

PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL TENTANG NORMA SOSIAL SEBAGAI UPAYA PREVENTIF TERHADAP KENAKALAN REMAJA DI SURABAYA

Adela Tessa Haryati¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

email: ¹adelatessa.20041@mhs.unesa.ac.id

Received:

10-07-2026

Reviewed:

10-07-2026

Accepted:

11-07-2026

ABSTRAK: Kenakalan remaja mengalami peningkatan sebanyak 10,7% setiap tahunnya dan menjadi salah satu permasalahan yang sering kali terjadi dalam masyarakat, salah satunya di Kota Surabaya. Beberapa penyebab kenakalan remaja, antara lain pengaruh teman, kurangnya pengetahuan terkait dampak dari tindakan, dan kesulitan dalam menjangkau remaja secara luas. Tujuan perancangan yaitu meningkatkan pengetahuan remaja terkait tindakan kenakalan berdasarkan norma sosial sebagai upaya pencegahan terjadinya kenakalan remaja. Sumber data atau subjek penelitian yaitu remaja SMP Surabaya. Metode perancangan menggunakan *Design Thinking* dengan teknik analisis 5W+1H. Hasil perancangan berupa media komik strip digital berjudul 'Komik KOMA'. Media ini menampilkan empat cerita atau komik strip, dilengkapi dengan pengertian norma sosial, jenis norma, penggambaran tokoh cerita komik strip. Berdasarkan hasil uji coba, komik strip digital 'Komik KOMA' dinilai dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan suatu informasi dan berpotensi meningkatkan minat serta pengetahuan remaja mengenai tindakan kenakalan berdasarkan pada norma sosial, di kota Surabaya.

Kata Kunci: komik strip digital, kenakalan remaja, norma sosial, siswa SMP

ABSTRACT: *Juvenile delinquency has increased by 10.7% annually and has become one of the social issues frequently encountered in society, including in Surabaya. Several factors contribute to juvenile delinquency, including peer influence, limited knowledge of the consequences of one's actions, and challenges in reaching adolescents on a broader scale. This design project aims to improve adolescents' understanding of delinquent behavior based on social norms as a preventive effort against juvenile delinquency. The data sources or research subjects were junior high school students in Surabaya. The design process employed the Design Thinking method with the 5W+1H analysis technique. The final outcome of this project is a digital comic strip entitled Komik KOMA. The comic consists of four comic strip stories and is complemented by explanations of social norms, types of social norms, and character introductions. Based on the user testing results, the digital comic strip Komik KOMA was considered a potential alternative medium for delivering information and was found to have the potential to increase adolescents' interest and knowledge regarding delinquent behavior based on social norms in Surabaya.*

Keywords: *digital comic strip, juvenile delinquency, social norms, junior high school students*

PENDAHULUAN

Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia mencatat bahwa pada tahun 2020 terdapat 12.944 kasus kenakalan remaja di Indonesia dan jumlahnya terus meningkat sebesar 10,7% setiap tahun (Merlita, Nanda dkk., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan kenakalan remaja masih menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi di masyarakat, termasuk di Kota Surabaya seperti pengedaran narkoba seberat 30 gram oleh remaja, tawuran, dan aksi gangster (Kompas dan Radar Surabaya, 2026). Beberapa upaya telah dilakukan oleh Pemerintah Kota Surabaya dalam menanggulangi peristiwa tersebut, seperti penyisiran pelajar yang membolos oleh Satpol PP, penyelenggaraan Dinamika Arek Suroboyo Hebat (DASH), pembinaan di Rumah Aman selama 7–14 hari, serta penerapan kebijakan jam malam bagi anak (Pemerintah Kota Surabaya, 2026).

Kenakalan remaja dapat dipicu oleh faktor internal, seperti krisis identitas, lemahnya kontrol diri, dan kurangnya pemahaman remaja, maupun faktor eksternal, seperti keluarga, lingkungan sekolah (teman), budaya, internet dan media sosial serta pengaruh perilaku buruk seseorang yang ditiru remaja (Rulmuzu, 2021). Meskipun internet dan media sosial menjadi salah satu pemicu terjadinya kenakalan, kedua teknologi digital tersebut juga memiliki dampak yang cukup baik dalam mendukung kegiatan penggunaannya, terutama media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi informasi, pemikiran, pesan pribadi, dan berbagai konten lain secara daring, seperti Youtube, Tiktok, Instagram, dan lain-lain (Gregersen, 2024).

