

RINGKASAN LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN KOMIK *WEBTOON* BERBASIS NILAI MODERASI BERAGAMA (ANALISIS KEBUTUHAN DI SMP NEGERI KOTAM BATAM)

Dr. Zaitun, M.Ag., Kasmianti, S.Pd.I., MA., Raja Rahima M. R.A., M.Pd. Kons.

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki penduduk muslim terbanyak di dunia sehingga menjadi sorotan penting dalam hal moderasi Islam. Moderasi merupakan ajaran pokok dalam Islam. Islam moderat merupakan salah satu paham keagamaan yang sangat sesuai dengan konteks keberagaman dalam berbagai bidang, seperti agama, adat istiadat, suku dan bangsa (Darlis, 2013). Dengan demikian, pemahaman terkait moderasi beragama harus dipahami secara kontekstual tidak hanya tekstual saja, tetapi cara pemahaman dalam beragama yang harus moderat karena Indonesia memiliki banyaknya budaya dan adat-istiadat.

Kenyataan bahwa Indonesia merupakan negara yang plural tidak bisa dibantah lagi. Keragaman adalah bagian dari ciri khas Indonesia yang harus disikapi oleh setiap warga negara dengan cara yang tepat sehingga bisa menjadi warna yang mampu memperkaya khazanah peradaban bangsa (Lestari, 2015). Meskipun keragaman telah menjadi realitas yang disadari oleh segenap warga bangsa, namun penyikapan yang tepat tersebut masih menjadi persoalan, apalagi ketika keragaman dan perbedaan tersebut terkait dengan keyakinan agama. Keyakinan terhadap agama yang dipeluk oleh seseorang acap kali menutup peluang terhadap adanya kebenaran pada keyakinan lainnya (Hermawan, 2020). Pada tahap ini, klaim terhadap kebenaran agamanya akan menjadi alat penghakiman terhadap “kesesatan” pada keyakinan yang lain. Basis kesadaran teologis seperti ini hanya membutuhkan sedikit pemicu saja untuk merembet dan berkembang pada aspek sosial yang memunculkan intoleransi dan gerakan radikal.

Pada akhir-akhir ini, pemahaman terhadap Islam radikal terasa semakin menguat yang ditandai dengan banyaknya kasus intoleransi baik pada lingkungan masyarakat maupun di sekolah. Hal ini tentu saja menjadi persoalan yang harus segera diatasi karena dapat merusak konstruksi sosial masyarakat Indonesia yang sangat multikultur. Persoalan akan semakin rumit dan mengkhawatirkan ketika paham radikal dan intoleransi agama juga telah menjangkiti siswa di sekolah, karena merekalah yang nantinya menjadi penentu masa depan bangsa dan negara. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Pusat Pengkajian Islam dan Masyarakat (PPIM) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta terhadap siswa, mahasiswa, guru dan dosen di 34 provinsi di Indonesia mengatakan bahwa, siswa dan mahasiswa memiliki kecenderungan pada pandangan keagamaan yang intoleran dengan persentase opini radikal sebesar 58,5%, opini intoleransi internal 51,1%, dan opini intoleransi eksternal 34,3% (PPIM, 2017).

Lebih lanjut, hasil penelitian survey yang dilakukan oleh LaKIP Jakarta menunjukkan 48,9% siswa di Jabodetabek menyatakan persetujuannya terhadap aksi radikal (Rosyid et al., 2018). Selain itu, Fadjar mengatakan bahwa mahasiswa memiliki kecenderungan untuk mendukung radikalisme juga tinggi. Hal diperoleh dari beberapa respon mahasiswa diantaranya: 65% (1594 responden) mendukung dilaksanakannya *sweeping* kemaksiatan, 18% (446 responden) mendukung sekaligus berpartisipasi aktif dalam kegiatan *sweeping* (Sholikin, 2018). Data ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa bibit radikalisme dan intoleransi benar-benar telah muncul dan menjangkiti siswa di sekolah maupun di perguruan tinggi.

