

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan komik digital interaktif sebagai media edukasi mengenai bahaya doxxing terhadap remaja merupakan pendekatan kreatif dan efektif dalam menyampaikan pesan moral serta meningkatkan kesadaran digital. Komik ini dirancang dengan mengedepankan alur cerita yang relevan, karakter yang relatable dengan usia remaja, serta menyisipkan elemen interaktif yang membuat pembaca tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi turut serta dalam membentuk arah cerita. Melalui pengalaman interaktif tersebut, remaja diajak untuk memahami dampak psikologis dan sosial dari doxxing secara lebih mendalam.

Komik digital ini mengangkat kisah yang mengandung unsur emosional, seperti kehilangan, rasa sakit, hingga keinginan untuk membalas dendam, yang menggambarkan dinamika perasaan seorang remaja ketika menjadi korban. Penyampaian pesan melalui tokoh utama yang mengalami sendiri tindakan doxxing memberikan ruang refleksi bagi pembaca agar mampu menempatkan diri dalam situasi serupa dan menyadari pentingnya menjaga data pribadi serta bersikap bijak dalam bersosialisasi di dunia digital.

Visualisasi yang kuat, pemilihan warna yang sesuai dengan suasana cerita, serta penggunaan tipografi dan layout yang mendukung narasi membuat komik ini mudah diikuti dan menarik secara estetika. Interaktivitas dalam komik juga menjadi nilai tambah yang mendorong keterlibatan pembaca, menjadikan pengalaman membaca lebih imersif dan bermakna.

Dengan menggabungkan unsur edukatif, hiburan, dan interaktivitas, komik digital ini bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun kesadaran dan empati pembaca terhadap isu doxxing. Secara keseluruhan, media ini sangat potensial sebagai alat kampanye digital yang

efektif dalam mencegah perilaku doxxing, khususnya di kalangan remaja yang merupakan pengguna aktif media sosial dan rentan terhadap ancaman tersebut.

5.2 Saran

1. Dosen/Peneliti

Topik doxxing sebaiknya dikaji melalui pendekatan interdisipliner yang mencakup bidang hukum, psikologi, komunikasi, dan teknologi informasi. Kolaborasi antar disiplin ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terkait motif, dampak, dan solusi atas fenomena doxxing. Salah satu aspek penting yang layak diteliti adalah dampak sosial dan psikologis terhadap korban, seperti munculnya kecemasan, trauma, hingga gangguan identitas digital. Penelitian mengenai hal ini dapat memberikan masukan yang signifikan bagi pembuat kebijakan dan pengelola platform digital dalam merancang sistem perlindungan yang lebih efektif. Selain itu, penting juga untuk mengkaji regulasi yang mengatur doxxing, baik di dalam negeri maupun dalam konteks global, serta tantangan dalam penegakannya di era digital yang lintas batas. Peneliti juga disarankan mengeksplorasi motif pelaku dan dinamika komunitas daring tempat doxxing sering terjadi, guna memahami narasi atau pembenaran yang mereka gunakan. Tidak kalah penting, riset mengenai solusi teknologi seperti sistem deteksi dini, perlindungan identitas, atau fitur keamanan digital yang ramah pengguna juga dapat menjadi kontribusi nyata dalam upaya pencegahan doxxing.

2. Universitas

Universitas sebaiknya lebih aktif dalam memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai berbagai bentuk kejahatan yang dapat terjadi di lingkungan kampus, salah satunya adalah doxxing. Kejahatan digital seperti ini sering kali tidak disadari, namun dapat berdampak serius terhadap privasi dan keamanan individu. Dengan meningkatkan edukasi dan kesadaran, mahasiswa dapat lebih waspada dan mengetahui langkah-langkah perlindungan diri yang tepat. Sosialisasi bisa dilakukan melalui seminar, media kampus, atau materi

orientasi. Langkah ini penting untuk menciptakan lingkungan kampus yang aman, baik secara fisik maupun digital, bagi seluruh civitas akademika.

3. Praktis

Dalam merancang cerita untuk komik interaktif digital sebagai media informasi perilaku remaja, riset harus dimulai dari pemahaman mendalam mengenai kehidupan remaja saat ini. Salah satu langkah awal adalah melakukan analisis sosial secara komprehensif untuk menangkap dinamika sehari-hari remaja, baik di dunia nyata maupun dunia maya. Memahami gaya bahasa, tren pergaulan, penggunaan teknologi, hingga bentuk-bentuk tekanan sosial seperti perundungan daring, doxxing, dan body shaming akan membantu menciptakan cerita dan karakter yang autentik serta dekat dengan pembaca. Dengan riset semacam ini, alur cerita pun bisa dibangun berdasarkan situasi dan konflik yang benar-benar dihadapi remaja, sehingga pesan edukatif bisa diserap secara lebih efektif.

Selain mempelajari aspek sosial, riset juga harus menekankan pengembangan karakter secara mendetail. Setiap tokoh perlu diciptakan berdasarkan tipe kepribadian, latar belakang, dan permasalahan remaja modern agar pembaca merasa bisa mengenali diri mereka dalam cerita. Riset psikologi remaja dan studi kasus terkini sangat berguna untuk membuat karakter yang realistis dan empatik. Dengan begitu, pembaca tidak hanya terhibur, tetapi juga lebih mudah tergerak untuk merefleksikan sikap dan perilakunya sendiri.

Pengembangan konsep interaktif menjadi bagian kunci dalam riset perancangan cerita ini. Fitur bercabang dan pilihan di dalam komik harus dirancang secara matang agar pembaca memiliki kendali atas tindakan tokoh dan merasakan konsekuensi logis dari setiap keputusan. Dengan menghadirkan beragam jalur cerita, pembaca remaja bisa belajar mengenai sebab-akibat perilaku mereka, sehingga komik berfungsi sebagai simulasi sederhana untuk melatih pengambilan keputusan secara lebih bijaksana. Penyajian informasi edukatif mengenai bahaya doxxing, etika digital, dan dampak perundungan

perlu diintegrasikan secara natural dalam dialog dan adegan agar pembaca merasa bahwa pembelajaran terjadi sebagai bagian dari pengalaman membaca, bukan sebagai ceramah.

Selain aspek naratif dan edukatif, riset visual dan estetika juga perlu diperhatikan agar komik lebih menarik. Dengan mempelajari gaya ilustrasi dan tren visual di platform populer seperti Webtoon dan Tapas, perancang bisa menentukan warna, layout, dan komposisi panel yang sesuai dengan selera remaja saat ini. Tidak kalah penting adalah melakukan uji coba dan evaluasi prototipe cerita bersama pembaca target agar desain, cerita, dan pengalaman interaktifnya benar-benar sesuai kebutuhan mereka. Terakhir, melibatkan psikolog, guru, dan ahli media dalam proses riset dan perancangan bisa memastikan bahwa komik ini tidak hanya kreatif dan menarik, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang berdampak positif dan membangun karakter pembacanya. Dengan pendekatan riset semacam ini, komik interaktif digital bisa menjadi media pembelajaran sekaligus hiburan yang efektif untuk remaja masa kini.

