

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan komik interaktif untuk mengatasi perilaku doxxing pada remaja:

1. Demografis:
  - a. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan.
  - b. Umur: 16-19 tahun

Periode ini dimana remaja yang mencakup usia 16-19 tahun, sebagian besar remaja sudah mulai aktif di media sosial namun belum memahami perilaku *doxxing* dengan membagikan informasi pribadi orang lain tanpa izin termasuk kedalam *Doxxing* (Fitrananda & Pratiwi, 2024, h.15).

- c. Pendidikan: SMA/SMK, S1
  - d. SES: B

Dari data *We Are Social & Hootsuite* (2023), kelas SES B memiliki akses internet yang stabil, perangkat digital, dan tingkat pendidikan cukup tinggi. Kelompok ini sangat aktif dalam beberapa media sosial yang sering digunakan seperti *Instagram, Twitter, dan Youtube* yang menjadi pupuk gaya hidup yang aktif dalam dunia maya.

Kelas ekonomi SES B umumnya memiliki akses internet tinggi dan literasi digital sedang hingga tinggi, namun kesadaran terhadap ancaman *doxxing* masih tergolong rendah secara spesifik. Berdasarkan studi dari jurnal komunikasi dan kriminologi, masyarakat SES B sering aktif di media sosial seperti *Instagram, Twitter, dan Youtube*, namun tidak selalu memahami

bahwa penyebaran informasi pribadi bahkan sekedar membagikan ulang tanpa izin termasuk pelanggaran privasi dunia digital.

## 2. Geografis Area Jabodetabek

Daerah Jabodetabek merupakan daerah perkotaan yang strategis dan menjadi pusat modern kreativitas yang dapat dilihat dari berbagai hasil karya-karya anak muda, seperti gim, komik, VR, AR, dan media interaktif lainnya. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023), menunjukkan bahwa penetrasi internet Indonesia mencapai 78,19%, dengan Jabodetabek sebagai salah satu wilayah dengan pengguna internet terbanyak. Jabodetabek sendiri memiliki tingkat penyalahgunaan data pribadi yang tinggi, termasuk dalam kasus *doxxing* dan sering kerap kali menyerang.

## 3. Psikografis

Remaja yang aktif dalam komunitas sosial media namun masih paham betul mengenai perilaku *doxxing* dan *oversharing*.

Remaja yang suka dengan hal yang menyenangkan untuk dipahami, seperti komik.

## 4. Behavior

- a. Merupakan pembaca *webtoon* aktif
- b. Mengetahui mengenai kejahatan *doxxing*
- c. Pernah memainkan gim yang memiliki pilihan alur.

Penelitian oleh Sari dan Suryani (2024) menggunakan model UTAUT untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat baca remaja terhadap aplikasi komik digital seperti Webtoon. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan berpengaruh

signifikan terhadap niat remaja dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk membaca komik digital.

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Metode dan prosedur perancangan yang digunakan dalam perancangan ini mengikuti teori Robin Landa edisi ke-6, yaitu *Five-Phase Model of Design Process*. Lima fase itu merupakan lima tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap *Research*, menfokuskan pada pengumpulan informasi yang relevan mengenai ketubuhan topik dan target yang disiapkan. Pada tahap *Analysis*, melinatkan pada evaluasi dari beberapa hasil penelitian untuk mencari dan mengidentifikasi suatu masalah pada peluang desain. Tahap *concept*, dimana kreativitas mulai ditunjukkan dan dikembangkan, diikuti oleh tahap *design*, ide-ide tersebut dikumpulkan dan diwujudkan dalam bentuk sketsa. Lalu pada tahap *Implementation*, melibatkan pengujian dan penerapan hasil pada hasil desain yang di masukan ke dalam bentuk akhir yang akan digunakan oleh target dan topik desain.

Mengenai perancangan mengatasi kejahatan *doxxing* dengan media komik digital interaktif, digunakannya metode penelitian gabungan, seperti menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Banyak penelitian terbaru yang menggunakan pendekatan campuran, yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menadapatkan pemahaman yang holistik dalam desain (Wackerly, Zingales, & McCollum, 2025).

Untuk mendapatkan data lebih, penelitian ini melibatkan wawancara, observasi, dan kuisisioner sebagai teknik pengumpulan data. Data-data tersebut kemudian akan dianalisis untuk menghasilkan sebuah struktur pada tema utama.

