

Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website*

Digital Education About Body Shaming On Teenager Website Based

Ketut Gus Oka Ciptahadi¹⁾, Nabila Vandya Rahmayani²⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi ITB STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan Renon No. 86, Denpasar, Bali

Telp : (0361) 244445, Fax : (0361) 264773

E-mail : cipta.hadi@gmail.com¹⁾ vandyanabila@gmail.com²⁾

Abstract

Body shaming is criticizing or making negative comments on someone's physical form intentionally or not. Teenagers can be called people who are very vulnerable to being affected by body shaming, because teenager is a period where they try to develop themselves, find identity, so that the trend regarding beauty standards that is rife on social media will influence their thinking. There is a problem that many people do not know about the negative impact of body shaming that will happen to teenagers. Based on these problem, an Digital Education about body shaming on Teenager Website Based was made. Presented more attractively using Website-based Learning Multimedia which is expected to be able to educate the wider community about Body Shaming. This application was built by applying the Multimedia Development Life Cycle method. This application is designed using Adobe Photoshop, Adobe Animate, Adobe Premiere Pro, and Adobe Audition. Application testing uses 2 methods, consisting of Blackbox Testing, Questionnaire. The result of this application is in the form of an application that contains information about body shaming that is presented with an attractive appearance by including all multimedia elements in it. Based on questionnaire testing that has been conducted on 30 respondents, the average result is 4.6 with a percentage of 92%, it can be concluded that the application "Digital Education About Body Shaming on Teenager Website Based" has been made "Very Good".

Keywords: Body shaming, Teenager, Digital Education, Multimedia Applications

Abstrak

Body shaming adalah mengkritik atau memberikan komentar negatif terhadap bentuk fisik seseorang dengan sengaja atau tidak. Remaja bisa disebut sebagai orang yang sangat rentan terdampak *body shaming*, karena remaja merupakan masa dimana mereka berusaha mengembangkan diri, mencari jati diri, sehingga tren mengenai standar kecantikan yang marak di media sosial akan mempengaruhi pemikiran mereka. Adapun masalah yang banyak orang tidak tahu tentang dampak negatif *body shaming* yang akan menimpa remaja. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja Berbasis *Website*. Disajikan lebih menarik dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* yang diharapkan mampu mengedukasi masyarakat luas mengenai *Body Shaming*. Aplikasi ini dibangun dengan menerapkan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Aplikasi ini dirancang menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Animate, Adobe Premiere Pro dan Adobe Audition. Pengujian aplikasi menggunakan 2 metode, terdiri dari *Blackbox Testing*, Kuesioner. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang berisi informasi tentang *body shaming* yang disajikan dengan tampilan yang menarik dengan elemen multimedia di dalamnya. Berdasarkan pengujian kuisisioner yang telah dilakukan terhadap 30 responden didapatkan hasil rata-rata sebesar 4,6 dengan prosentase 92%, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website*" yang telah dibuat ialah "Sangat Baik".

Kata kunci: Body Shaming, Remaja, Digital Edukasi, Aplikasi Multimedia

1. Pendahuluan

Kalangan remaja bisa disebut kalangan yang sangat rentan terkena dampak dari *body shaming*, dikarenakan masa remaja merupakan masa dimana mereka berusaha mengembangkan diri, mencari jati diri, sehingga dengan adanya tren mengenai standar kecantikan yang marak di media sosial akan mempengaruhi pemikiran mereka

untuk harus mencapai standar ideal yang ada di masyarakat. Beberapa faktor penyebab terjadinya *body shaming* pada remaja yaitu, tidak sesuai standar penampilan ideal di masyarakat, dimana tidak sesuai dengan penampilan yang mereka miliki secara individu. Banyak masyarakat diluar sana yang belum mengetahui

dampak negatif bagi korban *body shaming* di kalangan remaja[1].

Media sosial merupakan salah satu platform yang menjadi salah satu tempat terjadinya *body shaming* di era saat ini. Semakin marak terjadi kasus penghinaan, serta komentar ejek-ejekan di media sosial. *Body shaming* adalah mengkritik atau memberi komentar negatif pada bentuk fisik seseorang dengan sengaja atau pun tidak. Dampak yang terjadi pada korban *body shaming* ialah merasa tersinggung, sakit hati, dan yang paling parah ialah berdampak pada kesehatan mental korban. Bagi beberapa orang mungkin menganggap *body shaming* sebagai bahan ejekan, bercanda, namun mereka tidak tahu jika hal ini terjadi secara terus menerus akan berdampak negatif pada kesehatan mental korban[2].

