

KOMIK STRIP DIGITAL UNTUK EDUKASI STALKING DAN HARASSMENT DALAM MEDIA SOSIAL

Lintang Intifada Syauqina Syumanda
Pendidikan Seni Rupa , Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
E-mail: [*lsyumanda@gmail.com](mailto:lsyumanda@gmail.com)

ABSTRAK

Komik Strip Digital Untuk Edukasi *Stalking* Dan *Harassment* Dalam Media Sosial. Hadir sebagai media edukasi visual yang menjawab meningkatnya risiko penyalahgunaan informasi pribadi di ruang digital. Penciptaan ini bertujuan untuk mengembangkan konsep, karakter visual, serta penyajian narasi dalam komik strip digital sebagai sarana penyadaran bagi pengguna media sosial berusia 18-24 tahun. Metode yang digunakan adalah pendekatan *mix methods* dengan design thinking melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, didukung oleh observasi, wawancara, serta kuisioner. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa komik strip digital mampu menyampaikan isu *stalking* dan *harassment* secara komunikatif melalui alur cerita episodik, desain karakter yang ekspresif, serta perpanduan gaya manga dan nuansa visual yang berubah sesuai ketegangan cerita. Media ini dinilai efektif karena dekat dengan kebiasaan audiens muda dalam mengakses konten digital dan lebih mudah membangun empati dibandingkan media informasi yang bersifat satu arah. Simpulan dari penciptaan ini adalah bahwa komik strip digital dapat menjadi media edukasi yang menarik, relevan, dan adaptif, untuk meningkatkan kesadaran tentang privasi, keamanan digital, dan dampak psikologis dari *stalking* dan *harassment* di media sosial.

Kata kunci

komik strip digital, *stalking*, *harassment*, media sosial, literasi digital

ABSTRACT

A Digital Comic Strip For Education On Stalking And Harassment In Social Media. Present as a visual educational medium that addresses the increasing risk of misuse of personal information in the digital space. This creation aims to develop concepts, visual characters, and narrative presentation in a digital comic strip as a means of raising awareness for social media users aged 18-24 years. The method used is a mixed methods approach with design thinking through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, supported by observation, interviews, and questionnaires. The results of the creation show that the digital comic strip is able to convey the issue of stalking and harassment communicatively through an episodic storyline, expressive character design, and a combination of manga style and visual nuances that change according to the tension of the story. This medium is considered effective because it is close to the habits of young audiences in accessing digital content and is easier to build empathy than one-way information media. The conclusion of this creation is that digital comic strips can be an interesting, relevant, and adaptive educational medium, to raise awareness about privacy, digital security, and the psychological impact of stalking and harassment in social media.

Keywords

digital comic strip, stalking, harassment, social media, digital literacy

1. PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian penting dalam aktivitas masyarakat modern, mulai dari pengguna biasa hingga para pengguna profesional. Aktivitas pengguna media sosial di Indonesia terus meningkat dari tahun 2024 hingga 2025. Pada awal 2024, jumlah pengguna aktif media sosial mencapai 139 juta jiwa atau 49,9% dari total populasi,

kemudian meningkat menjadi 143 juta jiwa pada Januari 2025, dengan pertumbuhan sebesar 2,9% atau sekitar 4 juta pengguna baru (Fadya, C. N., 2025). Perkembangan ini didukung oleh peningkatan jumlah pemakai internet yang mencapai 221 juta pengguna atau 79,5% dari total populasi (Prasetyo, S. M., dkk., 2025), dengan durasi penggunaan rata-rata lebih dari 3 jam per hari, terutama pada kelompok usia 18-24 tahun (Alisya, I., dkk., 2025). Data tersebut juga diperkuat oleh berbagai jurnal akademik, seperti BIIKMA, COMMED, dan UIN Suska, yang menunjukkan bahwa pola penggunaan media sosial terus mengalami peningkatan secara konsisten selama lima tahun terakhir (Lestari, M., 2024).

Meskipun media sosial memberikan berbagai manfaat, banyak pengguna yang memanfaatkannya sebagai sarana berbagi konten tanpa memahami batasan privasi, etika dan keamanan digital. Dalam era dimana siapapun dapat menjadi *influencer*, banyak pengguna membagikan kehidupan pribadi secara berlebihan atau *oversharing* demi memperoleh perhatian, validasi, popularitas, maupun keuntungan finansial melalui monetisasi konten seperti *endorsement*, *affiliate marketing*, dan *financial influencer* yang mendorong pembagian informasi pribadi untuk membangun kepercayaan audiens demi pendapatan (Brammer., et al., 2022; Kress, G., 2025). Kondisi ini membuka peluang terjadinya penyalahgunaan informasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Akibatnya, muncul fenomena berbahaya seperti *stalking* dan *harassment* yang sering kali bermula dari ruang digital sebelum ke dunia nyata, sedangkan bentuk *stalking* secara online dikenal sebagai *cyberstalking* (Sugiharto, A., 2020).