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% dari total penduduk, didominasi oleh Generasi Z (34,4% pengguna) dengan tingkat penetrasi internet sebesar 87,02% dan waktu

mengakses internet selama 1–6 jam per hari untuk memperoleh informasi dengan preferensi pada konten visual dan singkat, seperti video, foto, dan teks pendek yang menarik serta mudah untuk dicerna (IDN Research Institute, 2024). Sejalan dengan preferensi tersebut, dalam konteks pembelajaran, remaja juga cenderung lebih menyukai buku bergambar dibandingkan buku teks karena memiliki alur yang terstruktur dan lebih mudah diingat (Mahendra, Eka dkk., 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa kenakalan remaja di Surabaya masih terjadi, salah satu penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman remaja terkait tindakannya. Berbagai upaya penanggulangan yang telah dilakukan juga belum sepenuhnya mampu menjangkau seluruh remaja maupun mendorong mereka untuk menghindari perilaku kenakalan. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang mudah diakses untuk membantu remaja memahami tindakannya sehingga memiliki pengetahuan sebagai pedoman dalam berperilaku dan terhindar dari kenakalan remaja. Adapun solusi yang ditawarkan, yaitu perancangan komik strip berbasis digital terkait bagaimana bentuk perilaku yang bertentangan dengan norma sosial disertai akibatnya.

Perancangan ini berfokus pada tiga aspek yaitu bagaimana konsep perancangan media komik strip digital, bagaimana proses perancangan media komik strip digital, dan bagaimana hasil perancangan komik strip digital. Tujuan dari perancangan yaitu menghasilkan media yang dapat membantu remaja dalam memahami perilaku yang sesuai dengan norma sosial agar dapat terhindar dari kenakalan remaja dan mengetahui efektivitasnya dalam membantu remaja memahami tindakannya.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu *Design Thinking* dengan teknik analisis 5W+1H. Pada perancangan ini digunakan lima tahapan *Design Thinking* oleh Hasso Plattner Institute of Design di Stanford (the d.school) yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Interaction Design Foundation, 2016).

Pada tahap *empathize*, dikumpulkan data yang akan digunakan sebagai landasan perancangan melalui kuesioner kepada 55 remaja SMP Surabaya, wawancara kepada guru BK, dan dokumentasi melalui internet lalu dilakukan analisis deskriptif terhadap hasil data yang terkumpul. Tahap *define* berisi penjelasan secara lebih spesifik dan terstruktur terkait landasan perancangan komik strip digital yang dilakukan agar tidak melenceng dalam mengembangkan konsep serta konten komik strip yang tepat. Tahap *ideate* yaitu tahapan dalam membuat konsep sebelum menciptakan media perancangan seperti konsep media (ukuran kanvas, jumlah halaman, dan platform media sosial), konsep verbal (judul, sinopsis, plot, dsb.), dan konsep visual (*style*, panel, layout, tipografi, dan palet warna). Tahap *prototype* yaitu tahap pembuatan media perancangan sesuai konsep yang telah dibuat dan menghasilkan produk atau karya berupa komik strip digital. Lalu, tahap *testing* yaitu tahapan akhir berupa uji coba menggunakan platform digital (unggahan pada media sosial) dan menggunakan penyebaran kuesioner kepada sepuluh remaja SMP Surabaya sebagai perwakilan dalam mendapatkan umpan balik atau *feedback* untuk mengetahui keefektifan komik strip digital yang telah dibuat dalam menyampaikan pesan dan memengaruhi pemikiran ataupun tindakan remaja sebagai pembaca nantinya (bagaimana komik strip digital dapat membantu memahami perilaku yang sesuai dengan norma sosial sehingga remaja dapat terhindar dari kenakalan remaja).

