

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG MENCEGAH TAWURAN PADA SISWA SMA DI BREBES

Retno asih¹, Dimas Krisna Aditya² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
retnoasih@student.telkomuniversity.ac.id, deedeaditya@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak :

Kenakalan remaja, khususnya tawuran antar pelajar, menjadi masalah sosial yang semakin mengkhawatirkan di Brebes, dengan dampak negatif bagi individu dan lingkungan. Kesadaran siswa yang rendah dan keterbatasan media edukasi yang menarik menjadi faktor penyebab minimnya upaya pencegahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dan wawancara mendalam dengan guru bimbingan konseling dan siswa di beberapa SMA di Brebes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman terbatas tentang dampak tawuran. Komik digital dirancang dengan gaya visual menarik dan narasi relevan, mengemas elemen edukatif dalam cerita yang komunikatif dan sarat pesan moral. Diskusi menunjukkan bahwa komik digital dapat menjembatani kebutuhan edukasi dengan pendekatan visual yang disukai remaja, memperkuat pemahaman tentang bahaya tawuran, dan mendorong perubahan sikap. Dengan distribusi yang tepat melalui platform digital, media ini berpotensi sebagai alat intervensi preventif di lingkungan pendidikan.

Kata kunci: siswa sma brebes , tawuran, komik digital

Abstract :

Juvenile delinquency, particularly student brawls, has become an increasingly concerning social issue in Brebes, with negative impacts on individuals and the community. The low awareness among students and the limited availability of engaging educational media are contributing factors to the minimal prevention efforts. This study employs a descriptive qualitative approach through literature review and in-depth interviews with guidance counselors and students from several high schools in Brebes. The findings indicate that students have a limited understanding of the impacts of brawls. The digital comic is designed with an appealing visual style and relevant narratives, packaging educational elements within a communicative story that is rich in moral messages. The discussion reveals that digital comics can bridge the educational needs with a visual approach that resonates with teenagers, enhancing their understanding of the dangers of brawls and encouraging attitude changes. With appropriate distribution through digital platforms, this media has the potential to serve as a preventive

Keywords: *high school students in Brebes, student brawls, digital comics*

PENDAHULUAN

Perilaku menyimpang remaja yang berujung pada aksi tawuran dan sering muncul di televisi maupun media sosial kini telah menjadi isu sosial yang patut mendapat perhatian serius. Fenomena ini dipicu oleh kecenderungan perilaku pelajar yang semakin melenceng dan mengarah pada tindakan kekerasan. Hal ini dapat berkembang menjadi aksi kriminal yang mengancam keselamatan individu lain. Tanpa adanya pengawasan sosial yang ketat, kenakalan remaja seperti ini dapat mengganggu rasa aman masyarakat serta mengancam stabilitas sosial secara menyeluruh.. (Fahrul Rulmuzu, 2021)

Tindak kenakalan remaja yang berujung pada tawuran, yang sering dilaporkan di televisi atau media sosial, telah menjadi fenomena sosial yang mengkhawatirkan. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan perilaku siswa yang semakin menyimpang dan cenderung mengarah pada tindakan kekerasan, yang dapat berpotensi menjadi tindakan kriminal yang membahayakan keselamatan orang lain. Tanpa adanya pengawasan sosial yang ketat, masalah kenakalan remaja ini dapat mengganggu rasa aman masyarakat dan mengancam keberlangsungan hidup mereka secara keseluruhan.(Kemekes, 2013).(Alfiatul Jannah, 2023)

Saat ini, berbagai bentuk kenakalan remaja semakin meningkat. Namun, apakah Anda pernah menyadari bahwa tanggung jawab terhadap perilaku nakal remaja tidak hanya terletak pada diri mereka sendiri, tetapi juga pada orang-orang di sekitar mereka (Hasanah & Maarif, 2021)? Banyak faktor yang berkontribusi terhadap kenakalan remaja. Ada empat elemen yang berperan dalam masalah ini: individu itu sendiri, keluarganya, lingkungan masyarakat, dan institusi pendidikan (Afrita & Yusri, 2023).

