

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* EDUKASI UNTUK
MENCEGAH TINDAKAN *DOXING* DALAM
LINGKUP *VTUBER***



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Disusun Oleh:

Sanintya Audina

1912620024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* EDUKASI UNTUK
MENCEGAH TINDAKAN *DOXING* DALAM
LINGKUP *VTUBER***



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2024

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN *MOTION COMIC* EDUKASI UNTUK MENCEGAH TINDAKAN *DOXING* DALAM LINGKUP *VTUBER* diajukan oleh Sanintya Audina, NIM: 1912620024, Program Studi S-1 Desain Komunikas Visual, Jurusan Desain. Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

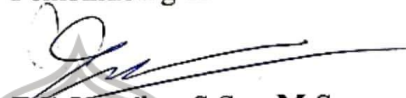
Pembimbing I



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Pembimbing II



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001/NIDN. 0030198507

Cognate/Anggota



Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN. 0025118007

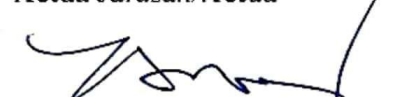
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



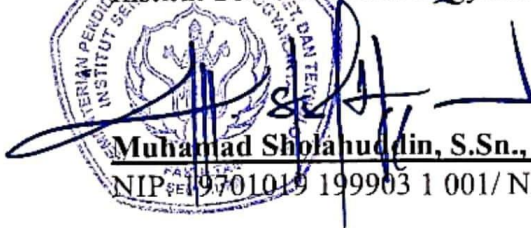
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

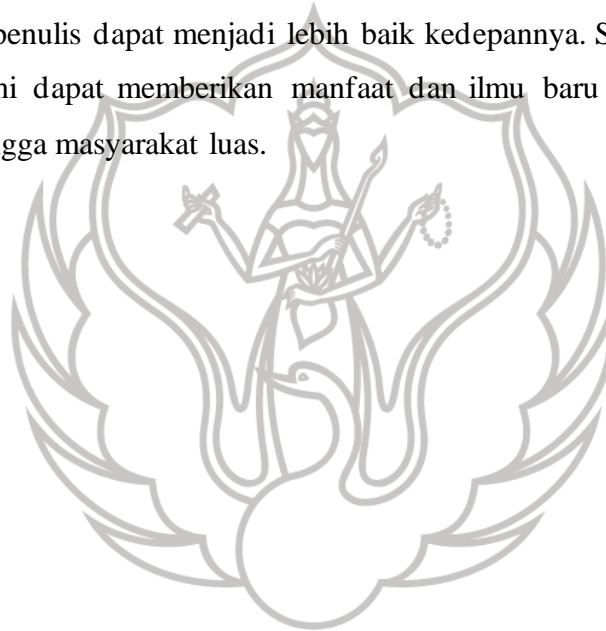


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, karena itu penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan *Motion Comic* Edukasi Untuk Mencegah Tindakan *Doxing* Dalam Lingkup *VTuber*”** dengan lancar. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari dalam penyusunan dan perancangan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan dari segi kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu penulis menerima segala bentuk kritik dan saran pembaca agar penulis dapat menjadi lebih baik kedepannya. Semoga penyusunan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan ilmu baru bagi akademik ISI Yogyakarta hingga masyarakat luas.



Yogyakarta, 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sanintya'.

