yang akan diambil dalam pembuatan *background*. Setelah mendapatkan adegan-adegan yang ingin dijadikan *background* selanjutnya dibuatlah sketsa dari 5 latar tempat yaitu kamar Doni, gang kota, kota digital, atap gedung dan interior gedungn instagram, tujuan dari pembuatan sketsa yang bertujuan untuk memberi rujukan atau gambaran berupa sketsa kasar yang akan dilanjutkan ke tahap perancangan terakhir.

Sketsa

Kamar Doni

Kamar Doni merupakan sebuah ruangan yang ditempati oleh tokoh utama yang bernama Doni, yaitu seorang mahasiswa yang melakukan tindakan *cyberbullying* dengan melakukan *hate comment* di sebuah platform media sosial yaitu instagram. Kamar Doni muncul pada awal adegan saat Doni bermain dengan handphonenya yang nantinya akan terhisap oleh handphone tersebut

yang akan mengantarkan Doni ke kota cyber.

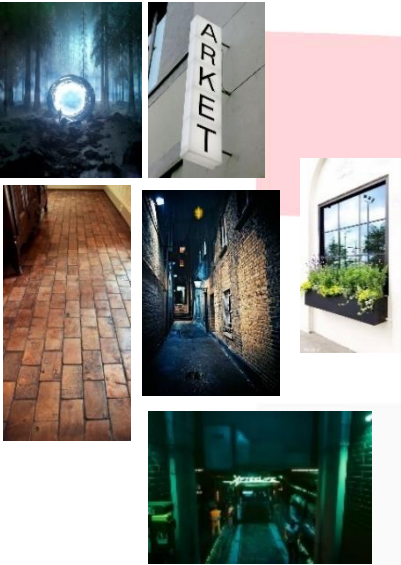
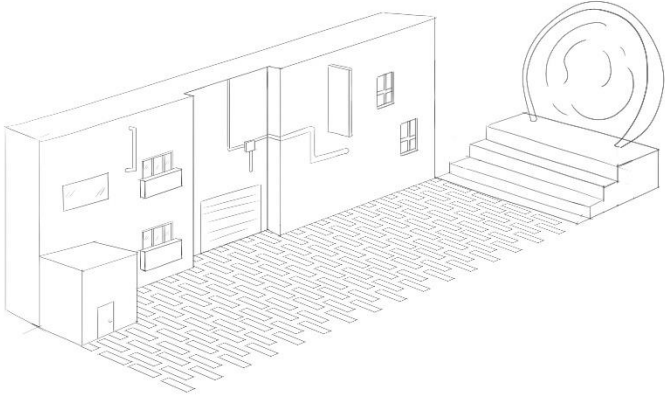
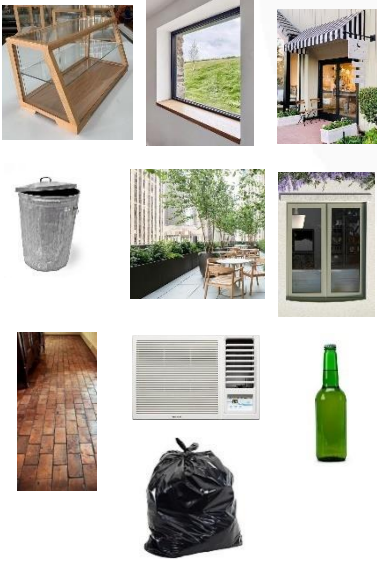
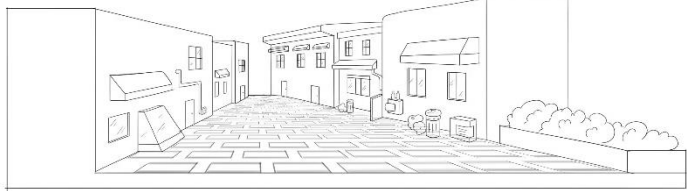
Referensi	Sketsa
	
	

