

MENGAJARKAN NILAI-NILAI KARAKTER TENTANG PERSAHABATAN SEBAYA KEPADA ANAK USIA 12-14 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK STRIP

Haura Zahiyah¹, Eko Hadi Prayitno²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia

haura.zahiyah@gmail.com, ekohadiprayitno@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lingkungan pergaulan di sekitar anak yang dapat mempengaruhi kepribadian pada usia 12-14 tahun melalui pesan moral yang terkandung dalam karya penciptaan komik strip. Memperkenalkan nilai pendidikan karakter dalam pergaulan sehari-hari melalui komik dengan teknik digital drawing. Karya yang dibuat ke dalam buku bacaan berupa komik strip dimana terdapat kisah yang dikemas sesuai dengan poin pendidikan yang mudah dipahami dan dilakukan oleh anak usia 12-14 tahun. Komik ini terdiri dari model panel tiga strip yang dibuat dengan visualisasi ilustrasi dengan menggunakan gaya pribadi sebagai ciri khas perupa. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Research-led practice* dengan pengumpulan data dahulu sebelum proses praktik penciptaan karya seni rupa dilaksanakan. Melalui instrumen pengumpulan jenis data observasi, studi pustaka (studi pendahuluan), wawancara narasumber ahli (hasil magang), dan hasil eksplorasi karya. Hingga capaian akhir hasil penciptaan karya diimplementasikan kepada masyarakat, bersamaan dengan pengumpulan data pendapat pengguna (wawancara). Karya dari penelitian ini memiliki *output* berupa buku komik yang dirancang sebagai media alternatif untuk mendukung pembelajaran pendidikan karakter yang dapat dimanfaatkan di dalam maupun di luar sekolah.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Persahabatan, Komik Strip

TEACHING CHARACTER VALUES ABOUT PEER FRIENDSHIP TO CHILDREN AGED 12-14 YEARS USING COMIC STRIPS

Abstract

This study aims to understand the social environment around children that can affect personality at the age of 12-14 years through the moral messages contained in the creation of comic strips. Introducing the value of character education in daily life through comics using digital drawing techniques. The work made into reading books is in the form of comic strips where there are stories packaged according to educational points that are easily understood and carried out by children aged 12-14 years. This comic consists of a three-strip panel model created with illustrative visualization using the artist's personal style. Using a qualitative method with a Research-led practice approach by collecting data first before the practice of creating works of art is carried out. Through the collection of observational data types, literature studies (preliminary study), interviews with expert sources (results of internships),

and the results of exploration of works. Until the final results of the creation of works are implemented to the community, together with the collection of user opinion data (interviews). The work from this research has an output in the form of a comic book which is designed as an alternative media to support character education learning that can be utilized both inside and outside of school.

Keywords: Character Education, Friendship, Comic Strip

PENDAHULUAN

Semua jenjang pendidikan di Indonesia memasukkan unsur pendidikan karakter dalam proses pendidikan sejak tahun 2011 (Risna dan Siti, 2011:1). Menurut pendidikan nasional tahun 2013 terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

Berikutnya Argyl dan Henderson (dalam Hildayani, 1997:21) menjelaskan persahabatan meliputi orang-orang yang saling menyukai kehadiran satu sama lain, memiliki kesamaan minat, kegiatan, saling membantu, memahami dan mempercayai, menimbulkan rasa nyaman serta menyediakan dukungan emosional.

Berikut penjelasan lebih rinci tentang elemen-elemen yang mereka gambarkan: Pertama, saling menyukai kehadiran. Ini mengacu pada perasaan positif dan kebahagiaan yang muncul ketika seseorang bersama teman-teman mereka. Ini adalah fondasi dasar dari persahabatan yang kuat, di mana orang-orang saling senang satu sama lain.

Kedua, kesamaan minat dan kegiatan. Persahabatan sering kali tumbuh ketika individu memiliki minat atau kegiatan yang sama. Ketika orang memiliki hobi atau minat bersama, ini memberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan

aktivitas bersama, yang memperkuat ikatan mereka.

Ketiga, saling membantu. Persahabatan sejati melibatkan dukungan dan pertolongan satu sama lain dalam situasi sulit. Ketika teman-teman bersedia membantu dan mendukung satu sama lain, itu menciptakan rasa saling percaya dan kebersamaan yang mendalam.

