

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENGENALKAN BUDAYA “SOMÉAH HADÉ KA SÉMAH” KEPADA REMAJA DI JAWA BARAT

DESIGNING DIGITAL COMIC TO INTRODUCE “SOMÉAH HADÉ KA SÉMAH” CULTURE TO TEENAGERS IN WEST JAWA

Guntur Agung Kurniawan¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² Idhar Resmadi³

^{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*
agunggunturkurnia@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Seiring dengan kemajuan teknologi, pengenalan budaya kepada remaja dapat dilakukan secara daring dan luring. Salah satu *new media* sekaligus bentuk budaya populer yang dikonsumsi secara besar-besaran oleh masyarakat saat ini adalah web komik. Tujuan dari pada penelitian ini adalah mendeskripsikan perancangan web komik sebagai media untuk mengenalkan budaya kepada masyarakat khususnya remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui metode observasi, sesi wawancara, penyebaran kuesioner, dan pengkajian terhadap sumber-sumber literatur. Setelah data diperoleh, langkah berikutnya melibatkan analisis matriks perbandingan, dengan merujuk pada tiga fokus utama, yakni *storytelling*, komik, dan desain komunikasi visual. Penelusuran tentang tiga topik tersebut memiliki nilai penting dalam memperoleh pemahaman mengenai cara merencanakan komik dengan sesuai guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada.

Kata kunci: *Storytelling, Komik, Desain Komunikasi Visual*

Abstract: Alongside technological advancements, introducing culture to adolescents can be done both online and offline. One of the new media as well as a form of popular culture widely consumed by society nowadays is web comics. The purpose of this research is to describe the design of web comics as a medium for introducing culture to the community, especially teenagers. This study employs a qualitative descriptive approach. Data is collected through observation, interview sessions, questionnaire distribution, and analysis of literary sources. Once the data is gathered, the next step involves a comparative matrix analysis, referring to three main focuses: storytelling, comics, and visual communication design. Exploring these three topics holds significant value in comprehending how to plan comics appropriately to achieve predetermined objectives. It is hoped that this research can yield effective solutions for addressing prevailing issues.

Keywords: Storytelling, Comic, Visual Communication Design

PENDAHULUAN

Budaya sopan santun sudah menjadi identitas tersendiri bagi Indonesia. Sejak lalu, ramah-tamah merupakan perwujudan dari nilai-nilai tradisi yang ada di seluruh budaya masyarakat Indonesia. Sayangnya, dalam beberapa tahun belakangan ini budaya sopan santun tersebut mengalami kemerosotan.

Berdasarkan informasi dari BPIP, terlihat bahwa generasi milenial di Indonesia sedang menghadapi tantangan dalam hal kesejahteraan mental, yang juga mencerminkan penurunan dalam penerapan nilai-nilai kesopanan, etika, serta norma-norma tata krama dalam interaksi sosial. (hipwee.com, 8 Desember 2020, diakses 28 Maret 2023). Temuan lain dari penelitian menunjukkan bahwa remaja masa kini masih belum sepenuhnya menginternalisasi prinsip-prinsip sopan santun dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, mereka cenderung menggunakan bahasa yang kasar, kurang ramah, tidak mengundang kedekatan, terkadang terkesan sombong atau angkuh, kadang-kadang bersifat memaksa, dan bahkan melakukan ejekan (Dewi, Suandi, & Martha, 2013). Seorang siswa berusia 15 tahun di Sekolah Menengah Pertama (SMP) baru-baru ini mengalami kejadian tragis, di mana ia meninggal setelah diserang oleh kakak kelasnya. Insiden ini terjadi setelah terjadi pertengkaran dan ejek-mengejek antara siswa tersebut dengan siswa SMP lain di Desa Parung, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat (kompas.com, 7 Maret 2023, diakses 7 Juni 2023).

Sopan santun merupakan salah satu unsur yang membangun karakter manusia di lingkungan keluarga, masyarakat, bahkan berbangsa dan bernegara. Kualitas suatu bangsa dalam mendukung pelaksanaan program pembangunan yang efektif dapat diukur melalui karakter yang dimilikinya. Salah satu upaya untuk menjaga perilaku tersebut adalah dengan mengajarkannya lewat budaya setempat.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pengenalan kebudayaan kepada remaja dapat dilakukan secara daring dan luring. Salah satu *new media* sekaligus bentuk budaya populer yang dikonsumsi secara besar-besaran oleh masyarakat saat ini adalah web komik. Komik web merujuk pada komik yang diterbitkan melalui platform daring, baik melalui situs web khusus maupun aplikasi. Oleh karena itu,

istilah komik web kerap digunakan secara bergantian dengan frasa seperti komik daring dan komik digital (Andina).