Kondisi di atas memunculkan pertanyaan besar tentang bagaimana nilai-nilai moderasi Islam yang menjadi *mainstream* pemahaman agama Islam di Indonesia bisa mulai mendapatkan tantangan besar dari paham Islam radikal. Oleh karena itu, dalam memerangi berbagai macam konflik tersebut perlu dibuat suatu media yang di dalamnya terdapat nilai-nilai yang menggambarkan indahnya nilai moderasi beragama. Media tersebut harus sesuai dengan perkembangan generasi milenial yang selalu menggunakan internet. Salah satu cara memberikan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai moderasi beragama adalah melalui media masa seperti koran, televisi, atau dengan menerbitkan buku (Novianasari & Samsuri, 2016); (Kamaruddin, 2018). Namun cara tersebut memiliki kelemahan diantaranya memerlukan biaya yang cukup besar dan rendahnya minat membaca buku. Hal ini tentunya akan membuat sasaran yang dituju tidak tercapai. Penggunaan media yang berbasis saat ini sedang meningkat pesat. Pengguna cenderung lebih memilih mengkonsumsi media yang berasal dari internet, selain gratis, media baca yg berasal dari internet juga bervariasi. Diantara berbagai macam media yang sangat digemari pengguna ialah *webkomik*. Salah satu *webkomik* dengan user terbanyak ialah *webtoon* (Putri & Lubis, 2018); (Siwi et al., 2018); (Hayati et al., 2020). *Webtoon* merupakan salah satu *platform* penyedia layanan Line *Webtoon* yang bisa dibaca secara gratis oleh semua orang (Jin, 2019); (Shim et al., 2020). *Webtoon* merupakan aplikasi penyedia Line *Webtoon* terpopuler di Indonesia (Diani Apsari, 2019). Hal ini disebabkan *webtoon* merupakan satu-satunya *platform* Line *Webtoon* yang menyediakan komik untuk dibaca secara gratis dengan lima bahasa, yaitu bahasa Korea, bahasa Jepang, bahasa Thailand, bahasa Inggris, dan juga bahasa Indonesia (Lee, 2019). Kepopuleran *webtoon* sudah mengakar hingga para komikus-komikus pemula. Pembaca *webtoon* yang sudah mencapai jutaan pembaca menempatkan konten komik ini mudah tersebar secara *massive* dalam waktu yang singkat. Pembaca pun langsung dapat memberikan penilaian dan komentar terhadap komik yang dibaca.

Penggunaan *webtoon* dewasa ini bukan hanya sebagai bahan bacaan, tapi juga mulai dijadikan sebagai media promosi, media budaya, dan media edukasi. Beberapa hasil penelitian tentang *webtoon* menunjukkan bahwa: 1) *webtoon* sebagai media edukasi dalam meningkatkan kemampuan mengajar pengguna (Siwi et al., 2018); 2) *Webtoon* merupakan komik digital yang mudah untuk diakses (Sumanjaya & Padmaningrum, 2018); 3) *Webtoon* merupakan sekumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (Kim & Yu, 2019); 4) *Webtoon* dipublikasikan melalui media internet yang biasanya pada situs-situs dengan hosting komik (Harmoko & Sumbawati, 2017); 5) *Line Webtoon* merupakan media edukasi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa;

dan dapat diakses dimana saja (Jati, 2017); 6) komik *webtoon* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi diri (Affeldt et al., 2018); 7) *webtoon* selain mendapatkan hal-hal yang menarik, juga mendapatkan hal-hal penting yang berupa materi pembelajaran; 8) kebermanfaatannya untuk pembelajar yang memiliki prestasi sedang pada aspek kognitif (Lin & Lin, 2016); dan 9) *webtoon* dapat meningkatkan pengetahuan matematika seorang siswa disleksia (Toh et al., 2017). Berdasarkan hal tersebut Pengembangan Komik *Webtoon* Berbasis Nilai Moderasi Beragama di SMP Negeri Kota Batam sangat layak untuk diteliti”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan Komik *Webtoon* Berbasis Nilai Moderasi Beragama di SMP Negeri Kota Batam.