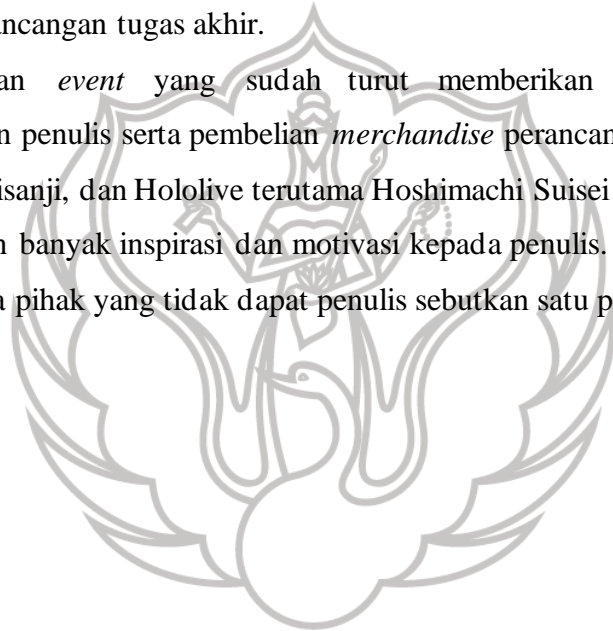
Sanintya Audina
NIM. 1912620024

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan kesempatan penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion comic* Edukasi Untuk Mencegah Tindakan *Doxing* Dalam Lingkup *VTuber*” ini. Akan tetapi penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka penyusunan tugas akhir ini tidak dapat berjalan dengan baik. Maka dari itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis untuk menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Mohammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T., Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, SS, M, A., Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
5. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberi masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. Sebagai Dosen Pembimbing II yang juga telah banyak membantu dan memberi arahan selama perancangan Tugas Akhir.
7. Andi Haryanto, M.Sn., selaku Dosen Wali atas semua bimbingannya.
8. Seluruh dosen dan karyawan program studi Desain Komunikasi Visual atas semua ilmu desain komunikasi visual dan bimbingannya selama ini.
9. Bapak Wiwiek Santoso dan Ibu Suciningsih, selaku kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tulus.
10. Aditya Pratama dan Anandra Wisesa, kedua kakak kandung penulis yang selalu memberikan dukungan.
11. Mohammad Rizqy Maulana, selaku *motion graphic designer* yang selalu menemani, membantu, dan memberikan dukungan besar kepada penulis selama proses perancangan tugas akhir dari awal hingga selesai.
12. Ariandaru Kusuma Yudha, selaku *rigger* yang sudah membantu perancangan media pendukung Live 2D penulis.

13. Nadzifa Qathrunnada dan Gracia Estherina, selaku teman dekat penulis yang selalu menemani dan memberi dukungan besar selama proses perancangan dan bimbingan tugas akhir penulis.
14. Chei, Vania, dan Nabila, selaku teman dekat dan teman *cosplay* penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan pengertian kepada penulis.
15. Teman-teman DKV, dan kakak tingkat, seperti Mas Anggit, Mbak Amu, Mas Rolan, yang sudah membantu dan memberikan arahan pada penulis selama berkuliah.
16. Teman-teman satu komunitas *VTuber* beserta *cosplay* yang turut memberikan dukungan dan informasi terkait *VTuber* terutama Ariz, dan Farhan.
17. Teman-teman Jiwaku Membanteng yang sudah turut memberikan dukungan selama perancangan tugas akhir.
18. Teman-teman *event* yang sudah turut memberikan dukungan terkait perancangan penulis serta pembelian *merchandise* perancangan ini.
19. *VTuber* Nijisanji, dan Hololive terutama Hoshimachi Suisei yang sudah banyak memberikan banyak inspirasi dan motivasi kepada penulis.
20. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sanintya Audina
NIM : 1912620024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

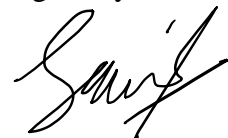
Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN MOTION COMIC EDUKASI UNTUK MENCEGAH TINDAKAN DOXING DALAMLINGKUP VTUBER**". Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atau penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Sanintya Audina

ABSTRAK
**PERANCANGAN *MOTION COMIC* EDUKASI UNTUK MENCEGAH
TINDAKAN *DOXING* DALAM LINGKUP *VTUBER***

Oleh: Sanintya Audina

VTuber atau singkatan dari *Virtual Youtuber* ini merupakan pembuat konten *online* yang menggunakan sebuah avatar yang dihasilkan dari teknologi komputer secara *real-time*. Layaknya kreator pada umumnya seorang *VTuber* dapat melakukan siaran secara langsung dan berinteraksi dengan audiennya, hanya saja apa yang mereka tampilkan adalah karakter dan persona baru yang sengaja dibuat. Karakter atau avatar yang kebanyakan digunakan berupa karakter 2 dimensi dan 3 dimensi seperti tokoh-tokoh yang biasa kita lihat dalam animasi atau film kartun. Fungsi dari virtual karakter itu sendiri digunakan sebagai media konten kreator untuk berkarya tanpa menunjukkan identitas asli. Namun meski begitu masih terdapat beberapa orang yang mengulik data tentang itu dan bahkan melakukan tindakan *doxing* kepada *VTuber* tersebut. Penyebaran data pribadi atau tindakan *doxing* sendiri merupakan bentuk kejahatan *cyber* yang bahkan dapat dikenai ancaman pidana bagi pelakunya. Karena itu dibuatlah perancangan komik ini sebagai media edukasi bagi remaja dalam komunitas *VTuber* itu sendiri. Hal ini penting dilakukan dalam upaya memberikan pemahaman tentang *doxing* serta pentingnya menjaga data, dan menghargai privasi seorang *VTuber*. Dalam perancangannya akan melalui proses pra produksi dan produksi. Sehingga dimulai dengan pengumpulan data, analisis 5W+1H kemudian melakukan perancangan dengan menyesuaikan karakteristik target audien dengan hasil akhirnya berbentuk *motion comic*. Komik ini nantinya juga akan ditayangkan dalam halaman *Instagram* dan untuk memperluas jangkauan audien. Dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi media informasi baru dalam dunia *VTuber*.