Stalking secara umum dapat dipahami sebagai pola perilaku penguntitan yang berulang dan disengaja terhadap individu lain, yang mencakup pengawasan, kontak yang tidak diinginkan, serta ancaman yang menimbulkan rasa takut, cemas, atau *distress* pada korban (Mullen, P. E., 2000). Dalam konteks yang lebih luas, *stalking* tidak hanya berkaitan dengan tindakan fisik, tetapi juga dapat berkembang melalui ruang digital menjadi *cyberstalking*, yaitu penguntitan yang dilakukan melalui media elektronik seperti media sosial, email, atau perangkat berbasis lokasi untuk memantau, mengancam, atau mengganggu korban secara berulang (Bocij, B., & McFarlane, L., 2003). Perilaku ini seringkali berawal dari obsesi, rasa ingin tahu berlebihan, atau kebiasaan memantau aktivitas seseorang secara terus-menerus, terutama ketika korban memiliki kebiasaan *oversharing* di media sosial. Dalam konteks tersebut, perilaku 'kepo' dapat menjadi pintu awal terjadinya *cyberstalking* karena dorongan untuk terus melihat profil, unggahan, dan aktivitas orang lain tanpa interaksi langsung dapat berkembang menjadi pengawasan yang mengganggu (Erlyawati, I. S., & Saefudin, Y., 2025; Sitompul, L. U., dkk., 2018; Novaldi, R. A., dkk., 2025).

Selain *stalking*, *harassment* juga menjadi bentuk gangguan yang sering menyertai tindakan penguntitan di ruang digital. *Harassment* didefinisikan sebagai perilaku yang tidak diinginkan dan berlangsung terus-menerus dengan tujuan merendahkan, mengintimidasi, atau merugikan korban melalui kata-kata, tindakan, maupun simbol tertentu (Janis, W., dkk., 2007). Bentuk ini dapat muncul secara langsung maupun *online*, misalnya melalui pesan berulang, komentar kasar, penyebaran konten merugikan, atau pelecehan yang dilakukan tanpa persetujuan korban (Ojanen, T. T., dkk., 2015). Dampaknya tidak hanya bersifat psikologis, tetapi juga dapat mempengaruhi kehidupan sosial, fisik, bahkan ekonomi korban. Korban *harassment* dan *stalking* dapat mengalami kecemasan, rasa takut, menarik diri dari lingkungan sosial, gangguan tidur, perubahan pola makan, hingga penurunan prestasi akademik atau produktivitas kerja (Munawwarah, S., 2025; Januri, T. S., dkk., 2023; Utama, C. S. D., & Majid, N. K., 2024). Dalam beberapa kasus, dampak ini dapat berkembang menjadi trauma yang serius dan mengganggu kesehatan mental jangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan media edukasi yang mampu menyampaikan isu *stalking* dan *harassment* secara menarik, komunikatif, dan relevan dengan kebiasaan audiens muda. Komik strip digital menjadi bentuk narasi visual multimodal yang memadukan gambar, teks, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara ringkas dan mudah dipahami (Aggleton, J., 2018; Kusmajid., dkk., 2022). Komik strip digital dipilih karena pengguna webtoon pada tahun 2024 didominasi oleh kelompok 18-24 tahun hingga rentang 18-30 tahun yang menjadi target utama platform tersebut (Fauzi, E. A., 2024). Tren ini berlanjut pada tahun 2025, dengan kelompok usia 18-24 tahun tetap menjadi konsisten dengan pola pada tahun sebelumnya (Selwalisman, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa komik strip digital memiliki relevansi tinggi sebagai media yang dekat dengan kebiasaan konsumsi konten audiens muda.

Selain sesuai dengan target audiens, komik strip digital juga mampu menyampaikan cerita yang kompleks mengenai risiko cyberstalking melalui karakter yang mudah dihubungkan dan dihayati pembaca. Dibandingkan dengan animasi atau poster infografis yang cenderung kurang menarik perhatian dan mudah terlewat di linimasa media sosial, komik strip digital lebih efektif karena bersifat *mobile-friendly*, memiliki peluang sebaran yang tinggi di webtoon, serta mampu menyampaikan narasi dari berbagai media untuk membangun empati dan kebiasaan aman di media sosial secara berkelanjutan (Sa'diah, K. N., 2023).

Dengan demikian, penciptaan komik strip digital bertema *stalking* dan *harassment* memiliki urgensi yang kuat baik dari sisi sosial maupun edukatif. Karya ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang komunikatif, relevan, dan menarik bagi audiens muda. Selain itu, komik ini juga menjadi bentuk respons kreatif terhadap fenomena digital yang semakin kompleks, dengan menghadirkan pesan bahwa keamanan di media sosial harus dijaga bersama. Melalui karya ini, pembaca diharapkan lebih waspada terhadap praktik penguntitan dan pelecehan digital serta lebih bijak dalam menggunakan media sosial.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. *Design thinking* merupakan pendekatan metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna atau *user-centered*, dengan menekankan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan, pengalaman, dan konteks pengguna agar dapat menghasilkan solusi yang inovatif, relevan, dan efektif (Interaction Design Foundation., 2021). Metode ini dianggap sesuai untuk mendorong empati terhadap pengalaman korban sekaligus membuka ruang kreativitas dalam menyampaikan isu sensitif seperti bahaya *stalking* dan *harassment* di media sosial melalui komik strip digital bagi audiens usia 18-24 tahun. Model *design thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner dari *Institute of Design at Stanford* terdiri dari lima tahap utama, yaitu :

- a) *Empathize*, tahap ini bertujuan untuk membangun pemahaman yang kuat terhadap permasalahan melalui observasi, wawancara, dan interaksi dengan pihak yang terdampak, sehingga peneliti dapat memahami sudut pandang serta emosi pengguna (Interaction Design Foundation, 2021). Tahap ini melibatkan pengumpulan data kualitatif untuk menemukan kebutuhan yang belum terlihat. Dalam penelitian ini, tahap tersebut dilakukan dengan mempelajari pengalaman korban *stalking* dan *harassment* di media sosial melalui wawancara dan kuisisioner *online* kepada audiens usia 18-24 tahun, termasuk teman dan kerabat untuk memperoleh gambaran emosional dan konteks yang sesuai.

