

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF UNTUK
MENGATASI PERILAKU *DOXXING* BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

STEFANY MARGARETA

00000064442

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF UNTUK
MENGATASI PERILAKU *DOXXING* TERHADAP REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Stefany Margareta

0000064442

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VIDUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Stefany Margareta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF UNTUK MENGATASI PERILAKU DOXXING TERHADAP REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Juni 2025



Stefany Margareta

HALAMAN PENGESAHAN

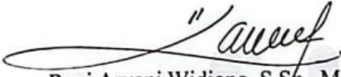
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF UNTUK MENGATASI
PERILAKU DOXXING TERHADAP REMAJA**

Oleh

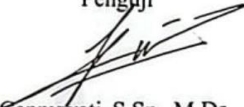
Nama Lengkap : Stefany Margareta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 20 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds
0310019201/ 023987

Penguji


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M
0305049703/ 074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

...

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Stefany Margareta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF
UNTUK MENGATASI PERILAKU *DOXXING* TERHADAP REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Stefany Margareta

KATA PENGANTAR

Dengan ini memanjatkan rasa puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena sudah memberi berkat dan petunjuk dalam pembuatan laporan tugas akhir sehingga dapat menyelesaikan laporan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christina Flora, S.Ds., M.M, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Cennywati, S.Sn., M.Ds. selaku Dewan Penguji yang telah memberikan sebuah arahan sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds, selaku Dewan Ketua Sidang yang telah membantu saya melancarkan dan menyelesaikan sidang akhir saya.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Para narasumber yang sudah membantu melancarkan wawancara dan penyusunan data untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan harapkan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk kedepannya, dan khususnya bagi penyusun.

Tangerang, 20 Juni 2025



Stefany Margareta

PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGATASI PERILAKU DOXXING TERHADAP REMAJA

(Stefany Margareta)

ABSTRAK

Doxxing merupakan tindakan menyebarkan informasi pribadi seseorang tanpa izin dan dapat berdampak serius terhadap kesehatan mental serta rasa aman, terutama pada remaja yang aktif di dunia digital. Kurangnya pemahaman akan bahaya doxxing dan etika berinternet menjadi salah satu penyebab maraknya perilaku ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik digital interaktif sebagai media edukasi yang mampu mengatasi dan mencegah perilaku doxxing di kalangan remaja. Komik digital interaktif dipilih karena memiliki daya tarik visual tinggi dan memungkinkan partisipasi pembaca melalui fitur-fitur seperti pemilihan jalur cerita (branching narrative), komentar, atau voting. Perancangan komik dilakukan dengan pendekatan desain komunikasi visual yang mengacu pada prinsip keterbacaan visual, konsistensi ilustrasi, integrasi naratif, psikologi warna, serta adaptasi terhadap platform digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk merancang komik digital interaktif sebagai media edukasi mengenai bahaya doxxing di kalangan remaja. Subjek penelitian ini adalah remaja berusia 13–18 tahun, sedangkan objeknya adalah prototipe komik interaktif yang dikembangkan. Pengumpulan data diawali dengan studi literatur untuk mengkaji konsep doxxing, literasi digital, dan desain komunikasi visual, dilanjutkan dengan observasi terhadap perilaku remaja di media sosial untuk memahami bentuk doxxing dan faktor penyebabnya. Selain itu, wawancara dan konsultasi dengan ahli pendidikan, psikologi, dan desain komunikasi visual dilakukan untuk memperkuat konten edukatif dan konsep visual komik. Penelitian juga menggunakan kuesioner untuk mengetahui pemahaman awal dan preferensi remaja mengenai media interaktif.

Kata Kunci: komik digital interaktif, doxxing, remaja, literasi digital, etika berinternet, desain komunikasi visual.

INTERACTIVE COMIC DESIGN TO ADDRESS DOXXING BEHAVIOR IN TEENAGERS

(Stefany Margareta)

ABSTRACT

Doxxing is the act of spreading someone's personal information without permission and can have serious impacts on mental health and feelings of safety, especially among teenagers active in the digital world. The lack of understanding about the dangers of doxxing and internet ethics is one of the causes behind the rise of this behavior. This research aims to design an interactive digital comic as an educational medium that can address and prevent doxxing behavior among teenagers. Interactive digital comics were chosen because they offer strong visual appeal and allow readers to participate through features such as branching narratives, comments, or voting. The comic's design was developed using a visual communication design approach that emphasizes visual legibility, consistency of illustration, narrative integration, color psychology, and adaptation to digital platforms. This research uses a Research and Development (R&D) approach to design an interactive digital comic as an educational medium about the dangers of doxxing among teenagers. The research subjects are teenagers aged 13–18, and the object is the prototype of the interactive comic that was developed. Data collection began with a literature review to examine the concept of doxxing, digital literacy, and visual communication design, followed by observations of teenage behavior on social media to understand the forms and causes of doxxing. In addition, interviews and consultations with experts in education, psychology, and visual communication design were conducted to strengthen the educational content and visual concept of the comic. The research also used questionnaires to assess teenagers' initial understanding and preferences regarding interactive media.