B. Kajian Pustaka

Penelitian pertama dilakukan oleh Sulistio et al. (2019), dengan judul Perancangan Komik Online Untuk Memperkenalkan *Socially Prescribed Perfectionism* Bagi Generasi Milenial. Hasil dari penelitian ini ialah, perilaku *Socially Prescribed Perfectionism* atau tuntutan perfeksionis dari sosial mengalami peningkatan sebanyak 33% pada generasi milenial. Perilaku ini memiliki dampak negatif diantaranya takut berbuat suatu kesalahan, *anxiety*, hingga depresi. Namun, banyak generasi milenial yang mengetahui perilaku *Socially Prescribed Perfectionism* sehingga perlu adanya media yang memperkenalkan perilaku ini. *Instagram* sebagai salah satu penyebab meningkatnya perilaku *Socially Prescribed Perfectionism* sehingga cocok sebagai media untuk memperkenalkan perilaku tersebut. *Webtoon* sebagai *platform* komik *online* dapat digunakan sebagai media pendukung untuk menjangkau lebih banyak target *audience*. Pada penelitian ini, peneliti melihat masih adanya kekurangan yakni *platform webtoon* yang seharusnya jadi *platform* utama tempat pengumpulan data, dijadikan sebagai sumber data pendukung. Padahal segmen interaksi netizen terhadap komik online yang dibuat lebih banyak dari *platform webtoon* jika dibandingkan dengan *platform instagram* sebagai data utama. Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti, yakni keduanya sama sama menggunakan media berbasis komik online untuk memperoleh suatu data. Selain itu metode yang digunakan pada penelitian tersebut sama dengan metode yang akan digunakan oleh peneliti, yakni metode kualitatif, oleh karena itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan tinjauan pustaka bagi peneliti.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Sofiana (2018), dengan judul *Qur'anic Daily Life Di Era Milenial (Resepsi Konsep Kehidupan Harmonis dan Toleran “Generasi Milenial” di Dusun Canggal, Kaliwungu, Semarang)*. Kesimpulan dari penelitian tersebut ialah, masyarakat di Dusun Canggal terdiri dari agama islam, hindu, budha, kristen dan katolik, masyarakat Dusun Canggal memandang bahwasanya perbedaan itu tidak selalu identik dengan pertikaian, perselisihan, anggapan bahwa diri sendiri yang paling benar, tetapi lebih kepada rasa persaudaraan, mengesampingkan egoisme, dan saling menghargai satu sama lain. keberagaman merupakan sesuatu yang mutlak dan fitrah bagi umat manusia. Kerukunan dan keharmonisan dapat tercipta ketika setiap orang mau berpikir terbuka, tidak saklek, dan menerima adanya perbedaan.

Membangun interaksi antar sesama menjadi sesuatu yang penting, hal tersebut sebagai upaya untuk mencegah sifat saling mencurigai dan sikap eksklusivisme. Kekurangan pada penelitian yang dilakukan oleh Sofiana ialah metode yang tertera pada jurnal tidak dijabarkan secara lengkap. Namun penelitian ini masih memiliki beberapa hal yang sama dengan penelitian yang sedang dirancang oleh peneliti, diantaranya sama-sama membahas toleransi antar umat beragama, dan metode yang digunakan ialah metode kualitatif, oleh karena itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka bagi peneliti.

C. Kerangka Teori

Hasil penelitian Winarni (2014) menunjukkan radikalisme abad ini menarik agama, khususnya Islam dalam situasi dan kondisi yang tak terelakkan. Ada dua hal utama yang dapat disimpulkan; *Pertama*, bahwa media internet mengambil porsi dan peranan yang sangat besar dalam memberikan informasi kepada publik, terutama kaum muda akan ideologi radikal. Hal ini diperparah dengan fakta bahwa perekrutan kaum muda dalam organisasi-organisasi radikal banyak dilakukan dengan menggunakan media internet. Fakta bahwa organisasi teroris dan yang terafiliasi dengannya telah memanfaatkan teknologi yang dapat memudahkan mereka menyebarkan propaganda dan merekrut anggota potensialnya melalui internet adalah hal yang sangat miris dari kemajuan media massa itu sendiri.