KERANGKA TEORETIK

1. Bentuk Kenakalan Remaja

Menurut Hurlock (1999), kenakalan yang dilakukan oleh remaja terbagi menjadi empat bagian, yaitu : 1) Perilaku menyakiti diri sendiri dan orang lain; 2) Perilaku membahayakan hak milik orang lain, seperti mencuri, merampas, mencopet; 3) Perilaku tak terkendali yang tidak menghormati orang tua dan guru, seperti kabur dari rumah dan membolos; 4) Perilaku yang membahayakan orang lain dan diri sendiri, seperti penggunaan senjata tajam, memperkosa, berkendara tanpa SIM, berkendara dengan kecepatan tinggi (Bernardus Widodo, 2011). Sunarwiyati (1985) mengklasifikasikan bentuk atau jenis kenakalan remaja dalam tiga tingkat, yaitu 1) Kenakalan biasa, seperti bolos sekolah, perkelahian, pergi tanpa pamit; 2) Kenakalan yang menuju pelanggaran dan kejahatan, seperti mengendarai kendaraan bermotor tanpa SIM, mengambil barang orang tanpa izin; 3) Kenakalan khusus, seperti seks bebas, narkoba, penganiayaan dan lain-lain (Purwandari, 2011).

2. Jenis Norma Sosial

Secara umum, norma sosial diklasifikasikan menjadi empat, yaitu norma agama yang bersifat mutlak dan pelanggarnya mendapatkan sanksi berupa dosa (Soeroso, 2009); norma kesusilaan yang berasal dari hati nurani sehingga seseorang dapat membedakan perilaku baik atau buruk dan pelanggarnya mendapatkan pengucilan secara fisik juga batin seperti diusir dan dijauhi (Soeroso, 2009); norma kesopanan yang berdasarkan pada aturan tingkah laku yang berlaku di masyarakat dan bersifat relatif tergantung tempat, lingkungan, waktu dan pelanggarnya mendapatkan sindiran, kritik, cemooh, dan sebagainya (Maryati & Suryawati, 2007); dan norma hukum yang berisi perintah dan larangan yang mengatur tata tertib pada suatu masyarakat (negara) dan memiliki sanksi yang bersifat mengikat dan memaksa (Maryati & Suryawati, 2007).

3. Elemen Komik

Komik strip biasanya dirancang secara horizontal dan dibaca sebagai narasi atau urutan kronologis (Kunzle, 2024). Komik mengandalkan dua alat komunikasi utama, yaitu kata-kata dan gambar (Eisner, 1985). Beberapa elemen penting pada komik menurut Scott McCloud (1994) seperti gambar atau ilustrasi yang disederhanakan dapat membuat pembacanya terbenam dan seakan melihat diri mereka sendiri, panel sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah, parit sebagai ruang yang ada di antara panel (imajinasi pembaca), garis yang mewakili fenomena yang terlihat dalam komik dan memikat yang tidak terlihat dalam komik (mempengaruhi suasana kejiwaan pembacanya), balon kata untuk menggambarkan bunyi dalam media visual, huruf yang digunakan untuk menangkap inti sari bunyi dan juga pikiran (gambar yang netral menjadi lebih kaya akan perasaan dan pengalaman), dan warna yang membuat lebih mudah untuk menarik perhatian pembaca juga menimbulkan kesan 'nyata' (McCloud, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* melalui lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Penggunaan tahapan tersebut bertujuan agar proses perancangan komik strip dibuat secara terstruktur serta mempertimbangkan kebutuhan, pengalaman, dan perspektif responden (melalui data yang terkumpul) sehingga hasil akhir dari komik strip menjadi lebih relevan, bermakna, dan mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada pembacanya.

Beberapa tindakan kenakalan yang paling dominan dan cukup sering dilakukan oleh remaja SMP Surabaya berdasarkan hasil analisis menggunakan analisis deskriptif dan 5W+1H dari data yang terkumpul.