Keywords: *interactive digital comic, doxxing, teenagers, digital literacy, internet ethics, visual communication design.*

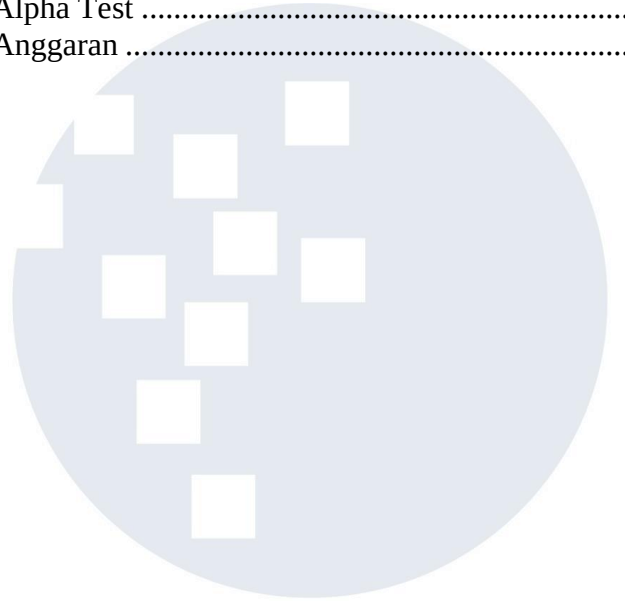
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Komik Digital	5
2.2 Prinsip Desain Komik Digital	27
2.2.1 Keterbacaan Visual (<i>Visual Readability</i>).....	27
2.2.2 Konsistensi Visual (<i>Visual Consistency</i>)	28
2.2.3 Integrasi Visual dan Naratif.....	28
2.2.4 Psikologi Warna (<i>Color Psychology</i>)	29
2.2.5 Interaktivitas dan Adaptasi Digital	29
2.3 Interaktif.....	30
2.3.1 Elemen Interaktif.....	30
2.4 <i>Storytelling</i>	34
2.5 Teori Tulis Cerita.....	37
2.6 <i>Doxxing</i>	40

2.7 Penelitian yang Relevan	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	54
3.1 Subjek Perancangan	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	56
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	59
3.3.1 Observasi.....	59
3.3.2 Wawancara	60
3.3.3 Kuesioner	62
3.3.4 Studi Eksisting.....	66
3.3.5 Studi Referensi	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	68
4.1 Hasil Perancangan	68
4.1.1 <i>Emphatize</i>	68
4.1.2 Define.....	87
4.1.3 Ideate	89
4.1.4 <i>Prototype</i>	93
4.1.5 <i>Testing</i>	121
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	124
4.2 Pembahasan Perancangan	125
4.2.1 Analisis Market Validation/Beta Test	125
4.2.2 Analisis <i>Webcomic</i> Interaktif	127
4.2.3 Analisis <i>Merchandise</i>	129
4.2.4 Anggaran	131
BAB V PENUTUP	132
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.7 Penelitian yang Relevan.....	43
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner	76
Tabel 4.2 Hasil Analisis SWOT – <i>Webtoon CTRL+Z</i>	79
Tabel 4.3 Hasil Analisis SWOT – <i>Game Parasocial</i>	81
Tabel 4.4 Hasil Analisis SWOT – Film <i>The Social Dilemma</i>	83
Tabel 4.5 Hasil Studi Referensi	84
Tabel 4.6 Hasil Alpha Test	122
Tabel 4.7 Hasil Anggaran	131