Webtoon menjadi salah satu portal penerbitan web komik populer asal Korea Selatan yang diluncurkan oleh Naver Corporation pada tahun 2004. Sedangkan, Webtoon Indonesia sendiri telah dirilis sejak tahun 2014. Di luar negeri asalnya, Webtoon juga menikmati popularitas yang luas di kalangan masyarakat internasional. Platform ini menampilkan beragam judul komik dengan genre yang berbeda-beda, termasuk drama, fantasi, komedi, horor, dan kisah kehidupan sehari-hari.

Dibandingkan dengan aplikasi komik digital lainnya, Webtoon memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya menjadi unik. Lewat Webtoon, semua komikus dari berbagai penjuru dunia dapat memublikasikan karya mereka. Pembaca pun dibuat nyaman dengan fasilitas terjemahan ke dalam bahasa setempat. Webtoon juga menyediakan ruang bagi pembaca untuk saling bertukar pendapat maupun berkomentar pada karya yang mereka baca (Yulia, 2021). Dengan keunggulan tersebut, Webtoon menjadi sebuah media yang sangat ideal untuk memperkenalkan budaya kepada masyarakat.

Budaya yang akan dieksplorasi dalam penelitian ini merupakan budaya "Soméah Hadé ka Sémah," yang merupakan landasan pemikiran masyarakat Sunda. Soméah Hadé ka Sémah mewakili prinsip-prinsip kepribadian masyarakat Sunda yang mengandung arti keramahan, perilaku baik, upaya menjaga, menjamu, dan memberikan kebahagiaan kepada setiap tamu atau individu, bahkan tanpa memiliki pengenalan sebelumnya. Alasan untuk mengambil fokus pada budaya soméah ini adalah karena terkandung dalamnya warisan budaya yang sangat berharga dan mengusung nilai-nilai filosofis tinggi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan cara merancang sebuah situs web komik sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya "Soméah Hadé ka Sémah" kepada masyarakat, terutama kalangan remaja. Hasil penelitian akan menjadi landasan bagi perancangan web komik selanjutnya. Dengan demikian web

komik yang dihasilkan nanti dapat memberikan pemahaman kepada remaja akan nilai suatu budaya yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Dengan mengacu pada konteks permasalahan di atas, rumusan yang muncul adalah bagaimana cara merancang sebuah web komik sebagai sarana untuk mengenalkan budaya "Someah Hade ka Semah" kepada remaja di wilayah Jawa Barat? Berdasarkan rumusan yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah merancang web komik untuk mengenalkan budaya "Someah Hade ka Semah" kepada remaja di Jawa Barat. Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, melibatkan pendekatan observasi, wawancara, dan kajian literatur.

LANDASAN TEORI

Komik

Komik didefinisikan sebagai gambar statis dan/atau gambar lain yang disandingkan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau untuk mencapai kesan estetik dari pembaca (McCloud, 2001:9). Untuk menghasilkan karya yang ideal, sebuah komik membutuhkan langkah-langkah berikut: (1) *idea/purpose*, wawasan mendasar karya (ide, emosi, filosofi) yang seniman ingin agar dipahami audiens (2) *form*, cara ide disajikan secara visual (3) *idiom*, genre, gaya atau pokok bahasan dari komik (4) *structure*, prinsip menyusun bagian-bagian dan unsur-unsur untuk disatukan menjadi alat *storytelling* yang baik (5) *craft*, rancangan dari berbagai keterampilan teknis yang dimiliki seniman untuk dijadikan karya visual (6) *surface*, output keseluruhan yang akan dilihat oleh audiens, termasuk nilai produksi (McCloud, 2001:170-171).