- a. Berbohong
Melanggar norma agama, sanksi berupa dosa serta akan dihukum di akhirat sesuai perbuatannya (Ferry Is Mirza DM, 2024).
- b. Kurang sopan saat berbicara
Melanggar norma kesopanan, sanksi berupa reaksi sosial seperti cemoohan atau peringatan verbal (Firosoya, 2023).
- c. Mengendarai kendaraan bermotor
Melanggar norma hukum, konsekuensi pidana kurungan paling lama 2 bulan (Jayanti, 2023).
- d. Membolos
Melanggar beberapa norma namun yang paling utama yaitu norma kesusilaan dengan sanksi berupa rasa malu, penyesalan, atau pengucilan (Pramono, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK SMP, didapatkan hasil berupa perilaku kenakalan dapat terjadi karena faktor yang berasal dari luar sekolah sehingga pihak sekolah terutama guru BK juga merasa sulit untuk menjangkau ataupun mengontrol sesuatu yang terjadi di luar sekolah. Pendekatan edukatif dan reflektif yang telah diterapkan oleh guru BK membuktikan bahwa teguran saja tidak memadai; remaja perlu dibimbing agar memahami bagaimana sebuah tindakan dapat dikatakan sebagai perilaku yang buruk (menyimpang). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku kenakalan dapat terjadi karena dipicu oleh pengaruh teman sebaya dan kurangnya pertimbangan atau pengetahuan dari remaja tersebut terhadap dampak dari tindakan mereka (Siregar & Murniarti, 2021).

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menambah pengetahuan remaja yaitu melalui pemahaman terkait norma sosial yang berlaku karena norma berkaitan dengan bagaimana suatu tindakan atau perilaku dinilai benar atau salahnya dalam masyarakat beserta sanksinya (Maryati & Suryawati, 2007). Pencegahan yang juga dapat digunakan yaitu penyediaan sarana atau media yang mendukung untuk mencegah timbulnya kenakalan remaja (Rulmuzu, 2021).

Untuk mendukung proses tersebut, adapun solusi yang sesuai berupa perancangan media berupa komik strip digital yang menjelaskan tentang perilaku yang melanggar norma sosial disertai akibatnya. Komik sebagai media dapat menambah pengetahuan karena menyenangkan untuk dibaca, tidak membosankan, dan remaja juga berpendapat bahwa komik dapat langsung memberikan inti pembelajaran berdasarkan cerita sehingga lebih mudah bagi pembacanya (Septialti et al., 2022).

a. Konsep Perancangan

Target sasaran dari perancangan komik strip digital ini adalah remaja, khususnya remaja SMP di Kota Surabaya. Komik strip digital dirancang dengan judul ‘Komik KOMA’ yang merupakan gabungan inisial nama dari empat tokoh atau karakter yang ada pada cerita komik strip digital. Komik strip digital dirancang dengan tema kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pembaca, termasuk juga peristiwa terkait tindakan-tindakan yang melanggar aturan, akibat, dan sanksinya (norma sosial).

Format komik strip digital yang dirancang berupa jpg atau png dengan ukuran 2000px x 2000px dan resolusi 300dpi, diunggah pada media sosial Tiktok dan Instagram dengan jumlah halaman antara 6-8 *slide* tiap posingan. Palet warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna cool tone dengan tingkat saturasi rendah (*muted color palette*). Pemilihan palet warna

yang digunakan dalam komik strip cenderung cerah namun kalem, terlihat flat untuk menciptakan kesan tenang, nyaman, dan mudah diterima oleh remaja sebagai target audiens.

MOODBOARD



Gambar 1. Moodboard dan Palet Warna
(Sumber: *pinterest.com*)

b. Thumbnail

Proses awal berupa *thumbnail* atau sketsa kasar sebelum tahap pengerjaan utama. Proses ini bertujuan untuk menentukan komposisi dan menyusun keseluruhan konsep dari komik skrip yang akan dibuat.



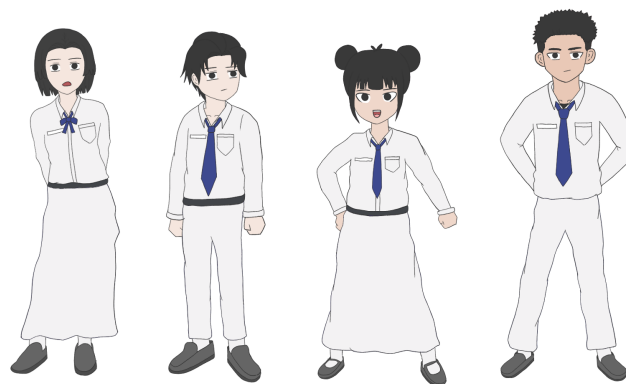
Gambar 2. Thumbnail atau Sketsa Karakter Komik KOMA
(Sumber: Haryati, 2026)



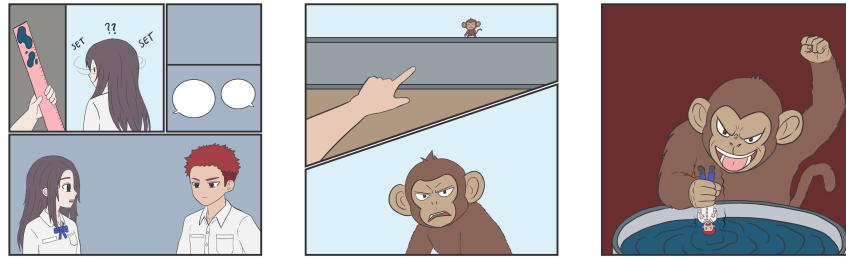
Gambar 3. Thumbnail atau Sketsa Cerita dari Komik Strip KOMA
(Sumber: Haryati, 2026)

c. *Tight Tissue*

Setelah melakukan *outline* terhadap sketsa yang telah dibuat, proses berikutnya yaitu *tight tissue*. Proses ini merupakan bentuk visual dan proses pewarnaan yang akan ditunjukkan pada target audiens sebelum desain akhir (Wijaya, 2022).



Gambar 4. Tight Tissue Karakter Komik KOMA
(Sumber: Haryati, 2026)

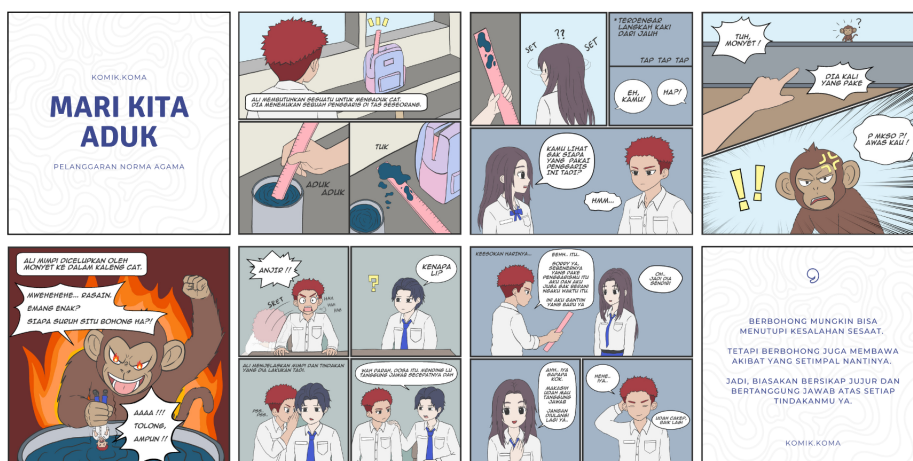


Gambar 5. Tight Tissue Strip Komik KOMA
(Sumber: Haryati, 2026)