#### **3.2.1 *Emphatize***

Dalam tahap awal ini, penulis melakukan riset dengan mengumpulkan informasi melalui metode wawancara, observasi, dan penyebaran kuisisioner untuk memahami data kasus, kejadian, dan fenomena yang berhubungan dengan *doxxing*. Dalam penelusuran data dilakukan untuk

mencari data dan definisi yang tersebar di masyarakat termasuk dunia media sosial mengenai kasus *doxxing*.

Wawancara dengan *Webtoonist* dan korban - korban kasus *doxxing* yang bertujuan menggali dan mengumpulkan lebih dalam informasi data dari berbagai perpektif internal dan eksternal mengenai cara kerja pembuatan komik dan pengumpulan kasus *doxxing* yang menjadi buah bibir media sosial. Observasi juga dilakukan untuk menemukan kasus-kasus terkait *doxxing* dari berbagai sumber yang didapatkan dalam internet. Penyebaran kuisisioner untuk mengumpulkan data, permasalahan, dan pandangan dari target perancangan. Dengan langkah-langkah riset ini berguna untuk menemukan data dasar yang bisa menjadi data yang kuat untuk perancangan yang efektif dengan topik yang akan diangkat.

### **3.2.2 Define**

Dalam tahap ini, menjadi tahap dimana penulis meneliti permasalahan dasar yang mengacu kedalam data yang didapatkan dari tahap yang mengangkat karakteristik dan preferensi dari target desain yang dipakai. Dalam metode analisis Robin Landa, penulis memeriksa kembali hasil penelitian berdasarkan data yang sudah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya untuk menampilkan kembali target, kasus permasalahan, dan pelaku *doxxing* dan pembuatan komik digital. Penulis mengambil kembali alur data dari wawancara, pengumpulan data, observasi, dan kuisisioner untuk menyusun kembali masalah yang membuat data mengenai pembuatan komik digital lebih kecil untuk menjadi sebuah media. Dengan merumuskan kembali data yang ditemukan, penulis dapat menentukan tujuan dari pembuatan komik digital bisa menjadi sarana informasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara efektif. Pembuatan komik ini untuk menjelaskan cara kerja komik gaya *webtoon* secara interaktif dan juga kesadaran dalam kejahatan *doxxing*.

### **3.2.3 Ideate**

Pada tahapan ini berfokus pada pengembangan ide utama yang akan disalurkan kepada perancangan komik digital interaktif mengenai kasus kejahatan *doxxing*. Dalam fase ini, penulis mulai menyusun visual, seeperti

warna, tipografi, dan elemen-elemen visual yang akan dipakai. Penulis mulai mengembangkan moodboard dan storyboard yang menjadi alat penyusun dalam pembuatan komik interaktif.

Dari pemakaian konsep gelap komik yang dipakai, penulis menggunakan warna yang terkesan gelap, tidak lupa dengan suasana ilustrasi yang mendukung pada komik, dengan itu penulis mencoba membuat jalan cerita melewati pembuatan alur cerita untuk memahami suasana yang akan diangkat. Pembuatan jalan cerita ini sebagai awalan dalam pembuatan komik sebelum di eksekusi langsung agar bisa digunakan untuk menghubungkan jalan cerita dengan ilustrasi yang akan digambarkan.

#### **3.2.4 Prototype**

Pada tahap ini, konsep perancangan akan dibuat menggunakan proses visual seperti, pembagian komposisi, layout pada panel komik, warna pada ilustrasi, dan value yang bisa digunakan. Lalu penulis membuat komik mengenai *doxxing* dengan cara *vertical scroll* agar ciri khas utama dalam gaya komik *webtoon* tetap terlihat. Penulis juga membuat *decision point* layout pada balon teks yang menjadi patokan interaktivitas dalam pemilihan teknik gamifikasi yang dipakai dalam pembuatan komik interaktif. Setelah mendapatkan masukan dari wawancara dengan *webtoonist*, menjadi hasil bimbingan dalam penyusunan komposisi dan layout.

#### **3.2.5 Testing**

Pada tahap implementasi, penulis akan menunjukkan desain perancangan komik digital interaktif mengenai topik cerita kejahatan *doxxing* kedalam proses utama yang melibatkan beberapa langkah yang penting agar dapat merealisasikan elemen-elemen yang dipakai pada visual dan konten yang sudah dikembangkan sebelumnya agar dapat disusun dengan baik. Penulis akan membuat *coding* melalui aplikasi *Figma* untuk pembuatan interaktivitas pada komik. Penulis menyiapkan desain layout untuk menyusun penempatan dengan baik, seperti balon teks dan panel-panel dalam jalan cerita.

