

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Pada perancangan *visual novel* mengenai ancaman *deepfake porn* di media sosial, penulis menentukan subjek perancangan sebagai berikut.

1. Demografis

a. Jenis kelamin : Perempuan

Menurut laporan APJII (2025, h.22), laki-laki lebih sering mengakses internet dengan persentase mencapai 51,50%, sedangkan perempuan sekitar 48,50%. Namun, Chapman (2024, h.2) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi *deepfake* memiliki dampak negatif yang lebih besar terhadap perempuan dibandingkan laki-laki. Hal ini disebabkan oleh kehadiran budaya patriarki yang masih melekat kuat dalam masyarakat.

b. Usia : 18-25 tahun pengguna aktif media sosial

Berdasarkan Laporan Pemantauan Hak-hak Digital Indonesia, dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun merupakan kelompok yang paling rentan menjadi korban kekerasan berbasis gender *online* secara umum (SAFEnet, 2025, h.36). Kerentanan ini disebabkan oleh tingginya tingkat ketergantungan kelompok usia Gen Z terhadap internet dengan persentase sekitar 25,54% dari total pengguna kelompok usia generasi lainnya (APJII, 2025, h.22).

c. SES : A-B

Data survei APJII 2025 mengindikasikan bahwa masyarakat dengan status sosial ekonomi (SES) yang lebih tinggi cenderung memiliki akses internet yang lebih mudah dan merata (h.23). Tidak hanya itu, Databoks (2022) menambahkan bahwa masyarakat dengan SES A dan SES B memiliki juga memiliki literasi digital yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok SES lainnya.

2. Geografis

a. Primer : DKI Jakarta

Hasil survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet 2025 melaporkan Pulau Jawa sebagai pulau yang memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi yaitu sebesar 84,69% (APJII, 2025, h.15). Di antara beberapa provinsi di Pulau Jawa, DKI Jakarta tercatat sebagai provinsi dengan akses internet tertinggi mencapai 91,35% (APJII, 2025, h.17).

b. Sekunder : Seluruh Indonesia

3. Psikografis

- a. Masyarakat umum yang secara aktif menggunakan media sosial sebagai bentuk ekspresi diri.
- b. Masyarakat umum yang sudah terapapar dengan perkembangan teknologi *artificial intelligence* khususnya *deepfake*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan *visual novel* mengaplikasikan metode *design thinking* yang berfokus pada perancangan solusi desain efektif menyesuaikan dengan berbagai kesulitan yang dialami oleh target audiens saat menghadapi isu (Landa, 2019, h.65). Landa (2019) menjelaskan bahwa proses desain memiliki lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (h.65). Tahapan *emphatize* dilaksanakan dengan mengumpulkan data dari observasi, wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi referensi, studi eksisting, dan studi literatur untuk mengidentifikasi isu dan keperluan target audiens secara spesifik. Hasil pengumpulan data akan menjadi dasar dalam tahap *define* yang menentukan tujuan utama dan menyusun strategi komunikasi yang relevan dengan target audiens. Pada tahap *ideate* akan dilaksanakan proses *brainstorming* untuk menciptakan beberapa gagasan yang nantinya hendak menjadi dasar panduan dalam perancangan solusi desain yang efektif. Solusi desain tersebut akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap *prototype* dalam bentuk desain model awal yang nantinya hendak diuji pada tahap *test*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed methods*, sebuah metode yang memberikan ruang untuk eksplorasi data secara lebih luas, mendalam, dan komprehensif terhadap fenomena yang dikaji (Nasution, Risnita, Jailani, & Junaidi, 2024, h.253). Untuk memperoleh data komprehensif tersebut, penulis menerapkan model *concurrent embedded* dengan data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner digunakan sebagai data pendukung. Data ini berperan untuk mengidentifikasi pola umum, melengkapi, dan memvalidasi data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi referensi, studi eksisting, dan studi literatur. Pelaksanaan metode *design thinking* menurut Landa (2019, h.65-68) dipaparkan lebih lengkap sebagai berikut.