d. Final Design

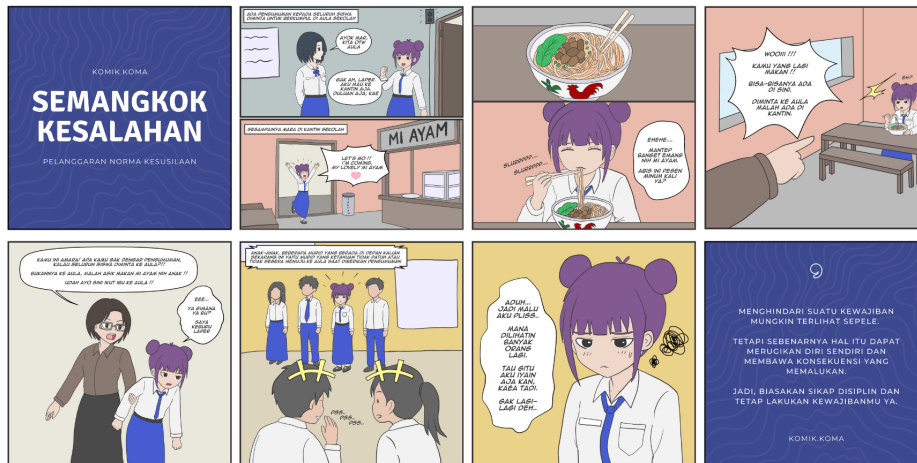


Gambar 6. Pengenalan Karakter atau Tokoh Komik KOMA
(Sumber: Haryati, 2026)



Gambar 7. Strip Komik KOMA 1 - Mari Kita Aduk
(Sumber: Haryati, 2026)

“Perancangan Komik Strip Digital Tentang Norma Sosial Sebagai Upaya Preventif Terhadap Kenakalan Remaja Di Surabaya”



Gambar 8. Strip Komik KOMA 2 - Semangkok Kesalahan
(Sumber: Haryati, 2026)



Gambar 9. Strip Komik KOMA 3 - Ucapan Menyengat
(Sumber: Haryati, 2026)



Gambar 10. Strip Komik KOMA 4 - Gas Tanpa Rem
(Sumber: Haryati, 2026)

e. Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan melalui penyebaran kuesioner (dengan total sepuluh indikator atau pertanyaan) kepada sepuluh remaja SMP yang sebelumnya telah menjadi responden dalam pengumpulan data yang digunakan sebagai landasan perancangan. Sepuluh remaja SMP tersebut sebagai perwakilan dari lima bagian wilayah Surabaya (dua per wilayah).

Tabel 1. Penghitungan Skor atau Nilai Akhir dari Uji Coba (Testing)

Indikator	Skor			Kriteria
	V1	V2	V3	
Kemudahan komik koma untuk diakses	47		94%	Sangat Memadai
Komik KOMA penuh informasi dan bermanfaat terkait norma sosial dan sanksinya	49		98%	Sangat Memadai
Komik KOMA bercerita tentang tindakan kenakalan yang sering kali dilakukan oleh remaja	47		94%	Sangat Memadai
Aspek 4 Penilaian 5 kriteria komik strip pada Komik KOMA	49		98%	Sangat Memadai
Komik KOMA tidak memakan banyak waktu	49		98%	Sangat Memadai
Komik KOMA menggabungkan tiga <i>art style</i> (Webtoon, Minimalis, dan Kartun)	48	50	96%	Sangat Memadai
Komik KOMA menggunakan warna yang nyaman untuk dipandang	47		94%	Sangat Memadai
Remaja menjadi lebih paham tentang norma sosial dan sanksinya	46		92%	Sangat Memadai
Remaja menjadi lebih tertarik, terhibur, mudah mempelajari atau menambah pengetahuan	48		96%	Sangat Memadai
Remaja menjadi sadar bahwa setiap tindakan memiliki akibat atau konsekuensi dan mereka menjadi lebih berhati-hati	49		98%	Sangat Memadai
Total Persentase Seluruh Indikator			958	
$Rata - rata P = \frac{958}{10} = 95,8\%$				

Keterangan: V1=Total skor yang didapat; V2=Besar skor maksimal; V3=Persentase

Berdasarkan penghitungan skor melalui rata-rata, media atau karya perancangan memperoleh nilai atau skor 95,8%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media komik strip digital 'Komik KOMA' mendapatkan kriteria 'Sangat Memadai'.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ‘Komik KOMA’ merupakan sebuah media alternatif dalam meningkatkan pemahaman remaja terkait norma sosial melalui komik strip berbasis digital. Media ini dirancang dengan memuat empat cerita atau strip tentang tindakan kenakalan yang sering kali terjadi di kalangan remaja SMP kota Surabaya. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* dan memanfaatkan teknik analisis 5W+1H.