Lalu penulis melakukan beta test ke beberapa orang untuk memeriksa jika ada nya *bug* atau sistem yang tidak berfungsi dengan baik. Lalu

penulis akan menyusun strategi untuk mengatur kembali perancangan agar bisa mengenai target dengan baik dan efektif.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik dan prosedur perancangan komik digital interaktif mengenai *doxxing* yang dilakukan, penulis menggunakan dua metode penelitian gabungan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Penulis menggunakan teknik Observasi, Wawancara, Penyebaran Kuisisioner, Studi Eksistensi, dan studi referensi untuk mendapatkan data yang relevan mengenai komik digital dan data kasus *doxxing*. Fokus utama dari perancangan ini adalah untuk menggali kembali mengenai kasus-kasus kejahatan *doxxing* yang semakin meningkat.

#### **3.3.1 Observasi**

Observasi merupakan salah satu metode kualitatif, penulis memilih metode ini karena bisa menjadi salah satu teknik pengumpulan data mengenai kasus-kasus *doxxing*. Metode ini sangat efektif untuk mengamati dan mempelajari target penelitian. Metode ini dilakukan penulis untuk menemukan penelitian relevan mengenai berita kasus *doxxing* yang tersebar di media masa.

#### **3.3.2.2 Pengamatan Terpilih**

Pada tahap ini, penulis berfokus kepada observasi mengenai kasus kejahatan *doxxing* yang tersebar di media masa. Penulis menemukan salah satu kasus mengenai seorang remaja supporter sepak bola, dikarenakan konflik daring diantara remaja tersebut dengan supertor sepak bola lainnya yang menyebabkan diri nya di *doxxing* pada saat itu juga.

Lalu ada lainnya kasus *Doxxing* mengenai salah satu Vtuber talenta perempuan Indonesia yang terkenal dengan nama Kureiji Ollie dari agensi *Hololive ID*, pada tanggal 15 Maret 2022, Ollie terduga merupakan seorang laki-laki tua yang menggunakan *voice changer* untuk menyenangkan para audiense nya. Ollie sempat di serang di media sosial *twitter* nya dengan komentar-komentar yang tidak mengenakan hati nya. Namun Ollie tetap menanggapi nya dengan baik.

### 3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi antara peneliti bersama narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan terkait project yang akan di teliti. Untuk mendapatkan data yang berfokus kepada proses pembuatan komik digital seperti *webtoon*, penulis mewawancarai salah satu *Webtoonist* dengan nama panggilan Raspberry, untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pembuatan komik *webtoon* yang baik. Tidak lupa juga penulis mengumpulkan data-data kasus *doxxing* dengan mewawancari dua orang korban *doxxing* untuk mendapatkan data lebih lanjut.

#### 3.3.2.2 Wawancara dengan *Webtoonist*

Penulis melakukan wawancara bersama *Webtoonist* dengan nama panggilan Raspberry. Wawancara ini dilakukan secara daring melewati platform *Discord* untuk membahas teknik pembelajaran mengenai cara penggambaran komik digital *Webtoon* yang baik. Informasi ini sangat penting untuk mempelajari lebih jauh mengenai pembuatan *Webtoon*. Berikut beberapa pertanyaan yang di ajukan:

1. Bisa ceritakan sedikit tentang diri Anda dan bagaimana awalnya terjun ke dunia *webtoon*?
2. Apa yang menginspirasi Anda untuk menjadi seorang *Webtoonist*?
3. Bagaimana proses awal anda masuk ke platform *webtoon*? Apakah ada tantangan khusus saat itu?
4. Dari mana anda mendapatkan inspirasi untuk cerita dan karakter dalam *webtoon* anda?
5. Apakah ada seniman atau karya lain yang sangat mempengaruhi gaya seni anda?
6. Bagaimana anda menyesuaikan gaya seni agar sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan?
7. Apa tantangan terbesar yang anda hadapai sebagai seorang *webtoonist*?
8. Bagaimana cara anda mengatasi *writers's block* atau *art block* saat membuat *webtoon*?

9. Apakah pernah mengalami kritik atau komentar negative dari pembaca? Bagaimana anda menanggapi?
10. Apa saja tahapan dalam pembuatan webtoon, dari ide awal hingga publikasi?
11. Bagaimana anda mengembangkan karakter dan plot agar tetap menarik bagi pembaca?
12. Dalam pembuatan karakter dari segi detail, apa yang membuat anda terinspirasi membuat karakter tersebut masuk kedalam webtoon kreasi anda?
13. Apakah anda menggunakan storyboard saat pembuatan *webtoon*?
14. Software apa yang anda gunakan dalam pembuatan *webtoon*?