Dampak dari kenakalan remaja sangat luas dan merugikan, baik bagi individu itu sendiri, keluarga, maupun masyarakat. Bagi remaja, perilaku nakal dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental, serta meningkatkan risiko kecanduan yang berdampak negatif pada pola hidup yang tidak sehat. Di tingkat keluarga, kenakalan ini dapat menyebabkan ketidakharmonisan dan mengganggu komunikasi antara orang tua dan anak, yang pada akhirnya dapat memicu perilaku remaja yang lebih buruk, seperti sering keluar malam dan terlibat dalam aktivitas yang tidak sehat. Selain itu, masyarakat cenderung memiliki pandangan negatif terhadap remaja yang terlibat dalam kenakalan, menganggap mereka sebagai individu dengan moral yang buruk dan mengganggu ketentraman sosial. (Mahesha et al., 2024)

Bagaimana lingkungan sekitar menangani atau mencegah kenakalan remaja sangat penting. seperti tindakan menyimpang yang ditunjukkan oleh remaja yang menggunakan miras di Desa Ranolambot Kecamatan Kawangkoan Kabupaten Minahasa. Sebagian besar orang di Desa Ranolambot bekerja sebagai penghasil minuman keras, jadi tidak mengherankan jika remaja di sana juga minum minuman keras. Selain itu, remaja dari desa ini suka berkumpul dan begadang hingga larut malam untuk membuat keributan. Akibatnya, komunitas mereka menjadi terganggu. Keluarga juga berperan dalam kenakalan remaja yang disebabkan oleh minuman keras (Triandiva, 2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam mengenai fenomena kenakalan remaja berupa tawuran serta merancang media edukasi berupa komik digital yang relevan dengan kebutuhan siswa SMA di Brebes. Fokus penelitian diarahkan pada pembuatan media edukasi visual yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan psikologi remaja. Responden penelitian terdiri dari siswa dan guru bimbingan

konseling di beberapa SMA dan SMK di wilayah Brebes, termasuk SMAN 1 Losari, SMK Islam Diponegoro Losari, dan SMK Al-Ikhlas. Pemilihan responden dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan keterlibatan mereka secara langsung dengan fenomena yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama:

1. Studi pustaka, yang mencakup literatur terkait kenakalan remaja, desain komunikasi visual, dan media edukasi visual seperti komik.
2. Wawancara mendalam, dilakukan kepada guru BK dan siswa untuk memperoleh informasi empiris mengenai pandangan, pengalaman, dan kebutuhan mereka terhadap media edukasi tentang tawuran.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten untuk menggali makna tematik dari wawancara, serta analisis komparatif terhadap proyek sejenis guna membandingkan elemen visual, gaya ilustrasi, narasi, dan efektivitas media.

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan bidang yang mengintegrasikan seni dan teknologi untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui elemen-elemen visual. Ini melibatkan penggunaan gambar, teks, warna, dan bentuk untuk menghasilkan komunikasi yang menarik dan efektif. Desain komunikasi visual dapat dijumpai dalam berbagai format, seperti poster, iklan, kemasan, situs web, dan platform media sosial. (Daffa & Mega, 2023)

Komik

Komik berasal dari kata "comic" yang berarti humoris atau menghibur. Komik merupakan sebuah bentuk seni yang terdiri dari

serangkaian gambar diam yang disusun sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah narasi.(Prihatmoko, 2021)

Webtoon

Webtoon merupakan kombinasi dari kata "web" dan "kartun" (Nam & Jung, 2022), yang dapat diartikan sebagai komik yang tersedia secara daring. Webtoon lahir sebagai hasil transformasi dari komik cetak tradisional menjadi format digital, yang disajikan dalam tata letak vertikal yang telah disesuaikan untuk layar komputer dan ponsel (Cho, 2021).

Kenakalan Remaja

Tindak kenakalan remaja adalah perilaku yang melanggar aturan, hukum, atau norma agama yang sering terjadi pada usia remaja, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Tanpa disadari, tindakan ini dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap pendidikan dan masa depan mereka, serta merugikan orang lain dan diri mereka sendiri. Seiring berjalannya waktu, tingkat kenakalan remaja tidak menunjukkan penurunan, melainkan justru meningkat, terutama di era milenial saat ini, di mana kemajuan teknologi dapat disalahgunakan oleh remaja untuk melakukan hal-hal yang tidak baik. Akibatnya, perkembangan remaja di zaman sekarang tidak lagi dapat dibanggakan.(Salamor & Salamor, 2022).