Storytelling

Storytelling adalah bentuk seni yang melibatkan penggunaan kata dan gerakan secara interaktif untuk mengungkapkan elemen-elemen dan ikhtisar dari sebuah narasi sambil merangsang daya khayal pendengar (storynet.org, diakses 13 Juni 2023). Menurut Aristoteles, untuk menciptakan *storytelling* yang baik, perlu

memerhatikan 7 unsur yang membangunnya, seperti plot, karakter, tema, dialog, melodi, dan dekorasi.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual mengacu pada cabang ilmu yang mengarahkan analisis terhadap prinsip-prinsip komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media, dengan maksud untuk mengomunikasikan pesan serta gagasan secara visual. Disiplin ini melibatkan pengorganisasian unsur-unsur grafis seperti bentuk dan gambar, penyusunan huruf, serta pengaturan harmonis warna dan tata letak, guna menghasilkan interpretasi yang efektif terhadap ide-ide yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran. Fokus utama dari Desain Komunikasi Visual adalah pada aspek komunikatif yang diungkapkan melalui elemen-elemen desain. (Wahyuningsih, 2015).

PEMBAHASAN

Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis terhadap produk sejenis, wawancara, dan kuesioner, maka dapat disimpulkan dalam tabel sebagai berikut di bawah ini:

Tabel 3.1 Penarikan Kesimpulan

Analisis Produk Sejenis	Visual yang menarik seperti detail pada lingkungan, rasa familier pada permasalahan karakter, hingga segala aktivitas di dalamnya sangat membantu menarik minat pembaca untuk menyelami cerita.
Analisis Hasil Wawancara	Komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan budaya <i>Soméah</i> guna meningkatkan sopan santun di kalangan remaja dengan memperhatikan cerita, visual, tata letak hingga promosi sebelum merancangnya.
Analisis Hasil Kuesioner	Sebagian besar responden setuju bahwa komik dapat menjadi media pembelajaran budaya <i>Soméah</i> yang mudah digunakan,

	dengan visual dan cerita yang menarik dalam genre drama/fantasi.
Kesimpulan: Komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan budaya <i>Soméah</i> guna meningkatkan sopan santun di kalangan remaja dengan memperhatikan elemen-elemen yang membangunnya seperti visual yang menarik, cerita yang kreatif hingga promosi yang aktif, sehingga komik lokal dapat lebih disukai dan menjadi media pembelajaran budaya yang efektif.	

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep Pesan

Ide besar (*Big Idea*) dari perancangan web komik ini adalah “menumbuhkan rasa empati”. Maksud dari ide besar tersebut adalah untuk mengedukasi remaja mengenai bagaimana mengakarkan perilaku yang sopan dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan dari perancangan komik ini adalah agar remaja dapat berkomunikasi secara efektif dengan mengembangkan sikap sopan dan santun, yang merupakan salah satu dasar utama dalam mengembangkan keterampilan sosial yang sangat vital. Dengan mempertimbangkan pesan yang perlu disampaikan, dapat diidentifikasi beberapa kata kunci yang akan membantu dalam merancang proses sebagai berikut:

Ramah

Webtoon yang dibuat memiliki tujuan untuk menghadirkan materi yang mengajarkan tentang sikap beramah-tamah, dihadirkan melalui dialog dan tindakan yang ditunjukkan oleh karakter-karakternya.

Halus

Desain visualnya memiliki estetika yang halus, mencakup garis-garis halus, perpaduan warna yang lembut, hingga penggunaan kata dalam percakapan.

Edukatif

Cerita yang dirancang pada Webtoon ini bertujuan untuk mengedukasi pembaca khususnya remaja untuk menanamkan sikap sopan santun di kehidupan sehari-hari.

Konsep Kreatif

Agar berkesan dan melekat pada remaja, visualisasi dan ceritanya dirancang secara berkaitan erat dengan kehidupan sosial di dunia nyata, seperti pemilihan usia karakter yang sesuai dengan target audiens yaitu anak sekolah, hingga tingkah dan perilaku di lingkungannya. Genre yang dipilih disesuaikan dengan ketertarikan responden, yaitu aksi, drama, dan fantasi yang nantinya akan dituangkan ke dalam cerita dengan dunia dan aksi yang imajinatif dan tidak monoton.