- b) *Define*, data yang telah diperoleh pada tahap *emphatize* kemudian diolah untuk Merumuskan pernyataan permasalahan yang jelas, spesifik, dan dapat ditindaklanjuti sebagai dasar dalam pengembangan solusi. Tahap ini umumnya dibantu dengan *persona* pengguna atau visualisasi diagram untuk menggambarkan kebutuhan, perasaan, pola pikir, dan perilaku pengguna secara lebih rinci (*Interaction Design Foundation*, 2021), fokus utama tahap ini menentukan inti persoalan yang perlu dipecahkan. Dalam konteks ini penelitian ini, masalah dirumuskan sebagai minimnya media edukasi yang menarik dan dekat dengan pengalaman audiens untuk membantu memahami bahaya *stalking* dan *harassment* di media sosial berserta untuk penanganannya.
- c) *Ideate*, tahap ini mendorong lahirnya sebanyak mungkin gagasan tanpa batasan melalui teknik seperti *brainstorming*, peta konsep, maupun teknik ideasi lainnya dalam *design thinking* yang bertujuan memecahkan kebutuhan kreatif dengan cara mengeksplorasi solusi yang paling ekstrem, paling tidak masuk akal, atau bahkan merusak (*worst possible idea*) agar muncul sudut pandang baru dalam memecahkan masalah (*Interaction Design Foundation*, 2021). Melalui proses ini, peneliti merumuskan gagasan utama berupa komik strip digital sebagai media edukasi yang bersifat visual, menarik, dan mudah disebarkan melalui platform sosial untuk menyampaikan pesan tentang *stalking* dan *harassment* kepada audiens.
- d) *Prototype*, Pada tahap *prototype*, ide yang telah dipilih kemudian diwujudkan ke dalam bentuk rancangan awal dengan tingkat detail rendah maupun tinggi, seperti sketsa atau model visual awal. Tujuannya adalah untuk menguji konsep secara cepat dan efisien sebelum dikembangkan lebih jauh (*Interaction Design Foundation*, 2021). Dalam penelitian ini, *prototype* komik strip digital mencakup rancangan karakter, alur cerita, latar, palet warna, gaya visual, serta sketsa awal yang kemudian dipresentasikan dalam seminar untuk menilai kelayakannya sebelum dipublikasikan lebih luas.
- e) *Test*, Tahap *test* dilakukan dengan menguji *prototype* kepada pengguna sasaran untuk memperoleh tanggapan, mengetahui kekurangan, dan melakukan perbaikan secara berulang agar hasilnya semakin baik (*Interaction Design Foundation*, 2021). Proses ini bersifat siklis karena hasil pengujian dapat menjadi dasar untuk kembali ke tahap sebelumnya bila diperlukan. *Prototype* diuji kepada audiens berusia 18–24 tahun, kemudian umpan balik yang diperoleh dianalisis untuk menyempurnakan komik strip digital agar lebih efektif sebagai media edukasi tentang *stalking* dan *harassment* sebelum tahap finalisasi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara. Data wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perspektif personal target audiens untuk mengumpulkan data secara terstruktur dari responden, Seluruh instrumen tersebut disusun untuk menggali pengalaman subjektif pengguna, mengidentifikasi kebutuhan serta pemahaman audiens, wawancara juga bertujuan untuk memahami strategi penyajian konten visual yang efektif agar pesan edukatif yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh audiens.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang akan digunakan sebagai bahan dalam perancangan komik strip digital bertema bahaya *stalking* dan

harassment di media sosial. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali pengalaman nyata korban, memahami pola perilaku pelaku, mengetahui dampak psikologis yang dirasakan korban, serta memperoleh masukan dari praktisi agar perancangan karya lebih tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik audiens.

b) Wawancara Materi

Wawancara dilakukan kepada tiga narasumber yang merupakan individu yang pernah mengalami *stalking* atau *harassment* di media sosial. Proses wawancara difokuskan pada beberapa aspek penting, yaitu pengalaman yang dialami narasumber, bentuk atau modus yang dilakukan pelaku dalam menjalankan aksinya, langkah-langkah yang diambil korban dalam menghadapi situasi tersebut, serta dampak psikologis yang muncul setelah kejadian berlangsung. Melalui wawancara ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai dinamika kasus *stalking* dan *harassment* agar isi cerita dan karakter dalam komik strip digital dapat dibangun secara lebih relevan dan mewakili pengalaman nyata.

1) Narasumber Materi 1



Gambar 1 : Wawancara dengan Narasumber Materi 1

Narasumber pertama, berinisial F, merupakan teman dekat perupa yang mengalami *online harassment* dari seseorang yang awalnya mengaku sebagai penggemar karya F. Peristiwa tersebut terjadi melalui *platform* Instagram, ketika pelaku mengirim pesan langsung (*direct messages*) dan pada awalnya hanya memberikan pujian terhadap karya F. Pelaku menyatakan kekagumannya terhadap karya seni F dan berharap suatu saat dapat menjadi seperti dirinya. Tanggapan ini semula disikapi secara positif oleh F.

Namun, sekitar dua hingga tiga minggu kemudian, pelaku mulai sering meminta saran menggambar hingga menjadi spam. Ketika merasa tidak mendapatkan perhatian yang diinginkan, pelaku kemudian mengubah perilakunya dari sekadar meminta saran menjadi menjelek-jelekkan nama F di Instagram, lalu berlanjut ke Twitter. *Harassment* ini tidak berhenti meskipun F telah memblokir akun pelaku, karena pelaku terus membuat akun baru untuk melanjutkan aksinya. Pada akhirnya, pelaku berhenti setelah adanya bantuan dari mutual online serta dukungan dari para pengikut F. Pengalaman tersebut membuat F menjadi lebih sulit berinteraksi secara normal di dunia maya karena muncul rasa takut ketika bertemu orang baru, terutama karena khawatir orang tersebut adalah pelaku dengan akun baru.