Kempat, memahami dan mempercayai. Ini berarti memiliki pemahaman yang mendalam tentang satu sama lain dan memiliki rasa percaya yang besar. Teman-teman dapat berbicara tentang masalah pribadi dan merasa yakin bahwa informasi tersebut akan dijaga kerahasiaannya.

Kelima, menimbulkan rasa nyaman. Persahabatan yang baik menciptakan suasana yang nyaman di antara teman-teman. Orang-orang merasa bebas untuk menjadi diri mereka sendiri tanpa takut dihakimi atau dihakimi oleh teman-teman mereka.

Keenam, menyediakan dukungan emosional. Teman-teman sering menjadi sumber dukungan emosional satu sama lain. Mereka dapat memberikan dukungan ketika seseorang menghadapi kesulitan atau stres dalam hidup mereka.

Konsep-konsep ini menciptakan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami persahabatan yang sehat dan bermakna. Argyl dan Henderson membantu kita memahami bagaimana persahabatan dapat menjadi hubungan yang kuat dan memuaskan ketika elemen-elemen ini ada dalam interaksi antara individu.

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic* (1993: 5) mengutip pendapat Will Eisner yang mendefinisikan komik sebagai '*Sequential Art*' (Seni yang berurutan). Menurutnya, urutan dari gambar tersebut meski hanya memiliki dua gambar,

seni dari gambar tersebut akan bertransformasi menjadi karya komik.

Dalam definisi ini, "Sequential Art" merujuk pada ide bahwa komik adalah seni yang disusun secara berurutan. Ini berarti bahwa urutan dari gambar-gambar dalam komik, bahkan jika hanya terdiri dari dua gambar, memiliki kemampuan untuk bertransformasi menjadi karya komik yang lengkap. Ide dasarnya adalah bahwa komik bukan hanya tentang gambar tunggal, melainkan tentang bagaimana gambar-gambar tersebut disusun dalam urutan yang bermakna.

Pendekatan ini memandang komik sebagai media naratif yang unik, di mana cerita atau pesan disampaikan melalui kombinasi gambar-gambar yang diatur secara berurutan. Dengan menggabungkan gambar-gambar ini, pembuat komik bisa menciptakan narasi visual yang dapat menyampaikan cerita, emosi, dan pemahaman kepada pembaca.

Jadi, esensi dari definisi ini adalah bahwa komik adalah seni yang terkait erat dengan cara gambar-gambar disusun dalam urutan untuk menciptakan pengalaman membaca yang khas dan berbeda dari bentuk seni lainnya. Bahkan dengan hanya dua gambar yang diurutkan dengan baik, kita bisa memulai proses transformasi dari gambar menjadi karya komik yang lengkap.

Masa anak usia 12-18 tahun merupakan masa penting dimana individu mengalami proses transisi guna membentuk individu tersebut dari segi fisik, kognitif, dan psikososial dari masa anak-anak ke masa dewasa melalui berbagai problematika yang perlu dilewati. Di masa remaja, secara psikis seorang individu akan merasa berada dalam tingkatan yang sama dengan orang-orang yang lebih tua. Beberapa tugas perkembangan remaja diantaranya adalah mencapai kemandirian emosional, mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang penting bagi kecakapan sosial (Hurlock 2003:209).

Dari serangkaian perubahan fisik melalui masa pubertas, permulaan untuk berpikir secara abstrak dalam mengkritisi

standar moral di masyarakat, hingga melalui masa krisis identitas, seorang individu usia remaja secara perlahan membangun identitas dirinya guna merefleksikan eksistensi dan perannya dalam masyarakat. Secara fisik pada usia ini seseorang akan melalui masa pubertas, yakni serangkaian perubahan pesat menuju kematangan fisik dan seksual sepenuhnya (growth spurt). Secara kognitif seseorang pada usia remaja mulai mengembangkan kemampuan berpikir untuk dapat menyusun hingga menguji hipotesis terhadap suatu kejadian serta kemampuan berpikir secara abstrak yang berimplikasi dengan emosionalnya. Individu usia remaja mulai menyadari konflik antara standar moral dan membuat keputusan sendiri berdasarkan prinsip hak, kesetaraan, dan keadilan.