Konsep Visual

Ilustrasi yang diaplikasikan dalam desain web komik ini mengadopsi gaya kartun dengan proporsi yang mendekati realis, garis tepi yang terdefinisi dengan jelas, palet warna yang cerah namun tidak terlalu mencolok, serta perubahan gradasi yang disederhanakan. Inspirasi visual akan merujuk pada proyek serupa yang telah dikerjakan sebelumnya. Skema warna yang digunakan dalam rancangan web komik ini terdiri dari kombinasi warna yang saling melengkapi dan berdekatan secara harmonis. Teknik *shading* yang digunakan adalah teknik *soft cell shading* yang memadukan warna dengan lebih mudah sehingga menciptakan tampilan yang lebih lembut. *Typeface* yang digunakan adalah gaya *San-serif* yang sering digunakan di kalangan komikus Webtoon karena keterbacaannya yang baik dan pas di ukuran layer di berbagai format. Anime Ace 3 adalah huruf berjenis *handwritten* dengan nuansa yang simpel, jelas dan ikonis. Badaboom dan huruf lainnya digunakan untuk onomatope atau *sound effect* pada komik. Platform Webtoon menampilkan aliran membaca yang disesuaikan dengan tata letak layar ponsel, mengikuti arah dari bagian atas ke bawah serta dari sisi kiri ke sisi kanan.

Konsep Media

Hasil perancangan dari web komik sebagai media utama akan diunggah ke situs web Line Webtoon sebagai media populer di kalangan remaja hingga dewasa yang memberikan akses yang mudah baik bagi para pembaca maupun *author*

dengan disediakan Webtoon Canvas. Media pendukung yang digunakan adalah sosial media dan berbagai produk *merchandise* seperti poster, sticker, gantungan kunci, *tote bag* dan *bookmark*.

Konsep Bisnis

Web komik yang dirancang merupakan produk Webtoon yang baru diunggah sehingga produk tersebut masih berada di fase *introduction* dalam *product life cycle*. Maka dari itu, diperlukan strategi untuk meningkatkan *awareness* dari web komik tersebut. Salah satu upaya tersebut bisa dilakukan dengan menghadiri konferensi budaya pop yang dapat memuat komik lokal yang umumnya dipublikasikan secara mandiri seperti *event* Pasar Komik Bandung di daerah Bandung dan *Comic Frontier* di daerah Jabodetabek dengan menyewa *booth* untuk mengenalkan media utama melalui media pendukung yang bisa dijual seperti *merchandise*.

Tabel 3.6 Spesifikasi Biaya Produksi

Jenis <i>Merchandise</i>	Biaya Produksi/pcs
Poster Berukuran A4 dan B2 berbahan <i>art paper</i> 260gram dan <i>luster</i> , laminasi <i>doff & glossy</i>	Rp5.000 & Rp60.000
Sticker Berbahan <i>chromo</i> A3, laminasi <i>doff</i>	Rp15.000
Tote Bag Berbahan belacu, <i>print & press DTF</i>	Rp66.000
Key Chain Berbahan akrilik	Rp3.000
Bookmark Berbahan <i>art paper</i> 310gram, <i>double sided print</i>	Rp600

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Harga Jual: Biaya Produksi + Margin Keuntungan (0.35%)
 Rp149.000 + Rp52.360
 Rp202.000

Konsep Komunikasi

AISAS adalah suatu proses yang dilakukan oleh pelanggan ketika mereka memusatkan perhatian pada produk, layanan, atau iklan (Attention). Hal ini menghasilkan ketertarikan (Interest), yang kemudian memicu keinginan untuk mencari informasi lebih lanjut (Search) mengenai produk tersebut. Upaya pencarian ini dapat dilakukan melalui berbagai sumber, seperti blog yang dihasilkan oleh individu lain, situs yang membandingkan produk, dan halaman resmi perusahaan di platform internet.

Alternatif lainnya adalah mengobrol dengan anggota keluarga atau teman yang telah memiliki pengalaman menggunakan produk atau layanan tersebut. Setelah mengumpulkan informasi, konsumen akan melakukan penilaian keseluruhan dengan mempertimbangkan informasi yang diberikan oleh perusahaan serta masukan dari individu yang sudah berpengalaman menggunakan produk atau layanan tersebut. Apabila segala hal berjalan dengan lancar, pelanggan akhirnya memutuskan untuk melakukan pembelian. Setelah pembelian terjadi, pelanggan dapat membagikan informasi kepada orang lain melalui komunikasi lisan atau memberikan komentar serta ulasan di platform *online* (Sugiyama dan Andree, 2011:79).

