

# PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG PENGARUH MEDIA SOSIAL BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Meutia Braniwati<sup>1</sup>, Benny Rahmawan<sup>2</sup>, Christyan Budi Susilo<sup>3</sup>,  
Kornelius Reynaldo<sup>4</sup>

*Institut Informatika Indonesia, Surabaya<sup>1</sup>*  
*meutia@ikado.ac.id*

## Abstrak

Perkembangan teknologi semakin berkembang dari tahun ke tahun. Mulai dari orang dewasa hingga anak kecil terbiasa menggunakan *smartphone*. Penggunaan secara berlebihan terjadi ketika mengakses media sosial sehingga dapat memberikan dampak negatif. Perancangan ini bertujuan sebagai sarana edukasi dan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh pengaruh sosial media terhadap perilaku dan mental anak. Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif yaitu wawancara kepada guru di Sekolah Menengah Pertama Kalam Kudus dan Dharma Mulia Surabaya. Selain itu berupa kuesioner identifikasi masalah kepada pelajar sekolah menengah pertama. Metode perancangan yang dilakukan yaitu mulai penyusunan ide dan konsep, perancangan alur konten serta storyboard yang akan disusun dalam bentuk video motion graphic. Hasil penelitian ini berupa perancangan video motion graphic SMART G Cerdas Dalam Bermedia Sosial yang diupload pada kanal Youtube. Media pendukung yang dirancang berupa Merchandise terdiri dari baju, gantungan kunci, tumbler, alat-alat tulis (ballpoint, penggaris, penghapus, pensil). Perancangan ini diharapkan memberikan pemahaman kepada pelajar Sekolah Menengah Pertama mengenai pengaruh media sosial dan beberapa cara untuk mengurangi dampak-dampak negatif media sosial

**Kata kunci:** *Motion Graphic*, Media Sosial, Pelajar Sekolah Menengah Pertama

## Abstract

*Technological developments are growing yearly, ranging from adults to small children accustomed to smartphones. Excessive use occurs when accessing social media, which can have a negative impact. This design is intended as a means of education and information regarding the effects caused by the influence of social media on children's behaviour and mentality. The qualitative research method used is interviews with teachers at the Kalam Kudus and Dharma Mulia*

*Junior High Schools in Surabaya. In addition, it is in the form of a problem identification questionnaire for junior high school students. The design method starts with preparing ideas and concepts and designing the flow of content and storyboards, which will be compiled as a motion graphic video. The results of this research are the design of SMART G Smart in Social Media motion explicit videos, which are uploaded on the Youtube channel. Supporting media designed as merchandise consists of clothes, key chains, tumblers, and stationery (ballpoints, rulers, erasers, pencils). This design is expected to provide junior high school students with an understanding of the influence of social media and several ways to reduce the negative impacts of social media.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Social Media, Middle School Students*

## PENDAHULUAN

Penggunaan internet dan media sosial di Indonesia setiap tahun meningkat pesat. Berdasarkan penelitian We Are Social (2022) dari total populasi 277,7 juta penduduk Indonesia, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 204,7 juta, dengan pengguna media sosial aktif mencapai 191,4 juta orang. Pengguna media sosial tersebut telah naik sebesar 12,6% dari tahun sebelumnya. Sedangkan platform media sosial yang banyak digunakan di Indonesia secara urutan adalah: whatsapp (88,7%), Instagram (84,8%), Facebook (81,3%), Tiktok (63,1%), Telegram (62,8%), Twitter (58,3%), Facebook Messenger (48,6%), Line (38,7%), Pinterest (36,7%). Berdasarkan hasil survei juga penggunaan media sosial melalui perangkat apapun mencapai 3 jam, 17 menit. Instagram menduduki peringkat kedua sebagai media sosial yang paling banyak dipakai di Indonesia. Jumlah pengguna Instagram mencapai 99,15 juta jiwa dengan persentase jenis kelamin perempuan 52,3% dan laki-laki mencapai 47,7%.