Menurut buku “*Cyber bullying & Body Shaming*” yang ditulis oleh Karyanti dan Aminudin, korban yang mengalami *body shaming* yang dilakukan melalui sindiran kronis, mempermalukan korban yang dapat menyebabkan keraguan, ketakutan, kecemasan berlebihan, dan depresi. Korban dari *body shaming* dapat mempengaruhi timbulnya kelainan makan para korban. Mereka berusaha keras untuk mencapai tujuan berat badan dan bentuk tubuh yang diinginkan melalui tindakan ekstrem. Sementara gangguan makan adalah salah satu efek yang lebih berbahaya dari *body shaming*[3].

Body shaming tidak sekedar terkait *fat shaming* (bentuk tubuh yang besar) atau *skinny/thin shaming* (bentuk tubuh terlalu kurus), tetapi *body shaming* juga mencakup segala aspek fisik seseorang yang dapat dilihat oleh orang lain, seperti warna kulit, tinggi badan, masalah wajah, yang berdampak oleh kalangan remaja. Perhatian khusus pada *body shaming* memang perlu dilakukan karena perilaku tersebut ternyata punya dampak yang cukup besar, *body shaming* juga termasuk tindak pidana yang dapat dijerat dengan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008, Pasal 27 Ayat 3, sebagaimana yang telah diubah oleh UU No. 19 Tahun 2016[4].

Teknologi digital semakin canggih dan semakin berguna bagi masyarakat luas. Pemanfaatan teknologi digital yang digunakan untuk mengedukasi pembelajaran, dapat diartikan sebagai proses digital yang mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan lebih mudah dipahami, dibandingkan dengan mengedukasi dengan buku teks/*e-book*. Digital edukasi dapat dipahami lebih mudah, dikarenakan dapat mengedukasi masyarakat dengan gambar, suara, video, serta objek 2D atau 3D[5].

Dengan adanya permasalahan banyaknya masyarakat yang belum mengetahui tentang *Body Shaming*, dampak negatif yang akan terjadi bagi kalangan masyarakat, khususnya para remaja, jenis – jenis dari *Body Shaming*, serta cara menangani dampak dari *Body Shaming*. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis ingin

merancang dan membangun sebuah Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja Berbasis *Website*. Selain mempermudah, serta mengedukasi masyarakat dalam informasi terkait, aplikasi ini juga menyajikan informasi yang lebih interaktif mengenai *Body Shaming* untuk dapat memecahkan masalah yang ada, penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), Yang diharapkan dapat mengatasi kurangnya edukasi mengenai *Body Shaming* di kalangan masyarakat.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Analisa Penelitian Terdahulu

Menurut Adhitya [6] dalam penelitian “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bipolar Disorder” menyatakan bahwa dapat memberikan dampak yang sangat positif bagi masyarakat dalam memahami *bipolar disorder* melalui multimedia interaktif. Sehingga tujuan peneliti membuat aplikasi ini agar dapat membantu masyarakat dalam mengetahui mengenai penyakit *bipolar disorder* melalui aplikasi multimedia interaktif.

Menurut Ria [7] dalam penelitian “Tuntunan Tata Cara Menikah dalam Ajaran Agama Islam berbasis Multimedia” yang bertujuan dengan adanya aplikasi ini akan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tuntunan cara menikah dalam agama islam melalui multimedia interaktif.

Menurut Agusdi dan Rio [8] dalam penelitian “Perancangan *Game* Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini menggunakan Html 5 Berbasis Multimedia Interaktif agar dapat membantu anak dalam berkembang dan membantu anak untuk meningkatkan pola pikir.