Tabel 3.7 Strategi AISAS

Strategi	Media	Tindakan Konsumen
<i>Attention</i>	Instagram Poster <i>Ads/Feed,</i>	Calon pembaca menemukan informasi mengenai Webtoon Someah melalui unggahan dari Instagram <i>Ads</i>

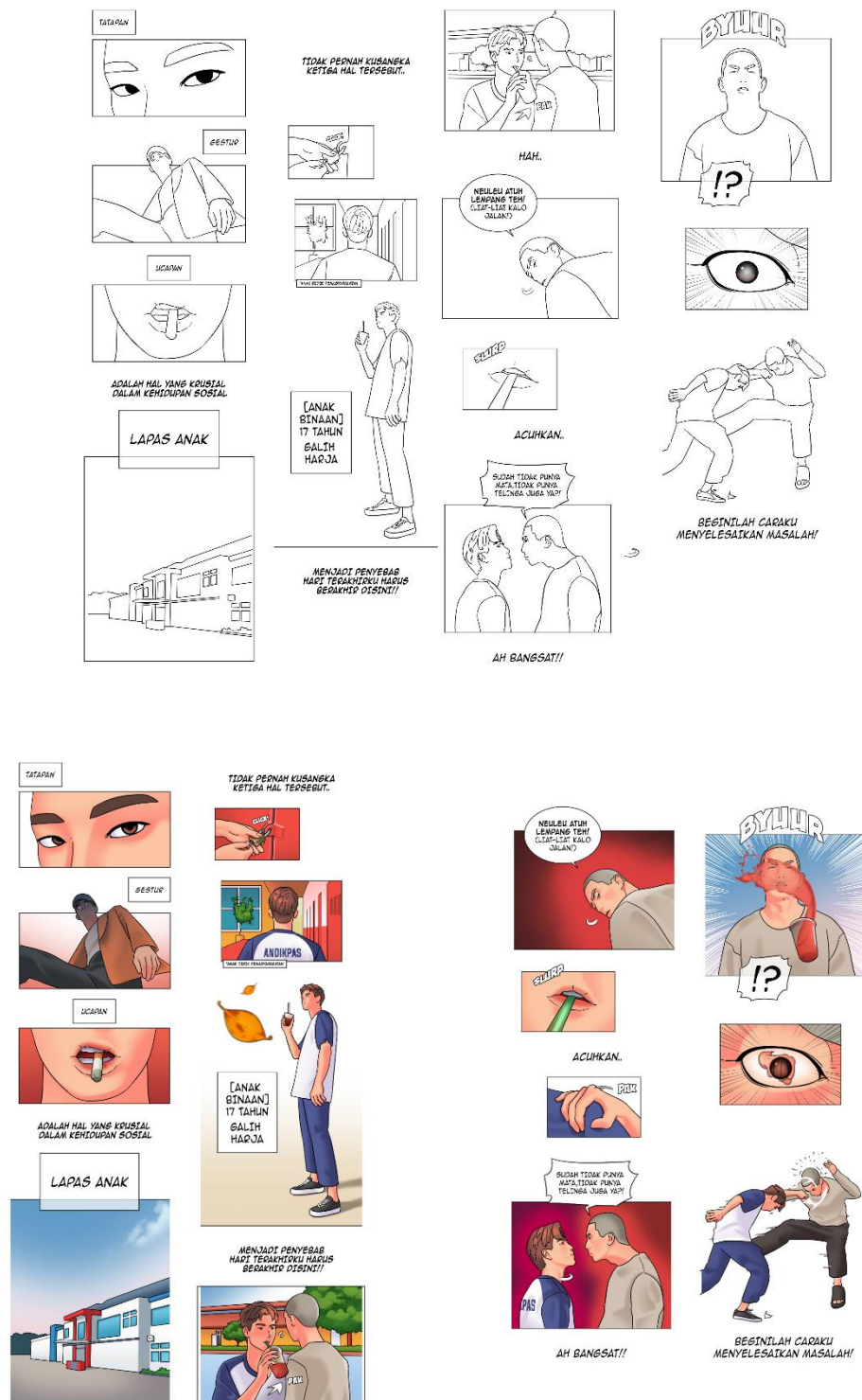
<i>Interest</i>	Desain & Merchandise (<i>Sticker, Tote Bag, Key Chain, Bookmark</i>)	Calon pembaca merasa tertarik untuk membaca Webtoon Someah karena desain yang menarik dan kemudahannya
<i>Search</i>	Internet, aplikasi Webtoon	Calon pembaca yang penasaran mengenai Webtoon Someah dapat mengakses melalui internet, atau melalui aplikasinya
<i>Action</i>	Webtoon	Calon pembaca akhirnya membaca Webtoon Someah berdasarkan informasi yang sudah didapat
<i>Share</i>	Sosial Media, dari mulut ke mulut	Setelah membaca Webtoon Someah, pembaca dapat merekomendasikannya kepada calon pembaca lain baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i>

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Perancangan

Desain Webtoon

Berikut hasil rancangan berupa *line art*, *coloring* hingga *finishing*. Proses perancangan menggunakan *software* Photoshop di perangkat Desktop.