Kedua, media massa memegang peran kunci dalam menangkal dan memberikan informasi ke publik terhadap isu-isu radikalisme sehingga masyarakat dapat melakukan tindakan pencegahan berkembangnya gerakan-gerakan ekstrimis dimulai dari lingkungannya sendiri. Meskipun pada dasarnya, Indonesia adalah negara Islam moderat dan radikalisme sulit berkembang di negeri ini, namun bukan berarti Indonesia tidak luput sebagai target bagi mereka, terutama generasi muda. Gerakan radikalisme Islam yang menyeruak di jejaring virtual. Facebook, YouTube, Twitter, Tumbler, webtoon dan layanan aplikasi gratis seperti Whatsapp telah menjadi ruang bagi cara baru untuk melakukan propaganda, perekrutan, pelatihan, perencanaan, kedalam bentuk bentuk radikalisme.

Strategi kekinian yang terus dipraktikkan tersebut mempengaruhi cara berfikir masyarakat Muslim. Mereka secara aktif menggunakan media sosial dengan menargetkan anak-anak muda sebagai mayoritas warga di jejaring sosial (netizen) (Muthohirin, 2015). Pada tahun 2014 menunjukkan lebih 9.800 situs yang dikelola kelompok jihadis ini (Ghifari, 2017). Hal ini disebabkan oleh; akses yang mudah, tidak adanya kontrol dan regulasi yang mengikat, audiensi yang luas, anonim, kecepatan arus informasi, dapat digunakan sebagai media interaksi, sangat murah untuk membuat dan memeliharanya, bersifat multimedia (cetak, suara, foto dan video) dan yang tetap menjadi tujuan utamanya itu, internet telah menjadi sumber media mainstream. Pergeseran ke ranah media sosial yang dilakukan oleh kelompok teroris ini mempunyai tujuan untuk membangun interaksi, tampil lebih trendi dan populer, lebih menyentuh pada sasaran, dan secara demografis penghuni lingkungan media sosial itu generasi muda. Hal ini lah yang menjadi pertimbangan juga oleh peneliti untuk membuat dan mengembangkan pengembangan Komik Online Berbasis *Webtoon* dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi antar Umat Beragama bagi Generasi Milenial di Madrasah sangat layak untuk diteliti.

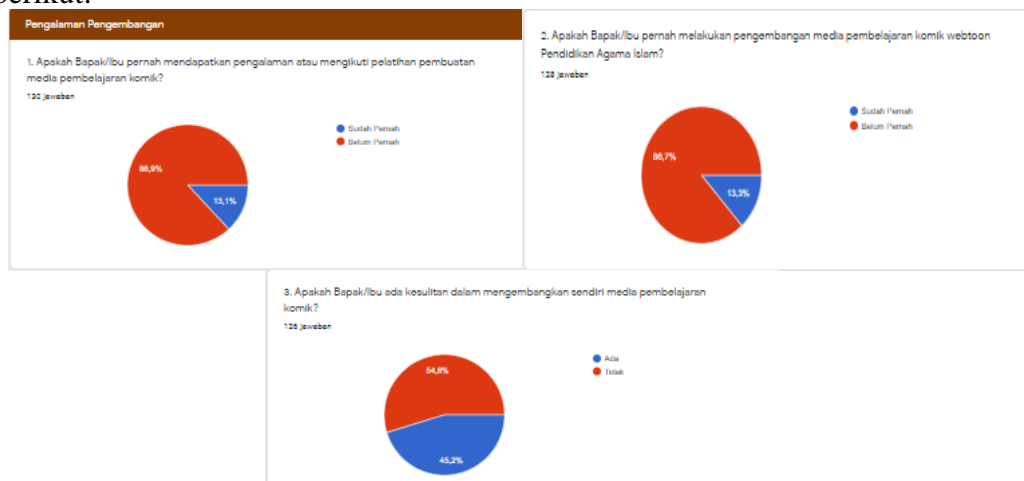
D. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Oleh karena keterbatasan waktu, penelitian ini dibatasi sampai tahap analisis kebutuhan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru berjumlah 6 orang dan siswa berjumlah 124 orang, dimana mereka memiliki peran mengidentifikasi pemanfaatan PBW. Data yang terkumpul dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket secara *online* menggunakan *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang secara otomatis dianalisis melalui *output google form*.