3.2.1 *Emphasize*

Pada tahap *emphasize*, penulis akan menghimpun data dari observasi, wawancara, kuesioner, *focus group discussion*, studi referensi, studi eksisting, dan studi literatur untuk mengidentifikasi isu dan memahami keperluan target audiens saat menghadapi ancaman *deepfake porn* di media sosial. Observasi dilakukan untuk mengamati situasi dan pola interaksi dalam lingkungan terjadinya isu secara langsung. Sementara itu, *focus group discussion*, wawancara bersama konselor, dan wawancara bersama organisasi nirlaba dilaksanakan untuk menggali pengalaman narasumber saat menghadapi ancaman secara langsung. Selanjutnya, penyebaran kuesioner dilaksanakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai tingkat pengetahuan, persepsi, dan kebutuhan edukasi target audiens. Di sisi lain, studi referensi dan studi eksisting dilaksanakan dengan meninjau kelebihan dan kekurangan beberapa media yang berpotensi memberikan arahan penulis dalam merancang solusi yang efektif dan relevan dengan target audiens. Terakhir, studi literatur dilaksanakan dengan meninjau artikel *website* yang berpotensi memberikan wawasan tambahan bagi penulis mengenai isu.

3.2.2 Define

Pada tahap *define*, penulis menganalisis hasil pengumpulan data yang telah diperoleh dari tahap *emphasize* dengan cara menyusun *creative brief*, *user persona*, dan *brand mandatory* untuk merumuskan masalah utama terkait penyebaran konten *deepfake porn* di media sosial. Analisis dijalankan dengan mengidentifikasi pola dari observasi, wawancara, *focus group discussion*, dan kuesioner untuk mendapatkan pandangan target audiens saat menggunakan media sosial pasca terjadinya ancaman *deepfake porn*. *Insight* yang diperoleh akan menjadi dasar dalam perancangan strategi komunikasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai isu yang terjadi. Sementara itu, hasil studi referensi dan studi eksisting akan mengarahkan penulis untuk menentukan arah desain genre, gaya visual, strategi edukasi, dan beberapa elemen desain lainnya yang berpotensi menjadi referensi dalam perancangan *visual novel*. Terakhir, hasil studi literatur akan mendukung penulis dalam penyusunan konten informasi tambahan dan mengklarifikasi kembali akan dampak isu.

3.2.3 Ideate

Pada tahap *ideate*, penulis melaksanakan proses *brainstorming* dengan cara membuat *mindmap* untuk menemukan beberapa *keywords* yang mampu menghasilkan *big idea* dan *tone of voice*. Setelah *big idea* dan *tone of voice* ditentukan, maka penulis membuat *moodboard* sebagai acuan dalam perancangan keseluruhan *look and feel visual novel*. Berdasarkan *moodboard* tersebut, penulis menetapkan *color palette* yang dapat merepresentasikan *look and feel* yang ditetapkan. Selain *moodboard*, penulis juga membuat *reference board* untuk perancangan gaya visual dan karakter dalam *visual novel*. Terakhir, penulis menetapkan tipografi menyesuaikan dengan *moodboard* dan *reference board* agar saat diaplikasikan akan terlihat menyatu.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis merancang model awal *visual novel* dengan membuat *content planning* yang mencakup judul dan logo, narasi cerita, *flowchart*, dan *Storyboard*. Setelah itu, penulis merealisasikan konten

dalam bentuk desain karakter, desain latar belakang, desain antarmuka, *gameplay prototype*, dan media sekunder. Tahapan ini dilakukan dalam rangka mendapatkan visualisasi utuh akan *visual novel* yang dirancang untuk mempermudah proses uji fungsional dan kesesuaian terhadap target audiens saat tahapan selanjutnya.