Kehadiran media sosial di tengah masyarakat telah melekat dan tidak dapat terpisahkan dari segala bentuk keaktifan terkait komunikasi sehari-hari sebagaimana contohnya saling berbagi pesan secara online hingga berpartisipasi dalam menyebarkan konten yang dibuat oleh user kemudian disampaikan kepada pembaca yang tidak diketahui secara pasti dan tidak memiliki kedekatan dari segi komunikasi. Hal tersebut terus berjalan di mana cara berkomunikasi dilakukan tanpa harus tatap muka. Di sisi lain keuntungan dari kehadiran media

sosial adalah lebih efisien dari segi waktu dan biaya serta dapat dilakukan di mana saja, kapan saja, tidak mengenal jarak, waktu hingga ruang.

Kemunculan media sosial masih dimanfaatkan sampai detik ini karena memberikan kemudahan dalam mengaksesnya dan semakin bertambah di antaranya kemunculan platform Facebook, Line, Twitter, Tiktok dan Instagram. Masing-masing pengguna memiliki kebutuhan yang berbeda oleh karenanya masyarakat dituntut untuk dapat mengetahui secara baik platform tersebut, kesesuaian dengan kebutuhan selanjutnya masyarakat harus dapat memahami fitur yang ada pada setiap platform. Namun kembali lagi kepada persoalan jika bertujuan untuk mempromosikan produk jelas harus memahami cara pemanfaatan media sosial yang cocok untuk digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan mampu menarik perhatian pengguna/penonton.

Menurut Ekasuci (2020:67) dalam perkembangannya media sosial bisa dimanfaatkan untuk beragam kepentingan, mulai menjalin pertemanan, kampanye program tertentu (pendidikan, sosial, agama, lingkungan, kesehatan, dan sebagainya), sampai promosi, pemasaran produk atau jasa tertentu dan publikasi suatu kegiatan. Melalui media sosial, setiap orang bisa membuat, menyunting sekaligus mempublikasikan sendiri konten berita, promosi, artikel, foto, dan video. Selain lebih fleksibel dan luas cakupannya, lebih efektif dan efisien, cepat, interaktif, dan variatif.

Menurut Kaplan dan Haenlein (2013:7) ada enam jenis media sosial: proyek kolaborasi misalnya, wikipedia, blog dan microblogs misalnya, twitter, komunitas konten misalnya, youtube, situs jaringan sosial misalnya facebook, instagram, virtual game (misalnya world of warcraft), dan virtual social misalnya, second life). Jejaring sosial merupakan situs di mana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain *facebook*, *myspace*, *plurk*, *twitter*, dan *instagram*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi

dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Media sosial saat ini banyak diminati remaja. Menurut Supangat (2020) penggunaan media sosial pada usia remaja tentulah memiliki banyak pengaruh baik maupun buruk. Penggunaan media sosial mencerminkan etika bersosialisasi dan berkomunikasi seseorang dengan orang lain. Penggunaan media sosial saat ini juga menunjang pembelajaran e-learning yang dapat memudahkan pembelajaran jarak jauh.

Perkembangan media sosial semakin meningkat dengan fitur-fitur baru yang menarik untuk digunakan, terutama untuk kalangan remaja awal (anak sekolah menengah pertama), sehingga dapat menimbulkan pengaruh yang lebih besar terhadap anak-anak tersebut. Tidak hanya menimbulkan dampak positif namun media sosial juga dapat menimbulkan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan dan tidak semestinya. Menurut Hanafi (2016:12) media sosial tentulah memiliki pengaruh baik bagi setiap penggunanya. Pada usia remaja beberapa pengaruh baik yang didapat dari penggunaan media sosial diantaranya mengetahui potensi diri, sarana diskusi, dapat berinteraksi dengan teman secara mudah dan pertukaran informasi difasilitasi dengan sangat bagus. Media sosial dapat digunakan untuk mencari potensi diri. Hal ini didukung dari beberapa media sosial yang menyediakan tempat untuk menyalurkan bakat anak dan dapat dilihat oleh orang lain. Dari hal ini akan membuat remaja lebih semangat untuk mengetahui potensi diri dan mendapatkan teman yang memiliki hobi sejenis. Menurut Putri (2016) Dibalik banyaknya pengaruh baik media sosial pada remaja tentu terdapat pengaruh buruk dari penggunaan sosial media. Beberapa pengaruh buruk dari media sosial diantaranya dapat mengganggu kegiatan belajar remaja. Remaja yang telah kecanduan menggunakan media sosial atau gawai tentu dapat mengganggu

waktu belajar. Dari waktu belajar yang berkurang tentu akan berpengaruh pada pendidikan.