E. Hasil Penelitian

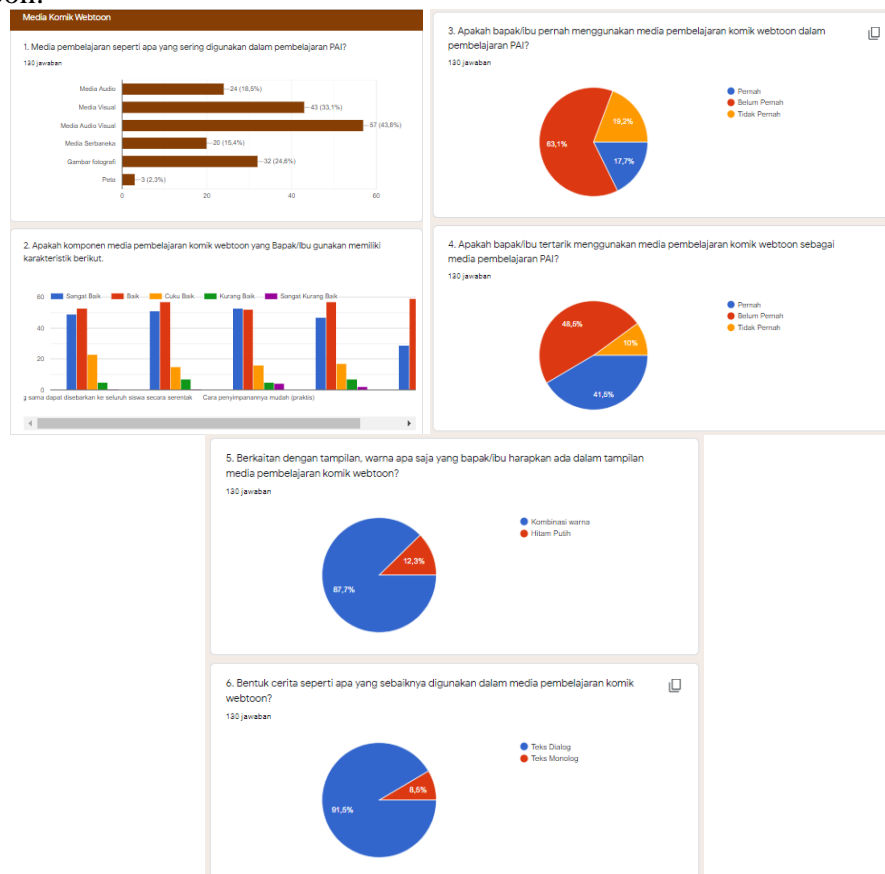
Analisis kebutuhan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media komik *webtoon* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman moderasi beragama siswa. Pada tahap ini yang terpenting dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan terhadap media komik *webtoon* melalui penyebaran dan pengisian kuesioner terhadap guru dan siswa di SMP Negeri 3, SMP Negeri 31 dan SMP Negeri 35 Batam. Adapun hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan pada 12 Juli 2021 dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pertama, pengalaman pengembangan dilihat dari tiga hal yaitu: pengalaman dalam mengikuti pelatihan, pengalaman dalam mengembangkan media komik *webtoon*, dan kesulitan dalam mengembangkan sendiri media pembelajaran komik. Guru dan siswa berpendapat bahwa 86,9% guru dan siswa belum pernah punya pengalaman dalam mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran komik. Ini tentunya berdampak pada tidak adanya upaya melakukan pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* Pendidikan Agama Islam, dimana guru dan siswa mengatakan bahwa 86,7% sekolah tidak menggunakan komik *webtoon* karena belum pernah punya upaya melakukan pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, sebanyak 54,8% mengatakan tidak memiliki kesulitan dalam mengembangkan sendiri media pembelajaran komik. Dengan demikian, secara keseluruhan, guru dan siswa belum memiliki pengalaman dalam melakukan pengembangan media, khususnya media komik *webtoon*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut.