HASIL DAN DISKUSI

1. TEMUAN PENELITIAN

- a. Pemahaman Siswa SMA Mengenai Dampak Perkelahian Antar Pelajar
Studi ini mengungkapkan bahwa siswa sekolah menengah atas di Brebes memiliki pemahaman yang terbatas terkait konsekuensi jangka pendek dan panjang dari perkelahian massal. Meskipun mereka mengakui bahwa

perkelahian adalah tindakan kekerasan, banyak yang belum sepenuhnya memahami implikasi hukum, sosial, dan psikologis yang serius, baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain. Observasi dari wawancara dengan siswa dari SMA N 1 Losari, SMK Islam Diponegoro Losari, dan SMK Al-Ikhlas menunjukkan bahwa perkelahian seringkali dipicu oleh isu-isu kecil, tekanan dari teman sebaya, atau provokasi di media sosial, tanpa mempertimbangkan potensi dampak fatal seperti cedera parah atau kematian.

Berdasarkan studi pustaka dari lima belas penelitian, dapat disimpulkan bahwa tawuran pelajar merupakan bentuk kenakalan remaja yang dipicu oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal meliputi pola asuh permisif orang tua, krisis identitas, dan kondisi emosional yang tidak stabil sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial yang tidak mendukung, pengaruh teman sebaya, serta lemahnya kontrol sekolah dan keluarga. Upaya penanggulangan tawuran yang efektif melibatkan pendekatan penal dan non-penal, peran aktif guru, khususnya guru PPKn dan bimbingan konseling, dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan mengelola emosi siswa

b. Desain Komik Digital "Rangga"

Komik digital berjudul "Rangga" dirancang dengan gaya visual yang menarik, terinspirasi dari manhwa dan semi-realisme, serta narasi yang relevan dengan kehidupan remaja. Konten edukatif disajikan dalam cerita yang mudah dipahami, ringan, namun kaya akan pesan moral. Desain media ini didasarkan pada prinsip-prinsip desain komunikasi visual, psikologi remaja, dan pendekatan edukasi berbasis ilustrasi. Pemilihan palet warna gelap (merah tua, hitam, coklat, abu-abu, oranye kemerahan, coklat kehitaman, merah bata, kuning) bertujuan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan alur cerita yang emosional dan penuh konflik, namun tetap menyiratkan harapan dan transformasi. Tipografi

menggunakan font Jack Armstrong BB (sans serif) untuk kemudahan membaca dan font Taerisco untuk judul, memberikan kesan emosional dan kuat.

c. Struktur Narasi dan Karakter

Alur cerita komik "Rangga" terbagi menjadi prolog dan tiga episode, mengisahkan perjalanan Rangga, seorang mantan anggota geng pelajar yang mengalami trauma setelah perkelahian massal yang menyebabkan kematian sahabatnya. Ia kemudian pindah ke SMA Argantara, sebuah sekolah dengan reputasi buruk, dan bertekad untuk berubah. Konflik muncul ketika teman-teman barunya mencoba menyeretnya kembali ke dalam perkelahian. Karakter utama (Rangga, Adit, Dani) dan karakter pendukung (Guru Seni Budaya, Ayah Rangga) dikembangkan dengan karakteristik dan latar belakang yang mendukung perkembangan narasi, menonjolkan emosi dan interaksi melalui penekanan pada ekspresi wajah.

2. ANALISIS DAN DISKUSI

a. Perbandingan dengan Teori dan Riset Sebelumnya

Temuan dari penelitian ini konsisten dengan berbagai tinjauan literatur yang menunjukkan bahwa kenakalan remaja, termasuk perkelahian antar pelajar, dipengaruhi oleh faktor internal (seperti pola asuh permisif, krisis identitas, dan ketidakstabilan emosi) serta faktor eksternal (seperti lingkungan sosial, kondisi ekonomi, dan pengaruh teman sebaya). Studi oleh (Resti et al., 2023) dan (Saputra et al., 2024) memperkuat argumen bahwa pola asuh yang longgar dan kondisi emosional yang tidak stabil berkontribusi signifikan terhadap perilaku perkelahian. Selain itu, wawancara dengan guru bimbingan konseling dan siswa di Brebes mengkonfirmasi bahwa provokasi melalui media sosial dan tekanan kelompok merupakan pemicu utama perkelahian, sebagaimana diungkapkan oleh (Lumopa & Sumarwan, 2024) dan (Rizqi Eko Putra & Apsari, 2021)