Hal itu tentu menjadi kekhawatiran tersendiri dimana mengingat anak umur tersebut cenderung masih labil dan kadang tidak mengetahui apa dampak saat mereka bermain media sosial terkhusus pada dampak negatif. Berdasarkan catatan tersebut diperlukan perancangan media untuk memberikan informasi dan edukasi mengenai dampak media sosial bagi pelajar sekolah menengah pertama. Perancangan ini bertujuan sebagai sarana edukasi dan informasi yang efektif mengenai dampak yang ditimbulkan oleh pengaruh sosial media baik itu dampak positif maupun dampak negatif terhadap perilaku dan mental pelajar.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Sosial**

Media sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Dari definisi ini dapat disimpulkan setiap orang berhak untuk merepresentasikan diri sesuai dengan keinginan diri. Pada usia remaja sangat rentan seseorang menerima pengaruh dari lingkungan secara langsung. Karena pada usia remaja emosional yang dimiliki belum stabil. Jadi penggunaan media sosial tentulah memiliki peran dalam pembentukan diri remaja.

### **Pengaruh Baik Media Sosial**

Media sosial tentulah memiliki pengaruh baik bagi setiap penggunanya. Pada usia remaja beberapa pengaruh baik yang didapat dari penggunaan media sosial diantaranya mengetahui potensi diri, sarana diskusi, dapat berinteraksi dengan teman secara mudah dan pertukaran informasi difasilitasi dengan sangat bagus. Menurut Novianty (2019) Media sosial dapat digunakan untuk mencari potensi diri. Hal ini didukung dari beberapa media sosial yang menyediakan tempat untuk menyalurkan bakat anak dan dapat dilihat oleh orang lain. Dari hal ini akan membuat remaja lebih semangat untuk mengetahui potensi diri dan mendapatkan teman yang memiliki hobi sejenis. Media sosial juga dapat digunakan sebagai

sarana diskusi. Pada media sosial setiap orang berhak untuk memberikan pendapatnya dan berdiskusi dengan orang lain. Dari diskusi yang dilakukan akan menimbulkan wawasan yang lebih luas. Fungsi utama dari media sosial sendiri merupakan media yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain. Dari penggunaan media sosial ini akan memudahkan komunikasi tanpa perlu bertemu secara langsung. Pertukaran informasi dapat dilakukan secara cepat dan mudah melalui sosial media.

### **Pengaruh Buruk Media Sosial**

Dibalik banyaknya pengaruh baik media sosial pada remaja tentu terdapat pengaruh buruk dari penggunaan sosial media. Beberapa pengaruh buruk dari media sosial diantaranya dapat mengganggu kegiatan belajar remaja. Menurut Putri (2016) remaja yang telah kecanduan menggunakan media sosial atau gawai tentu dapat mengganggu waktu belajar. Dari waktu belajar yang berkurang tentu akan berpengaruh pada pendidikan. Saat ini sangat banyak kasus kejahatan dan penipuan secara online melalui media sosial. Usia remaja merupakan usia yang rentan mendapat kejahatan dan penipuan karena pada usia remaja ini seseorang akan mudah untuk dipengaruhi. Sudah banyak kasus yang melibatkan remaja sebagai korban. Menurut Nurjanah (2014:8) kehidupan yang ada pada media sosial tentu berbeda dengan kehidupan di dunia nyata. Pada media sosial setiap orang berhak mengutarakan pendapatnya dan tak jarang pendapat yang disampaikan kurang sopan. Tak sedikit pula orang yang melakukan *cyberbullying*. Ketika remaja mendapatkan *cyberbullying* atau komentar yang kurang sopan mungkin akan mempengaruhi mentalnya.