3.2.5 *Test*

Pada tahap *test*, penulis melakukan pengujian berupa *alpha test* model awal *visual novel* kepada beberapa target audiens secara interal dalam lingkungan universitas. Proses ini dilakukan dengan cara mengumpulkan *feedback* melalui kuesioner untuk menilai seberapa jauh *visual novel* berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman target audiens mengenai isu yang terjadi. Hasil *feedback* akan dimanfaatkan untuk proses *iterate* sebelum *beta test* dilaksanakan. Tidak hanya itu, pada tahapan *test*, penulis juga merancang *plan beta test* berupa prosedur yang hendak dilakukan saat melakukan *test-play* kepada target audiens yang aslinya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data dalam perancangan *visual novel* ini mengaplikasikan teknik observasi, wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi referensi, studi eksisting, dan studi literatur untuk menangkap pengalaman dan kebutuhan edukasi mengenai ancaman penyalahgunaan *deepfake porn* yang terjadi di media sosial. *Deepfake* merupakan salah satu teknologi AI yang menggunakan algoritma mesin untuk memanipulasi wajah dan suara seseorang ke dalam rekaman video dan audio. *Deepfake* mampu menciptakan tiruan digital yang sangat realistik sehingga seseorang terlihat seolah-olah secara nyata melakukan dan mengatakan suatu walaupun sebenarnya tidak terjadi. Meskipun dalam beberapa kasus, *deepfake* dibuat dengan persetujuan orang yang bersangkutan, namun pada kenyataannya sebagian besar konten *deepfake* masih dihasilkan tanpa izin sehingga menimbulkan banyak masalah serius (Chesney & Citron, 2019, h.1758). Tujuan utama prosedur pengumpulan data ini adalah memperoleh wawasan mendalam mengenai berbagai tantangan yang dihadapi oleh korban serta masyarakat umum dalam menggunakan

media sosial setelah hadirnya ancaman *deepfake porn*. Informasi yang telah didapatkan akan menjadi dasar dalam perancangan *visual novel*.

3.3.1 *Observasi*

Rini dan Nindhita (2022) menjelaskan bahwa observasi merupakan tindakan mencermati dan mendokumentasikan sebuah fenomena secara terstruktur menyesuaikan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai (h.1-2). Penulis akan melaksanakan observasi jenis *unobtrusive*, yaitu pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung dengan memanfaatkan media perantara seperti rekaman audio visual, dokumen tertulis, dan jejak-jejak perilaku sehingga tidak mengubah sikap alami subjek yang diamati (h.13). Penulis melakukan observasi *unobtrusive* untuk mengidentifikasi pola perilaku publik terhadap laporan kasus *deepfake porn* yang tersebar di media sosial seperti X dan TikTok. Pengamatan difokuskan pada fitur komentar dan *quote* yang menunjukkan bentuk interaksi antar pengguna. Melalui observasi tersebut, penulis dapat memahami dinamika sosial yang terjadi, yang kemudian dijadikan dasar dalam perancangan *visual novel* yang relevan dan solutif.

3.3.2 *Wawancara*

Huberman dan Miles (dalam Romdona, Junista, & Gunawan, 2025, h.43) menyatakan bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan narasumber yang bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai topik penelitian berdasarkan sudut pandang narasumber tersebut. Penulis akan menjalankan wawancara semi-terstruktur, yaitu jenis wawancara yang memberikan fleksibilitas dalam mengembangkan pertanyaan lebih lanjut sesuai dengan respons narasumber (h.43-44). Penulis melakukan wawancara kepada konselor dan Awas KBGO untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai pengalaman pribadi individu saat menghadapi ancaman *deepfake porn* di media sosial. Melalui wawancara tersebut, penulis dapat memahami emosi dan tantangan yang dialami oleh narasumber, yang kemudian menjadi dasar dalam menyusun konten informasi serta strategi komunikasi yang efektif dalam perancangan *visual novel*.