Dari segi psikososial, individu usia remaja akan menghadapi masa krisis identitas dimana seseorang akan mempertanyakan dan kemudian menentukan nilai yang diyakini dan dijalani di lingkungan sekitarnya hingga akhirnya nilai yang diadopsinya dapat menjadi identitas diri bagi si individu guna menunjukkan eksistensi dan perannya dalam masyarakat.

Melalui ilustrasi komik strip, perupa ingin menyampaikan ide dan pesan-pesan yang berlangsung antara dua orang manusia atau lebih yang menjalin pertemanan melalui pendidikan karakter di dalamnya. Beranjak dari pernyataan tersebut, perupa menjadikan masalah tersebut menjadi ide baru untuk diulas di dalam karya yang akan dibuat ke dalam buku komik.

1) Ilustrasi Komik Strip.

Ini mengacu pada penggunaan gambar-gambar bergambar dalam format komik strip. Komik strip adalah medium yang populer untuk menyampaikan cerita dan pesan karena dapat menggabungkan gambar-gambar dengan narasi yang berurutan.

2) Menyampaikan Ide dan Pesan.

Perupa menggunakan ilustrasi komik strip untuk mengkomunikasikan ide dan pesan tertentu. Ini bisa berupa pesan-pesan tentang persahabatan, nilai-nilai karakter, atau aspek lain dari hubungan sosial manusia.

3) Interaksi Antara Manusia yang Menjalin Pertemanan.

Fokus karya komik adalah pada hubungan antara manusia yang saling menjalin pertemanan. Ini bisa mencakup berbagai aspek pertemanan, seperti kebahagiaan, konflik, atau perkembangan hubungan.

4) Pendidikan Karakter.

Pendidikan karakter adalah elemen penting dalam karya komik ini. Artinya, melalui cerita dan gambar-gambar, perupa berusaha untuk menyampaikan nilai-nilai positif, moral, atau pelajaran tentang bagaimana menjalin hubungan yang sehat dan bermakna.

5) Ide Baru untuk Karya.

Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa masalah yang terkait dengan pertemanan menjadi sumber inspirasi atau "ide baru" bagi perupa. Ini berarti bahwa perupa melihat nilai dan relevansi dalam menjelajahi topik ini melalui medium komik strip.

6) Karya yang Dibuat dalam Buku Komik. Akhirnya, perupa menghasilkan karya-karya ini dalam bentuk buku komik. Buku komik adalah wadah yang ideal untuk mengumpulkan komik strip yang terkait dengan tema pertemanan dan pendidikan karakter, sehingga pesan-pesan ini dapat diakses oleh pembaca dalam satu kumpulan.

Perupa menggunakan ilustrasi komik strip untuk menggambarkan dan menyampaikan ide-ide tentang pertemanan dan karakter, dan kemudian menggabungkannya dalam buku komik untuk tujuan pendidikan dan hiburan. Ini adalah cara yang kreatif dan efektif untuk berbagi pelajaran-pelajaran penting tentang interaksi sosial dan nilai-nilai karakter

dengan audiens. Komik yang dibuat berisi tentang pendidikan karakter yang dapat digunakan menjadi referensi berbuat baik untuk anak usia 12-14 tahun yang mudah dimengerti.

METODE

Proses pengembangan penciptaan karya yang dipakai oleh perupa yaitu metode kualitatif dengan pendekatan *Research-led practice* Teikmanis (2013, dalam Moerdisuroso & Kherid, 2020), dengan pengumpulan data dahulu sebelum proses praktik penciptaan karya seni rupa dilaksanakan. Melalui instrumen pengumpulan jenis data observasi, studi pustaka (studi pendahuluan), wawancara narasumber ahli (hasil magang), dan hasil eksplorasi karya. Hingga capaian akhir hasil penciptaan karya diimplementasikan kepada masyarakat, bersamaan dengan pengumpulan data pendapat pengguna (wawancara). Demi menyatakan kesimpulan efektivitas capaian tujuan penciptaan karya yang telah ditentukan. Berikut tahapan pendekatan yang dilakukan; 1) *Planning*, 2) *Evidence*, 3) *Target* 4) *Research and Development*, 5) *Strategy*, 6) *Problem solve*, 7) *Investigate*, 8) *Effectivity*.