2) Narasumber Materi 2

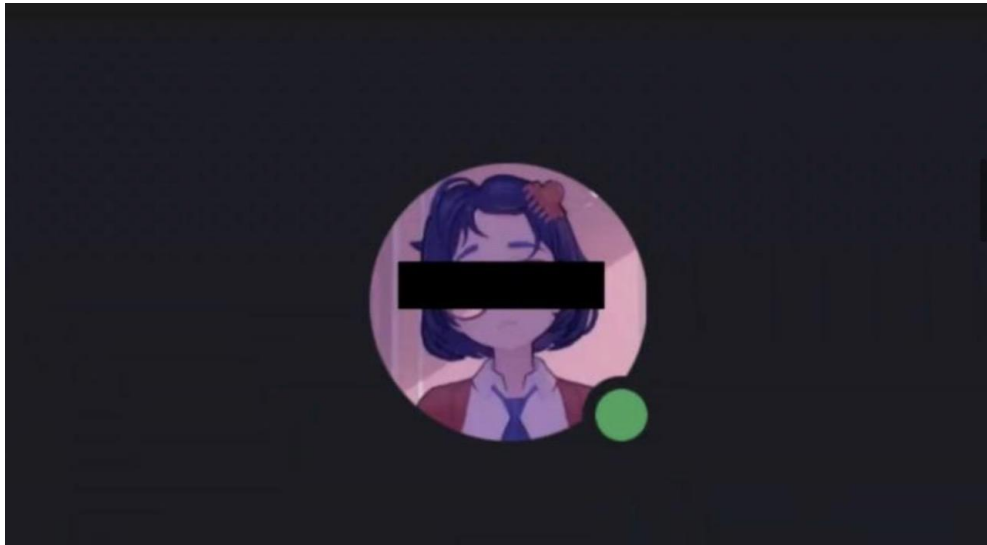


Gambar 2 : Wawancara dengan Narasumber Materi 2

Narasumber kedua, berinisial K, merupakan teman dekat perupa yang mengalami *cyberstalking*. K sempat menjalin hubungan dengan seseorang pada awal 2024, tetapi hubungan tersebut berakhir pada pertengahan 2024. Beberapa minggu setelah putus, K menerima pesan langsung yang terasa aneh melalui TikTok dari seseorang yang mengajak berkenalan dan saling mengikuti akun. Awalnya, K menganggap hal tersebut biasa karena ia memang terbiasa berteman dengan orang secara daring. Namun, pelaku mulai mengomentari story K di Instagram maupun TikTok dengan informasi yang sangat detail, seperti alamat rumah dan lokasi tempat yang sedang dikunjungi K.

Kemudian mulai merasa takut ketika pelaku memanggilnya dengan nama asli, padahal K tidak pernah membagikan nama tersebut dan nama pengguna Instagramnya juga berbeda jauh dari nama aslinya. Situasi semakin menegangkan ketika pelaku mulai menguntit secara langsung dan mengirimkan foto K dari belakang saat sedang di kereta maupun berjalan menuju kampus. K merasa terperangkap dan menjadi takut untuk keluar rumah. Pada akhirnya, terungkap bahwa pelaku adalah mantan K sendiri yang mengaku hanya bercanda. Peristiwa ini meninggalkan trauma yang cukup berat bagi K, hingga ia merasa tidak aman untuk bepergian karena seolah-olah selalu diawasi, bahkan di kamar sendiri.

3) Narasumber Materi 3



Gambar 3 : Wawancara dengan Narasumber Materi 3

Narasumber ketiga, berinisial D, melakukan wawancara melalui aplikasi Discord tanpa menampilkan wajah demi menjaga privasi. Pengalaman D terkait stalking dan harassment berawal dari kebiasaannya melakukan oversharing di Instagram, seperti membagikan lokasi keberadaan, aktivitas sehari-hari, dan pembaruan suasana hati. Awalnya, D menerima pesan langsung dari seorang perempuan yang tampak ramah, sering memuji penampilan dan pakaian D, serta kerap memberi tanda suka pada unggahannya.

Masalah mulai muncul ketika D melamar pekerjaan. Pelaku mulai mengirim pesan yang menanyakan tempat kerja D dan memastikan lokasi kantornya. Tanpa berpikir panjang, D memberikan informasi mengenai tempat kerja dan posisinya di sana. Setelah itu, D sering menerima foto dirinya saat bekerja, makan, bahkan ketika sedang berjalan pulang. Foto-foto tersebut selalu disertai pesan dari pelaku yang tetap memuji dirinya. D baru menyadari bahwa perempuan tersebut ternyata bekerja sebagai petugas kebersihan di tempatnya bekerja dan memotretnya setiap hari. Karena merasa tidak nyaman, D akhirnya keluar dari pekerjaan tersebut. Kasus ini bahkan sempat dibawa ke ranah hukum. Saat ini, D merasa tidak aman membagikan foto atau status di media sosial dan bahkan menghapus aplikasi seperti Instagram dan TikTok karena merasa selalu diawasi setiap kali membuka aplikasi.

c) Wawancara Narasumber Media

Wawancara dengan narasumber media dilakukan untuk memperoleh masukan dari praktisi di bidang ilustrasi dan komik digital mengenai strategi perancangan karya. Tujuan wawancara ini adalah memahami preferensi media yang sesuai bagi audiens muda, efektivitas komik strip digital sebagai media edukasi, cara penyampaian topik sensitif, strategi visual yang sederhana namun komunikatif, serta potensi distribusi karya melalui platform digital.