Menurut Ropianto dan Khairihadi [9] dalam penelitian “Multimedia Interaktif Promosi Aksesoris Motor Berbasis HTML” Implementasi dari multimedia interaktif promosi aksesoris motor berbasis HTML yaitu agar promosi-promosi aksesoris motor ini dapat tersampaikan kepada pengguna dan masyarakat. Multimedia interaktif promosi aksesoris motor ini sudah diuji dengan menggunakan rekayasa perangkat lunak (*web browser*)

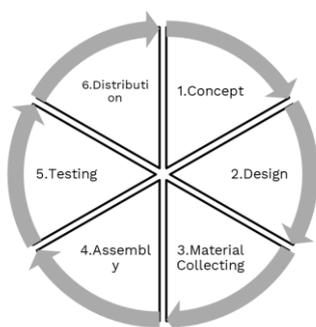
2.2 Kesimpulan Analisa Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, didapatkan persamaan yaitu menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) serta menggunakan aplikasi Multimedia Interaktif. Beberapa dari penelitian diatas diimplementasikan melalui offline berbasis desktop, aplikasi android, serta website menggunakan bahasa pemrograman HTML 5. Dan dari penelitian terdahulu yang tersebut, belum ada membuat sebuah aplikasi multimedia yang membahas terkait

informasi pengenalan mengenai Body Shaming pada Remaja berbasis website. Pembaharuan dari aplikasi yang dibuat peneliti sekarang, menampilkan desain interface yang modern bergenre flat design serta penambahan ilustrasi video infografis body shaming menggunakan animation motion graphic.

3. Metodologi Penelitian

Metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metodologi pengembangan ini terdiri dari 6 tahapan yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi.



Gambar 1. Alur Tahap Penelitian Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

3.1 Konsep

Pada tahapan ini menentukan tujuan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu membangun aplikasi digital edukasi tentang *body shaming* pada remaja berbasis *website*. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi terkait pengenalan, dampak, cara mengatasi *body shaming*. Penulis menjabarkan tahapan ini menggunakan 5W + 1H (*What, When, Where, When, Who, How*).

3.2 Perancangan

Pada tahap ini menentukan bagaimana alur data, proses yang terjadi, spesifikasi, arsitektur dan desain antarmuka pada aplikasi sebelum aplikasi masuk ke tahap pembuatan. Aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *website* ini memiliki beberapa menu, yaitu Edukasi, Tentang, Video, Bantuan, dan Kuis.

3.3 Pengumpulan Bahan

Pengumpulan Bahan merupakan usaha penulis dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data antara lain:

1) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat informasi yang didapat. Pada penelitian ini

penulis akan melakukan observasi langsung pada remaja mengenai *Body Shaming*. Observasi ini dilakukan langsung pada remaja yang bertempat di kampus, lingkungan sekitar perumahan, serta sekolah. Hasil yang didapat dari observasi tersebut bisa disimpulkan bahwa masalah *body shaming* ini kerap terjadi dikalangan remaja.

2) Studi Literatur

Studi Literatur adalah metode pengumpulan data dan informasi yang bersumber dari buku, jurnal, skripsi dan sumber lainnya baik dalam bentuk media cetak ataupun media elektronik. Langkah ini digunakan penulis untuk pengumpulan bahan dalam pengembangan aplikasi tentang *Body Shaming*.

3) Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dimana peneliti bertatap muka langsung melakukan tanya jawab dengan narasumber atau sumber data. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan seorang Psikolog A.A Sagung Weni Kumala Ratih, yang bertempat pada Pusat Layanan Psikologi untuk Anak, Remaja, dan Umum.

3.4 Pembuatan

Pada tahap Pembuatan (*Assembly*) adalah tahap dimana aplikasi sudah mulai dibangun dengan berlandaskan skema perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pembangunan aplikasi menggunakan *software* Adobe Animate dengan bahasa pemrograman HTML 5, Adobe Premiere Pro untuk mengedit video, Adobe Audition untuk mengedit audio, Adobe Photoshop untuk perancangan grafis

3.5 Pengujian

Pada tahap ini, pengujian aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website* bertujuan untuk menguji apakah aplikasi ini sudah layak digunakan sebelum masuk ke tahap distribusi. Aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website* menerapkan 2 metode pengujian, diantaranya terdiri dari *Black Box Testing* dan Kuesioner

3.6 Distribusi

Pada tahap distribusi atau penyebaran hasil kepada pengguna, Aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website*, akan bisa diakses oleh seluruh masyarakat secara meluas melalui *website*, serta video edukasi di publikasikan di YouTube.