Berikut penjelasan rincian dari tahapan pendekatan yang dilakukan;

1) *Planning*

Merupakan cara perupa mencari dan mengumpulkan data seperti pencarian materi-materi valid. Contohnya merupakan kenakalan remaja yang ada di wilayah Jakarta.

2) *Evidence*

Merupakan bukti bahwa kasus pada poin *planning* benar adanya. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia tahun 2019 jumlah anak yang berhubungan dengan hukum mencapai 1.251 kasus, sedangkan penggunaan napza pada anak mencapai 344 kasus.

3) *Target*

Target pembahasannya terdiri dari nilai-nilai atau norma kebaikan dari delapan belas poin pendidikan anak usia sekolah, sedangkan untuk target audiensnya merupakan anak usia 12-14 tahun.

4) *Research & Development*

Berasal dari materi yang paling cocok dan mudah dari segala jurnal dan kasus dari poin evidence, perupa mengambil delapan belas poin yang diangkat menjadi karya penciptaan.

5) *Strategy*

Strategi yang dilakukan perupa adalah dengan melalui penciptaan karya komik untuk target usia 12-14 tahun.

6) *Problem Solve*

Dari komik yang perupa buat dapat menyelesaikan masalah dengan pendekatan penerapan nilai-nilai pendidikan dalam komik.

7) *Investigate*

Perupa melakukan wawancara kepada calon pengguna dan target menyatakan bahwa mereka menyukai, memahami dan dapat mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari.

8) *Effectivity*

Apabila melihat strategi menggunakan pendekatan seperti poster dan gambarnya kurang dapat memvisualisasikan informasi dan speech seperti pidato upacara, seminar ataupun penjelasan yang diberikan oleh guru di kelas akan lebih efektif apabila melalui buku bacaan. Kelebihan audiens bisa mengulangi halaman bacaan apabila kurang mengerti, kemudian membuat audiens berpikir kritis hingga mengerti dengan apa yang dibaca. Selain itu buku membantu memvisualisasikan kata-kata yang sudah di buat sehingga mudah menyerap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Terakhir perupa bisa melengkapi kekurangan dari informasi yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya komik strip “Rahasia si Tata di Sekolah” dapat dijelaskan melalui tiga jenis aspek penciptaan. Diantaranya; konseptual, visual dan operasional, berdasarkan proses riset (observasi, studi pustaka, wawancara narasumber ahli, dan hasil eksplorasi karya) sebelum realisasi penciptaan karya dilaksanakan.

A. Konseptual

Inspirasi berasal dari meningkatnya kasus yang menimpa para remaja, yang semakin menjadi sorotan utama. Ada kekhawatiran bahwa perubahan perilaku negatif dapat menjadi hasil dari situasi ini, yang merupakan hal yang tidak diinginkan. Para perupa cenderung mendapatkan ide dari luar diri mereka, seperti manusia atau figuratif sebagai subjek dalam penciptaan buku komik yang mereka hasilkan. Emosi dan perilaku manusia, terutama anak-anak yang lucu dan menghibur, membuat para perupa merasa peduli terhadap anak-anak dan cara mereka berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial atau persahabatan, yang juga dikenal sebagai pergaulan, mendapat banyak perhatian, baik dari anak-anak itu sendiri maupun dari orang tua mereka. Dengan dasar tersebut, para perupa ingin menggambarkan konsep persahabatan di antara anak-anak sebaya, dengan fokus pada perlakuan, ekspresi, dan perilaku, dari sudut pandang pendidikan karakter. Mulai tahun ajaran 2011, semua jenjang pendidikan di Indonesia harus meliputi pendidikan karakter dalam proses pendidikan (Risna dan Siti, 2011:1). Menurut pendidikan nasional tahun 2013 terdapat 18 (delapan belas) nilai pendidikan karakter diantaranya:

1) Religius.

Sikap dan tindakan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama yang dijunjungnya, Bertoleransi terhadap penyembahan agama lain dan hidup rukun dengan pemeluknya agama lain.

2) Jujur.

Berdasarkan tindakan mencoba menjadikan diri sendiri seseorang. Selalu dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

3) Toleransi.

Menghargai agama, ras, suku, pendapat, sikap dan perilaku orang lain berbeda dengan dirinya.

4) Disiplin.