Gambar 4 : Wawancara dengan Narasumber Media

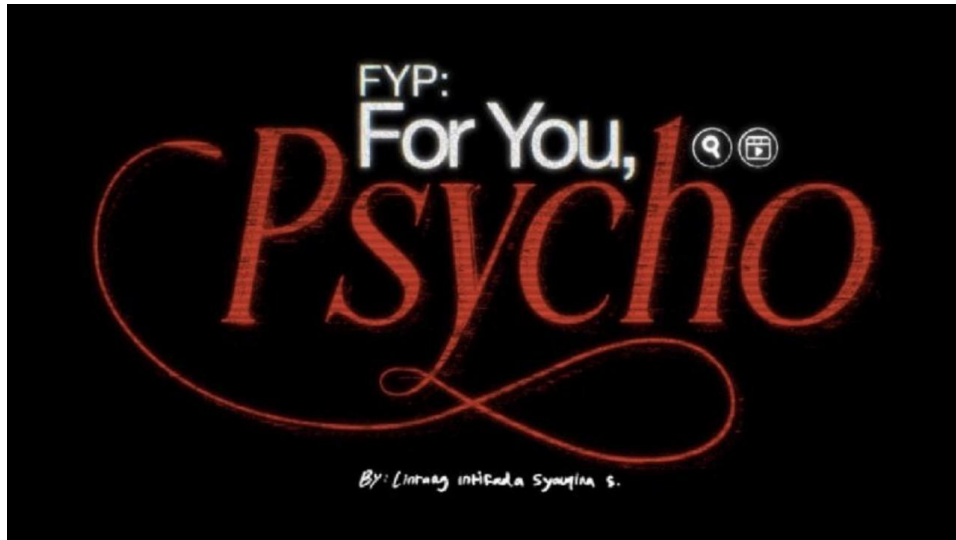
Wawancara dilakukan bersama Aohakka melalui Discord pada 30 Oktober 2025 dan didokumentasikan sebagai bagian dari proses pengembangan karya. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh temuan bahwa komik strip digital memiliki potensi yang besar sebagai media edukasi bagi dewasa muda. Narasumber menyampaikan bahwa konten visual yang ringkas dan mudah diakses melalui platform seperti Webtoon lebih efektif menjangkau audiens usia 18–24 tahun. Komik strip digital dinilai unggul karena fleksibilitas visualnya serta kemampuannya menyampaikan cerita secara singkat dan komunikatif. Dalam penyampaian isu sensitif seperti *stalking* dan *harassment*, komik strip digital juga dianggap efektif karena mampu menggabungkan unsur visual dan naratif secara sederhana tetapi tetap jelas. Dari sisi distribusi, platform seperti Webtoon dinilai mendukung publikasi karya karena sistem episode, format scrolling, serta fitur rekomendasi yang memudahkan karya menjangkau pembaca dengan minat serupa.

d) Hasil Eksplorasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber materi dan narasumber media, diperoleh pemahaman bahwa fenomena *stalking* dan *harassment* di media sosial tidak hanya menimbulkan rasa takut, tetapi juga berdampak pada perubahan perilaku, rasa aman, serta kondisi psikologis korban. Data tersebut menunjukkan bahwa pengalaman korban memiliki pola yang beragam, mulai dari pengawasan berlebihan, penyalahgunaan kedekatan, hingga gangguan yang berulang melalui media digital. Oleh karena itu, hasil wawancara ini kemudian dijadikan dasar dalam mengembangkan eksplorasi karakter desain dan alur cerita, agar visualisasi karya tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mampu merepresentasikan pengalaman korban secara lebih kuat dan relevan.

e) Eksplorasi Judul dan Karakter

Karya komik strip digital yang dirancang oleh perupa berjudul FYP: *For You Psycho*. Judul ini dipilih dari istilah *For You Page*, yang merupakan fitur personalisasi konten berbasis algoritma pada platform media sosial, terutama TikTok dan Instagram. Kata *Page* diganti menjadi *Psycho* untuk merefleksikan pengalaman *stalking* dan *harassment* yang dialami oleh karakter utama dalam cerita.



Gambar 5 : Logo komik strip digital FYP: *For You Psycho*

Berikut rincian desain karakter tokoh dalam komik strip digital FYP: *For You Psycho* :

1) Marilyn



Gambar 6 : Moodboard Karakter Marilyn

Marilyn merupakan karakter utama dalam cerita yang digambarkan sebagai seorang *influencer* media sosial. Karakter ini merepresentasikan sosok konten kreator muda yang aktif membagikan aktivitas sehari-harinya kepada para pengikutnya di dunia digital. Sebagai figur yang terbiasa tampil di hadapan publik, Marilyn memiliki kepribadian yang terbuka, percaya diri, serta terbiasa mengekspresikan dirinya melalui berbagai konten visual di media sosial.

Secara visual, Marilyn dirancang dengan ciri khas rambut berwarna pink yang mencerminkan kepribadiannya yang mencolok dan mudah dikenali. Desain warna yang

digunakan pada karakter ini didominasi oleh nuansa cerah, seperti kuning, yang memberikan kesan energik, kreatif, dan penuh semangat. Selain itu, pakaian Marilyn juga dibuat lebih bergaya dan mengikuti tren fashion, sehingga memperkuat identitasnya sebagai seorang influencer.