#### **3.3.2.2 Wawancara dengan Korban Doxxing**

Penulis melakukan wawancara bersama dua orang korban wawancara, dikarenakan permintaan dan kebijakan dari kedua korban, penulis tidak bisa memberikan identitas kedua korban. Wawancara ini dilakukan secara daring menggunakan platform *Discord*. Dengan wawancara ini, penulis bisa mengetahui perasaan kedua korban saat mengalami tindakan kejahatan *Doxxing* yang membuat mereka takut dan sulit percaya dengan orang-orang di sekitarnya. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan

1. Seberapa aktif anda di media sosial atau platform digital sebelum terkena doxxing?
2. Kapan dan bagaimana anda pertama kali menyadari bahwa anda menjadi korban doxxing?
3. Informasi pribadi seperti apa yang disebarkan oleh pelaku?
4. Apa anda tahu siapa pelaku tersebut dan motif mereka?
5. Setelah data privasi anda di sebarluaskan, bagaimana perasaan anda setelah itu? Apakah ada gangguan dari segi mental atau psikologis?
6. Apa mendapatkan sebuah ancaman, intimidasi, atau perundungan setelah data privasi anda di publikasikan?

7. Apa itu menjadi pengaruh anda dalam berkegiatan seperti kuliah dan sebagai macamnya?
8. Apa anda masih merasa nyaman menggunakan media sosial setelah kejadian itu?
9. Apa anda sempat berhenti menggunakan sosial media saat itu?
10. Apakah anda langsung melakukan perlindungan atau perlawanan saat itu terjadi?
11. Apakah anda pernah meminta bantuan kepada teman-teman anda lewat internet atau komunitas anda? Boleh ceritakan pengalamannya?
12. Setelah itu, apakah menjadi jauh lebih baik?
13. Apa saran anda untuk orang lain agar bisa menghindari kejahatan doxing?

### 3.3.3 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuisisioner yang ditujukan kepada masyarakat Jabodetabek sebanyak 50 responden, penyebaran kuisisioner ini berfokus pada remaja menuju dewasa muda dengan usia berkisaran 16-22 tahun untuk mengumpulkan data terkait tingkat pengetahuan dan persepsi target terhadap *doxing*, sekaligus menyusun kembali kebutuhan informasi edukasi mengenai prinsip dan teknik pembuatan komik. Berikut pertanyaan yang di ajukan:

1. Media Sosial apa saja yang kalian sering gunakan? (Pilih 3 Media Sosial)
  - a. Instagram
  - b. Twitter / X
  - c. Facebook
  - d. Tiktok
  - e. Tumblr
  - f. Lainnya...
  
2. Saat menggunakan media sosial, apakah kalian merahasiakan identitas kalian? (Seperti menggunakan nama lain, ulang tahun palsu, dsb.)

3. Bagaimana tanggapan anda jika seandainya data pribadi anda tiba-tiba disebar luaskan oleh oknum tidak di kenal?
4. Apakah anda familiar dengan istilah doxing
  - a. Iya, tahu dan paham
  - b. Pernah mendengar tapi tidak paham
  - c. Tidak pernah mendengar sama sekali
5. Jika anda pernah mendengar doxing, Dimana anda mengetahuinya (opsi beberapa media dan lainnya)
6. Setelah mengetahui pengertian doxing, bagaimana pendapat anda mengenai doxing
  - a. Biasa saja
  - b. Hal buruk
  - c. Lainnya...
7. Apakah anda pernah melakukan doxing?
  - a. Iya dan saya tahu dampak serta konsekuensi nya
  - b. Iya tetapi saya tidak sadar
  - c. Tidak pernah
8. Jika anda pernah melakukan doxing, apa alasan utama anda?
  - a. Attention
  - b. Iseng
  - c. Iri
  - d. Tidak pernah
  - e. Lainnya...

9. Jika anda tahu lebih awal mengenai konsekuensi dan dampaknya, apakah anda akan tetap melakukan doxxing?
- Iya, karena...
  - Tidak, Karena...
10. Jenis Informasi pribadi apa yang menurut anda paling sering menjadi target doxxing?
- Nama asli
  - Alamat
  - Email asli
  - Foto Pribadi
  - Lainnya...
11. Menurut anda, seberapa serius masalah doxxing di kalangan remaja?
12. Seberapa sering anda membaca komik (digital/buku)?
13. Genre komik apa yang paling anda minati? (Pilih 2 Genre)
- Psychological Horror
  - Slice of Life
  - Action
  - Mystery
14. Apakah adan pernah membaca komik interaktif? (Pembaca dapat memilih alur mereka sendiri)?
- Ya
  - Tidak
15. Jika pernah, platform apa yang Anda gunakan untuk membaca komik interaktif?