Menunjukkan perilaku tertib dan mematuhi berbagai peraturan dan peraturan.

5) Bekerja keras.

Menunjukkan perilaku tertib dan mematuhi berbagai peraturan oleh karena itu, perilaku tertib ini mengembangkan karakter belajar siswa dengan sungguh-sungguh di kehidupan nyata.

6) Jadilah kreatif.

berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan pendekatan atau hasil baru sesuatu yang sudah Anda miliki.

7) Mandiri.

Tidak mudah bergantung pada sikap dan perilaku orang lain, misi dapat selesai.

8) Demokrasi.

Mengevaluasi cara berpikir, bertindak dan berperilaku dengan hak dan kewajiban yang sama antara siswa dan orang lain.

9) Rasa ingin tahu.

Sikap dan tindakan yang selalu mencari pemahaman yang lebih besar. Perluas dari apa yang telah siswa pelajari, lihat, dan dengar.

10) Semangat kebangsaan.

Memiliki semangat bertindak dan melihat kepentingan nasional bangsa-bangsa berada di atas kepentingan mereka sendiri dan kelompoknya.

11) Cinta tanah air.

Cara berpikir, bertindak dan melihat kepentingan nasional bangsa-bangsa berada di atas kepentingan mereka sendiri dan kelompoknya.

12) Menghargai prestasi.

Sikap dan perilaku yang mendorongnya untuk menciptakan sesuatu menjadi berguna bagi masyarakat dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/ komunikatif.

Sikap dan perilaku yang mendorongnya untuk menciptakan relasi menjadi berguna bagi masyarakat.

14) Cinta damai.

Sikap dan perilaku yang mendorongnya untuk menciptakan sesuatu kondisi terbebas dari pertikaian dengan orang lain.

15) Gemar membaca.

Kebiasaan menghabiskan waktu membaca berbagai buku untuk kebaikan bagi diri siswa.

16) Peduli lingkungan.

Sikap dan tindakan yang selalu berusaha mencegah kerusakan lingkungan berputar di sekitar alam dan berusaha untuk meningkatkan kualitasnya.

17) Peduli Sosial.

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung Jawab.

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dari kedelapan belas poin pendidikan karakter tersebut, perupa membuat karya yang cocok bagi anak usia 12-14 tahun, yang akan diwujudkan dalam bentuk buku komik khusus untuk mereka.

B. Visual

Persahabatan antara teman sebaya akan diangkat melalui buku komik dengan

tujuan untuk memberikan pemahaman lebih dalam tentang kepribadian anak dalam lingkungan pergaulannya. Ini akan dicapai melalui plot cerita yang akan menggambarkan berbagai sikap dan karakter teman-temannya, dengan mengintegrasikan perilaku sehari-hari yang realistis. Aspek visual akan diperlihatkan melalui ilustrasi berwarna dalam gaya manga, dengan menggunakan teknik pewarnaan digital painting. Hal ini akan memberikan tampilan visual komik yang unik dan berbeda dari komik-komik yang biasanya dicetak secara konvensional. Cerita ini akan menampilkan tiga karakter remaja sekolah menengah pertama dan akan berlatar di lingkungan sekolah bagi anak usia 12-14 tahun, dengan berfokus pada kegiatan yang relevan dengan pembelajaran karakter.

C. Operasional

Dalam fase pelaksanaan proyek ini, perupa memberikan penekanan pada pendekatan kualitatif. Mereka mengadopsi jenis riset yang mengarah pada praktik riset (*research-led practice*), dengan fokus pada riset dalam proses penciptaan karya. Pendekatan ini bertujuan untuk mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi, sebagaimana dijelaskan oleh Teikmanis (2013) dalam Moerdisuroso & Kherid (2020). Pada tahap pelaksanaan prosedur berkarya, perupa pertama-tama menciptakan karakter dan naskah cerita, serta membuat *storyboard* secara manual untuk meningkatkan efisiensi waktu. Setelah *storyboard* selesai, langkah berikutnya adalah melakukan pemindaian (*scan*) terhadap gambar-gambar tersebut. Gambar-gambar yang telah discan kemudian diolah dan dimodifikasi menggunakan teknik digital drawing. Penggunaan teknik digital drawing ini membantu meningkatkan efisiensi proses kreatif, karena memungkinkan akses yang lebih mudah untuk mencetak karya tersebut. Perupa menggunakan aplikasi SAI Paint Tool untuk menggambar dan Adobe Illustrator untuk *layout*. Hasil karya

kemudian dicetak dalam bentuk *hardcopy* dengan ukuran A5, dengan sampul *hardcover* dan isi yang menggunakan *art paper* berkualitas.