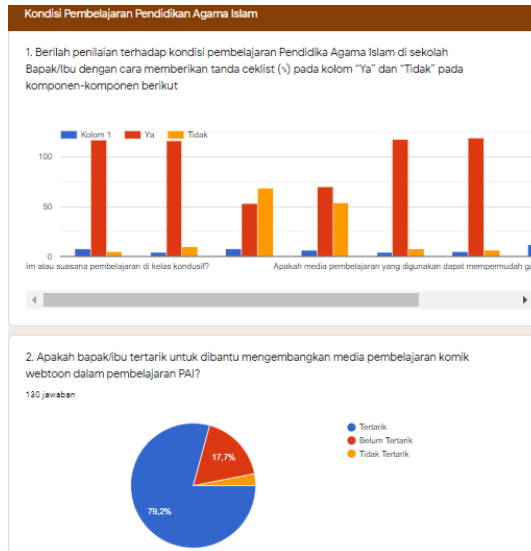
Gambar 1. Diagram Pengalaman Pengembangan

Kedua, selain aspek pengalaman pengembangan, aspek lain yang diukur adalah pengetahuan tentang media komik *webtoon*. Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) media audio visual lebih dominan digunakan dalam pembelajaran PAI yaitu sebesar 43,8%; 2) komponen media pembelajaran komik *webtoon* rata-rata berada pada kategori BAIK (55%); 3) 63,1% guru dan siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran komik *webtoon* dalam pembelajaran PAI; 4) guru dan siswa tertarik (41,5%) menggunakan media pembelajaran komik *webtoon* sebagai media pembelajaran PAI; 5) 87,7% guru dan siswa menginginkan ada kombinasi tampilan dan warna dalam tampilan media pembelajaran komik *webtoon*; dan 6) 91,5% guru dan siswa menginginkan bentuk cerita dialog yang sebaiknya digunakan dalam media pembelajaran komik *webtoon*.



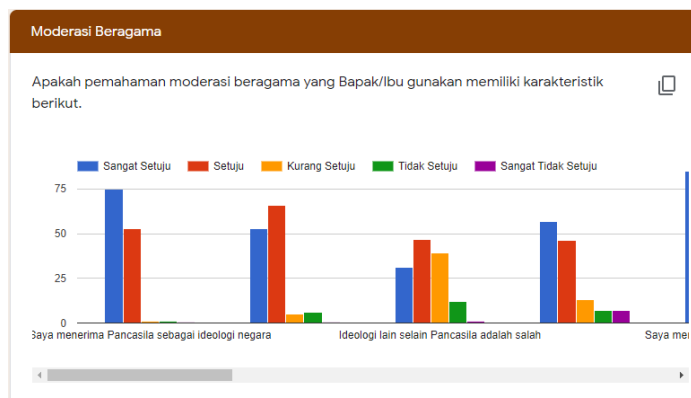
Gambar 2. Diagram Media Komik *Webtoon*

Ketiga, aspek ketiga yang dianalisis adalah kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) 90% iklim atau suasana pembelajaran di kelas kondusif; 2) 89,23% media pembelajaran yang digunakan menarik; 3) 35,07% partisipasi siswa tergolong tinggi; 4) 53,85% tingkat pemahaman siswa menggunakan media pembelajaran; 5) 90,76% media dapat membimbing dan memotivasi siswa dalam belajar mandiri; 6) 91,53% media dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran PAI; 7) 76,15% nilai multicultural sudah diterapkan di sekolah; dan 8) 60,76% kesulitan dalam melakukan penilaian. Setelah mengetahui kondisi pembelajaran PAI, ternyata 79,2% guru dan siswa tertarik untuk dibantu mengembangkan media pembelajaran komik *webtoon* dalam pembelajaran PAI.