2) Adelia

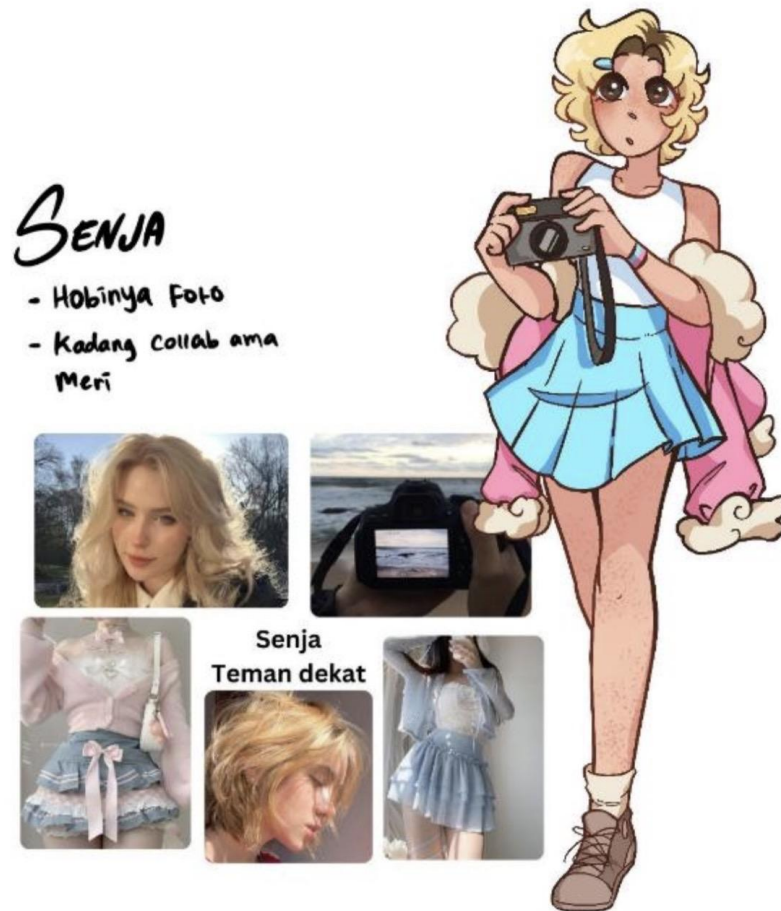


Gambar 7 : Moodboard Karakter Adelia

Adelia digambarkan sebagai teman dekat Marilyn yang memiliki hubungan cukup lama dengannya. Berbeda dengan Marilyn yang aktif di media sosial, Adelia menjalani kehidupan yang lebih sederhana dan cenderung fokus pada aktivitas pekerjaannya. Karakter ini merepresentasikan sosok individu yang sering merasa lelah dengan rutinitas sehari-hari serta memiliki tekanan kehidupan yang berbeda dari kehidupan *glamor* yang ditampilkan di media sosial.

Dari segi visual, Adelia dirancang dengan penampilan yang lebih realistis dan sederhana. Ia memiliki rambut hitam serta ekspresi mata yang tampak lelah atau mengantuk, yang menggambarkan kondisi fisik dan emosionalnya yang sering merasa kelelahan. Detail seperti kulit yang memiliki komedo juga ditambahkan untuk memberikan kesan karakter yang lebih natural dan tidak terlalu idealisasi. Keseluruhan desain ini bertujuan memperlihatkan kontras antara kehidupan Adelia yang penuh tekanan dengan citra kehidupan Marilyn yang terlihat lebih bebas di media sosial.

3) Senja



Gambar 8 : Moodboard Karakter Senja

Senja merupakan salah satu teman dekat Marilyn yang juga berprofesi sebagai influencer di bidang fotografi. Karakter ini digambarkan sebagai sosok yang kreatif dan memiliki ketertarikan besar terhadap dunia visual, khususnya dalam mengambil gambar dan mendokumentasikan momen. Kehadirannya dalam cerita berfungsi sebagai pendukung yang sering terlibat dalam aktivitas pembuatan konten bersama Marilyn.

Secara visual, Senja dirancang dengan rambut berwarna pirang yang memberikan kesan cerah dan mudah dikenali. Kepribadiannya digambarkan sebagai sosok yang ceria, ramah, dan penuh energi positif. Karakter ini juga memiliki gaya visual yang mencerminkan profesinya sebagai fotografer, sehingga penampilannya tetap terlihat modern dan kreatif. Desain tersebut bertujuan untuk memperlihatkan karakter yang mendukung suasana positif sekaligus memperkuat dinamika pertemanan dalam cerita.

f) Perancangan Karya

1) Storyboard

Storyboard disusun sebagai tahap awal untuk merancang alur visual komik sebelum masuk ke proses gambar final. Pada tahap ini, perupa menyusun urutan panel, menentukan komposisi gambar, arah baca, ekspresi tokoh, serta pembagian adegan agar cerita dapat tersampaikan secara runtut dan mudah dipahami. Storyboard berfungsi sebagai pedoman utama dalam proses produksi komik karena membantu perupa memetakan letak dialog, momen penting, dan transisi antar panel sejak awal. Dalam karya

ini, storyboard dibuat untuk memastikan alur cerita FYP: *For You Psycho* episode 1 dapat berjalan jelas, terstruktur, dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 9 : Storyboard episode 1

2) Lineart

Tahap lineart dilakukan setelah storyboard selesai sebagai proses mempertegas sketsa menjadi garis ilustrasi yang lebih rapi dan *final*. Pada tahap ini, perupa menelusuri ulang bentuk karakter, latar, dan elemen visual lainnya dengan garis yang bersih agar siap masuk ke proses pewarnaan. Lineart menjadi penting karena menentukan ketegasan bentuk, kejelasan detail, dan kerapian keseluruhan visual komik. Dalam pengerjaannya, perupa menggunakan aplikasi Procreate dengan ukuran canvas 800 x 10000 piksel. Ukuran canvas yang memanjang ini dipilih agar sesuai dengan format komik digital vertikal, sehingga panel dapat dibaca dengan nyaman pada perangkat layar gawai dan mendukung alur baca yang berkesinambungan.