Gambar 1. Karya Buku Komik "Rahasia si Tata Di Sekolah"

Sumber: Haura Zahiyah

KESIMPULAN

Melalui komik berjudul "Rahasia si Tata di Sekolah," perupa berhasil menggambarkan konsep persahabatan dalam bentuk buku komik, yang memiliki peran penting dalam membentuk pendidikan karakter dalam masyarakat. Mereka berusaha menciptakan komik yang mampu mengilustrasikan konsep persahabatan sebaya sebagai bagian dari pendidikan karakter dalam interaksi anak-anak di masyarakat. Dalam mengembangkan komik ini, perupa mengikuti serangkaian langkah penerapan yang meliputi: 1) *Planning*, 2) *Evidence*, 3) *Target*, 4) *Research and Development*, 5) *Strategy*, 6) *Problem solve*, 7) *Investigate*, 8) *Effectivity*. Langkah-langkah ini membantu perupa dalam menerapkan prinsip-prinsip penerapan ketika menciptakan karyanya. Proses penulisan skripsi ini dalam penciptaan seni rupa mengharuskan perupa untuk memperdalam pemahaman mengenai teori-teori pendidikan karakter dan penerapannya dalam komik untuk anak-anak usia 12-14 tahun. Dalam proses eksplorasi ini, perupa mempelajari cara merancang karakter dan

mendesain buku komik, dan hasilnya diuji kepada masyarakat, terutama anak-anak usia 12-14 tahun, untuk memastikan kualitas karyanya. Melalui komik "Rahasia Tata di Sekolah," diharapkan akan tersampaikan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dengan mudah diterapkan sebagai alat pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan juga dapat berfungsi sebagai langkah pencegahan terhadap perilaku yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, N.A. (2017). *Fully Human Being Pada Remaja Sebagai Pencapaian Perkembangan Identitas*.
- Aulia, N. (2019) *Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Multikultural untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial dan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa*.
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Debra J. DeWitte, Ralph M. Larmann, M. Kathryn Shields. (2018) *Gateways to Art: Understanding the Visual Arts*. Thames & Hudson.
- Kemensos (2022) Upaya Mencegah Kenakalan Remaja Di Jakarta-<https://epaper.mediaindonesia.com/detail/upaya-mencegah-kenakalan-remaja-di-jakarta>
- McCloud, Scott. (1993), *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002), KPG, Jakarta.
- Maharsi, I (2011), *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, KataBuku, Yogyakarta.
- Migotuwio, N. (2020) *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- Rachmawati, Y. (2011) *Rintisan Pengembangan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan*.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Sem Conelyus Bangun dkk. (2014). *Seni Budaya SMA Kelas XI Semester 1*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Thahir, Andi (2018). *Psikologi Perkembangan*. Lampung: Aura Publishing.
- Budikunoroningsih, S. (2017) *Pengaruh Teman Sebaya dan Persepsi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Agresivitas Siswa di Sekolah Dasar Gugus Sugarda*.
- Dalmeri (2014) *Pendidikan untuk Pengembangan Karakter*
- Kurniawan, Y dan Sudrajat, A. (2018). *Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa madrasah tsanawiyah*.
- Maharsi, I (2012) *Penciptaan Komik Beber*.
- Prayoga, R (2022) Selama 2022 terdapat 323 kasus kenakalan remaja di Jakarta Selatan.<https://www.antaraneews.com/berita/3381300/selama-2022-terdapat-323-kasus-kenakalan-remaja-di-jakarta-selatan>
- Sari, V.Y. (2018) Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas XI IIS di SMAN 2 Pontianak.
- Sari, E.N. (2019) *Relevansi Dongeng Dengan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*.
- Setiawan, H (2021) Statistik Kriminalitas Provinsi Dki Jakarta 2021-<https://jakarta.bps.go.id/publication/2022/10/10/78c5fb2c0930642850b4d9d1/statistik-kriminalitas-provinsi-dki-jakarta-2021.html>