Kata Kunci: *Motion comic, VTuber, Streaming, Doxing, Media Edukasi*

ABSTRACT
EDUCATIONAL MOTION COMIC DESIGN TO PREVENT DOXING IN
VTUBER SCOPE

By: Sanintya Audina

VTuber or the abbreviation for Virtual Youtuber is an online content creator who uses an avatar generated by computer technology in real-time. Like creators in general, a *VTuber* can broadcast live and interact with their audience, only what they display are new characters and personas that are deliberately created. The characters or avatars that are mostly used are 2-dimensional and 3-dimensional characters like the characters we usually see in animation or cartoon films. The function of the virtual character itself is to be used as a medium for content creators to work without showing their real identity. However, even so, there are still some people who look into data about it and even carry out doxing actions against these *VTubers*. Dissemination of personal data or doxing itself is a form of cyber crime which can even be subject to criminal penalties for the perpetrator. Because of this, this comic was designed as an educational medium for teenagers in the VTuber community itself. This is important to do in an effort to provide an understanding of doxing and the importance of protecting data and respecting the privacy of a VTuber. The design will go through pre-production and production processes. So starting with data collection, 5W+1H analysis then designing by adjusting the characteristics of the target audience with the final result in the form of a motion comic. This comic will also be broadcast on the Instagram page to expand audience reach. It is hoped that this design can become a new information medium in the VTuber world.

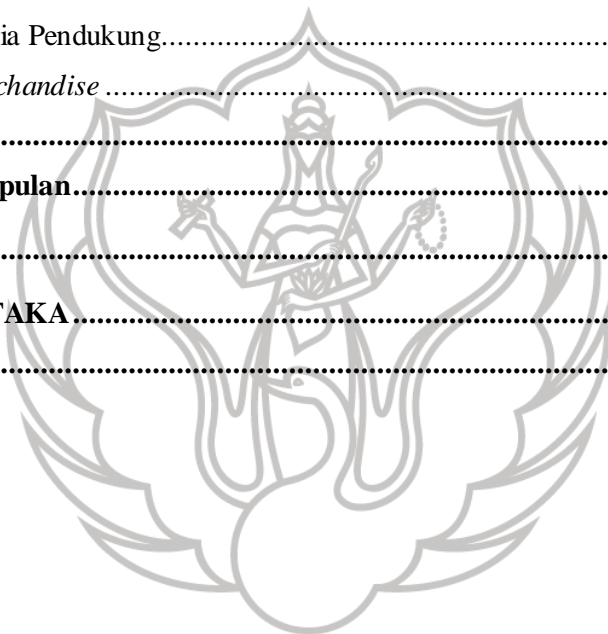
Keywords: *Motion comic, VTuber, Streaming, Doxing, Educational Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Definisi Operasional.....	4
1. Komik.....	4
2. VTuber.....	4
3. Doxing.....	5
G. Metode Perancangan.....	5
H. Kajian Pustaka.....	6
I. Brainstorming dan ideasi	8
J. Visualisasi Media.....	8
K. Uji dan evaluasi media	9
L. Metode Analisis Data	9
M. Skematika Perancangan.....	11
BAB II.....	12
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	12
1. Definisi komik.....	12

2.	Fungsi dan Peranan <i>Motion comic</i>	13
3.	Sejarah Perkembangan Komik.....	14
4.	Bentuk dan jenis komik.....	15
5.	Basis Media <i>Motion comic</i>	16
6.	Elemen dan Unsur <i>Motion comic</i>	17
7.	Teknik Pembuatan <i>Motion comic</i>	21
B.	Tinjauan Komik yang Akan Dirancang.....	29
1.	Tinjauan Ide dan Tema Cerita.....	29
2.	Tinjauan Dasar Pentingnya Komik Dibuat.....	38
3.	Faktor Eksternal dan Faktor Sosial.....	40
4.	Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan	41
C.	Tinjauan Komik Pesaing di Pasaran	42
D.	Analisis Data Lapangan	49
BAB III.....		55
A.	Konsep Kreatif.....	55
1.	Tujuan Kreatif.....	55
2.	Strategi Kreatif.....	55
B.	Program Kreatif.....	57
1.	Judul Buku.....	57
2.	Sinopsis.....	57
3.	<i>Storyline</i>	58
4.	Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung	65
5.	Gaya Panel / <i>Layout</i> / Balon.....	67
6.	Tone Wama	67
7.	Tipografi.....	68
8.	Sampul Depan dan Belakang.....	68
9.	<i>Finishing</i>	69
C.	Program Perancangan.....	69
1.	Jadwal Perancangan.....	69
2.	Kebutuhan Peralatan.....	70
3.	Kebutuhan Software	70
BAB IV		71
A.	Logo Judul Komik.....	71
1.	Referensi Logo.....	71

2.	Proses Perancangan Logo.....	72
3.	Logo Final	73
B.	Desain Karakter.....	73
1.	Referensi dan Sketsa Awal Karakter	73
2.	Desain Final Karakter	77
C.	Desain Layout	78
1.	Desain Layout Komik	79
2.	Desain <i>Feeds</i> Instagram	80
D.	Sketsa Komik Digital.....	81
E.	Hasil Karya Final Komik	83
F.	Media Pendukung	98
1.	Media Pendukung.....	98
2.	<i>Merchandise</i>	103
BAB V	105
A.	Kesimpulan.....	105
B.	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Pewamaan Warna Dasar.....	25
Gambar 2. 2 Teknik Pewamaan Cell Shade	26
Gambar 2. 3 Teknik Pewamaan Soft Cell Shade	27
Gambar 2. 4 Contoh Pewamaan Blending oleh Maghfirare.....	27
Gambar 2. 5 Contoh Tahapan Finishing Komik	28
Gambar 2. 6 Contoh Komik Comifuro Sebagai Media Edukasi.....	30
Gambar 2. 7 VTuber Kizuna AI Saat Melakukan Live Streaming.....	31
Gambar 2. 8 Komik Manga Vtuber wa Mama Naranai!.....	42
Gambar 2. 9 Komik Ghosty's	43
Gambar 2. 10 Komik Puco Cosplay.....	44
Gambar 2. 11 Komik Motion BoBoiBoy Galaxy.....	45
Gambar 2. 12 Contoh Motion Comic BoboiBoy Galaxy	46
Gambar 2. 13 Motion Comic Patriot.....	47
Gambar 2. 14 Contoh Motion Comic Patriot.....	48
Gambar 2. 15 Hasil Survei Umur.....	49
Gambar 2. 16 Hasil Survei Aktivitas Media Sosial.....	50
Gambar 2. 17 Hasil Survei Media Sosial Paling Banyak Digunakan	50
Gambar 2. 18 Hasil Survei Genre Komik.....	51
Gambar 2. 19 Hasil Survei Media Sosial Short Video.....	52
Gambar 3. 1 Contoh Tone Warna Komik.....	68
Gambar 3. 2 Contoh Font Komika Slick.....	68
Gambar 4. 1 Contoh Referensi Logo	71
Gambar 4. 2 Sketsa Logo Nora Comic.....	72
Gambar 4. 3 Logo Final Nora Comic.....	73
Gambar 4. 4 Referensi Karakter Nora.....	73
Gambar 4. 5 Contoh Gestur dan Ekspresi	74
Gambar 4. 6 Sketsa dan Desain Nora Evania	74
Gambar 4. 7 Referensi Karakter Rena	75
Gambar 4. 8 Contoh Gestur dan Ekspresi Rena	75
Gambar 4. 9 Sketsa dan Desain Rena Fiya.....	76
Gambar 4. 10 Sketsa dan Desain Riki Dinata.....	76
Gambar 4. 11 Desain Final Karakter Nora Evania.....	77
Gambar 4. 12 Desain Final Karakter Rena Fiya.....	78
Gambar 4. 13 Sketsa Kasar Layout Komik	79
Gambar 4. 14 Final Desain Layout Komik.....	80
Gambar 4. 15 Desain Layout Feeds Instagram	80
Gambar 4. 16 Sketsa Komik Chapter 1 hingga Chapter 7.....	83
Gambar 4. 17 Chapter 1 Karya Final Komik	84
Gambar 4. 18 Chpater 2 Karya Final Komik	86
Gambar 4. 19 Chapter 3 Karya Final Komik	88
Gambar 4. 20 Chapter 4 Karya Final Komik	89
Gambar 4. 21 Chapter 5 Karya Final Komik	91
Gambar 4. 22 Chapter 6 karya Final Komik.....	92
Gambar 4. 23 Chapter 7 Karya Final Komik.....	94