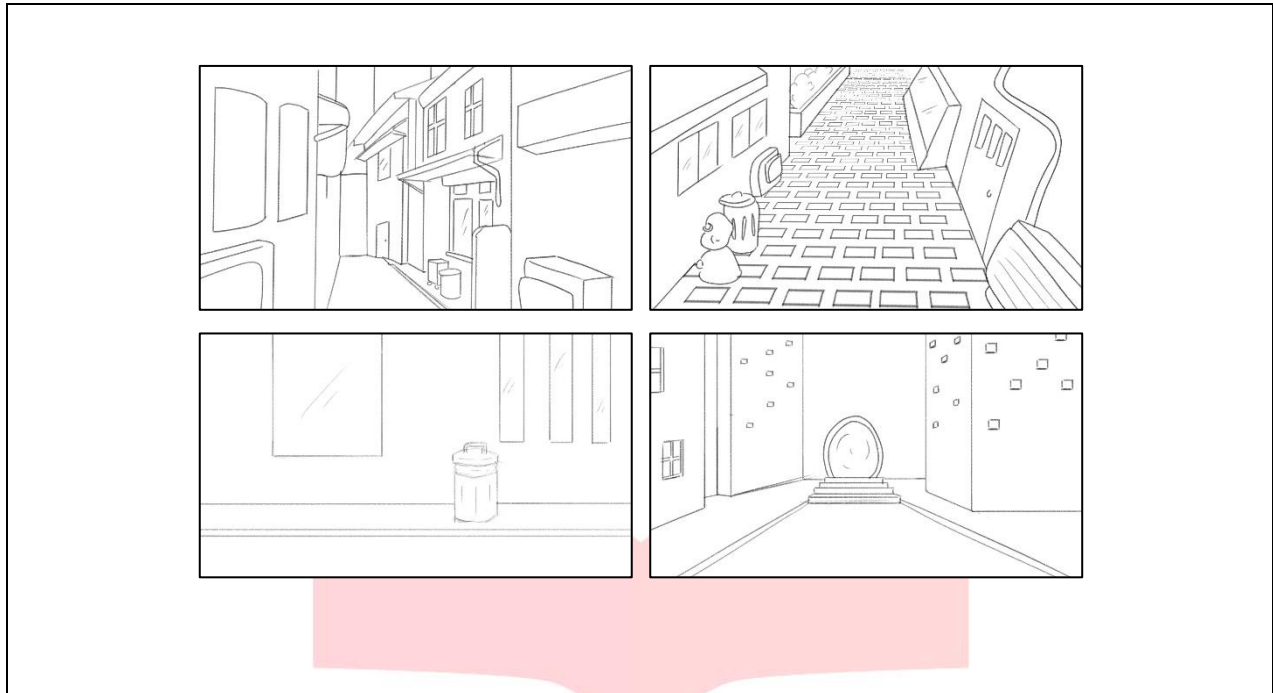
Ruang imajiner

Ruang imajiner merupakan sebuah tempat yang dibentuk untuk menggambarkan sebuah kota digital yaitu kota digital yang di dalamnya berupa beberapa latar tempat, dimana karakter utama akan berjalan-jalan dan berinteraksi dengan warga kota digital dan robot-robot yang ada di dalamnya. Berikut merupakan sketsa dari latar ruang imajiner.

Gang Kota (Ruangan Imajiner)

Gang kota merupakan tempat dimana karakter utama yaitu Doni pertama kali masuk ke dalam dunia digital, disana Doni menghadapi para warga kota digital dimana disana Doni mendapatkan *flaming* dari warga kota digital dan di tempat ini terjadi perkelahian antara Doni dan Tecco.