Aspek unik dari penelitian ini terletak pada pendekatan solutifnya, yaitu pengembangan komik digital sebagai sarana edukasi. Berbagai penelitian sebelumnya (Nurhayati et al., 2019); (Narestuti et al., 2021); (Urip et al., 2023); (Prahasiwi et al., 2023) telah membuktikan efektivitas komik digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai positif. Komik "Rangga" secara spesifik mengadopsi gaya visual manhwa dan semi-realisme yang populer di kalangan remaja, serta menyajikan narasi yang mendalam dan emosional tentang konsekuensi perkelahian, yang diharapkan dapat lebih menyentuh pembaca dibandingkan dengan media edukasi tradisional.

b. Orisinalitas dan Kontribusi Penelitian

Orisinalitas penelitian ini terletak pada penciptaan komik digital "Rangga" yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi mengenai bahaya perkelahian, tetapi juga membangun narasi yang kuat melalui karakter utama yang memiliki pengalaman langsung dengan dampak tragis dari perkelahian. Pendekatan ini berbeda dari komik sejenis seperti "Pisang Raja" atau "Tawur" yang lebih menonjolkan drama atau aksi tanpa fokus eksplisit pada edukasi pencegahan perkelahian melalui pengalaman traumatis karakter.

Komik "Rangga" memberikan kontribusi pada upaya pencegahan perkelahian dengan:

1) Meningkatkan Kesadaran Emosional

Melalui kisah Rangga yang kehilangan sahabatnya, komik ini bertujuan untuk membangkitkan empati dan kesadaran emosional pada remaja mengenai kerugian nyata akibat perkelahian.

2) Menyediakan Alternatif Edukasi

Komik digital menawarkan format yang menarik dan mudah diakses oleh remaja, mengisi kekosongan dalam media edukasi yang kurang menarik dan efektif.

3) Mendorong Perubahan Perilaku

Dengan menampilkan karakter yang berani melawan tekanan kelompok dan memilih jalur damai, komik ini secara tidak langsung mendorong pembaca untuk mengadopsi perilaku positif dan mencari solusi non-kekerasan dalam menghadapi konflik.

Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan disampaikan adalah pesan edukasi yang menarik mengenai kenakalan remaja, khususnya tawuran, yang di kemas dalam cerita yang menarik. Melalui perancangan ini, diharapkan agar remaja lebih waspada dan menyadari dampak negatif yang ditimbulkan dari tindakan tawuran, serta konsekuensi hukum dan sosial yang dapat mengancam masa depan mereka. Maka dalam perancangan ini, kata kunci pada konsep pesan yaitu : Remaja, Menyadari, Tawuran.

Tipografi

Font yang digunakan untuk webtoon ini yaitu Jack Armstrong BB yang berjenis sans serif. Font ini mudah di baca. Sedangkan font untuk judul atau logotype sendiri menggunakan



Gambar 1 Cover Utama

Sumber : Retno Asih (2025)

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZE!
234567890(\$.,!?)

Gambar 2 Jack Amstrong BB

Sumber : Retno Asih (2025)

Ilustrasi

Gaya visual yang digunakan adalah gaya yang terinspirasi dari manhua dan semi realis dan kartun. digemari banyak remaja, selain itu juga gaya ilustrasi webtoon ini juga dapat disesuaikan dengan genre dan target audiens. Sedangkan setting cerita ini dipilih untuk memebrikan edukasi ke remaja siswa siswi SMA. Karakter dengan desain yang sederhana dan menonjolkan emosi dan interaksi, dan menggunakan proporsi yang lebih besar pada ekpresi wajah untuk menggambarkan perasaan. Dan latar belakang akan menampilkan suasana setiap harinya di lingkungan sekolah.

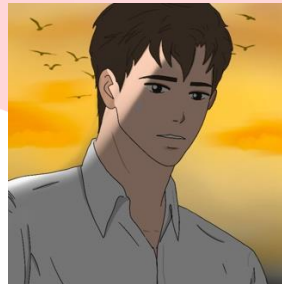


Gambar 3 gaya ilustrasi

Sumber : Retno Asih (2025)

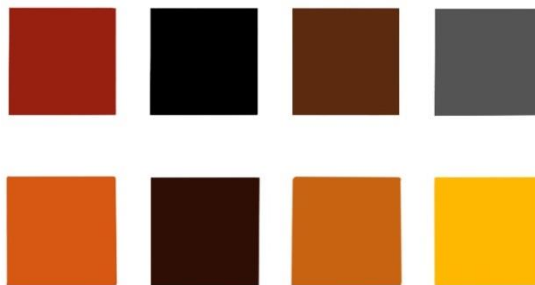
Pewarnaan

Pewarnaan dalam media edukasi komik berbentuk webtoon ini akan disesuaikan dengan suasana yang ingin di ciptakan, dengan menggunakan palet warna gelap. Pembuatan webtoon ini dilakukan secara digital menggunakan format warna RGB di aplikasi Procreate. Dengan warna-warna yang memberikan kesan yang sesuai dengan alur cerita suasana yang diinginkan.