Gambar 4. 24 Proses Motion Pada Chapter 1	94
Gambar 4. 25 Proses Motion Pada Chapter 2	95
Gambar 4. 26 Proses Motion Pada Chapter 3	95
Gambar 4. 27 Proses Motion Pada Chapter 4	96
Gambar 4. 28 Proses Motion Pada Chapter 5	96
Gambar 4. 29 Proses Motion Pada Chapter 6	97
Gambar 4. 30 Proses Motion Pada Chapter 7	97
Gambar 4. 31 Aset Karakter VTuber Nora.....	98
Gambar 4. 32 Reels Video Nora sebagai Media Pendukung.....	99
Gambar 4. 33 Reels Video Nora sebagai Media Pendukung.....	100
Gambar 4. 34 Reels Video Nora sebagai Media Pendukung.....	101
Gambar 4. 35 Standee 1:1 Nora	101
Gambar 4. 36 Katalog atau Brosur	102
Gambar 4. 37 Standee Mini Karakter	103
Gambar 4. 38 Stiker Mini Nora.....	104
Gambar 4. 39 Gantungan Kunci Nora.....	104



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

VTuber merupakan sebutan untuk seorang pembuat konten yang bekerja dan berinteraksi dengan audiennya secara daring melalui sebuah karakter virtual. *VTuber* sendiri termasuk dalam budaya populer baru yang awalnya dikembangkan oleh seorang *vlogger* asal Jepang bernama Ami Yamato pada tahun 2011. Namun penamaan *VTuber* atau *Virtual Youtuber* sendiri dipopulerkan pada tahun 2016 oleh Sebagian besar dari mereka menggunakan avatar atau menjadi *VTuber* sendiri tak lain adalah untuk menutupi identitas asli dibalik karakter tersebut. Karena itu mereka menciptakan sebuah karakter dengan identitas baru dan nama yang berbeda pula.

Dari pengalaman yang sudah-sudah, kita mengetahui bahwa *VTuber* melindungi informasi publik di luar persona karakternya sebagaimana mereka melindungi informasi pribadi. Kita akan sangat jarang menemukan seorang *VTuber* secara gamblang menampilkan wajahnya atau mengumumkan identitasnya di luar persona tersebut karena mereka memang nyaman untuk memakai identitas lain dalam berkreasi dan berinteraksi. Namun meski begitu, entah seberapa keras mereka berusaha menyembunyikan identitas pribadi mereka, masih terdapat oknum-oknum yang berani menyebarluaskan dan mengulik data seorang *VTuber*. Tindakan ini disebut sebagai *doxing*. *Doxing* atau *doxxing*, berasal dari kata "dox", singkatan dari dokumen, adalah sebuah tindakan berbasis internet untuk meneliti dan menyebarluaskan informasi pribadi secara publik (termasuk data pribadi) terhadap seseorang individu atau organisasi. Dampak dari tindakan *doxing* sendiri sangatlah berbahaya. Dalam lingkup *VTuber* sendiri, tindakan *doxing* menimbulkan rasa malu bagi seorang *VTuber*, rusaknya reputasi bahkan pembullyan secara online, hingga dapat mengalami *cyberstalking* dan *physical stalking*. Seringkali apa yang kita lihat dalam internet tidak selalu sama dengan apa yang diekspektasikan seseorang. Hal ini menjadi salah satu alasan *cyberbullying* itu terjadi.

Tindakan *doxing* pernah terjadi kepada seorang *VTuber* Indonesia bernama Ika Gayou pada tahun 2021. Dalam kasus lainnya juga terjadi di Jepang oleh *VTuber* bernama Yozora Mel di tahun 2020. Ia menerima berbagai pesan pelecehan seksual serta fitnah sambil memanggil nama asli Mel. Hampir semua *doxing* dilakukan untuk motif yang negatif. Beberapa pihak melakukannya untuk mengintimidasi dan membungkam pihak yang ditargetnya.