### **Teori Motion Graphic**

*Motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan still images (gambar diam) sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, motion graphic adalah elemen yang

penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan. Ada beberapa cara yang harus diperhatikan dalam metode motion graphic menurut Lonka:

- *Timing*

Penggunaan *timing* dapat membuat perbedaan yang besar dalam menciptakan suatu atmosfer yang tepat. Misalnya, munculnya retakan pada visual sebaiknya ditunjukkan satu per satu dari atas ke bawah, sehingga terlihat retakan tersebut seolah-olah sedang terjadi.

- Pergerakan

Penggunaan pergerakan diperlukan untuk membuat suatu animasi terlihat lebih nyata. Misalnya, bila terdapat sebuah animasi seseorang sedang berjalan, maka background dapat diletakkan gambar lampu-lampu jalan dan perumahan yang bergerak kearah berlawanan namun pelan dan gambar sebuah kota beserta langit yang bergerak kearah yang sama namun lebih pelan lagi.

- Atraksi

Perhatian penonton harus dialihkan kearah yang tepat, misalnya bila ada tulisan yang ingin diperlihatkan dalam sebuah animasi, tulisan tersebut sebaiknya diberi efek pergerakan yang dinamis, atau dibuat kelap-kelip.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pengumpulan data yang digunakan merupakan metode kualitatif. Tentang metode penelitian kualitatif, Craswell (2008) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Penelitian yang dilakukan yaitu melalui wawancara dengan guru Bimbingan Koseling (BK) di dua sekolah swasta di Surabaya, yakni: SMPK Dharma Mulya dan SMPK Kalam Kudus. Penelitian yang dilakukan dilakukan untuk mencari informasi yang tepat mengenai inti permasalahan dalam perancangan ini. Setelah inti permasalahan telah ditemukan dilakukan beberapa metode analisis data dalam perancangan untuk dapat menemukan *keyword*. Data yang didapat menjadi acuan perancangan ide dan konsep video *motion graphic* yang akan digunakan untuk membuat *storyline* serta *storyboard*. Pengupulan data sekunder merupakan pengumpulan data yang digunakan berupa data tertulis yang diperoleh dari sumber

yang berkaitan dengan tujuan penelitian dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal, dan internet (*e-book* dan jurnal).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep awal perancangan ini diperoleh dari *keyword* (*Educative & Entertaining*) yang telah terlebih dahulu di peroleh, sehingga melalui *keyword* tersebut dapat ditentukan bagaimana perancangan ini akan dibuat nantinya. *Educative* dimaksudkan bahwa perancangan yang dibuat harus memuat konten edukasi yang tepat bagi anak sekolah menengah pertama berdasarkan masukan yang didapat dari hasil wawancara, lalu *Entertaining* dimaksudkan bahwa selain harus memuat konten yang mengedukasi, perancangan ini juga harus menarik dan menghibur bagi target audiens sehingga mereka tidak bosan saat *video motion graphic* diperlihatkan kepada mereka. Proses perancangan yang paling utama adalah membuat beberapa aset yang dibutuhkan dalam *video motion graphic*, seperti logo, karakter utama, karakter pendukung, aset gambar *video motion graphic*, media pendukung, media promosi, dan lainnya sebelum proses pembuatan video utama *motion graphic* dibuat.

### Logo

Komponen logo terdapat gabungan dari maskot karakter utama dan tipografi. Proses pembuatan logo melalui beberapa tahapan desain. Setelah melalui beberapa tahapan maka dipilih logo *video motion graphic* “Smart Generation” yang jika diartikan secara terpisah “Smart” berarti pintar dan cerdas dan “Generation” berarti generasi sekarang dan akan datang. Pada penggunaan warna logo, hasil akhir yang dicapai logo menggunakan gabungan warna biru pada “Smart” dan warna abu-abu pada “Generation”.