Gambar 4. Ilustrasi Karakter

Sumber : Retno Asih(2025)



Gambar 4 Warna

Sumber : Retno Asih(2025)

KONSEP DAN PERENCANGAN KOMIK

Perancangan komik digital edukatif berjudul "Rangga" bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai moral kepada remaja, khususnya pelajar SMA, terkait risiko dan dampak buruk dari perilaku tawuran. Inti dari pesan yang ingin disampaikan adalah mengajak remaja untuk memahami konsekuensi dari tindakan kekerasan serta pentingnya memilih jalan yang damai. Pesan ini dikemas dalam sebuah narasi yang menarik, menyentuh secara emosional, dan mudah dicerna, dengan tiga fokus utama: Remaja, Kesadaran, dan Tawuran.

Aspek kreatif dalam proyek ini dituangkan melalui cerita tentang seorang remaja bernama Rangga—mantan anggota geng pelajar yang berusaha memperbaiki hidupnya setelah kehilangan sahabat karena tawuran dan mendapat tekanan sosial. Komik ini menggambarkan perjalanan Rangga yang dihadapkan kembali pada situasi serupa, namun kali ini ia memilih untuk menolak kekerasan. Dengan bantuan seorang guru seni yang bijaksana, Rangga berhasil mencegah terjadinya tawuran dan menjadi tokoh perubahan di lingkungan sekolah barunya, SMA Argantara.

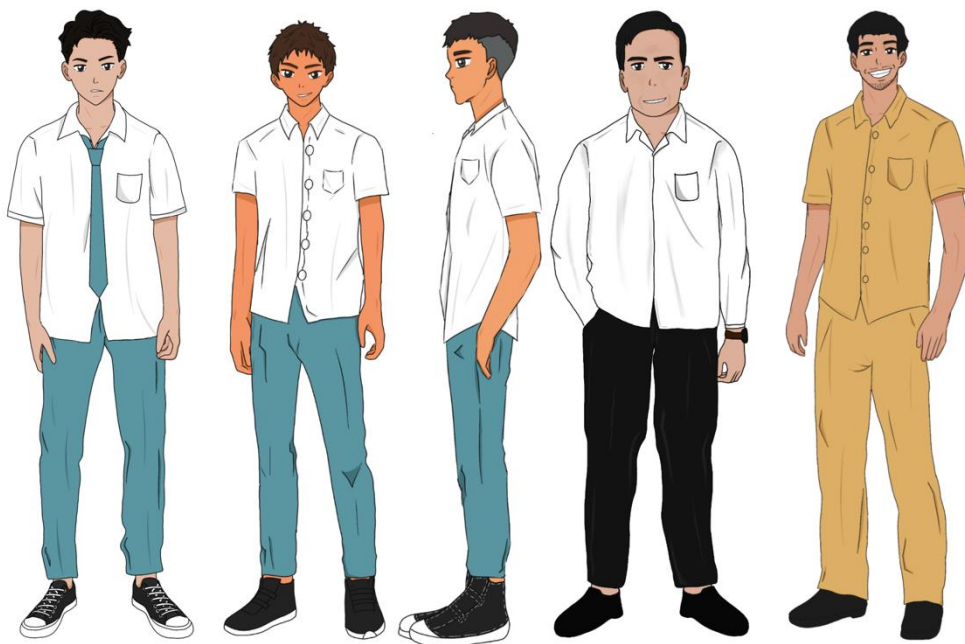
Komik "Rangga" dipublikasikan secara digital melalui platform Webtoon, yang dikenal luas di kalangan anak muda karena kemudahan akses dan popularitasnya. Untuk memperluas jangkauan edukasi, digunakan juga media pendukung seperti artbook konsep, x-banner, dan merchandise (stiker, gantungan kunci, pin, photocard). Strategi penyebaran pesan menggunakan model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share untuk menarik perhatian, meningkatkan minat, memicu tindakan, dan mendorong pembaca membagikan pengalaman mereka).