1. Wawancara Konselor

Wawancara dilaksanakan dengan seorang konselor untuk memperoleh wawasan profesional mengenai dampak psikologis serta metode penanganan yang efektif dalam membantu korban *deepfake porn* memulihkan diri dari pengalaman traumatis tersebut. Informasi yang diperoleh dapat menjadi dasar dalam merancang strategi komunikasi yang tepat dalam mendukung proses pemulihan korban sekaligus penyampaian pesan mengenai isu kepada publik. Pertanyaan wawancara diambil dari teori Chesney dan Citron (2019) dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Sebelumnya, apakah Anda *familiar* dengan penyalahgunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dalam bentuk *deepfake porn* di media sosial?
- b. Apa saja dampak psikologis yang dialami oleh korban kekerasan berbasis gender *online* secara umum terkait trauma dalam jangka panjang? Apakah dampak yang dirasakan sama dengan korban yang dijadikan *deepfake* konten pornografi?
- c. Bagaimana pendekatan psikologis yang biasanya Anda gunakan untuk membantu korban memproses trauma dan memulihkan diri?
- d. Apa saja tantangan utama dalam memberikan dukungan psikologis kepada korban terkait stigma dan rasa takut yang mereka alami agar dapat mulai terbuka kembali?
- e. Kalau misalnya posisi kita adalah sebagai teman korban, sekiranya hal sederhana apa saja yang dapat dilakukan untuk membantu korban saat pertama kali berhadapan dengan isu? Lalu hal apa saja yang harus dihindari yang memungkinkan memperparah kondisi korban?
- f. Bagaimana pendapat Anda mengenai dukungan masyarakat dalam proses pemulihan psikologis korban? Apakah mereka juga dapat memberikan bantuan kepada korban?

g. Bagaimana strategi penyampaian pesan mengenai isu ini agar dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat?

2. Wawancara Awas KBGO

Wawancara terakhir akan dilakukan dengan Awas Kekerasan Berbasis Gender Online (Awas KBGO) sebagai salah satu bagian dari organisasi nirlaba SAFEnet Indonesia yang memperjuangkan hak-hak digital. Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh pengalaman secara langsung cara organisasi mengambil langkah dalam membantu korban menangani kasus *deepfake porn* yang dialaminya. Langkah tersebut berupa strategi penyelesaian kasus, proses pemulihan korban, serta strategi komunikasi yang ditujukan kepada korban maupun publik untuk menciptakan rasa aman kembali di media sosial. Informasi yang didapatkan menjadi dasar dalam merancang *visual novel* yang responsif dalam menghadapi ancaman *deepfake porn* di media sosial. Pertanyaan wawancara diambil dari teori Chesney dan Citron (2019) dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Bagaimana biasanya organisasi Anda menangani kasus kekerasan berbasis gender *online* (KBGO) secara umum? Bolehkan ceritakan langkah-langkah atau proses yang dilakukan?
- b. Berdasarkan Laporan Pemantauan Hak-hak Digital di Indonesia yang dirilis oleh organisasi Anda yaitu SAFEnet, dilaporkan adanya 27 kasus penggunaan akal imitasi (*artificial intelligence*) atau *morphing* atau *deepfake* untuk membuat konten pornografi. Bolehkah Anda ceritakan bagaimana kasus-kasus tersebut dapat terjadi? Lalu apakah kasus seperti ini menunjukkan peningkatan semenjak rilisnya laporan ini?
- c. Berdasarkan pengalaman Anda, bagaimana respon korban akal imitasi atau *deepfake* terhadap kasus yang dialaminya tersebut? Apakah mereka cenderung panik dan mengalami trauma psikologis atau justru mengarah ke perasaan marah dan biasa saja karena korban pun tahu bahwa foto atau video palsu bukanlah mereka?

- d. Dalam hal pendekatan kepada korban, apakah ada perbedaan antara penanganan korban akal imitasi dengan korban KBGO lainnya? Misalnya dalam hal psikologis atau komunikasi?
- e. Apakah strategi penyelesaian kasus korban akal imitasi atau *deepfake* berbeda dengan kasus KBGO pada umumnya? Jika iya, apa perbedaannya?
- f. Berdasarkan pengalaman Anda, bagaimana respon korban akal imitasi atau *deepfake* terhadap proses pendampingan dan penanganan yang diberikan?
- g. Berdasarkan pengalaman Anda, kalau misalnya seseorang menjadi korban akal imitasi atau *deepfake*, hal apa yang harus mereka lakukan dan tidak boleh dilakukan dalam menghadapi isu?
- h. Bagaimana organisasi Anda menyikapi kekhawatiran publik dan korban terkait adanya ancaman penyalahgunaan akal imitasi atau *deepfake* di media sosial? Apakah organisasi anda telah melakukan penyuluhan atau yang lainnya?

3.3.3 *Focus Group Discussion*

Menurut Sugarda (2020, h.3), *focus group discussion* merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan melalui diskusi kelompok untuk menggali sebuah isu secara lebih mendalam. Penulis melakukan FGD untuk memperoleh wawasan dan persepsi sekelompok individu ketika mereka dihadapkan secara langsung dengan ancaman *deepfake porn* di media sosial. Informasi yang diperoleh berfungsi sebagai dasar perancangan skenario perjalanan yang lebih relevan dan realistik untuk *visual novel*. Pertanyaan FGD diambil dari teori Chesney dan Citron (2019) dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Seperti yang diketahui penyalahgunaan akal imitasi atau *deepfake* untuk konten pornografi dapat terjadi kepada siapa saja. Jika suatu saat Anda menemukan konten *deepfake porn* di media sosial dimana posisi Anda sekarang adalah sebagai :

1. *Bystander* (korban merupakan orang yang tidak dikenal)
2. Korban

3. Teman korban
4. Pacar korban
5. Keluarga korban (kakak atau adik)

Bagaimana perasaan Anda, langkah apa yang akan dilakukan, dan mengapa Anda lakukan hal tersebut?

3.3.4 Kuesioner

Hartono (dalam Romdona, Junista, & Gunawan, 2025, h.44) menjelaskan kuesioner sebagai metode pengumpulan data yang mengutamakan efisiensi waktu dan biaya dengan menyertakan sejumlah pertanyaan sekaligus kepada responden untuk dijawab. Penulis menyebarkan kuesioner kepada masyarakat daerah Jabodetabek sejumlah 100 orang dengan menggunakan metode *random sampling*. Fokus responden ditujukan kepada kelompok usia 15-25 tahun yang aktif menggunakan media sosial dengan tujuan utama mengumpulkan data mengenai tingkat pengetahuan, persepsi, serta kebutuhan edukasi terkait ancaman *deepfake porn* di media sosial. Data yang diperoleh akan menjadi dasar dalam merancang materi dan strategi *visual novel* sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata lapangan. Pertanyaan kuesioner diambil dari teori Chesney dan Citron (2019) dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
Section 1 : Informasi Responden		
1.	Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Perempuan <input type="radio"/> Laki-laki
2.	Usia	<input type="radio"/> <15 tahun <input type="radio"/> 15-18 tahun <input type="radio"/> 19-25 tahun <input type="radio"/> >25 tahun
3.	Domisili	<input type="radio"/> Jakarta <input type="radio"/> Bogor <input type="radio"/> Depok <input type="radio"/> Tangerang <input type="radio"/> Bekasi <input type="radio"/> Di luar Jabodetabek
4.	Pekerjaan	<input type="radio"/> Pelajar <input type="radio"/> Mahasiswa <input type="radio"/> Pekerja

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
		<input type="radio"/> Tidak bekerja/ mencari kerja
Section 2 : Topik Tugas Akhir 1		
1.	Apa platform media sosial yang sering Anda gunakan?	<input type="checkbox"/> Instagram <input type="checkbox"/> TikTok <input type="checkbox"/> X (Twitter) <input type="checkbox"/> YouTube <input type="checkbox"/> Facebook <input type="checkbox"/> WhatsApp <input type="checkbox"/> Telegram <input type="checkbox"/> Line <input type="checkbox"/> Tumblr <input type="checkbox"/> Discord <input type="checkbox"/> Pinterest <input type="checkbox"/> Reddit <input type="checkbox"/> Quora
2.	Berapa lama Anda menggunakan media sosial per harinya?	<input type="radio"/> <1 jam <input type="radio"/> 1-2 jam <input type="radio"/> 2-4 jam <input type="radio"/> 5-6 jam <input type="radio"/> >6 jam
3.	Apakah Anda mengetahui tentang teknologi <i>deepfake</i> ?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
4.	Menurut Anda, apa yang dimaksud dengan teknologi <i>deepfake</i> ?	<i>Open ended question</i>
5.	Apakah Anda pernah menemukan konten <i>deepfake</i> di media sosial?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Tidak tahu/ tidak yakin
Section 3 : Identifikasi Konten <i>Deepfake</i>		
1.	Menurut Anda dari 3 video di atas, video mana saja yang merupakan hasil teknologi <i>deepfake</i> ?	<input type="radio"/> Video 1 <input type="radio"/> Video 2 <input type="radio"/> Video 3
2.	Menurut Anda dari 5 gambar di atas, gambar mana saja yang merupakan hasil teknologi <i>deepfake</i> ?	<input type="radio"/> Gambar 1 <input type="radio"/> Gambar 2 <input type="radio"/> Gambar 3
3.	Bagaimana cara Anda mengidentifikasi beberapa video dan	<i>Open-ended question</i>