Berdasarkan hasil uji coba media melalui penyebaran kuesioner kepada beberapa remaja SMP Surabaya, didapatkan bahwa komik strip digital ‘Komik KOMA’ dinilai berpotensi dalam menjadi media yang dapat meningkatkan pemahaman remaja terkait norma sosial. Media komik strip digital ‘Komik KOMA’ membuat remaja lebih tertarik, terhibur, mudah dalam mempelajari sesuatu atau menambah pengetahuan baru. Penggunaan komik strip digital dinilai layak untuk digunakan sebagai media alternatif karena kemudahannya dalam menjangkau remaja secara luas dan tidak memakan banyak waktu bagi pembacanya karena menggunakan format konten yang pendek dan ringkas. Selain itu, komik strip digital ‘Komik KOMA’ juga berpotensi meningkatkan kesadaran remaja terkait tindakannya dan membuat remaja lebih berhati-hati dalam bertindak atau berperilaku. Jika perancangan serupa akan dilakukan nantinya, terdapat saran yang dapat digunakan berupa pembuatan alur cerita dapat ditingkatkan lebih lanjut seperti alur cerita yang membuat pembaca berpikir ‘plot twist’.

REFERENSI

- Bernardus Widodo. (2011). Kenakalan Remaja dan Strategi Pastoral. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 6(3).
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Ferry Is Mirza DM. (2024, Februari 27). *Ancaman Allah Terhadap Pembohong dan Mereka Yang Berbuat Curang*. Majelis Tabligh. <https://umsb.ac.id/berita/index/1392-ancaman-allah-terhadap-pembohong-dan-mereka-yang-berbuat-curang>
- Firosya, B. H. (2023, Desember 27). *Catat! Ini Sanksi Pelanggaran Norma Agama, Kesopanan, Kesusilaan, dan Hukum*. detikEdu. https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7109072/catat-ini-sanksi-pelanggaran-norma-agama-kesopanan-kesusilaan-dan-hukum#google_vignette
- Gregersen, E. (2024). social media. In *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/social-media>
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5 ed.). Penerbit Erlangga.
- IDN Research Institute. (2024). Indonesia Gen Z Report 2024. *IDN Media*, 102. <https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-gen-z-report-2024.pdf>
- Jayanti, D. D. (2023, Juli 3). *Sanksi Bagi Pelajar yang Berkendara Tanpa SIM*. hukumonline.com. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/sanksi-bagi-pelajar-yang-berkendara-tanpa-sim-lt52809204e59ce/>
- Kunzle, D. M. (2024). comic strip. In *Encyclopedia Britannica*.

<https://www.britannica.com/art/comic-strip>

Mahendra, E. R., Siantoro, G., Pramono, M., Surabaya, U. N., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2021). *Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media*. 9(1), 279–284.

Maryati, K., & Suryawati, J. (2007). *Sosiologi Untuk SMA dan MA Kelas X* (R. Genggor (ed.)). Penerbit Erlangga.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The invisible art* (M. Martin (ed.); Paperback). HarperCollins.

Merlita, N., Putri, T. D., Dillahi, M. C., & Pratama, M. (2024). Efektivitas Permainan Asserboard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Remaja 1. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(1), 314–321.
<https://doi.org/10.31604/jips.v11i1.2024.314-321>

Pramono, B. (2017). Norma Sebagai Sarana Menilai Bekerjanya Hukum Dalam Masyarakat. *Perspektif Hukum*, 17(1), 101. <https://doi.org/10.30649/phj.v17i1.86>

Purwandari, E. (2011). Keluarga, kontrol sosial, dan “strain” : model delinquency remaja. *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal*, 8(1), 28.
<https://doi.org/10.26555/humanitas.v8i1.454>

Rulmuzu, F. (2021). Kenakalan Remaja Dan Penanganannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1), 364–373. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1727>

Septialti, D., Shaluhiah, Z., & Widjanarko, B. (2022). The Effectiveness of Using Comics in Efforts to Increase Adolescent Health Knowledge: A Literature Review. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(S1), 273–280. <https://doi.org/10.30604/jika.v7is1.1134>

Siregar, J., & Murniarti, E. (2021). Manajemen Kecerdasan Emosi Guru Mengatasi Kenakalan Remaja. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 100–109.
<https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.90>