Gambar 10 : Lineart episode 1

3) Coloring

Setelah pewarnaan dasar selesai, tahap berikutnya adalah penambahan efek pencahayaan dan bayangan untuk memberikan kesan dimensi pada ilustrasi. Efek bayangan diterapkan menggunakan mode lapisan seperti *Multiply* untuk menciptakan kedalaman dan volume pada objek, sedangkan mode *Overlay* dan *Soft Light* digunakan untuk memperkuat kontras sekaligus menghasilkan pencahayaan yang lebih halus dan natural. Selain itu, sebagai bagian dari elemen naratif komik, ditambahkan pula *chat bubble* atau balon percakapan yang berfungsi sebagai media penyampaian dialog antar tokoh maupun teks narasi. Penggunaan *chat bubble* disusun dengan tata letak yang jelas agar alur baca mudah dipahami pembaca serta mendukung penyampaian cerita pada setiap panel komik strip digital.



g) Hasil Karya



Gambar 12 : Cuplikan episode 1

Untuk mengakses komik episode 1 secara lengkap, perupa menyusun karya dalam platform berbasis web menggunakan Figma, sehingga pembaca dapat menikmati komik sesuai dengan tata letak yang telah dirancang. Akses komik secara lengkap dapat dilakukan melalui tautan berikut :
<https://www.figma.com/design/vzzPEa0ul3RcD7Q9ErHKgr/Untitled?nodeid=0-1&t=Xivq8tt5xx3ZyVvz-1>

h) Validasi Karya Dengan Uji Coba Pengguna

Setelah proses eksplorasi dan perancangan karya komik strip digital, peneliti melakukan uji coba karya kepada calon pembaca sebagai bagian dari tahap evaluasi. Uji coba ini melibatkan responden yang termasuk dalam target audiens, yaitu dewasa muda berusia 18–24 tahun. Komik strip digital berjudul FYP: *For You Psycho* kemudian

diperlihatkan kepada beberapa responden untuk memperoleh tanggapan terkait kejelasan pesan, kualitas visual, serta efektivitas penyampaian cerita dalam komik. Berdasarkan hasil tanggapan, pesan yang disampaikan melalui komik strip digital dinilai cukup jelas dan mudah dipahami. Alur cerita yang menggambarkan situasi *stalking* dan *harassment* di media sosial juga dianggap relevan dengan pengalaman penggunaan media sosial yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa narasi visual dan dialog dalam komik mampu menyampaikan pesan mengenai bahaya oversharing serta pentingnya menjaga batasan privasi di media sosial secara komunikatif.



Gambar 13 : Uji Coba Pengguna

Dari aspek visual, mayoritas responden menyatakan bahwa gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik strip digital terlihat menarik dan sesuai dengan selera audiens dewasa muda. Pemilihan *art style*, penggunaan warna, serta desain karakter dinilai mampu mendukung suasana cerita sekaligus memperkuat emosi yang ingin disampaikan dalam setiap adegan. Selain itu, kualitas ilustrasi juga dianggap membantu memperjelas konteks cerita sehingga pembaca lebih mudah memahami isi komik. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual yang digunakan berhasil menarik perhatian pembaca dan mendukung penyampaian pesan secara efektif.

Berdasarkan hasil uji coba kepada target audiens, komik strip digital FYP: *For You Psycho* dinilai telah mampu menyampaikan pesan secara jelas, menarik secara visual, serta cukup efektif dalam membangun pemahaman dan empati pembaca terhadap bahaya *stalking*

dan *harassment* di media sosial. Respons audiens menunjukkan bahwa kombinasi antara alur cerita, ilustrasi, penggunaan warna, dan penyajian teks dapat mendukung keterbacaan sekaligus memperkuat emosi dalam cerita. Dengan demikian, karya ini memiliki potensi yang baik sebagai media edukatif yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga relevan dengan pengalaman dan karakteristik audiens dewasa muda.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses penciptaan komik strip digital FYP: For You Psycho, dapat disimpulkan bahwa karya ini berhasil menjawab permasalahan penelitian mengenai bagaimana mengembangkan media edukasi yang menarik, komunikatif, dan relevan untuk menyampaikan isu stalking dan *harassment* di media sosial kepada audiens usia 18–24 tahun. Melalui pendekatan naratif visual, perancangan karakter, pemilihan warna, serta penyusunan alur cerita yang dekat dengan pengalaman pengguna media sosial, komik ini mampu merepresentasikan dampak psikologis dan sosial dari perilaku penguntitan serta pelecehan digital secara lebih mudah dipahami. Hasil uji coba kepada target audiens juga menunjukkan bahwa karya ini dinilai cukup jelas dalam penyampaian pesan, menarik secara visual, dan efektif dalam membangun empati pembaca terhadap bahaya oversharing serta pentingnya menjaga privasi di ruang digital. Dengan demikian, komik strip digital ini layak digunakan sebagai media edukatif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong kesadaran dan sikap waspada terhadap interaksi di media sosial.