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hanako Toilet Bound Chapter 101.....	6
Gambar 2.2 Webtoon Aegis Orta.....	7
Gambar 2.3 Webtoon Home Sweet Home	8
Gambar 2.4 Webtoon Home Sweet Home	9
Gambar 2.5 Webtoon The Failed Idol's Stalker	10
Gambar 2.6 Komik Tokyo Aliens.....	11
Gambar 2.7 Webtoon The Regressed Empress's Abduction Marriage	11
Gambar 2.8 Jenis-jenis balon teks.....	12
Gambar 2.9 Komik Kuchi ga Saketemo Kimi ni wa	13
Gambar 2.10 Hanako Toilet Bound	14
Gambar 2.11 Webtoon The Regressed Empress's Abduction Marriage	14
Gambar 2.12 Webtoon Sweet Home.....	15
Gambar 2.13 Webtoon The Regressed Empress's Abduction Marriage	16
Gambar 2.14 Webtoon Sweet Home.....	17
Gambar 2.15 Komik Hanako Toilet Bound	18
Gambar 2.16 Siluet tiap Desain Karakter	19
Gambar 2.17 Contoh Ekspresi Desain Karakter Flynn Rider	20
Gambar 2.18 Contoh gestur tubuh pada desain karakter	21
Gambar 2.19 Sam's Tasty Art Costume Character Design.....	22
Gambar 2.20 Desain Karakter Elysia, Honkai Impact 3rd.....	22
Gambar 2.21 Karakter Animasi Troubleshooter.....	24
Gambar 2.22 Ike Eveland.....	24
Gambar 2.23 Karakter Madoka Magica, Mami	25
Gambar 2.24 Karakter Collei dari Genshin Impact	25
Gambar 2.25 Contoh penggunaan warna pada desain karakter	26
Gambar 2.26 The Failed Idol's Stalker	28
Gambar 2.27 Gim Detroit Become Human.....	31
Gambar 2.28 Gim Detroit Become Human.....	31
Gambar 2.29 Interactive Webcomic Homestuck	32
Gambar 2.30 Visual Storyboard.....	36
Gambar 2.31 Contoh Gambaran Doxxing	40
Gambar 4.1 Wawancara dengan dua Korban Doxxing.....	70
Gambar 4.2 Wawancara dengan Webtoonist	71
Gambar 4.3 Kasus Doxxing Kureiji Ollie.....	73
Gambar 4.4 Kasus Doxxing Remaja Suporter Sepak Bola.....	74
Gambar 4.5 Kasus Doxxing Nomor Pribadi Disebar	75
Gambar 4.6 Webtoon CTRL+Z	78
Gambar 4.7 Game Parasocial.....	80
Gambar 4.8 Film The Social Dillema	82
Gambar 4.9 User Persona.....	88

Gambar 4.10 User Persona.....	88
Gambar 4.11 Mind mapping	90
Gambar 4.12 Stylescape.....	91
Gambar 4.13 Skrip untuk Prolog dan Chapter 1	95
Gambar 4.14 Referensi Moodboard karakter Layla.....	96
Gambar 4.15 Sketsa Konsep Layla	97
Gambar 4.16 Konsep Final karakter Layla	97
Gambar 4.17 Konsep ekspresi karakter Layla	98
Gambar 4. 18 Referensi Moodboard karakter Lily	99
Gambar 4.19 Sketsa konsep karakter Lily	100
Gambar 4.20 Konsep Final karakter Lily.....	100
Gambar 4.21 Referensi Moodboard karakter Clarissa.....	101
Gambar 4.22 Sketsa Konsep karakter Clarissa	102
Gambar 4.23 Sketsa ekspresi karakter Clarissa	102
Gambar 4.24 Konsep Final Clarissa.....	103
Gambar 4.25 Referensi Moodboard karakter Kevin	104
Gambar 4.26 Sketsa karakter Kevin.....	105
Gambar 4.27 Konsep Final Kevin.....	106
Gambar 4.28 Pemilihan Warna Panel Tertentu.....	107
Gambar 4.29 Logo Plaything	108
Gambar 4.30 Sketsa Logo	109
Gambar 4.31 Hasil Final untuk Logo.....	109
Gambar 4.32 Font CCAstroCity	109
Gambar 4.33 Adegan salah satu panel	110
Gambar 4.34 Font CC Jim Lee	110
Gambar 4.35 Adegan salah satu panel	111
Gambar 4.36 Referensi Grid dan Layout	112
Gambar 4.37 Sketsa Prolog.....	112
Gambar 4.38 Referensi Webcomic Plaything.....	113
Gambar 4.39 Proses Rendering Chapter Prolog	114
Gambar 4.40 Sketsa Chapter 1.....	115
Gambar 4.41 Hasil Final Chapter 1	116
Gambar 4.42 Hasil Figma	116
Gambar 4.43 Sketsa contoh outline	117
Gambar 4.44 Referensi Merchandise	118
Gambar 4.45 Progress Pembuatan Mockup.....	118
Gambar 4.46 Mockup Sticker	119
Gambar 4.47 Mockup Gantungan Kunci Akrilik.....	120
Gambar 4.48 Mockup Standee Acrylic.....	120
Gambar 4.49 High FidelityWebcomic Interaktif	121
Gambar 4.50 Perbaikan Tipografi.....	124
Gambar 4.51 In-Depth Interview Beta-test.....	126
Gambar 4.52 Panel Prolog bagian Pertama.....	127

Gambar 4.53 Panel Prolog bagian Kedua	128
Gambar 4.54 Desain Mockup Gantungan Kunci Akrilik	129
Gambar 4.55 Mockup Standee Acrylic.....	130



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xiv
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xx
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxvi
Lampiran Dokumentasi.....	xxix
Lampiran Skrip Skenario	xxxii
Lampiran Media Utama	xxxvi
Lampiran Media Sekunder.....	lvii