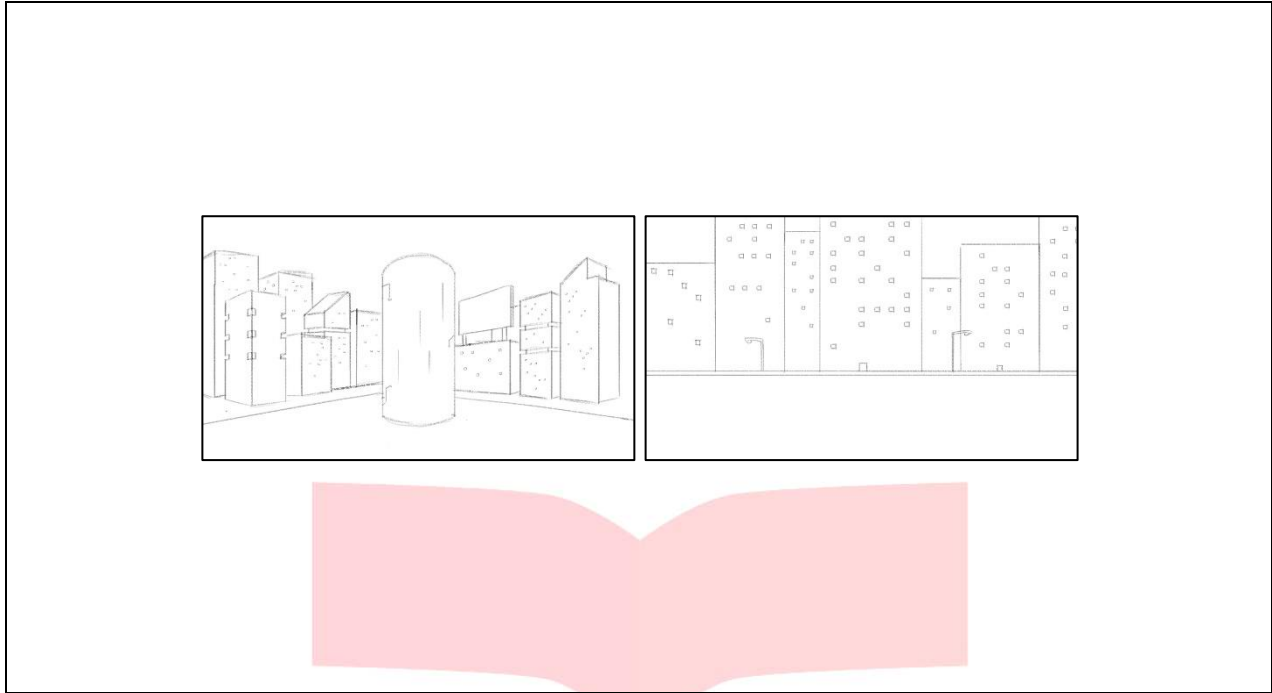
Referensi	Sketsa
	
	



Kota digital (Ruangan Imajiner)

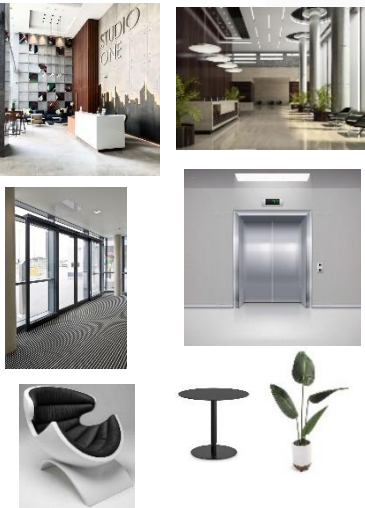
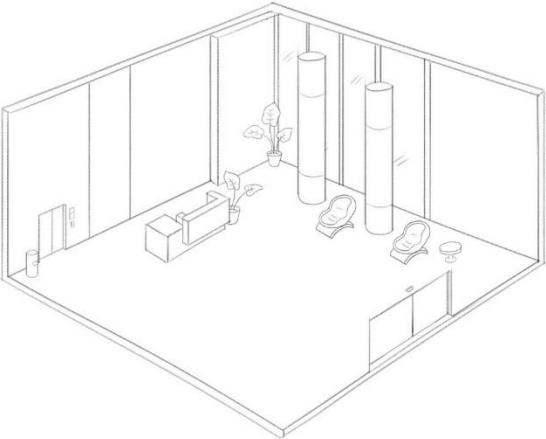
Kota digital merupakan latar imajiner dimana Doni tersesat dan akhirnya menemukan gedung instagram lalu karena penasaran Doni pun masuk kedalam gedung tersebut.

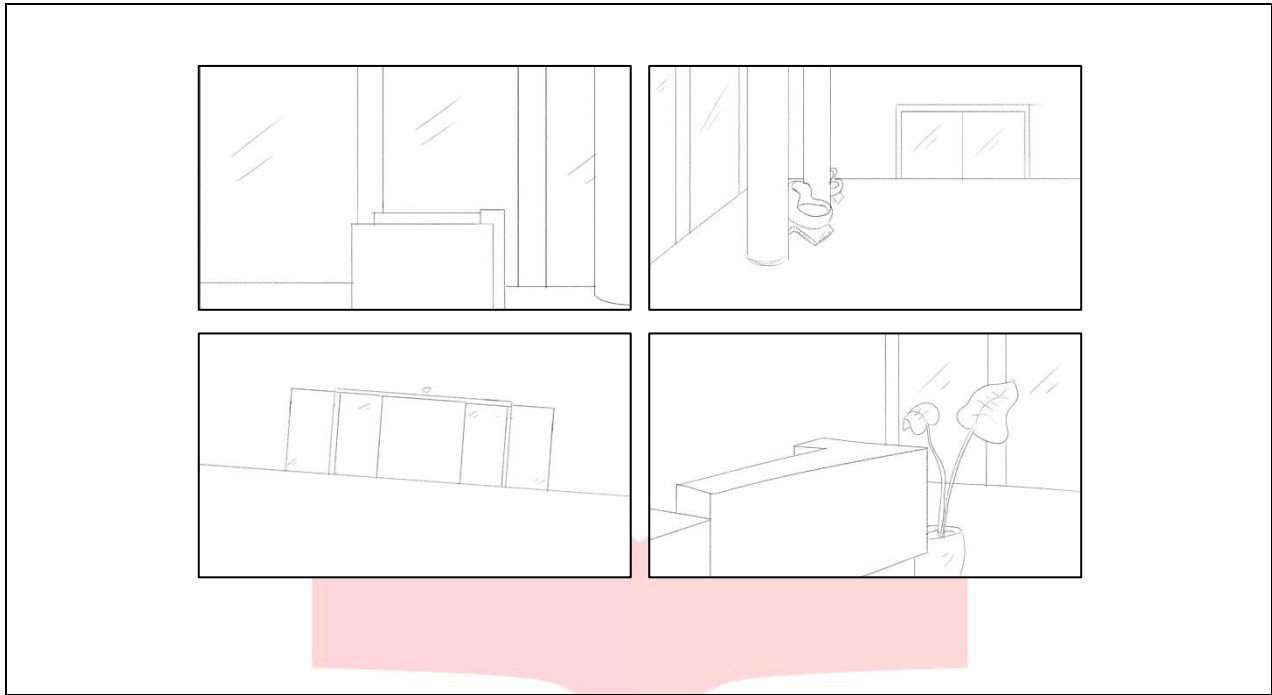
Referensi	Sketsa
A collage of seven images. Top left: A digital cityscape with colorful buildings. Top middle: A white rectangular sign on a stand. Middle left: A tall, modern skyscraper. Middle right: A digital cityscape with colorful buildings. Bottom left: A tall, modern skyscraper with a unique design. Bottom middle: A digital cityscape with colorful buildings. Bottom right: A tall, modern skyscraper.	A 3D architectural sketch of a modern building complex. It features several rectangular blocks of varying heights and a central cylindrical structure. The buildings are rendered in a simple, clean style with some shading to indicate depth.



Interior gedung Instagram (Ruangan Imajiner)

Interior gedung instagram merupakan tempat dimana Doni melihat banyak robot-robot dan bertemu dengan Robocco. Saat Doni menanyakan sesuatu kepada Robocco ternyata Doni tidak diterima lalu di dorong sampai keluar gedung tersebut karena hanya robot saja yang diperbolehkan masuk.

Referensi	Sketsa
	



Atap Gedung (Ruangan Imajiner)

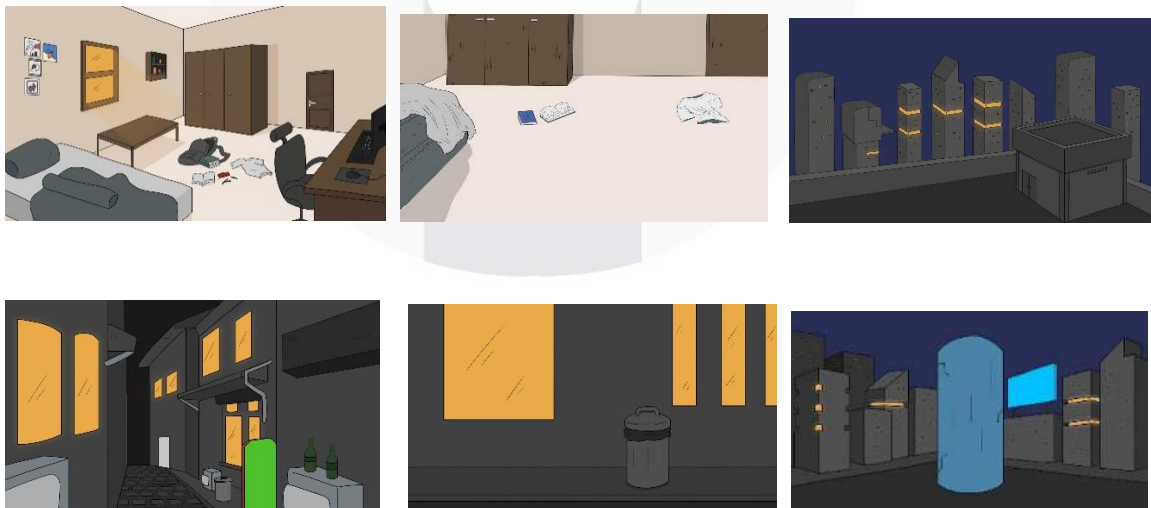
Atap gedung merupakan tempat dimana Doni merenung sambil melihat hpnya bahwa ada petunjuk untuk keluar dari kota digital lalu memutuskan untuk mengikuti petunjuk dari hpnya.