Gambar 3.8.1 Line Art & Finishing
Sumber: Dokumen Pribadi

Desain Media Pendukung



a. Sticker



b. Tote Bag



c. Sticker Line



d. Bookmark



e. Key Chain



f. Poster

Gambar 3.8.2 Media Pendukung
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Kesimpulan

Komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan budaya *Soméah* guna meningkatkan sopan santun di kalangan remaja dengan memperhatikan elemen-elemen yang membangunnya seperti desain karakter, cerita, dialog, hingga tata letak sehingga menciptakan komik yang dapat lebih disukai dan menjadi media pembelajaran budaya yang efektif.

Saran

Berdasarkan perancangan tugas akhir yang sudah dibuat, masih terdapat beberapa kekurangan, seperti kurangnya konsistensi pada gambar dan cerita yang dikemas secara kurang baik. Maka dari itu, diharapkan pada perancangan selanjutnya untuk lebih diperhatikan lagi semua aspek yang membangunnya sehingga tercipta komik edukasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- Al Hanafiah, N. T., Kadarisman, A., & Siswanto, R. A. (2023). *Perancangan Komik Edukasi Untuk Menghimbau Para Remaja Menggunakan Bahasa Yang Sopan*. e-Proceeding of Art & Design, 10(2). Diakses pada <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20073/19438>
- Barzaq, M. (2009). *Integrating Sequential Thinking Thought Teaching Stories in the Curriculum: Action Research*. Gaza: Al.Qattan Center for Educational Research and Development QCERD.
- Dewi, A. C. K., Suandi, N., & Martha, N. (2013). *Tuturan Remaja di Kalangan Pelajar Anak Multietnis (Indonesia-asing) pada SMP Swasta Se-kecamatan Kuta, Badung: sebuah Kajian Kesantunan dalam Tindak Tutur*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Ermawan, D. (2017). *Pengaruh Globalisasi terhadap Eksistensi Kebudayaan di Indonesia*. Jurnal Kajian LEMHANNAS RI
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks

- Narbuko, C., & Achmadi, A. (1999). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Riyanto, Yati. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Penerbit SIC
- Ryan & Conover. (2004). *Graphic Communications Today, 4th Edition*. Thomson
- Shafira, K., Resmadi, I., & Soedewi, S. (2022). *Perancangan Buku Edukasi Tentang Inner Child Remaja Usia 15-24 Tahun Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Orang Tua*. e-Proceeding of Art & Design, 8(5). Diakses pada <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18735>
- Soewardikoen. (2013). *Metodologi Penelitian Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung : Dinamika Komunka
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Supriadi, O. A., & Arianti, A. S. (2020). *Webtoon As A Platform To Raise Covid-19 Awareness*. Jurnal International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design (IMADe). Diakses pada <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/419/306>
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung : Labkat Pers
- Wigan, M. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. Ava Publishing
- Sumber Internet:**
- Andina. (2020). Apa Itu Webtoon?. Diakses pada <https://kreativv.com/apa-itu-webtoon/> (9 September 2022)
- BlueSkyGraphic. (2022). *What Are Visual Communication Skills?*. Diakses pada <https://blueskygraphics.co.uk/what-are-visual-communication-skills/#:~:text=Good%20visual%20communicators%20are%20able,attention%20and%20help%20drive%20results.> (9 September 2022)
- Disparbud. Diakses pada <https://disparbud.jabarprov.go.id/> (18 Juni 2023)
- Goonawardene, P. (2019). *Aristotle's 7 elements of Good Storytelling*. Diakses pada <https://pathumpmgux.medium.com/aristotles-7-elements-of-good-storytelling-b51a3e85c21e> (13 Juni 2023)

NationalStorytellingNetwork. *What Is Storytelling?*. Diakses pada <https://storynet.org/what-is-storytelling/> (13 Juni 2023)

Susanti, R. (2023). Siswa SMP Di Bogor Tewas Dikeroyok Kakak Senior Berawal Saling Ejek. Diakses pada <https://bandung.kompas.com/read/2023/03/07/201944478/siswa-smp-di-bogor-tewas-dikeroyok-kakak-senior-berawal-saling-ejek> (21 Maret 2023)