

BAB V

PENUTUP

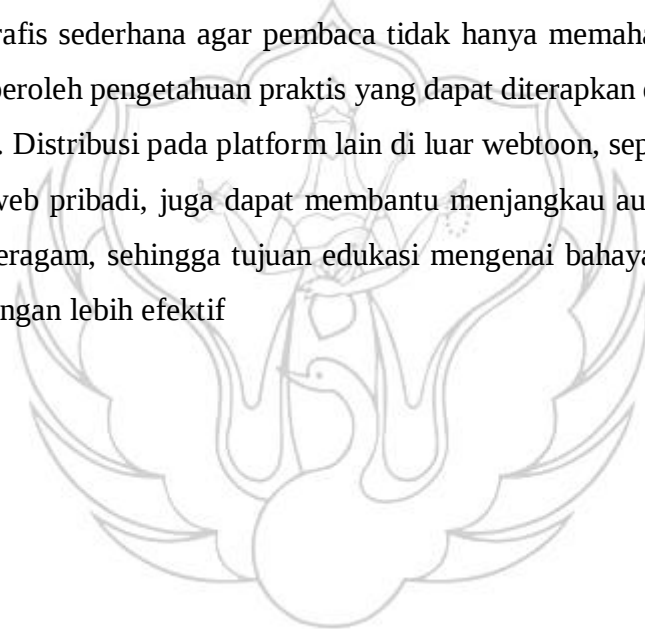
A. Kesimpulan

Perancangan komik web “*Scam Busters*” dibuat sebagai respons terhadap maraknya kasus penipuan daring yang menasar generasi Z. Berdasarkan identifikasi dan analisis data, ditemukan bahwa tingginya aktivitas dan kepercayaan diri berlebihan dalam penggunaan internet membuat generasi ini rentan menjadi korban berbagai sehingga dari berbagai modus penipuan dipilih empat jenis penipuan untuk dikemas kembali dalam bentuk komik web yang terdiri dari empat chapter dan masing-masing menceritakan pengalaman satu tokoh korban penipuan yang ditolong oleh Raka. Seperti phishing, penipuan belanja daring, *love scam*, dan penipuan berbasis telepon. Komik web dipilih sebagai media perancangan karena formatnya mudah diakses, dekat dengan keseharian target audiens, serta mampu menyampaikan informasi secara visual dan naratif sehingga lebih mudah dipahami. Maka platform webtoon kanvas menjadi pilihan pertama untuk menyebarkan karya.

Melalui pendekatan cerita *slice of life*, dalam empat chapter, komik ini menampilkan serangkaian kasus yang dialami berbagai tokoh dan dikaitkan dengan pengalaman pribadi Raka sebagai protagonis. Sebagai seseorang yang pernah menjadi korban penipuan, timbul rasa senasib dalam dirinya sehingga menjadi aksi untuk saling membantu sesamanya. Penyajian visual bergaya manga serta alur yang ringan namun relevan berhasil membangun kedekatan emosional dengan pembaca, sekaligus memberikan edukasi mengenai cara mengenali tanda-tanda penipuan dan langkah pencegahannya. Perilisannya di platform webtoon kanvas diharapkan bisa meraih target audiens dengan tepat. Ditambah dengan platformnya yang gratis tidak menutup kemungkinan bisa meraih pembaca yang lebih luas di luar target audiens. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan pembaca terhadap keamanan digital serta mendorong kebiasaan lebih teliti dalam beraktivitas di internet.