Gambar 3. Diagram Kondisi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Keempat, aspek terakhir yang dianalisis adalah pemahaman tentang moderasi beragama guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) 57,6% guru dan siswa sangat setuju untuk menerima Pancasila sebagai ideologi negara; 2) 50,76% guru dan siswa setuju untuk menghargai akan keragaman ideologi lain yang ada di negara ini; 3) 36,15% guru dan siswa setuju bahwa ideologi lain selain Pancasila adalah salah; 4) 43,84% guru dan siswa sangat setuju untuk membela agama dengan cara kekerasan adalah cara yang salah; 5) 65,38% guru dan siswa sangat setuju bahwa agama tidak mengajarkan saya kekerasan, maka saya bersikap bijak dalam bertindak; 6) 42,31% guru dan siswa kurang setuju untuk memandang bahwa agama lain adalah musuh bagi agama saya, maka saya harus perang; 7) 38,46% guru dan siswa kurang setuju untuk rela melakukan tindak kekerasan atas dasar agama saya; 8) 43,84% guru dan siswa setuju bahwa tindak kekerasan atas dasar agama tidak dibenarkan; 9) 43,84% guru dan siswa setuju apabila agama saya dihina, maka saya siap membela agama saya dengan cara apapun; 10) 59,23% guru dan siswa sangat setuju bahwa agama mengajarkan saya untuk menghargai setiap budaya local; 11) 42,31% guru dan siswa kurang setuju bahwa kebudayaan lokal tidak dibenarkan dalam agama saya; 12) 52,31% guru dan siswa sangat setuju bahwa setiap budaya memiliki nilai yang baik; 13) 56,15% guru dan siswa sangat setuju untuk menghargai keragaman budaya lokal yang ada; 14) 50,76% guru dan siswa setuju apabila kebudayaan lokal bertentangan dari agama saya, maka saya tetap menghargai budaya tersebut; dan 15) 54,63% guru dan siswa sangat setuju untuk bersikap toleransi dengan banyak kebudayaan adalah tindakan yang tepat.



Gambar 4. Diagram Pemahaman tentang Moderasi Beragama

F. Penutup

Dari hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa: 1) guru dan siswa belum memiliki pengalaman dalam melakukan pengembangan media, khususnya media komik webtoon; 2) guru dan siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran komik webtoon dalam pembelajaran PAI namun menginginkan ada kombinasi tampilan dan warna dan menginginkan bentuk cerita dialog; 3) ternyata 79,2% guru dan siswa tertarik untuk dibantu mengembangkan media pembelajaran komik webtoon dalam pembelajaran PAI; dan 4) pemahaman tentang moderasi beragama guru dan siswa berada pada kategori BAIK karena rata-rata guru dan siswa memilih alternatif jawaban setuju. Oleh karena artikel ini hanya dilakukan pada tahap analisis kebutuhan, maka selanjutnya penulis memberikan saran agar dapat dilanjutkan pada langkah-langkah berikutnya sehingga akan menghasilkan produk media komik webtoon yang baik untuk membantu meningkatkan pemahaman moderasi beragama siswa di SMP Negeri kota Batam.

Daftar Pustaka

- Affeldt, F., Meinhart, D., & Eilks, I. (2018). The Use of Comics in Experimental Instructions in a Non-formal Chemistry Learning Context. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 6(1), 93–104. <https://doi.org/10.18404/ijemst.380620>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Darlis. (2013). Mengusung Moderasi Islam di Tengah Masyarakat Multikultur. *Rausyan Fikr*, 13(2), 225–253.
- Diani Apsari, D. K. A. (2019). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*, 197, 156–161. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/bcm-18/125910929>
- Ghifari, I. F. (2017). Radikalisme di Internet. *Religious: Jurnal Studi Agama-Agama Dan Lintas Budaya*, 1(2), 123–124. <https://doi.org/10.15575/rjsalb.v1i2.1391>
- Harmoko, D. B., & Sumbawati, M. S. (2017). Pengembangan Mobile Webtoon Pada Mata Kuliah Pemrograman Game di Universitas Negeri Surabaya. *IT-EDU*,

2(1), 102–109.