Dari hasil penelitian ini, komik strip digital memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran dan kampanye sosial yang lebih luas, baik dalam bentuk serial episode lanjutan maupun adaptasi ke platform digital lain yang lebih interaktif. Pada penelitian berikutnya, karya ini dapat dikaji lebih jauh dari sisi efektivitas penyampaian pesan terhadap kelompok usia yang berbeda, pengembangan karakter dan konflik yang lebih kompleks, maupun penerapan media distribusi yang lebih beragam agar jangkauannya semakin luas. Selain itu, kajian lanjutan juga dapat menambahkan pendekatan evaluasi yang lebih mendalam terhadap perubahan pemahaman atau perilaku audiens setelah membaca komik, sehingga fungsi edukatif dari karya serupa dapat diukur secara lebih komprehensif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J., 2018. Defining digital comics: A British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics* 10: 393–409.
- Alisya, I., Putri N.A., Olivia, M. (2025). Analisis literatur pengaruh media sosial Terhadap prestasi. *KOPENDIK: Jurnal Ilmiah KOPENDIK*, 4(1), 77-89.
- Bocij, P., & McFarlane, L. (2003). Cyberstalking: The technology of hate. *The Police Journal*, 76, 204–221.
- Brammer, S. E., Punyanunt-Carter, N. M., Duffee, R. S. (2022). Oversharing on social networking sites: A contemporary communication phenomenon. *Computers in Human Behaviour Reports Journal*.
- Erlyawati, I. S., & Saefudin, Y., (2025). Tantangan Kriminologi Di Era Teknologi Mengenai Cyberstalking. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* Vol. 13 No. 5 Tahun 2025.
- Fauzi, E. A. (2024). Perancangan Komik Strip Digital Webtoon sebagai Media Edukasi Literasi Digital bagi Remaja Usia 18–24 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(2), 78–95.

- Fadya, N. C. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instragram Terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dan Kemampuan Akademik Mahasiswa Politeknik Negeri Batam. *Commed :Jurnal Komunikasi dan Media* Vol. 10 No. 1 Agustus 2025.
- Fauzi, M. A., & Ganggi, R. I. P. (2024). Perilaku Informasi Stalker di Instagram. *Jurnal Pustaka Budaya*, 3(2), 51–64.
- Interaction Design Foundation. (2021). 5 Stages in the Design Thinking Process. Diakses dari <https://ixdf.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Januri, T. S., Komariah, S., & Wulandari, P. (2023). Cyber Sexual Harassment Di Media Sosial. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1). <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/sosial/article/download/4970/2240>
- Janis, W., Kimberly, M., David, J. F., (2007). Does online harassment constitute bullying? An exploration of online harassment by known peers and onlineonlycontacts. *Journal of Adolescent Health*.
- Kusmajid., Solihati, N., Siti Zulaiha, S.,. (2022). Digital Comics Based on Local Wisdom: An Innovative Approach to Enhancing Elementary School Students' Reading Comprehension. *Jurnal Pedagogian Pembelajaran* Volume 7, Number 3, Tahun2024, pp. 504-510 P-ISSN: 2614-3909 EISSN: 2614-3895.
- Kress, G. and Van Leeuwen, T. 1999. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kurnia, Y. (2025). Fenomena "Financial Influencer" Dan Peranannya Dalam Literasi Keuangan Generasi Z. *Jurnal Ekonomi Dan Sosial*, Universitas Teknokrat Indonesia.
- Lestari, M. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Tingkat Insecure Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Skripsi UIN Suska NO. 6999-BKI-D/SD-S1/2024.
- Munawwarah, S. (2025). Kekerasan Berbasis Gender Di Era Digital. *Jurnal Tana Mana*, 6(1). <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/article/download/984/647>
- Novaldi, R. A., Nissaussangadah, A., Pratiwi, R. G., "Studi Psikologi Komunikasi tentang Efek Stalking Digital". (2025). Kepo di Media Sosial: Studi Psikologi Komunikasi tentang Efek Stalking Digital terhadap Emosi dan Relasi Sosial. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 1(2025).
- Ojanen TT, Boonmongkon P, Samakkeekarom R, SamohN, Cholratana M, Payakkakom A, Guadamuz TE. (2015). Investigating online harassment and offline violence among young people in Thailand: methodological approaches, lessons learned. *Cult Health Sex*.
- Prasetiyo, S. M., Gustiawan, R., Farhat., Albani, F. R. (2025). Analisis pertumbuhan pengguna internet di Indonesia. *Jurnal BIIKMA*, 2(1), 1-10. 111
- Selwalisman., Savitri, C., Faddila, S. P. (2025). Pengaruh Intensitas Acara Pemasaran Line Webtoon Dan Terpaan Iklan Instagram @Linewebtoon Terhadap Keputusan Pembelian Koin Pada Aplikasi Line Webtoon. *Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Buana Perjuangan Karawang*.
- Sa'diah, K. N. (2023). Hubungan perilaku membaca Reading for Pleasure dan tingkat empati di kalangan pembaca komik fiksi digital LINE Webtoon. *PALIMPSEST: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 14(1), 25-40.
- Sitompul, L. U., Sendratari, L. P., Sembiring, S. (2023). Definisi Sexual Harassment Berdasarkan Jenis Kelamin Di Kalangan Mahasiswa. *SOSIOGLOBAL: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, Vol.7, No.2, Juni 2023.
- Sari, N. P., et al. (2018). Persepsi Mahasiswa terhadap Fenomena Kepo. *Majalah Sainstekes*, 5(1), 21-30.
- Sugiharto, A. (2020). Cyber Stalking Activity Of Millennial Generation In Urban Society In Indonesia. *International Review of Humanities Studies*: Vol. 5: No. 2, Article 10.

Utama, C. S. D., & Majid, N. K. (2024). Pelecehan Seksual Dalam Dunia Maya. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(1), 5140- 5148.
<https://jinnovative.org/index.php/innovative/article/download/8449/5768/13421>