Referensi	Sketsa
A collage of seven small images used as references for the design. It includes: a modern building with a rooftop terrace; a white building with a tiled roof; a black metal staircase; an outdoor air conditioning unit; a whiteboard on a stand; a red chair; and a window with a view of a building.	A 3D architectural sketch of a multi-story building with a rooftop terrace. The sketch shows the building's facade with windows and a balcony, and the rooftop terrace with various structures and a staircase. The drawing is done in a simple line-art style.



Clean up

Setelah dibuatnya sketsa di sempurnakan dengan *outline* & pewarnaan *background* dari sketsa yang penulis rancang yaitu *clean up* berupa pembuatan *outline* , pengaplikasian *lightsource* dan pewarnaan.



KESIMPULAN

Perancangan *background* pada animasi 2D “Social Fighter” ditujukan untuk memberikan visualisasi dari 5 lokasi salah satunya kamar Doni yang mempresentasikan kamar seorang *cyberbully* yang suka mengumbar *hate comment* di instagram, dalam perancangan kamar Doni penulis menerapkan pembuatan *background* berdasarkan data observasi sebagai data utama, data hasil karya sejenis dan juga data pendukung dalam pembuatan kamar Doni dan juga data pendukung. Selain itu pembuatan *background* gang kota, atap gedung, interior gedung instagram dan kota digital dirancang berdasarkan cerita dari animasi 2D “Social Fighter” dan juga data pendukung yang diambil melalui internet.

Light source yang diterapkan kedalam *background* ada 2 yaitu *window light* yang akan diterapkan dalam *background* saat berada di kamar Doni karena di dalam kamar Doni terdapat jendela yang nantinya memancarkan sinar matahari lalu ada pencahayaan *streetlight & nightlight conditions*, pencahayaan ini digunakan berdasarkan cerita dari *script* yang dimana kota digital ditampilkan di malam hari

SARAN

Perancangan *background* dalam animasi 2D harus diimbangi dengan adanya referensi, menjadwalkan *deadline* agar perancangan teratur, pengasahan teknik yang baik merupakan suatu hal yang tidak boleh diacuhkan agar dapat memperoleh hasil yang maksimal dan memuaskan. Dalam pembuatan *background* untuk animasi 2D diperlukan juga eksplorasi dalam penggunaan *software* untuk memilih mana *software* yang cocok untuk digunakan dalam pembuatan animasi yang dapat menghasilkan kualitas yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Tony, White. (2006) *Animation from pencils to pixels*
- Laurie, Excell. (2011) *Composition: From Snapshots to Great Shots*
- Harold, Davis. (2010) *Creative Composition*
- Tom, Clark. (2011) *Digital Photography Composition for Dummies*
- Bryan, Peterson. (2003) *Learning to see creatively*
- P.Jasmine, Katatikarn dan Michael, Tanzillo. (2017) *Lighting for animation*

- Kataticarn, J. and Tanzillo. (2017) *Lighting for animation: The Art of Visual storytelling*.
- Bert, Krages. (2005) *Photography the art of composition*
- Grant, Fuller. (2011) *Start sketching and drawing Now*
- Tony, White. (2017) *The Animator's Sketchbook*
- Jim, Miotke dan Kerry, Drager. (2011) *The BetterPhoto Guide to: Creative Digital Photography*
- Stephanie, Bower. (2016) *The Urban Sketching Handbook: Understanding Perspective easy techniques for mastering perspective drawing on london*.
- Silmi Nurul, Utami. (2022) Perkembangan Remaja: Definisi, ciri-ciri dan Tugasnya. Diakses pada tanggal 22 Desember 2022, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/21/111057269/perkembangan-remaja-definisi-ciri-ciri-dan-tugasnya>.
- Monavia Ayu, Rizaty. (2022) Pengguna Instagram Indonesia Terbesar Keempat di Dunia. Diakses pada tanggal 22 Desember 2022, dari <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-instagram-indonesia-terbesar-keempat-di-dunia>
- Umam. Tanpa tahun. Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya. Diakses pada tanggal 20 Desember 2022, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/>
- Dina, Rahmawati. (2023) Memahami Pengertian Remaja dan Tahap Perkembangannya. Diakses pada tanggal 15 Januari 2023, dari <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-remaja-dan-tahap-perkembangannya>
- Nurul, Fatmawati (2021) Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat, Diakses pada tanggal 17 Januari 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html>