Dalam lingkup *VTuber* sendiri ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal ini terjadi. Hal yang pertama, seseorang dan penggemar seringkali tidak memahami perbedaan identitas antara *VTuber* sebagai idola atau *entertainer* dan manusia dibalik karakter tersebut dengan identitas privat. Hal ini menyebabkan penggemar melewati batas-batas tertentu salah satunya adalah hubungan parasosial yang terjadi antara *VTuber* dan penggemarnya. Mereka bisa saja mencari informasi tentang apa yang idolanya lakukan selain di luar kegiatannya sebagai seorang *VTuber*. Selain dari penggemar, lalu bagaimana jika karena adanya rasa tidak suka entah kepada orang yang bersangkutan atau personanya sebagai *VTuber*. Rasa ketidaksukaan dapat diturunkan ke dalam bentuk intimidasi termasuk *doxing* itu sendiri. Kemudian hal lainnya yang tentunya menjadi faktor penyebab antara lain adalah kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang penjagaan data pribadi di internet. Jadi hal ini tidak hanya bagi seorang *VTuber* saja bahkan dalam komunitasnya sendiri hingga kerabat dari orang-orang terdekat *VTuber* tersebut agar senantiasa menghargai privasinya.

Salah satu media yang dirasa cocok untuk menyampaikan informasi terkait permasalahan tersebut adalah media *motion comic*. Media komik *motion* sendiri dipilih berdasarkan target audien yaitu komunitas *VTuber* dan penyuka *anime* sendiri yang mayoritas pelakunya adalah remaja. Sehingga pada konsep perancangan komik digital ini akan menggunakan pendekatan *style* yang disukai target audien yaitu gaya komik jepang (*manga* atau *anime*). Media distribusi *motion comic* ini adalah media sosial Instagram. Menurut *databoks*, kelompok remaja pada usia 18-24 tahun merupakan kelompok usia dengan pemakaian Instagram paling banyak di Indonesia. Kemudian pemilihan output di Instagram sendiri juga berdasarkan banyaknya penggunaan media sosial

oleh *VTuber* dan penggemarnya. Instagram juga dinilai secara praktis dapat menampilkan komik maupun video pendek sekaligus dengan penyebarluasan yang cukup mudah.

Penulis melakukan perancangan mengenai komik ini untuk memberikan pembelajaran dan pengetahuan tentang *doxing* itu sendiri serta memberikan edukasi mengenai pentingnya menjaga data pribadi di internet. Perancangan ini juga dibuat untuk memberikan kesadaran dan pentingnya menjaga batasan-batasan sebagai penggemar dan menghargai privasi seorang *VTuber* yang diidolakan. Hal ini penting dilakukan demi terciptanya lingkungan siaran yang sehat antara *VTuber* dengan audiennya serta tetap menjaga standar komunitas yang ada.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* yang tepat untuk target audien dalam upaya mencegah tindakan *doxing* dalam lingkup *VTuber*?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang akan dicapai adalah merancang *motion comic* sebagai media informasi baru tentang pencegahan *doxing* sesuai dengan target audien penulis yaitu remaja penyuka *anime* dan *VTuber* berusia 18-24 tahun

D. Batasan Masalah

Batasan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan ini mengambil riset dan fakta yang hanya terjadi di wilayah Indonesia.
2. Target audiens merupakan penggemar *anime* dan *VTuber* yang berusia 18-24 tahun.
3. Output dari perancangan ini berupa *motion comic digital* dengan distribusi media utamanya berupa Instagram *post*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dari perancangan ini diharapkan menjadi sebuah bentuk referensi baru dan motivasi berkarya untuk mahasiswa desain komunikasi visual.

2. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil perancangan ini dapat menambah pengetahuan baru tentang *VTuber* dan tentang tindakan *doxing* kepada masyarakat.

3. Bagi Dunia Perkomikan Indonesia

Perancangan ini diharapkan dapat turut berkontribusi dan menambah koleksi komik dengan topik *VTuber* dan *perdoxing* dalam dunia perkomikan Indonesia.

4. Bagi Bidang Desain Komunikasi Visual

Diharapkan hasil perancangan ini menjadi bentuk pengetahuan dan inspirasi baru tentang penelitian *VTuber* dan perancangan komik *motion*

5. Bagi Komunitas *VTuber* dan *Anime*.

Diharapkan dari perancangan ini dapat menjadi sebuah pedoman dan sumber informasi baru mengenai tindakan *doxing* yang terjadi dalam lingkup *VTuber*

F. Definisi Operasional

1. Komik

Teori dari McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Arts*. Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik.

2. *VTuber*

YouTuber virtual (bahasa Jepang: バーチャルユーチューバー Hepburn: *bācharu yūchūbā*), atau disingkat *VTuber* (ブイチューバー *buichūbā*), adalah istilah untuk jenis pembuat konten daring, yang menggunakan avatar yang dibuat secara virtual saat mereka melakukan siaran

langsung kepada audiensnya. Sementara itu menurut PC Mag, *VTuber* atau virtual YouTuber dapat diartikan sebagai video yang dibuat oleh komputer dari kepribadian fiktif yang muncul di YouTube serta media sosial dan situs berbagi video lainnya.