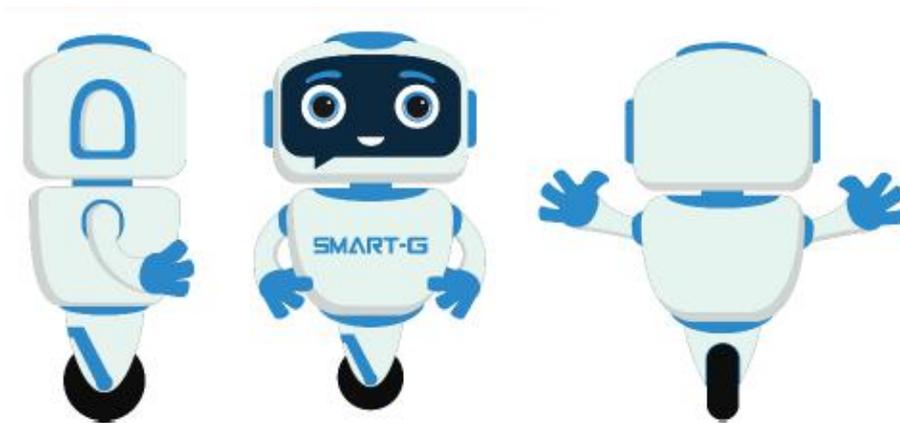


Gambar 1. Logo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Karakter Utama

Karakter dibedakan menjadi dua yaitu karakter utama sebagai pemberi informasi kepada audience dan karakter pembantu yang dibutuhkan untuk mengilustrasikan apa yang dijelaskan oleh karakter utama. Karakter utama dibuat dengan konsep desain robot yang menarik tapi tetap berkesan futuristik. Pemilihan warna pada karakter disesuaikan dengan konsep teknologi dengan menggabungkan perpaduan warna biru dan putih. Penamaan karakter juga dipilih untuk mewakili konsep *motion graphic* yang ada, nama yang diambil adalah “Smart-G” yang diartikan robot yang pintar dan memiliki tujuan untuk membantu anak untuk menjadi generasi yang cerdas saat menggunakan media sosial.



Gambar 2. **Karakter Utama**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Karakter Pendukung

Karakter pendukung dibutuhkan untuk membantu karakter utama dalam mengilustrasikan apa yang akan dijelaskan pada video. Karakter pendukung didesain secara sederhana tidak seperti karakter utama.



Gambar 3. **Karakter Pendukung**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### **Video Motion Graphic**

Pada tahapan akhir, *video motion graphic* diselesaikan sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya dan telah mencakup semua elemen-elemen yang ada. Video ini nantinya akan ditayangkan di sekolah dan di masukkan ke media sosial seperti facebook atau youtube.



Gambar 4. Video Motion Graphic  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media utama dalam perancangan ini adalah video *motion graphic* dengan resolusi 720P (1280 x 720 pixel). Video ini sebagai sumber edukasi dan hiburan kepada anak-anak dan orang tua serta juga penonton yang melihat video ini melalui media sosial. Video dibagi menjadi dua bagian yaitu: *full version* yang dibagi menjadi 3 *part* dan *trailer version*. *Full version* ditampilkan pada saat *event* di sekolah berlangsung atau pun di media sosial. Sedangkan *trailer version* hanya ditampilkan pada media sosial seperti *facebook* dan *youtube*.

### Media Pendukung

Media pendukung menggunakan konsep yang serasi dengan perancangan media utama. Media pendukung dirancang sebagai media tambahan untuk mempromosikan hasil perancangan media utama. Media yang dirancang berupa *merchandise* terdiri dari baju dengan elemen *motion graphic*, gantungan kunci *acrylic*, *tumbler*, alat-alat tulis (*ballpoint*, penggaris, penghapus, pensil).



Gambar 5. Media Pendukung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan berupa wawancara dan kuesioner identifikasi masalah di beberapa sekolah di Surabaya, diketahui bahwa banyak anak-anak utamanya anak dengan umur 12 – 15 tahun (SMP) yang suka menggunakan media sosial bahkan beberapa persen diketahui menggunakan media sosial secara berlebihan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa media *motion graphic* 2D merupakan media utama yang paling efektif dan disukai oleh anak-anak. Informasi dan edukasi dikemas dalam video yang menarik dan informatif agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap oleh anak-anak sebagai target utama dari *motion graphic*. Metode perancangan yang dilakukan yaitu mulai penyusunan ide dan konsep, perancangan alur konten serta storyboard yang akan disusun dalam bentuk video *motion graphic*.