- Hayati, A. F., Oknaryana, & Marna, J. E. (2020). How is Teachers' Accept on Digital Learning? *4th Padang International Conference on Education, Economics, Business and Accounting (PICEEBA-2 2019)*, 124, 430–434. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200305.100>
- Hermawan. (2020). Nilai Moderasi Islam dan Internalisasinya. *Insania*, 25(1), 31–43.
- Jati, R. K. (2017). Perancangan Media Komik Webtoon Tentang Mata Pelajaran Sejarah (IPS) Kelas 5 SD di Kota Jogja. *E-Proceeding of Art & Design*, 4(3), 685–694.
- Jin, D. Y. (2019). Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling DAL. *International Journal of Communication*, 13, 2094–2115.
- Kamaruddin. (2018). Manajemen Pers Pada Media Masa dalam Era Reformasi (Studi Penyampaian Dakwah Islam). *Komunikasi Islam Dan Kehumasan*, 2(1), 127–146.
- Kim, J. H., & Yu, J. (2019). Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea. *Social Media and Society*, 5(4), 1–11. <https://doi.org/10.1177/2056305119880174>
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 214–219.
- Lee, D. (2019). *Intertextuality and Transmedia Storytelling in K-POP: Focusing on the Content Analysis of BTS*. Waseda University.
- Lestari, G. (2015). Bhinneka Tunggal Ika : Khasanah Multikultural. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 31–37.
- Lin, S.-F., & Lin, H. (2016). Learning Nanotechnology with Texts and Comics: The Impacts on Students of Different Achievement Levels. *International Journal of Science Education*, 7(2), 1373–1391. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09500693.2016.1191089>
- Muthohirin, N. (2015). Radikalisme Islam dan Pergerakannya di Media Sosial. *Afkaruna: Indonesian Interdisciplinary Journal of Islamic Studies*, 11(2), 240–259.
- Novianasari, D., & Samsuri. (2016). Peran Media Massa Dalam Meningkatkan Partisipasi Politik Para Aktivistis Hmp Pkn Di Yogyakarta. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(2), 13–29. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i2.12254>
- PPIM. (2017). *Api dalam Sekam: Keberagaman Gen Z (Survei Nasional tentang Sikap Keberagaman di Sekolah dan Universitas di Indonesia)*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*, 5(1), 1–15.
- Rosyid, H., Sholikin, A., & Sa'diyin, M. (2018). Intoleransi, Radikalisme Dan

- Terorise di Lamongan. *Jurnal Polinter: Kajian Politik Dan Hubungan Internasional*, 4(1), 1–20.
<http://journal.uta45jakarta.ac.id/index.php/polhi/article/view/1275%0Ahttp://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/971740>
- Shim, A., Yecies, B., Ren, X. (Tony), & Wang, D. (2020). Cultural Intermediation and The Basis of Trust Among Webtoon and Webnovel Communities. *Journal Information, Communication & Society*, 23(6), 833–848.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1751865>
- Sholikin, A. (2018). Potret Sikap Radikalisme Menuju Pada Perilaku Terorisme di Kabupaten Lamongan. *Journal of Governance*, 3(2), 184–202.
- Siwi, M. K., Syofyan, R., & Hayati, A. F. (2018). Pengembangan Webtoon sebagai Media Pembelajaran Micro Teaching di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *Pakar Pendidikan*, 16(1), 47–59.
- Sofiana, I. M. (2018). Quranic Daily Life di Era Milenial. *Jurnal Raushan Fikr*, 7(2).
- Sulistio, M. F., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2019). Perancangan Komik Online untuk Memperkenalkan Socially Prescribed Perfectionism bagi Generasi Milineal. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 10.
- Sumanjaya, U., & Padmaningrum, R. T. (2018). Pengembangan Webtoon Kimia untuk Pembelajaran Materi Kimia Makromolekuler sebagai Media Belajar Mandiri Siswa. *Jurnal Pembelajaran Kimia*, 7(5), 210–219.
- Toh, T. L., Cheng, L. P., Ho, S. Y., Jiang, H., & Lim, K. M. (2017). Use of Comics to Enhance Students' Learning for The Development of The Twenty-First Century Competencies in The Mathematics Classroom. *Asia Pacific Journal of Education*, 437–452.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02188791.2017.1339344>
- Winarni, L. (2014). Media Massa dan Isu Radikalisme Islam. *Jurnal Komunikasi Massa*, 7(2), 159–166.