16. Apa yang membuat anda tertarik dalam membaca komik?
- Alur cerita
  - Karakter
  - Pesan Moral
  - Lainnya...
17. Menurut anda, apakah komik interaktif dapat menjadi media yang efektif untuk mengedukasi remaja tentang bahaya doxxing?  
1,2,3,4,5 efektif
18. Karakter utama yang seperti apa yang menurut anda akan relatable bagi remaja dalam komik tentang doxxing?
19. Pilihlan alur cerita seperti apa yang ingin anda lihat dalam komik interaktif tentang doxxing?
- Perspektif Korban
  - Perspektif Pelaku
  - Perspektif Saksi
  - Kombinasi beberapa perspektif
20. Fitur interaktif apa yang menurut anda akan menarik dalam komik tentang doxxing?
- Pilihan Tindakan
  - Pilihan dialog
  - Simulasi konsekuensi
21. Platform apa yang menurut anda paling cocok untuk komik interaktif tentang doxxing?
- Aplikasi Mobile
  - Website
  - Media sosial

22. Menurut anda, apakah penting untuk menyertakan sumber daya (resources) atau kontak bantuan bagi korban doxxing dalam komik tersebut?  
1,2,3,4
23. Menurut anda, apa tantangan terbesar dalam mengedukasi remaja tentang bahaya doxxing?
24. Apa yang membuat anda tertarik untuk membaca komik interaktif dengan gaya webtoon?
25. Adakah contoh kasus doxxing yang menurut anda penting untuk dibahas sebagai bahan dalam komik?
26. Adakah saran tambahan untuk pengembangan komik interaktif tentang doxxing?

### **3.3.4 Studi Eksisting**

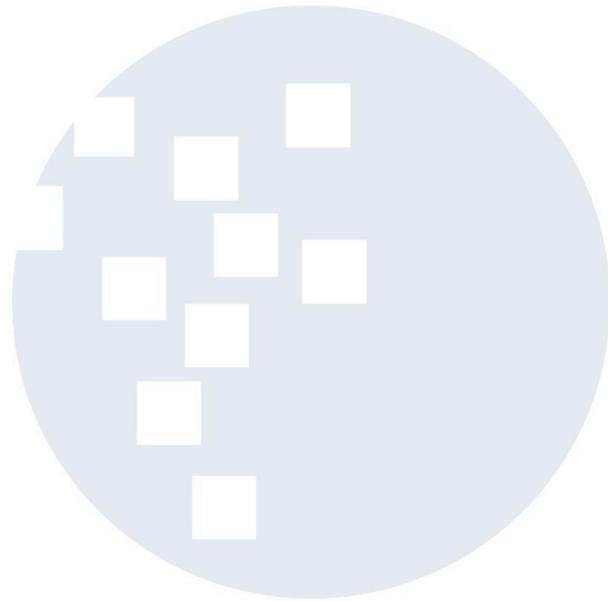
Penulis menggunakan metode studi eksisting sebagai pemahaman studi dari segi kelebihan dan kelemahan dari suatu fenomena yang sudah pernah ada atau pernah terjadi (Alamin & Dwitasari, 2023, h.8-15). Studi ini dipakai sebagai patokan dalam memahami studi yang sudah pernah ada dan dipelajari untuk menyimpulkan kembali topik data yang akan dipakai.

Penulis akan menganalisis media-media yang didapatkan dan sudah pernah terjadi atau dipublikasikan ke beberapa media mau secara langsung atau daring. Penulis akan menganalisis beberapa komik digital yang memiliki hubungan dengan media dan topik yang akan dipakai lalu di data kembali.

### **3.3.5 Studi Referensi**

Studi Referensi merupakan metode kajian terhadap berbagai sumber ilmiah, baik dalam bentuk buku, jurnal, maupun penelitian

sebelumnya, yang digunakan sebagai dasar dalam menyusun penelitian baru. Studi ini berfungsi untuk memahami teori yang telah ada, mengevaluasi temuan sebelumnya, serta membangun argument yang lebih kuat dalam penelitian yang sedang dilakukan (Anggraeni & Yusuf, 2024, h.109-115).



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA