

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

VTuber merupakan sebutan untuk seorang pembuat konten yang bekerja dan berinteraksi dengan audiennya secara daring melalui sebuah karakter virtual. Sehingga mereka mempunyai 2 identitas yaitu identitas pribadi dan identitas sebagai karakter tersebut. Meski para *VTuber* ini sudah nyaman dalam berinteraksi sebagai karakter avatar dan tidak pernah mengungkap identitas aslinya, masih terdapat oknum-oknum yang berusaha untuk memperoleh informasi pribadi dibalik avatar tersebut dengan tujuan negatif. Tindakan *doxing* ini kerap terjadi di lingkungan *VTuber*. Hal ini berdampak pada para orang-orang dibalik karakter tersebut karena selain membahayakan fisik dan mental, *doxing* sendiri juga mempengaruhi kinerja dan reputasi para *VTuber*.

Perancangan *motion comic* edukasi yang berjudul “Nora Comic. Protect Their Private Life.” Ini dibuat atas respon tindakan *doxing* yang kerap terjadi dalam lingkungan serta komunitas *VTuber*. Sehingga komik ini berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan kesadaran lebih akan bahaya tindakan *doxing*. Dalam bagian-bagian komiknya, Nora Comic sendiri membahas pengetahuan dasar mengenai *VTuber* dan tindakan *doxing* yang terjadi pada *VTuber*, penyebab beserta akibat dari tindakan *doxing*, hal-hal yang berkaitan dengan aturan, dan peraturan privasi di internet. Informasi ini dikemas ke dalam bentuk cerita antara karakter Rena dan Nora. Dipilihnya media *motion comic digital* yang distribusinya dilakukan pada Instagram, karena target audien penulis yaitu penggemar *VTuber* banyak menggunakan media sosial untuk berinteraksi.

Perancangan komik “Nora Comic” sendiri melewati banyak proses. Yang pertama, menentukan topik yang akan dibahas, serta melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara seperti observasi, kuesioner, dan

wawancara. Setelah menentukan topik, proses ini kemudian dibagi menjadi 2 yaitu pra-produksi dan produksi.

Selama proses pra-produksi, perancang membuat desain karakter, naskah dialog beserta adegan, dan menentukan tema per-bagian cerita. Selanjutnya ditentukan yang akan menjadi pembahasan adalah mengenai pengetahuan umum *VTuber*, *doxing*, serta hal-hal lainnya seperti penyebab, dampak, dan bentuk dukungan *VTuber*. Tentunya alur cerita dan dialog juga harus disesuaikan dengan target audien agar mudah diterima dan dipahami.

Selanjutnya dalam proses produksi, produk yang dihasilkan adalah berupa komik digital dan video motion. Gaya visual dari komik ini adalah *anime* menyesuaikan dengan target audien dan topik utama. Warna yang digunakan didominasi dengan tema warna komik yaitu biru dan kuning. Teknik pewarnaannya sendiri menggunakan perpaduan *cell-shade* dan *soft cell-shade*. Sedangkan dalam proses *motion* dan *keyframing* perancang memisahkan aset-aset visual yang kemudian digerakkan dengan berbagai teknik seperti *zoom-in*, *zoom-out*, *squash and stretch*, *staging*, *looping*, dan lain sebagainya menggunakan software Procreate Dreams dan Adobe After Effect.

Kemudian publikasi *motion comic* ini sendiri dilakukan pada media sosial Instagram sehingga akan ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Penting untuk memperhatikan jenis font, dan ukuran yang dipakai, dimensi gambar, serta durasi komik. Pada Instagram sendiri fitur yang digunakan ialah *carousel post* dengan maksimal 10 halaman dan durasi maksimal sekitar 1 menit pada setiap halamannya. Kemudian perlu memperhatikan waktu publikasi yang tepat dengan menyesuaikan jam aktif audien dalam menggunakan Instagram.

Setelah melewati proses-proses tersebut. *Motion comic* yang berjudul “Nora Comic. Protect Their Private Life” ini dipublikasikan secara bertahap pada Instagram. Komik ini juga mendapatkan respon positif dari pembaca dan memperoleh lebih dari 1000 tayangan dengan bantuan media pendukung komik. Diharapkan *motion comic* ini dapat menjadi media informasi dan edukasi baru kepada para remaja terutama yang ada dalam komunitas *VTuber* mengenai pencegahan tindakan *doxing*.