4. Hasil dan Pembahasan

Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website* dibangun menggunakan multimedia pembelajaran sehingga menjadikan sebuah media informasi yang menarik serta informatif bagi masyarakat. Proses pembangunan aplikasi ini berdasarkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

4.1 Konsep

Konsep merupakan sebuah tahapan awal dalam metode MDLC. Dimana dalam menentukan konsep dari perancangan digital edukasi tentang *body shaming* pada remaja ini menggunakan teknik analisa 5W + 1H, yang merupakan analisa berupa rincian pertanyaan yang terdiri dari *What* (apa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Who* (siapa), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana), dengan tujuan memperoleh jawaban analisis konsep yang terstruktur untuk aplikasi yang akan dibuat

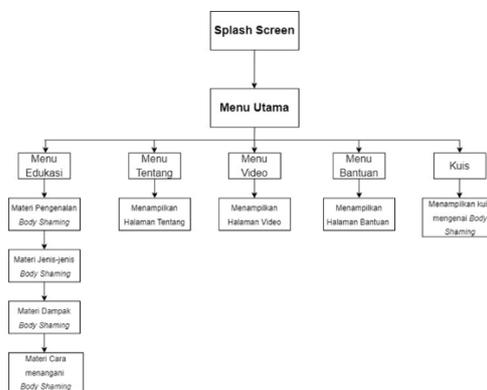
Table 1. Tabel Analisis 5W + 1H

Why Mengapa dibuat penelitian ini?	Dibuatnya aplikasi Digital Edukasi Tentang Body Shaming Pada Remaja Berbasis Website guna mengedukasi masyarakat luas mengenai <i>body shaming</i> pada remaja
What Apa yang dibuat untuk memecahkan masalah yang ada?	Dengan dibuatnya Digital Edukasi Tentang <i>Body Shaming</i> Pada Remaja Berbasis <i>Website</i> yang lebih interaktif dengan fitur-fitur yang disediakan melalui multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> .
Who Siapa yang dapat menggunakan aplikasi ini?	Pengguna aplikasi ini tujuan untuk masyarakat luas yang ingin mengetahui mengenai <i>body shaming</i> pada remaja.
Where Dimana aplikasi ini akan diimplementasikan?	Aplikasi ini akan diimplementasikan di <i>website</i> . Serta video edukasi mengenai <i>body shaming</i> pada platform youtube
When Kapan aplikasi ini akan bisa diakses?	Aplikasi yang sudah diimplementasikan di <i>website</i> akan bisa diakses dimana saja dan kapan saja secara <i>online</i>
How Bagaimana aplikasi ini dibuat?	Aplikasi ini dirancang dan dibuat dengan software Adobe Animate dengan bahasa pemrograman HTML 5, Adobe Premiere Pro untuk mengedit video, Adobe Audition untuk mengedit audio, Adobe Photoshop untuk perancangan grafik

4.2 Perancangan

a. Stuktur Menu Aplikasi

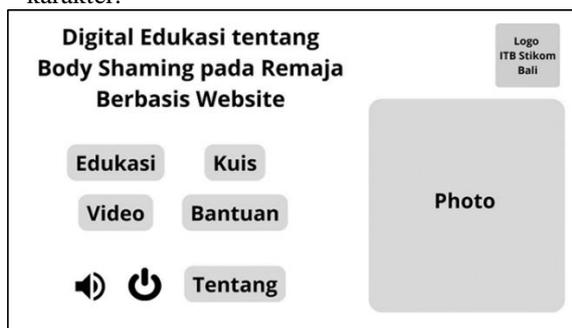
Tahap desain antarmuka aplikasi adalah tahapan pembuatan rancangan dari tampilan antarmuka sistem yang akan dibangun. Berikut adalah rancangan struktur menu dari aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website*:



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

b. Desain Antarmuka Aplikasi

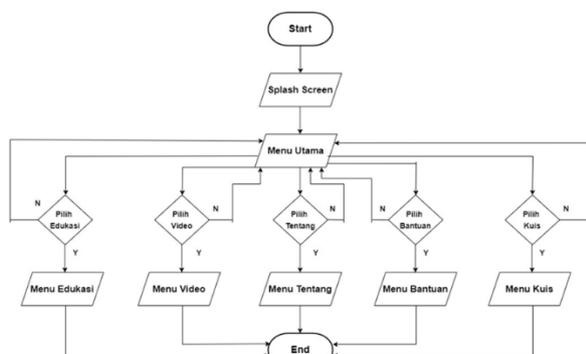
Menu Utama merupakan tampilan awal dari aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website*. Menu utama akan muncul setelah pengguna menekan *button* Mulai. Menu utama terdiri dari 5 *button* yang terdiri dari *button* Edukasi, Kuis, Video, Tentang, dan Bantuan, serta 2 *button* navigasi, yaitu *button* *background* dan *button* keluar. Selain *button* – *button*, terdapat judul dari Tugas Akhir penulis, Logo ITB STIKOM Bali, serta sebuah karakter.



Gambar 3. Desain Antarmuka Aplikasi

c. Flowchart

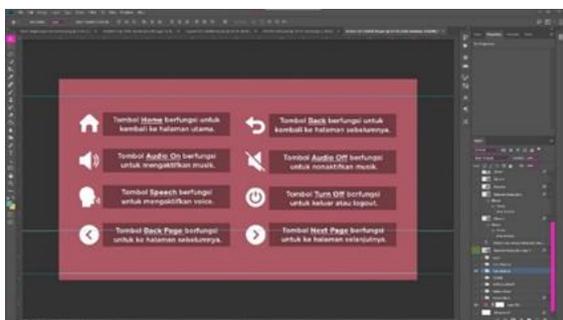
Gambaran alur sistem aplikasi Digital Edukasi tentang *Body Shaming* pada Remaja berbasis *Website* secara umum, dimulai dari pengguna membuka aplikasi. Aplikasi menampilkan halaman menu utama dan dapat memilih 5 menu yang terdiri dari menu Edukasi, Kuis, Tentang, Video, Petunjuk.



Gambar 4. Flowchart Menu Utama

4.3 Pengumpulan Bahan

Pada tahap *material collecting* merupakan tahap pengumpulan bahan - bahan materi yang akan disajikan di dalam aplikasi. Pada pengumpulan materi dilakukan dengan beberapa cara seperti melakukan wawancara dan studi literatur melalui buku yang membahas tentang *body shaming*. Bahan lainnya seperti gambar desain tombol dan desain halaman aplikasi dibuat menggunakan *software*.



Gambar 5. Pembuatan *Button* Aplikasi



Gambar 6. Pembuatan *Button* Menu Utama

4.4 Pembuatan

Halaman menu utama akan muncul setelah pengguna menekan *button* Mulai pada halaman *splash screen*. Pada halaman menu utama ini, terdapat 5 *button* yaitu *button* edukasi, kuis, tentang, bantuan, dan video. Selain 5 *button* tersebut, di halaman menu utama juga terdapat 2 *button* navigasi, yaitu *button* *background* dan *button* keluar.



Gambar 7. Halaman Menu Utama

4.5 Pengujian

Pada tahap ini, pengujian aplikasi Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website* bertujuan untuk menguji apakah aplikasi sudah layak digunakan sebelum masuk ke tahap distribusi. Aplikasi Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website* menerapkan 2 metode pengujian, diantaranya terdiri dari *Blackbox Testing*, dan Kuesioner.

a. *Blackbox Testing*

Pada sub bab ini akan dilakukan proses pengujian aplikasi menggunakan *blackbox testing*. Dimana proses pengujian ditujukan untuk menemukan kesalahan dari aplikasi yang telah dibuat dan apakah aplikasi tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan. Adapun hasil dari pengujiannya sebagai berikut

Table 2. Pengujian *Blackbox Testing*

Butir Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengamatan	Keterangan
<i>Button</i> Edukasi	Sistem akan menampilkan halaman menu edukasi	Sistem dapat menampilkan halaman menu edukasi.	Sesuai
<i>Button</i> Kuis	Sistem akan menampilkan halaman menu kuis.	Sistem dapat menampilkan halaman menu kuis	Sesuai
<i>Button</i> Tentang	Sistem akan menampilkan menu tentang	Sistem dapat menampilkan menu tentang	Sesuai
<i>Button</i> Bantuan	Sistem akan menampilkan halaman menu bantuan	Sistem dapat menampilkan halaman menu bantuan	Sesuai
<i>Button</i> Video	Sistem akan menampilkan halaman menu video	Sistem dapat menampilkan halaman menu video	Sesuai
<i>Button</i> <i>Background</i>	Sistem akan menyalakan dan mematikan <i>background</i>	Sistem dapat menyalakan dan mematikan <i>background</i>	Sesuai