Hasil penelitian ini berupa perancangan video *motion graphic* SMART G Cerdas Dalam Bermedia Sosial yang diupload pada kanal Youtube. Media utama dalam perancangan ini adalah video *motion graphic* dengan resolusi 720P (1280 x 720 pixel). Video ini sebagai sumber edukasi dan hiburan kepada anak-anak dan orang tua serta juga penonton yang melihat video ini melalui media sosial. Video dibagi menjadi dua bagian yaitu: *full version* yang dibagi menjadi 3 *part* dan *trailer version*. *Full version* ditampilkan pada saat *event* di sekolah berlangsung atau pun di media sosial. Sedangkan *trailer version* hanya ditampilkan pada media sosial seperti *facebook* dan *youtube*. Media pendukung yang dirancang berupa Merchandise terdiri dari baju, gantungan kunci, tumbler, alat-alat tulis (ballpoint, penggaris, penghapus, pensil). Perancangan ini diharapkan memberikan pemahaman kepada pelajar Sekolah Menengah Pertama mengenai pengaruh media sosial dan beberapa cara untuk mengurangi dampak-dampak negatif media sosial

Dengan perancangan ini, diharapkan anak-anak menjadi lebih paham akan pengaruh media sosial sehingga mereka dapat merubah kebiasaan mereka untuk dapat menggunakan media sosial untuk hal yang lebih bermanfaat dan berguna dikemudian hari. Orang tua dan guru juga dapat mengetahui informasi bagaimana mencegah dampak media sosial itu terjadi pada anak-anak mereka baik di rumah ataupun di sekolah.

## Saran

Dalam proses perancangan media video *motion graphic*, dibutuhkan lebih banyak referensi serta penggunaan *motion* dan *sound* yang lebih baik lagi. Oleh karenanya gaya visual *motion graphic* bisa dikembangkan menjadi lebih menarik dan sesuai dengan daya tangkap audiens sehingga informasi yang disampaikan tidak cepat dilupakan. Tema yang ada perlu dikembangkan kembali menyesuaikan perkembangan media saat ini, misalnya melalui video TikTok sehingga lebih dekat dan mudah diakses oleh target audiens.

## DAFTAR PUSTAKA

Creswell, John W. 2008. Educational Research, planning, conducting, and evaluating qualitative dan quantitative approaches. London: Sage Publications.

Fatmawati, Nurul. Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat. Diakses 25 Juni 2023. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html>

Gani, Alcianno. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Remaja. Diakses 26 Januari 2017. [https://www.academia.edu/24541599/Pengaruh\\_Media\\_Sosial\\_Terhadap\\_Perkembangan\\_Anak\\_Remaja](https://www.academia.edu/24541599/Pengaruh_Media_Sosial_Terhadap_Perkembangan_Anak_Remaja)

M. Hanafi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fisip Universitas Riau. Jom Fisip, vol. 3, no. 2.

Harianti, Baiq Intang. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Dikalangan Pelajar. Diakses 25 Juni 2023. <https://radarsumbawa.id/2020/10/28/pengaruh-media-sosial-terhadap-perkembangan-dikalangan-pelajar/>

I. Suryani, Liliyana, M. Handar, R. Ekasuci, 2020. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi Bagi Radio Mersi 93.9 Fm, Jurnal Komunikasi, vol.11, no.1, pp. 67-76,

Supangat and M. Bin Saringat, "Development of e-learning system using felder and silverman's index of learning styles model," Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng., vol. 9, no. 5, pp. 8554–8561, 2020, doi: 10.30534/ijatcse/2020/236952020

Nurudin. 2012. Buku Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi. Yogyakarta: Buku Litera.

S. Nurjanah. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Siswa SMAN 12 Pekanbaru. Jom FISIP, vol. 1, no. 2, pp. 1-8.

W. S. R. Putri, N. Nurwati, and M. B. S. 2012. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja, Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy., vol. 3, no. 1, 2016, doi: 10.24198/jppm.v3i1.13625

Y.A. Sarbani, Lestari. 2022. Strategi Promosi Universitas Swasta melalui Instagram Pengamatan Terhadap Akun Instagram Resmi 6 Universitas Swasta Unggulan di Jawa Timur, Jurnal Administrasi Bisnis FISIPOL UNMUL, vol.10, no.2. pp.150-165.