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban								
	gambar di atas sebagai hasil teknologi <i>deepfake</i> ?									
Section 4 : Topik Tugas Akhir 2										
1.	Berdasarkan pengamatan Anda, seberapa sering masing-masing individu dijadikan konten <i>deepfake</i> ?	Figur publik/ selebriti	1	2	3	4	5	6	7	8
		Pejabat	1	2	3	4	5	6	7	8
		Masyarakat umum	1	2	3	4	5	6	7	8
		Perempuan	1	2	3	4	5	6	7	8
		Anak-anak	1	2	3	4	5	6	7	8
2.	Apakah Anda tahu bahwa <i>deepfake</i> dapat disalahgunakan untuk menghasilkan konten pornografi?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak								
3.	Menurut Anda, apa motif pelaku dalam menghasilkan <i>deepfake</i> konten pornografi?	<input type="checkbox"/> Melakukan intimidasi atau balas dendam terhadap korban <input type="checkbox"/> Memuaskan nafsu seksual pribadi <input type="checkbox"/> Mendapatkan keuntungan finansial <input type="checkbox"/> Sabotase pencemaran nama baik korban <input type="checkbox"/> Bentuk kekuasaan dan kontrol terhadap korban <input type="checkbox"/> Iseng saja mengikuti tren teknologi <input type="checkbox"/> Other...								

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
4.	Bagaimana perasaan Anda ketika mengetahui bahwa <i>deepfake</i> sebagian besar dihasilkan tanpa persetujuan orang yang bersangkutan?	<input type="checkbox"/> Biasa saja karena tidak ada hubungannya dengan saya juga <input type="checkbox"/> Takut dan menjadi lebih waspada menggunakan media sosial <input type="checkbox"/> Prihatin dengan orang yang menjadi korban <i>deepfake</i> <input type="checkbox"/> Marah terhadap pelaku penyalahgunaan <i>deepfake</i> <input type="checkbox"/> Other...
5.	Apa yang Anda akan lakukan ketika menemukan konten <i>deepfake porn</i> di media sosial?	<input type="checkbox"/> Mengabaikan karena tidak ada hubungannya dengan Saya <input type="checkbox"/> Melaporkan konten ke platform media sosial <input type="checkbox"/> Melaporkan ke pihak yang berwenang <input type="checkbox"/> Melaporkan kepada korban jika saya kenal <input type="checkbox"/> Memblokir akun yang menyebarkan konten <i>deepfake</i> <input type="checkbox"/> Menyebarkannya kembali ke orang lain <input type="checkbox"/> Berdebat di kolom komentar akan kebenaran konten tersebut

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban								
		<input type="checkbox"/> <i>Other...</i>								
6.	Menurut Anda, seberapa besar dampak masing-masing individu di bawah ini dari penyalahgunaan <i>deepfake porn</i> ?	Korban	1	2	3	4	5	6	7	8
		Masyarakat Umum	1	2	3	4	5	6	7	8
7.	Saya masih kurang paham mengenai ancaman <i>deepfake porn</i> di media sosial	1	2	3	4	5	6	7	8	
8.	Saya merasa bahwa penyalahgunaan <i>deepfake</i> untuk konten pornografi dapat memperkuat stigma negatif perempuan sebagai objek eksplorasi seksual	1	2	3	4	5	6	7	8	
9.	Saya merasa dukungan dari publik dapat memberikan efek positif terhadap pemulihan korban	1	2	3	4	5	6	7	8	
10.	Apakah Anda pernah menjadi korban <i>deepfake porn</i> ?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak								
11.	Jika ya, apakah Anda bersedia untuk diwawancara lebih lanjut?	<i>Open ended question</i>								
Section 5 : Media Tugas Akhir										
1.	Apakah Anda pernah bermain <i>game visual novel</i> ?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak								
2.	Jika ya, hal apa yang Anda cari ketika bermain <i>visual novel</i> ? (maksimal 2 pilihan)	<input type="checkbox"/> Alur cerita yang memberikan pembelajaran moral								