Dari sisi visual komik ini mengadopsi gaya ilustrasi khas manhwa yang dipadukan dengan sentuhan semi-realistis dan kartun, selaras dengan selera visual remaja. Warna-warna yang digunakan cenderung gelap dan emosional—seperti merah tua, hitam, serta abu-abu—untuk memperkuat nuansa cerita. Tipografi

yang dipilih merupakan jenis sans serif yang sederhana dan mudah dibaca, sedangkan layout disusun vertikal agar nyaman diakses melalui perangkat seluler.

Akhir dari perancangan menampilkan karakter-karakter dengan latar belakang yang kuat dan representatif. Tokoh utama, Rangga, yang awalnya dikenal agresif, berkembang menjadi sosok inspiratif yang mendorong perdamaian di sekolah. Alur cerita disusun dalam beberapa bagian utama: prolog (kisah kelam masa lalu Rangga), episode awal (perkenalan dengan lingkungan baru dan konflik), hingga klimaks (momen penyadaran dan keberanian menghentikan kekerasan). Penutup cerita menunjukkan bahwa perubahan positif sangat mungkin terjadi, dan Rangga menjadi simbol harapan bagi remaja lain dalam menghadapi tantangan hidup.

Karakter



Gambar 5 Karakter

Sumber : Retno Asih (2025)

Tahap Perancangan



Gambar 6 Proses Sketsa Digital

Sumber : Retno Asih (2025)



Gambar 7 Colouring Sketsa Digital

Sumber : Retno Asih (2025)

Hasil Akhir



Gambar 8 Aplikasi Webtoon pada Aplikasi

Sumber : Retno Asih(2025)

Media Pendukung Concept Art Book



Gambar 9 Concept Art Book

Sumber : Retno Asih(2025)

X-Banner



Gambar 10 XBanner

Sumber : Retno Asih(2025)

PIN



Gambar 11 PIN

Sumber : Retno Asih(2025)

Gantungan Kunci Akrilik



Gambar 12 Gantungan Kunci

Sumber : Retno Asih(2025)

Photocard



Gambar 13 Photocard

Sumber : Retno Asih(2025)

Stiker



KESIMPULAN

Berdasarkan tanggapan dari pembaca, komik Rangga berhasil menghadirkan kisah yang menyentuh dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Cerita yang mengalir, karakter yang kuat, serta ilustrasi yang ekspresif menjadi kekuatan utama yang diapresiasi oleh banyak pembaca. Respon positif juga muncul terhadap dialog yang terasa natural dan penggunaan panel yang rapi, yang semakin memperkuat keterlibatan emosional dalam cerita.

Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan yang dapat dijadikan bahan evaluasi, seperti pengembangan latar tempat yang lebih detail dan pendalaman konflik cerita. Pembaca juga menyampaikan harapan agar komik ini terus dikembangkan secara konsisten dan diperbarui secara rutin.

Secara keseluruhan, feedback yang diterima menunjukkan bahwa Rangga memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan membangun basis pembaca

yang lebih luas di masa mendatang. kesadaran dan kepedulian untuk menjauhi perilaku tawuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrita, F., & Yusri, F. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kenakalan Remaja*. 2(1), 14–26.
- Alfiatul Jannah, R. N. (2023). 1, 2 1,2. 2(5), 579–586.
- Fahrul Rulmuzu. (2021). *KENAKALAN REMAJA DAN PENANGANANNYA*. 5(1), 364–373.
- Hasanah, M., & Maarif, M. A. (2021). Solusi Pendidikan Agama Islam Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Keluarga Broken Home. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 39–49. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i1.130>
- Kemkes. (2013). National Health Survey. *Science*, 127(3309), 1275–1279. <https://doi.org/10.1126/science.127.3309.1275>
- Mahesha, A., Anggraeni, D., & Adriansyah, M. I. (2024). *Mengungkap Kenakalan Remaja : Penyebab , Dampak , dan Solusi*. 2(1), 16–26.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Prahasiwi, I., Ma'rufah, F., & ... (2023). Analisis penggunaan buku cerita bergambar untuk mengetahui peningkatan minat literasi pada pembelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Kedungjati. ... *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4398%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/4398/3337>
- Resti, N., Sardin, S., & Utami, N. F. (2023). Pengaruh Pola Asuh Permissif Terhadap Pelaku Tawuran Pelajar SMA di Sukabumi. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 12(1), 25–30. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v12i1.60865>
- Rizqi Eko Putra, M. D., & Apsari, N. C. (2021). Hubungan Proses Perkembangan Psikologis Remaja Dengan Tawuran Antar Remaja. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v3i1.31969>