3. Doxing

Kata *Doxing* berasal dari bahasa Inggris, yang berasal dari kata *document* dan biasa disingkat menjadi “dox”. Menurut kamus *Cambridge*, *doxing* adalah tindakan mempublikasikan data atau informasi pribadi seseorang tanpa izin melalui internet. Seseorang menemukan lalu membagikan informasi pribadi ini seperti nama panjang, alamat rumah, nomor ponsel, dan lainnya. *Doxing* dipakai untuk melecehkan atau mengorbankan orang lain melalui internet. Tindakan *doxing* ini termasuk melanggar privasi karena membagikan data pribadi orang lain. Data tersebut disebar melalui internet dan media sosial. Contoh tindakan *doxing* yaitu warganet mengekspos identitas seseorang. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang privasi dan kebebasan bicara. *Doxing* termasuk tindakan ilegal karena membagikan informasi secara online.

G. Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data yang berbentuk deskripsi dan nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik.

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh melalui subyek penelitian secara langsung. Hal yang dapat dilakukan untuk memperoleh data ini adalah dengan melakukan wawancara kepada sumber secara langsung untuk mengetahui mengenai kebiasaan dan perilaku dalam lingkup *VTuber*.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan melalui sumber yang telah ada. Dalam hal ini data dapat diperoleh melalui kepustakaan seperti buku, koran, internet, dan sebagainya.

1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara kepada sumber atau informan secara langsung sangat penting dalam perancangan ini. Hal yang dilakukan adalah wawancara terhadap penggemar dan seorang konten kreator atau *VTuber* itu sendiri. Dalam perancangan ini penulis melibatkan seorang *VTuber* untuk memperoleh informasi yang nantinya juga akan dibagikan di media sosial.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media kepustakaan. Media tersebut meliputi buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan internet. Melalui dokumen-dokumen dari berbagai media, akan mendapat data-data yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggungjawabkan atas kebenaran datanya.

c. Angket atau Kuesioner

Kuesioner atau Angket akan digunakan untuk mengetahui kecocokan konten dan media sesuai dengan target audien yaitu komunitas *VTuber* dan penyuka anime di Indonesia. Dalam hal ini penulis melakukan survei kecocokan media dan memperoleh informasi target audien melalui kuesioner yang dibagikan secara online. Contoh pertanyaan yang dibagikan seperti media sosial yang paling sering digunakan, genre komik yang disukai, dan sebagainya.

H. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka digunakan sebagai referensi dengan menggunakan perancangan yang sudah pernah diteliti untuk menghindari plagiasi dari segi judul maupun isi perancangan.

1. *Doxing Ancaman Serius Humas Pemerintah Era Digital* Oleh Afdal Rizky (2020862029) Mahasiswa Program Magister Ilmu Komunikasi FISIP Unand, 2021.

Penelitian ini menjelaskan tentang bahaya dari tindakan doksing yang tidak hanya terjadi dalam masyarakat namun juga dalam lingkup pemerintahan

Indonesia. Sehingga pada hal ini ketika doxing sudah terlanjur terjadi, Humas harus berupaya merespon isu-isu yang dapat ditimbulkan *doxing*. Humas harus fokus pada hal-hal yang akan mempengaruhi hubungan dengan publik. Berdasarkan penelitiannya, perlindungan data pribadi adalah kekuatan utama dalam melawan *doxing*. Sehingga hal ini juga dapat menjadi referensi tentang pentingnya menjaga data pribadi.

2. *Pentingnya Menjaga Privasi Data di Masa Pandemi COVID-19*. Oleh Novianti Indah Putri, Rustiyana, Yudi Herdiana, Zen Munawar. Teknik Informatika. Manajemen Informatika, Universitas Bale Bandung. Politeknik Bandung, 2021.

Dalam penelitian ini membahas tentang permasalahan tentang teknologi pengawasan digital yang dilakukan selama masa pandemi COVID-19 serta dampak yang ditimbulkan atas kehidupan privasi dan perlindungan data pribadi. Pembahasan difokuskan kepada adanya pertukaran informasi privasi selama masa pandemi dan mengeksplorasi bentuk kebijakan dan teknis yang dilakukan untuk melindungi data privasi. Pendalaman pada multi disiplin akan nilai privasi dan perlindungan data, dan mencari solusi digital di masa yang akan datang.