B. Saran

Perancangan *motion comic* edukasi ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi para remaja dan komunitas *VTuber* sendiri kemudian juga dapat menjadi referensi yang bermanfaat untuk para perancang dan mahasiswa lainnya, komunitas anime dan *VTuber*, serta masyarakat umum. Selain itu tidak hanya memberikan edukasi namun semoga komik ini dapat menghibur bagi para pembaca.

Dalam proses perancangan tugas akhir ini tentunya penulis tidak luput dari kesalahan dan kesulitan yang telah dialami selama proses perancangan dari segi teknis maupun tulisan. Kesulitan-kesulitan tersebut juga membantu penulis untuk belajar dan menemukan solusi yang tepat untuk perancangan di kemudian hari. Oleh karena itu, penulis juga memiliki beberapa saran yaitu dengan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

1. Mempersiapkan ide dan topik cerita yang lebih tersusun agar proses pengolahan data hingga proses perancangan karya dapat dilakukan lebih baik dan matang.
2. Dapat menambah lebih banyak referensi dan topik yang diangkat dalam bagian-bagian komik.
3. Dapat lebih banyak memasukkan unsur lokalitas Indonesia di dalam komik, dalam bentuk kebiasaan, sifat, nama, dan lainnya.
4. Mengatur waktu lebih baik lagi agar proses perancangan dapat dilakukan secara lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bajraghosa, Terra. 2020. *Onomatope Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Maharsi, Indiria. 2018. *PENCIPTAAN MOTION COMIC WAYANG BEBER JAKA KEMBANG KUNING*. JURNAL DEKAVE VOL.11, NO.1, 2018.
- McCloud, S. 2001. *Understanding Comic: The Invisible Arts*. Jakarta: keputakaan Populer Gramedia.
- Pratiwi, Natasyia Sisca Eka. Nisa, Diana Aqidatun.Yani, Aditya Rahman. 2021. *Perancangan Komik Online Tentang Cara Menggunakan Media Sosial Dengan Bijak Pada Remaja Usia 15-17 Tahun*. Jurnal Vol. 20, No.2, Oktober 2021, pISSN 1411-3023, eISSN 2580-0264.
- Salam, Sofyan. 2017. *SENI ILUSTRASI : ESENSI-SANG ILUSTRATOR-LINTASAN-PENILAIAN*. Badan Penerbit UNM.
- Yamane, Toi. 2020. *Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia*. Jurnal Ayumi Volume 7, Nomor 1, Maret 2020, pp. 68–82.

DAFTAR LAMAN

- Ade Mustajab. (2011). *Jenis-Jenis Komik*.
<http://pensilseni.wordpress.com/2011/07//jenis-jenis-komik/>. Diakses tanggal 14 Juni 2023.
- Chan, Lim. 5 Hal Tentang VTuber Yang Wajib Kamu Ketahui!
<https://digstraksi.com/5-hal-tentang-VTuber-yang-wajib-kamu-ketahui/>.
Diakses pada tanggal 1 Agustus 2023.

Dazon, Laura. 2020 "Virtual Youtubers – What's the appeal. cardiffstudentmedia.co.uk/
Diunduh 20 Februari 2023.

Fajri, Dwi Latifatul. "Doxing Adalah Penyebaran Data Pribadi Tanpa Izin, Ini Penjelasannya", <https://katadata.co.id/>. Diunduh 25 Februari 2023.

Hanif, Naufal. 2021. Bagaimana Jika VTuber Favorit Anda Suatu Hari Membuka Akun Onlyfans?. <https://www.risamedia.com/bagaimana-jika-VTuber-kesukaan-anda-merupakan-anggota-partai-komunis-jepang/>

Panora Tokyo, “ユーザーローカル、バーチャルYouTuberの1万人突破を発表 9000人から4ヵ月で1000人増 [User Local announces that virtual YouTuber has exceeded 10,000 people. Increased by 1000 people in 4 months from 9,000 people],” Panora.Tokyo, 2020. <https://panora.tokyo/archives/42>. Diunduh 20 Februari 2023.

Supriyanto, Yudi. 2022. *Peluang & Tantangan Agensi VTuber di Indonesia*. <https://hypeabis.id/read/18133/peluang-tantangan-agensi-VTuber-di-indonesia-4/>. Diunduh 27 Februari 2023.

Zhafira, Armadhiya N. 2020. Berkenalan dengan VTuber dan serba serbinya di Indonesia. <https://www.antaraneews.com/> Diunduh 20 Februari 2023.

<https://nharis.medium.com/>. Tren VTuber (Virtual Youtuber) Merambah Indonesia. Diunduh 20 Februari 2023.