B. Saran

Kedepannya, perancangan komik web "*Scam Busters*" dapat dikembangkan dengan menambah variasi kasus penipuan baru yang terus bermunculan seiring perkembangan teknologi, sehingga materi edukasi yang disampaikan tetap relevan bagi pembaca. Kolaborasi dengan lembaga pemerintah, komunitas keamanan digital, atau platform edukasi juga dapat menjadi langkah penting untuk memperluas jangkauan distribusi serta memperkuat dampak informasi yang diberikan. Dari sisi visual dan produksi, eksplorasi lebih lanjut pada teknik panel, tata letak, dan pewarnaan akan meningkatkan pengalaman membaca sekaligus memperkuat penyampaian pesan. Selain itu, komik dapat diperluas dengan elemen interaktif seperti kuis atau infografis sederhana agar pembaca tidak hanya memahami cerita, tetapi juga memperoleh pengetahuan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Distribusi pada platform lain di luar webtoon, seperti media sosial dan situs web pribadi, juga dapat membantu menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam, sehingga tujuan edukasi mengenai bahaya scammer dapat tercapai dengan lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Brenner, S. W. (2010). *Cybercrime : Criminal Threats from Cyberspace* (F. Y, Ed.; Vols. 1–5). Praeger.
<https://archive.org/details/cybercrimecrimin2010bren/page/n7/mode/1upC>
BN.
- (2025, November 20). Waspada Penipuan di WhatsApp: Modus Phishing yang Makin Kreatif dan Menjebak. CBN.Id.
<https://www.cbn.id/id/news/Tips%20Internet/waspada-penipuan-di-whatsapp-modus-phishing-yang-makin-kreatif-dan-menjebak-1>
- Gumelar M.S. (n.d.). Comic Making. Retrieved December 12, 2025, from
<https://reeyaw.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/03/comic.pdf>
- Indonesia, C. (2024, February 1). Penipuan Online dan Pencurian Data Pribadi Diprediksi Dominasi 2024 . CNN Indonesia.
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240201105221-192-1057074/penipuan-online-dan-pencurian-data-pribadi-diprediksi-dominasi-2024>
- Jumaisyah, A. (2024, October 17). Scroll, Klik, Beli! Mengapa Gen Z Mudah Terpengaruh oleh Pembelian Impulsif? Kumparan.Com.
- Maharsi, I. (n.d.). KOMIK : DARI WAYANG BEBER SAMPAI KOMIK DIGITAL. Dwi-Quantum. Retrieved December 12, 2025, from
https://books.google.co.id/books?id=FH58DwAAQBAJ&hl=id&source=gs_navlinks_sMcCloud, S. (2000). *Reinventing Comics*. Paradox Press.
<https://archive.org/details/reinventingcomic0000mccl/page/n3/mode/2up>
- McCloud, S. (2006). *MAKING COMICS : STORYTELLING SECRETS OF COMICS, MANGA AND GRAPHIC NOVELS* (K. Travers, Ed.; First). HarperCollins Publishers.
<https://dn790000.ca.archive.org/0/items/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/ScottMccloudMakingComicsStorytellingSecretsOfComicsMangaAndGraphicNovels2006.pdf>
- McGINNIS, P. J. (2020). *Fear Of Missing Out: Tepat Mengambil Keputusan Di Dunia yang Menyajikan Terlalu Banyak Pilihan* (P. J. McGINNIS, Ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
https://books.google.co.id/books?id=R6wGEAAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Pinto, P. A., & Paramita, E. L. (2021). Social media influencer and brand loyalty on generation Z: the mediating effect of purchase intention. *Diponegoro International Journal of Business*, 4(2), 105–115.
<https://doi.org/10.14710/dijb.4.2.2021.105-115>

Putri, T. A. (2025, May 14). Cara Melaporkan Penipuan Online. HUKUMONLINE.Com. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/panduan-untuk-melaporkan-penipuan-online-lt656758061ec52/Sucipto>.

(2024, July 21). Kemenkominfo Catat 405.000 Laporan Penipuan Transaksi Online Sepanjang 2017-2024 . SindoNews. <https://nasional.sindonews.com/read/1419745/13/kemenkominfo-catat-405000-laporan-penipuan-transaksi-online-sepanjang-2017-2024-1721524077>

Walters, M. (2009). What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances in Comics in Comics. In *Interface: The Journal of Education, Community and Values* (Vol. 9). <http://bcis.pacificu.edu/journal/>