3. *Dampak Menonton VTuber Terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung*. Jasmine Inaya Adzania, Anisa Arianingsih, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak yang dirasakan penggemar budaya populer Jepang di Bandung karena menonton *VTuber*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan disebarikan lewat media sosial. Dari penelitian ini dapat diketahui mengenai dampak positif dan dampak negatif yang disebabkan karena menonton *VTuber*. Dari sini juga penulis menganalisis mengenai bentuk kepopuleran *VTuber* di kalangan masyarakat Indonesia serta mengetahui rentang usia sebagian besar komunitas *VTuber*.

I. Brainstorming dan ideasi

- a. Dalam hal ini perancangan *motion comic* tentang pencegahan doxing memperoleh informasi dari orang yang terlibat dalam komunitas *VTuber* secara langsung seperti penggemar *VTuber*.
- b. Tahap ideasi juga diperoleh dari observasi, hasil survei, dan wawancara yang telah dilakukan untuk menyesuaikan perancangan yang akan dibuat dengan target audien.

J. Visualisasi Media

- a. Visualisasi ide dalam bentuk *rough sketch*
Sketsa kasar ini berguna untuk menuangkan ide dan gambaran kasar dari perancangan komik ini. Seperti perkiraan jumlah halaman komik, jumlah panel, dan topik pembahasannya.
- b. Merancang *copywriting*
Perancangan *copywriting* meliputi apa saja informasi yang akan disampaikan dalam bentuk dialog dan gambaran adegan yang kemudian akan digabungkan ke dalam tabel *Storyline*
- c. Merancang aset visual
Aset-aset visual tertentu akan membantu untuk memudahkan selama proses produksi agar tidak perlu membuat aset berulang. Aset yang disiapkan antara lain seperti logo komik, desain, dan *frame* komik.
- d. Merancang layout
Perancangan layout berfungsi untuk menata elemen visual pada suatu halaman. Agar nantinya antara visual dan *copywriting* dapat terbaca dengan baik.
- e. Produksi
Proses produksi atau *final artwork* terdiri dari penyusunan semua elemen visual dan dialog termasuk proses pewarnaan hingga menjadi komik yang utuh. Setelah komik digital jadi, dilanjutkan dengan produksi dalam bentuk *video motion* halaman per halaman.

K. Uji dan evaluasi media

a. Uji media

Melakukan percobaan publikasi untuk mengetahui sejauh mana karya yang dibuat. Dalam hal ini *motion comic* ini akan dilakukan publikasi pada media Instagram sambil melihat sejauh mana komik dapat menjangkau dan dipahami oleh audien.

L. Metode Analisis Data

Dari data yang diperoleh, analisis yang dapat digunakan yaitu analisis 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, How*).

1. *What* (Apa)

(Apa yang ingin disampaikan dari perancangan *motion comic* terhadap target audiens?)

Perancangan ini akan merancang *motion comic* digital tentang tindakan *doxing* dalam lingkup *VTuber*.

2. *Why* (Kenapa)

(Mengapa perancangan *motion comic* ini perlu untuk dibuat?)

Perancangan ini dilakukan karena belum terdapat media yang secara khusus menyampaikan tentang tindakan *doxing* dalam lingkup *VTuber* melalui bentuk media *motion comic*.

3. *Who* (Siapa)

(Siapakah target audiens dari perancangan *motion comic* ini?)

Perancangan ini ditujukan kepada remaja penyuka hal-hal berbau jejepangan seperti *anime* dan *VTuber* berusia 18-24 tahun.

4. *Where* (Dimana)

(Dimana perancangan *motion comic* ini perlu dipublikasikan?)

Perancangan ini akan dipublikasikan secara online melalui media sosial yang mayoritasnya digunakan oleh remaja atau target audien seperti Instagram yang dapat mendukung gambar bergerak melalui fitur post.

5. *When* (Kapan):

(Kapan perancangan *motion comic* ini perlu dipublikasikan?)

Perancangan ini dilakukan pada tahun 2023.

6. *How* (Bagaimana)

(Bagaimana merancang *motion comic* yang tepat untuk target audiens?)

Perancangan ini dilakukan dengan melakukan penelitian dan pengumpulan data terlebih dahulu untuk mengetahui minat dari target audien. Kemudian dilanjutkan dengan proses produksi komik dimulai dari rancangan sketsa, konsep, karakter, tema, plot, storyboard, hingga *finishing*



M. Skematika Perancangan