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
		<input type="checkbox"/> Visual atau ilustrasi yang berkualitas <input type="checkbox"/> Musik yang mendukung suasana <input type="checkbox"/> Ending yang beragam menyesuaikan pilihan keputusan <input type="checkbox"/> Genre cerita tertentu (misteri, petualangan, romansa, dan lainnya) <input type="checkbox"/> <i>Gameplay</i> tambahan (teka-teki, <i>mini games</i>) <input type="checkbox"/> Tidak pernah bermain <i>game visual novel</i> <input type="checkbox"/> <i>Other...</i>
3.	Kalau ada <i>visual novel</i> yang menceritakan tentang ancaman <i>deepfake porn</i> di media sosial, informasi apa saja yang akan Anda cari?	<input type="checkbox"/> Penjelasan apa itu <i>deepfake</i> dan bagaimana cara kerjanya <input type="checkbox"/> Cara identifikasi konten <i>deepfake</i> dengan yang asli <input type="checkbox"/> Cerita nyata dari sisi korban <i>deepfake porn</i> <input type="checkbox"/> Dampak <i>deepfake porn</i> bagi korban dan masyarakat umum <input type="checkbox"/> Langkah yang dapat dilakukan apabila menemukan atau terkena <i>deepfake porn</i>

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban								
		<input type="checkbox"/> Bantuan pemulihan untuk korban <i>deepfake porn</i> <input type="checkbox"/> <i>Other...</i>								
4.	Seberapa tertarik Anda memainkan <i>visual novel</i> tentang ancaman <i>deepfake porn</i> di media sosial?	1	2	3	4	5	6	7	8	

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi merupakan metode pengumpulan data yang ditujukan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai media yang telah ada sebagai acuan dalam menentukan arahan desain. Penulis melakukan studi referensi pada *visual novel* “Brave Together”, *visual novel* “Puurfect Tale”, *interactive graphic novel* “The Boat”, dan komik interaktif “Your Letter”. Studi referensi dilakukan untuk menganalisa desain genre, gaya visual, strategi edukasi, dan beberapa elemen desain lainnya yang berpotensi dijadikan referensi dalam perancangan *visual novel* yang relevan dengan target audiens.

3.3.6 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan metode pengumpulan data yang ditujukan untuk menganalisa berbagai media terdahulu yang membahas topik serupa. Penulis melakukan studi eksisting pada artikel *website* Tempo mengenai cara mengidentifikasi *deepfake*. Studi ini dilaksanakan untuk memetakan kelebihan, kekurangan, serta potensi pengembangan informasi yang sudah ada sebelumnya. Hasil dari studi ini nantinya akan membantu penulis dalam menghasilkan solusi desain yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan target audiens.

3.3.7 Studi Literatur

Sugiyono (dalam Julianto, Nugroho, & Suproyanto, 2023, h.89) menjelaskan studi literatur sebagai metode pengumpulan data yang dilaksanakan melalui kajian teoritis terhadap artikel, jurnal, buku, dan media lainnya. Kajian tersebut dilaksanakan untuk memperkuat data terkait topik

perancangan. Penulis melakukan studi literatur pada artikel dari beberapa *website* seperti National Library of Medicine dan Cleveland Clinic untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kriteria individu yang dapat mengalami *Dissociative Identity Disorder*.

3.3.8 Beta Test

Beta test merupakan tahap pengujian terakhir kepada target audiens yang aslinya sebelum karya dipublikasikan secara resmi pada sebuah *platform*. Berbeda dengan *alpha test*, *beta test* ditujukan untuk mendapatkan *feedback* mendalam melalui *test-play* dengan tiga target audiens. Selama *test play*, penulis melakukan observasi pada gestur, espressi, pandangan, dan respon verbal. Sementara itu, setelah *test play*, penulis melakukan wawancara tidak terstruktur untuk melihat tingkat keberhasilan target audiens dalam memahami tujuan dan narasi cerita yang disajikan dalam *visual novel*.