Button Keluar	Sistem akan keluar dari aplikasi	Sistem dapat keluar dari aplikasi	Sesuai
---------------	----------------------------------	-----------------------------------	--------

b. Kuesioner

Pengujian kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini, penulis memberikan 10 pertanyaan yang melibatkan 30 orang responden. Sebelum menjawab pertanyaan pada kuesioner yang diberikan, responden diharuskan untuk mencoba aplikasi Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website*, setelah itu kuesioner akan diberikan kepada responden secara *online*.

Total nilai rata-rata yaitu 4.6 dengan persentase sebesar 92% yang artinya bahwa aplikasi yang penulis buat termasuk kedalam kategori “Sangat baik”.

4.6 Distribusi

Berikut ini merupakan tahapan distribusi atau penyebarluasan terhadap hasil dari aplikasi Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website* yang telah dibuat:

a. Website

Website di distribusikan menggunakan cara *hosting* secara *online* yang bisa diakses oleh masyarakat luas, dengan alamat website berikut ini: edukasibodyshaming.xyz

b. Youtube

Youtube merupakan media platform yang *powerful* bukan untuk sekedar menonton hiburan saja, tetapi juga bisa dalam media pemasaran perangkat kita karena cakupan video di youtube, maka seluruh belahan dunia dapat menonton video kita. Berikut juga *link* dari video yang sudah di *upload* di youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=ynzlnfRX6s8>

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website* adalah sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai acuan pembuatan program, sedangkan untuk gambaran alur sistem menggunakan *flowchart*.

2. Telah dihasilkan sebuah aplikasi Digital Edukasi Tentang *Body Shaming* Pada Remaja Berbasis *Website*, yang diharapkan bisa mengedukasi masyarakat luas mengenai pengertian, dampak, jenis – jenis, serta cara menangani dari *body shaming*.
3. Telah dilakukan pengujian terhadap aplikasi dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan aplikasi yang telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner dari 10 pertanyaan dan 30 responden dapat disimpulkan bahwa total nilai rata-rata yaitu 4.6 dengan persentase sebesar 92% yang artinya bahwa aplikasi yang penulis buat termasuk kedalam kategori “Sangat baik”

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan aplikasi ini agar lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang terdapat pada aplikasi bisa terupdate lebih otomatis.
2. Dikembangkan aplikasi berbasis android untuk membuat aplikasi semakin mudah diakses

Daftar Rujukan

- [1] Lestari, S. (2020). Psikoedukasi dampak body shaming pada remaja. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 564–570.
- [2] Rachmah, E. N., & Baharuddin, F. (2019). Faktor pembentuk perilaku body shaming di media sosial. *Seminar Nasional Psikologi Sosial Di Era Revolusi Industri 4.0; Peluang Dan Tantangan*, 66–73.
- [3] Karyanti, M.Pd. & Aminudin, S.Pd. 2019. *CYBERBULLYING & BODY SHAMING*. Yogyakarta: K-Media.
- [4] Gani, A. W., & Jalal, N. M. (2020). Persepsi Remaja Tentang Body Shaming. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 155–161.
- [5] Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.
- [6] Adhitya Dhika Prawira Al Habsy, “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bipolar Disorder” 2020.
- [7] Ria Anggela Maulanawati, “Tuntunan Cara Menikah dalam Ajaran Agama Islam berbasis Multimedia” 2020.
- [8] Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7–12.
- [9] Khairihadi, M., & Ropianto, M. (2020). Multimedia Interaktif Promosi Aksesoris Motor Berbasis Html.
- [10] K. Gus “Aplikasi Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia Application to the History of the Ciung Wanara Troops in Multimedia-Based Margarana Puputan,” vol. 0, no. 01, 2022.