

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Doxxing* merupakan satu tindakan kejahatan yang kini sangat ramai di media sosial, di mana ada satu pihak yang menyebarkan data pribadi milik orang lain tanpa izin. Kejahatan ini kerap muncul di dunia media sosial terutama di kalangan para remaja masa kini, banyak dari mereka menjadi korban dalam kejadian *doxxing* tersebut. (Cass Sustein, 2020, h.78). *Doxxing* bisa dimulai dari level ringan (misalnya hanya menyebar nama lengkap) hingga berat (menyebarkan data lengkap, membongkar rahasia memalukan karena dendam, menjatuhkan nama baik seseorang). Pada Februari 2024, sebuah kasus *doxxing* parah menimpa seorang remaja berusia 15 tahun bernama Akmal Atharrayhan di Rancaekek, Bandung. Data pribadi Akmal, seperti nama lengkap, alamat, dan nomor teleponnya, disebarluaskan tanpa izin di media sosial. Akibatnya, ia mengalami perundungan, intimidasi, dan ancaman secara masif, baik secara online maupun di lingkungan sekitar. Tekanan psikologis yang diterima membuatnya trauma dan ketakutan. Kasus ini menjadi contoh nyata betapa berbahayanya *doxxing*, terutama di kalangan remaja, dan menunjukkan pentingnya edukasi mengenai privasi serta penggunaan internet secara bijak agar kejadian serupa tidak terulang.

Menurut hasil riset yang dilakukan LL Dade, CJJ Waha, & N Nachrawy (2024, h.45-60), masyarakat Indonesia kebanyakan di kalangan remaja, masih kurang memahami risiko membagikan informasi pribadi di media sosial dan harus paham lebih. Dan hal ini diperkuat oleh temuan SAFEnet dalam “Laporan Situasi Hak-hak Digital Indonesia 2023” yang mencatat 432 kasus *doxxing* sepanjang tahun 2023, dimana 57% korban remaja. Penelitian tersebut menemukan bahwa kasus *doxxing* di Indonesia banyak yang bermula di media sosial yang kemudian berkembang menjadi ancaman fisik. Sudah ada 73% kasus ini diawali oleh pelajar SMA yang membuat korban menjadi terkena gangguan mental. Hal itu

menunjukkan bahwa anonimitas masih dianggap sebagai pelindung identitas daring, tapi itu masih belum cukup untuk menghindair risiko *doxxing*, karena informasi pribadi dapat diekstrasi melalui jejak digital, hingga keterkaitan antar akun (Markwick & Caplan, 2022, h.4).

Media informasi seputar *doxxing* memang masih memiliki banyak kekurangan dalam berbagai bentuk dan cara penyampaiannya. Meskipun berita dan pembahasan mengenai *doxxing* sudah cukup sering muncul di media sosial, artikel di situs web, maupun berita-berita lain, nyatanya pemahaman masyarakat tentang isu ini tetap tergolong dangkal dan terbatas. Selain itu, pembahasan di media jarang diarahkan secara spesifik untuk memberi edukasi dan peringatan langsung kepada mereka yang berpotensi menjadi pelaku maupun korban. Akibatnya, banyak calon pelaku dan bahkan sebagian korban *doxxing* sendiri belum sepenuhnya memahami bahwa tindakan ini bukan sekadar bentuk kenakalan di internet, melainkan bentuk pelanggaran privasi yang sangat serius dan berpotensi merugikan banyak pihak, baik secara mental maupun material. Oleh karena itu, informasi yang disebarluaskan perlu lebih komprehensif dan disampaikan dalam bentuk edukasi yang berkesinambungan agar mampu membuat para calon pelaku lebih sadar akan dampak perbuatannya dan membuat masyarakat secara keseluruhan lebih waspada dan berhati-hati dalam melindungi data pribadi mereka.

Melihat urgensi permasalahan dan potensi solusi yang ada, diadakannya perancangan media untuk mengajak dan mengatasi perilaku *doxxing* yang bisa menjawab kebutuhan yang efektif dengan preferensi penggunaan media sosial pada remaja di Jabodetabek. Pemilihan komik interaktif sebagai media yang didasarkan pada beberapa pertimbangan. Komik digital interaktif memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam jalannya cerita (Alamin & Winoto, 2020, h.5782).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah yang diangkat peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Marak nya kasus mengenai *doxxing* di media sosial, namun banyak kaum remaja masih belum mengetahui banyak mengenai *doxxing* dan cara penanganannya.
2. Diperlukan lebih banyak media informasi yang bisa mengajak dan menyebarkan *awareness* terhadap kejahatan *doxxing*.
3. Belum ada nya media terkemuka untuk mendukung penyebaran informasi mengenai *doxxing*.

Penulis menyusun kembali pernyataan rumusan masalah dengan pertanyaan berikut:

Bagaimana perancangan sebuah media mengenai *doxxing* agar dapat mengatasi kejahatan *doxxing* untuk para remaja?

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini secara khusus menasar remaja berumur 16-19 tahun dari kalangan SES B yang berdomisili di wilayah Jabodetabek, baik mereka yang sudah pernah menjadi korban *doxxing* maupun yang belum begitu memahami apa itu kejahatan *doxxing*. Dengan menggunakan pendekatan *storytelling*, perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang bahaya *doxxing* secara lebih menarik dan mudah dipahami. Batasan perancangan terletak pada fokus pembuatan media berupa komik digital interaktif, sehingga bentuk edukasi yang dihasilkan berpusat pada visualisasi cerita dan pengalaman tokoh-tokohnya. Selain itu, ruang lingkup pembahasan hanya mencakup aspek bahaya *doxxing* dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari di era digital saat ini. Tidak membahas detail teknis hukum, solusi teknologi, maupun pencegahan berbasis perangkat lunak. Dengan pembatasan ini, perancangan diharapkan lebih spesifik, terarah, dan efektif untuk menjangkau audiens agar lebih waspada dan memahami risiko *doxxing* secara lebih nyata dan relevan dengan keseharian mereka.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Perancangan komik interaktif untuk mengatasi *doxxing* ini untuk membangun kesadaran bagi remaja-remaja di Indonesia agar ikut serta

menyadarkan kalau tindakan *doxxing* atau menyebarkan data pribadi milik orang lain adalah hal yang buruk, komik interaktif pembelajaran bagi remaja yang masih belum mengetahui kejahatan *doxxing* itu seperti apa.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat yang akan didapatkan dalam perancangan media persuasi interaktif mengenai atasi *doxxing* kepada remaja yang pernah jadi korban dapat di bagikan menjadi dua, yaitu:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat dari perancangan ini yaitu sebagai peningkatan informasi mengenai penanganan perilaku *doxxing* untuk para remaja yang masih belum mengetahui banyak mengenai *doxxing*. Perancangan ini diharapkan bisa menjadi bahan pembelajaran untuk mereka yang belum mengetahui tentang *doxxing*.

#### **2. Manfaat Praktis**

Perancangan ini diharapkan bisa menjadi sebuah referensi bagi dosen yang menjadi pilar informasi jurusan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan komik digital interaktif. Perancangan ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk merancang sebuah komik digital dengan sistem interaktif dan mempelajari lebih lanjut mengenai kewaspadaan perilaku kejahatan *doxxing*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA