

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA TENTANG PELECEHAN SEKSUAL PADA GAME ONLINE

Douri Al Fayed Siregar¹, Dimas Krisna Aditya², Paku Kusuma³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
dourialfayed@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Game online menjadi salah satu ruang interaksi digital yang banyak digunakan oleh remaja, namun kemudahan akses dan komunikasi di dalamnya turut membuka celah terjadinya pelecehan seksual. Berbagai kasus menunjukkan bahwa predator seksual dapat menyamar sebagai teman online untuk memanipulasi korban secara bertahap, yaitu disebut sebagai modus grooming. Penelitian ini bertujuan merancang komik digital yang mampu meningkatkan kesadaran remaja mengenai modus grooming pada game online. Komik ini dirancang untuk remaja berumur 13 sampai 19 tahun, yang gemar bermain game online. Metode penelitian yang digunakan adalah mix method, yang terdiri atas wawancara dengan berbagai narasumber, penyebaran kuesioner kepada remaja pemain game online, serta studi literatur. Data yang diperoleh diolah untuk merumuskan kebutuhan konten, penyusunan pesan, dan perancangan gaya visual yang relevan bagi remaja. Hasil dari penelitian ini adalah komik digital edukatif yang memvisualisasikan tahapan modus grooming dan langkah pencegahannya, sehingga diharapkan dapat menjadi arahan bagi para remaja dalam melindungi diri.

Kata Kunci : Game Online, *Grooming*, Remaja, Komik Digital.

Online games have become one of the most widely used digital interaction spaces for teenagers, but the ease of access and communication within them also opens up opportunities for sexual abuse. Various cases show that sexual predators can disguise themselves as online friends to gradually manipulate their victims, a method known as grooming. This study aims to design a digital comic that can raise awareness among teenagers about grooming in online games. This comic is designed for teenagers aged 13 to 19 who enjoy playing online games. The research method used is a mixed method, consisting of interviews with various sources, distribution of questionnaires to teenagers who play online games, and literature study. The data obtained is processed to formulate content requirements, message composition, and visual style design relevant to teenagers. The result of this research is an educational digital comic that visualizes the stages of grooming and prevention measures, which is expected to serve as a guide for teenagers in protecting themselves from online sexual predators.

Keywords : Online Games, *Grooming*, Teenagers, Digital Comics

PENDAHULUAN

Game online merupakan salah satu sektor industri hiburan terbesar di dunia, dengan jutaan orang dari kalangan usia muda maupun tua yang bermain setiap harinya. Menurut We Are Social (2024), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 185 juta, dan 40,3 % dari populasi tersebut adalah pemain game online. Selain untuk hiburan, game juga biasa dianggap sebagai sarana untuk bersosialisasi dan berteman. Pemain biasanya berkomunikasi melalui sistem pesan atau panggilan suara, baik di dalam game itu sendiri maupun di aplikasi lainnya. Roblox, salah satu permainan online terbesar yang diminati banyak anak-anak hingga remaja, menyediakan fitur berkomunikasi melalui public chat dan private chat.

Pada tahun 2024, Roblox telah mengirimkan sebanyak 24.522 laporan ke NCMEC (National Center for Missing and Exploited Children) terkait kasus dugaan eksploitasi seksual anak (Roblox, 2025). Anak usia berapapun dapat mendaftarkan diri ke Roblox tanpa adanya batas umur yang diperlukan. Meskipun Roblox menerapkan pemeriksaan identitas sebagai syarat pendaftaran, sistem pengecekan usia hanya efektif apabila pengguna, baik anak-anak maupun orang dewasa, memberikan data pribadi yang benar. Hal ini memungkinkan anak-anak dan orang dewasa untuk menghabiskan waktu bersama di ruang yang sama - tanpa adanya metode pasti untuk memverifikasi usia pengguna yang sebenarnya di dalam permainan Roblox.

Dilansir dari NBC News, seorang remaja berumur 15 tahun yang bernama Ethan, mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri karena dilecehkan melalui game Roblox. Pada umur 12 tahun, Ethan didekati oleh seorang predator seksual, yang menyamar menjadi anak-anak. Pelaku kemudian mengancam untuk menyebarkan foto dan video apabila Ethan tidak menuruti permintaannya. Pengalaman tersebut meninggalkan luka yang permanen bagi Ethan, hingga pada April 2024, ia mengakhiri hidupnya sendiri. *Grooming* adalah proses membangun hubungan, kepercayaan, dan ikatan emosional dengan seorang anak untuk tujuan manipulasi, eksploitasi, atau

pelecehan. *Grooming* berpotensi untuk mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan keamanan fisik remaja (Pujayanti, et al., 2023).

Remaja dari umur 13 sampai 19 tahun mencakup sekitar 40% dari seluruh basis pengguna Webtoon global. Hal tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan remaja yang mengonsumsi konten digital melalui gadget dan preferensi mereka terhadap cerita fantasi dan romansa (Verified Market Reports, 2025). Dengan merancang sebuah komik digital yang menyoroti perilaku *grooming*, diharapkan media tersebut dapat meningkatkan kewaspadaan para remaja terhadap predator seksual yang mengintai game online.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode penelitian *mix method*, menggabungkan metode kualitatif dengan kuantitatif untuk memperoleh data yang akurat. Proses pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner dan studi literatur. Target narasumber untuk wawancara adalah psikolog remaja dan remaja yang pernah menjadi korban *grooming*. Kuesioner ditujukan kepada remaja umur 13-19 tahun yang kerap bermain game online dan aktif di dunia maya. Kemudian studi literatur dilaksanakan dengan mempelajari teori-teori yang relevan dengan penelitian seperti teori desain komunikasi visual, teori komik, teori desain karakter dan teori pelecehan seksual.

TEORI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Desain komunikasi visual adalah proses menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain (Yasa et al, 2024). Desain komunikasi visual mempelajari elemen-elemen grafis seperti bentuk, gambar, tatanan huruf, komposisi warna dan layout (tata letak) untuk mengkomunikasikan suatu gagasan secara visual (Kusrianto, 2007).

TEORI KOMIK

Komik adalah gambar-gambar yang terjukestaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 1994). Adapun menurut Kusrianto (2007), Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Dengan menggabungkan bahasa gambar dan bahasa tulis, komik menciptakan media visual yang relatif mudah untuk dibaca dan dipahami.

Apsari & Aditya (2019) menjabarkan bahwa terdapat 4 jenis komik, diantaranya adalah; 1) komik strip, merupakan format komik pendek yang berisi 4-6 panel, 2) komik buku, umumnya digunakan untuk format cerita yang lebih panjang, 3) komik sosial media, merupakan bentuk lanjut dari komik strip dan menggunakan tata letak yang lebih bebas, 4) komik webtoon, merupakan format komik yang memanjang secara vertikal, cocok untuk pengguna *smartphone*.

TEORI DESAIN KARAKTER

Desain karakter dalam sebuah komik tidak hanya bergantung pada nilai estetis atau gaya visual—keterpaduan antara bentuk visual dan jiwa naratif dari karakter tersebut juga penting. McCloud (2006) mengemukakan bahwa ada tiga prinsip utama yang perlu diperhatikan ketika merancang sebuah karakter, yaitu; 1) kehidupan batin, 2) ciri visual yang khas, 3) sifat-sifat ekspresif.

Kehidupan batin (*inner life*) mengacu kepada pada kepribadian, motivasi, dan emosi internal yang dimiliki oleh karakter, seperti ekspresi wajah, postur tubuh, gaya berpakaian, serta gerak-gerik. Adapun poin kedua, ciri visual yang khas (*visual distinction*), mengacu kepada kemudahan pembaca dalam mengidentifikasi karakter dari siluet, bentuk tubuh, atau garis besar wajahnya. Kemudian poin ketiga yaitu sifat-sifat ekspresif (*expressive traits*) mengacu kepada kemampuan karakter untuk mengekspresikan emosi dan kepribadiannya melalui bahasa visual.

TEORI PELECEHAN SEKSUAL

Winarsunu (2008) menyatakan bahwa pelecehan seksual merupakan segala bentuk perilaku dengan unsur seksual yang dilakukan tanpa adanya persetujuan dari pihak yang menjadi korban. Bentuk pelecehan seksual bisa melalui bahasa verbal, seperti siulan, komentar, bisik-bisik, ataupun non-verbal, seperti isyarat anggota tubuh tertentu, memegang, menyentuh, dan mencium bagian-bagian tertentu yang mengarah pada keinginan untuk melakukan hubungan seksual (Huriani, 2021).

Pelaku pelecehan seksual dapat dijerat dengan sanksi pidana penjara dan/atau denda, tergantung pada jenis dan tingkat pelecehan yang dilakukan. Pasal 5 dan 6 UU TPKS menjelaskan bahwa pelaku pelecehan seksual non-fisik dapat dipidana paling lama 9 bulan penjara atau denda hingga Rp10.000.000, sedangkan pelecehan seksual fisik dapat dikenakan pidana maksimal 4 tahun penjara dan/atau denda hingga Rp50.000.000. Selain itu, pelaku dapat dikenai hukuman tambahan berupa rehabilitasi, pengumuman identitas pelaku, hingga pencabutan hak-hak tertentu, tergantung pada hasil putusan pengadilan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Data

Berdasarkan data wawancara, psikolog remaja menekankan pentingnya pendidikan seks sejak dini bagi remaja, serta batasan interaksi yang sehat. Adapun korban grooming yang diwawancarai menekankan pentingnya menetapkan batas pribadi dan keberanian untuk menolak atau melaporkan apabila ada pihak lain yang melanggar batas tersebut.

Kuesioner diikuti oleh 71 responden, 53 dari keseluruhan responden tersebut merupakan remaja berusia 12 sampai 16 tahun. Sebanyak 46 responden mengaku bahwa mereka telah menunjukkan identitas diri mereka kepada teman online, sedangkan 20 responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah menunjukkan

identitas asli mereka. 90% dari responden menyatakan minat mereka akan media edukasi *grooming* berbentuk komik digital.

Konsep Pesan

Terdapat tiga pesan utama yang ingin disampaikan melalui perancangan ini, yaitu membujuk remaja untuk membaca media edukasi *grooming*, memahami gerak-gerik pelaku *grooming*, kemudian menghindari interaksi yang berpotensi menuju modus *grooming*. Komik digital ini juga mengingatkan para remaja untuk selalu berhati-hati dalam mencari teman online. Mereka hendaknya mengetahui bahwa identitas seseorang di dunia digital itu mudah difabrikasi, dan tidak menaruh kepercayaan penuh kepada orang asing yang mereka temui secara virtual.

Konsep Media

Judul Seri



Gambar 1 Logo Komik Digital Sahabat Anonim
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Nama dari komik digital yang dirancang adalah Sahabat Anonim, menjelaskan ketidakpastian identitas teman yang seseorang temui secara daring. Tipografi tulisan “Sahabat” memilih gaya handwriting untuk menekankan kesan ramah dan bersahabat. Warna merah juga digunakan di tulisan “Sahabat” untuk menambah kesan hangat dalam pertemanan. Adapun tulisan “Anonim” menggunakan tipografi yang tidak beraturan dan bercampur. Hal tersebut menggambarkan ketidakpastian identitas seseorang di dunia digital, dimana mereka bisa berganti-ganti muka dengan mudah.

Narasi

Komik digital Sahabat Anonim menceritakan tentang 2 remaja bernama Teo dan Rani yang bertemu dengan orang asing di dunia digital. Berikut adalah penjelasan narasi setiap episodenya:

Tabel 1. Narasi

<i>Episode 1 – Siapa Dia</i>	Menceritakan tentang Teo dan Rani yang hendak mencoba game baru, namun game tersebut tidak dapat dimulai kecuali mereka memiliki teman ketiga. Kemudian Rani menemukan orang ketiga yaitu Julian, seorang remaja sebaya yang ahli di dalam game tersebut.
<i>Episode 2 – Dia Keren Banget</i>	Cerita lalu dilanjutkan dengan trio Teo, Rani dan Julian memasuki level pertama. Teo dan Rani pada awalnya memenangi pertarungan, namun mereka dikepung oleh musuh tak lama kemudian. Julian kemudian turun tangan dan membantu membasmi musuh dengan gaya.
<i>Episode 3 – Dia Teman Baruku</i>	Julian membasmi semua musuh dalam satu detik, membuat Rani terkagum-kagum. Setelah menyelesaikan level pertama, Rani dan Julian kemudian berbincang tentang rencana mereka untuk bertemu secara langsung, dan bertukar kontak ponsel setelah itu. Pada keesokan harinya, Teo dan Rani pergi ke taman untuk bertemu dengan Julian, namun ia belum sama sekali menunjukkan diri.
<i>Episode 4 – Dia Bukan Temanku</i>	Teo menyatakan bahwa ia ingin pergi sebentar, meninggalkan Rani seorang diri. Tak lama kemudian, seorang dewasa misterius memegang bahu Rani. Orang tersebut mengaku bahwa ia adalah Julian, membuat Rani panik dan ketakutan. Teo kemudian datang dengan seorang dewasa lainnya bernama Joni, menegur Julian yang sedang berbicara dengan Rani. Joni dan Teo mengusir Julian yang bersikap aneh

	tersebut. Teo dan Rani akhirnya berbincang tentang ketidakpastian identitas teman daring.
--	---

Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Worldbuilding

Komik digital Sahabat Anonim berlatar belakang di 2 dunia, yaitu dunia nyata dan dunia game (daring). Untuk dunia nyata, dunia ini terletak di periode waktu masa kini, berlatar belakang di Kota Bandung. Adapun untuk dunia game, dunia ini terletak di dalam game online fiksi bernama Benteng Kelam. Benteng Kelam adalah game fiksi yang bergenre ARPG (action role playing game), dimana 3 pemain terjun ke level tertentu untuk melawan musuh supaya mendapatkan hadiah seperti persenjataan, uang fiksi dan sebagainya.



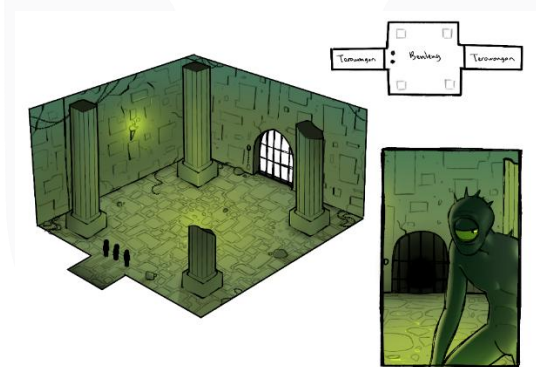
Gambar 2 Logo Benteng Kelam
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Latar tempat pertama untuk komik Sahabat Anonim adalah Desa Cahaya. Desa Cahaya adalah tempat di dunia game Benteng Kelam dimana para pemain berkumpul. Disini mereka dapat berbincang untuk mencari grup trio, membeli senjata dan lainnya. Diberi nama Desa Cahaya karena desa tersebut diberkahi dengan kekuatan cahaya. Latar tempat ini akan digunakan di episode 1.



Gambar 3 Konsep Desa Cahaya
 Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Latar tempat kedua untuk komik Sahabat Anonim adalah Benteng Hijau. Benteng Hijau adalah level pertama dari dunia game Benteng Kelam, dihuni oleh tipe musuh terlemah bernama Iblis Got. Di level ini para pemula dapat mempelajari bagaimana cara bermain game dikarenakan musuh yang tidak begitu memberikan kesulitan. Benteng Hijau akan digunakan sebagai latar tempat di episode 2.



Gambar 4 Konsep Benteng Hijau
 Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Latar tempat ketiga untuk komik Sahabat Anonim adalah Terowongan. Terowongan adalah sebuah tempat di dunia game berupa gang sempit yang memanjang kedepan, namun tidak dihuni oleh tipe musuh apapun. Terowongan berfungsi sebagai penyambung antar level, dimana pemain berjalan menuju level berikutnya sambil bersosialisasi. Terowongan akan digunakan sebagai latar tempat di episode 3.



Gambar 5 Konsep Terowongan
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Latar tempat keempat untuk komik Sahabat Anonim adalah taman. Taman adalah salah satu latar tempat untuk dunia nyata di dalam komik. Desain taman terinspirasi oleh taman Cikapayang, yaitu salah satu taman kota yang populer di Kota Bandung. Taman berfungsi sebagai latar tempat episode 3 dan 4 dari seri komik.

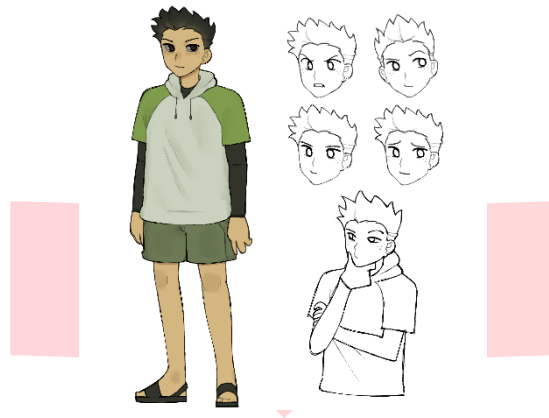


Gambar 6 Konsep Taman
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

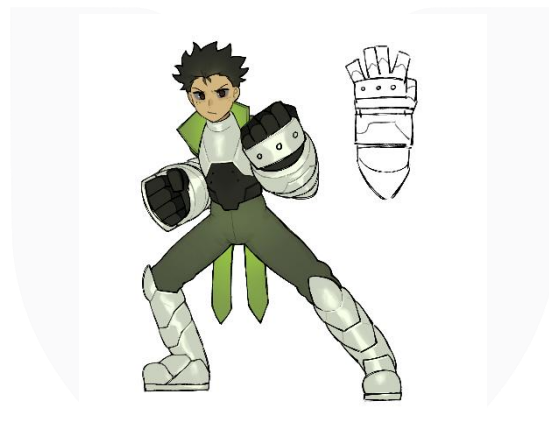
Karakter

Karakter pertama di dalam komik digital ini adalah Teo. Teo adalah seorang remaja laki-laki berumur 14 tahun yang serba tahu dan cerdik. Nama Teo diambil dari nama lengkapnya yaitu Teodor Sena Putra. Walau masih remaja, ia memiliki pengetahuan yang luas dikarenakan keaktifannya di dunia digital. Teo selalu berekspresi datar karena ia merupakan seseorang yang lumayan sulit untuk dibuat

terkagum. Dibalik ekspresi datar tersebut, Teo merupakan remaja yang selalu menilai situasi di sekitarnya, selalu mempertimbangkan untuk mengambil tindakan yang benar. Di dalam game online Benteng Kelam, Teo memiliki rambut yang lebih panjang secara vertikal. Ia menggunakan senjata berupa sarung tangan yang besar.



Gambar 7 Konsep Karakter Teo
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)



Gambar 8 Konsep Karakter Teo Di Dalam Game
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Karakter kedua di dalam komik digital ini adalah Rani. Rani adalah seorang remaja perempuan berumur 14 tahun yang ceria dan murah senyum. Nama Rani diambil adalah panggilan dari nama lengkapnya yaitu Keira Anindya. Sifat Rani yang mudah bergaul dengan semua orang membuatnya lumayan terkenal di sekolah. Karena sifat Rani yang terbuka, ia cenderung mudah dimanipulasi oleh banyak orang. Ia sering dimanfaatkan oleh teman-temannya untuk dibelikan jajanan dan sebagainya.

Di dalam game online Benteng Kelam, Rani memiliki rambut yang hitam dan mengenakan jaket merah muda.



Gambar 9 Konsep Karakter Rani
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)



Gambar 10 Konsep Karakter Rani Di Dalam Game
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Karakter ketiga di dalam komik digital ini adalah Julian. Julian adalah identitas palsu buatan yang digunakan oleh seorang lelaki dewasa berumur 35 tahun. Menurutnya, Julian berumur 14 tahun, salah satu murid terpintar di sekolahnya, memiliki rambut hitam dan berasal dari keluarga yang kaya raya. Di dunia digital Julian terlihat baik, suka memberi dan mudah bergaul, namun sebenarnya ia manipulatif dan suka berbohong. Di dalam game Benteng Kelam, Julian menggunakan jubah berwarna hitam karena menurutnya jubah tersebut terlihat gagah dan bisa memikat perhatian orang lain.

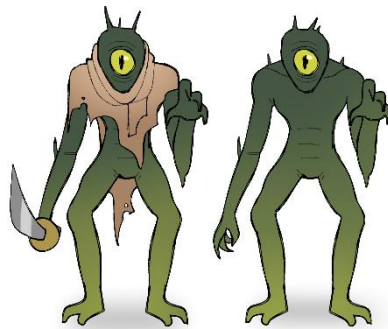


Gambar 11 Konsep Karakter Julian
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)



Gambar 12 Konsep Karakter Julian Di Dalam Game
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

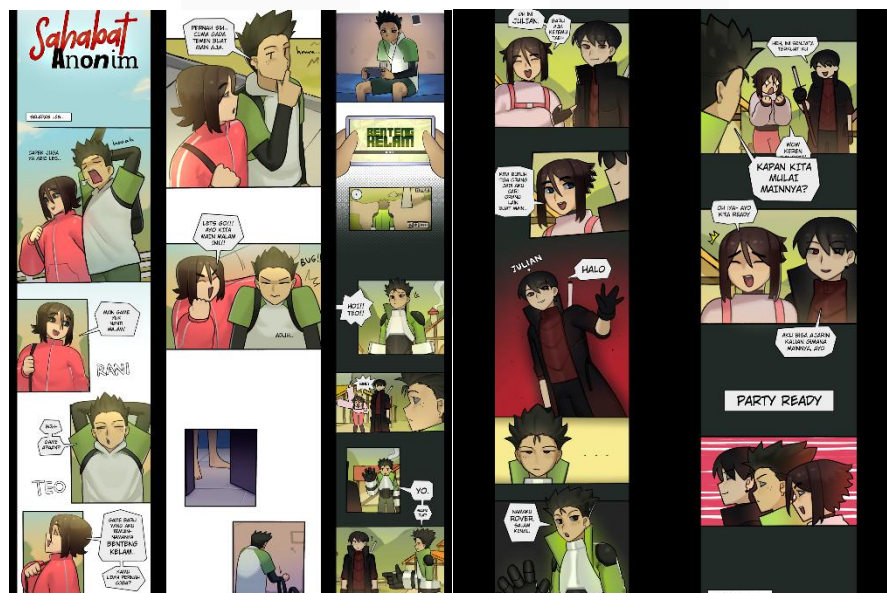
Karakter keempat di dalam komik digital ini adalah Iblis Got. Iblis Got adalah salah satu tipe musuh yang menghuni game online Benteng Kelam. Mereka adalah tipe musuh terlemah, hanya ditemui di level pertama dari game tersebut. Mereka terlihat tidak begitu menakutkan namun mereka bertarung secara beramai-ramai.



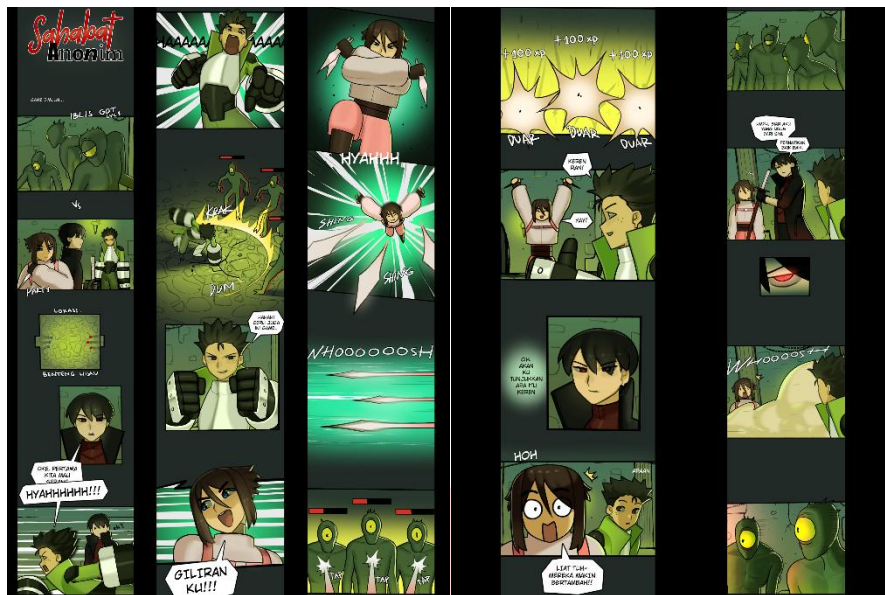
Gambar 13 Konsep Karakter Iblis Got
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Karakter terakhir di dalam komik digital ini adalah Joni. Joni adalah karakter sampingan, seorang pemuda dewasa berumur 24 tahun dan merupakan saudara sepupu dari Teo. Beliau adalah lelaki yang pemberani dan kuat dan ia bersedia untuk membantu Teo apabila ia sedang terancam.

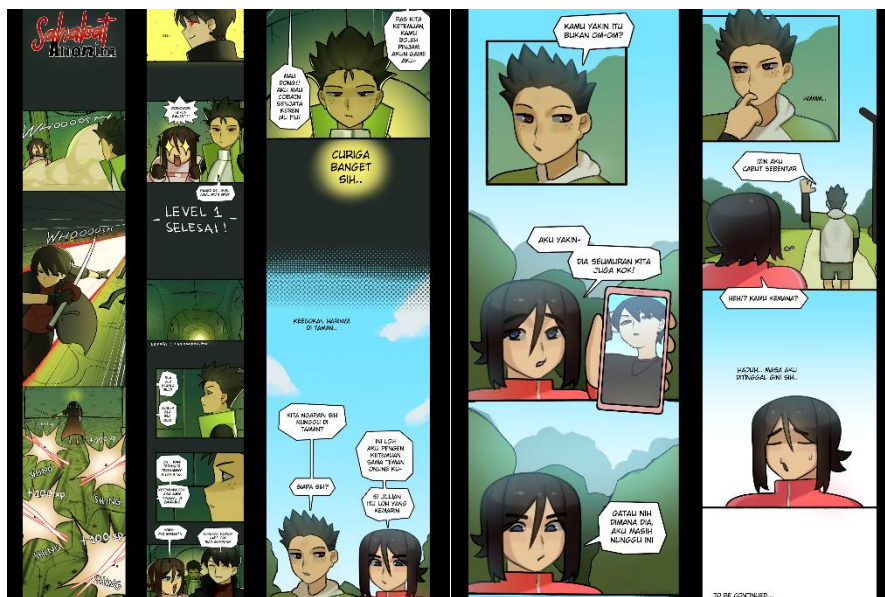
Hasil Perancangan Komik Digital



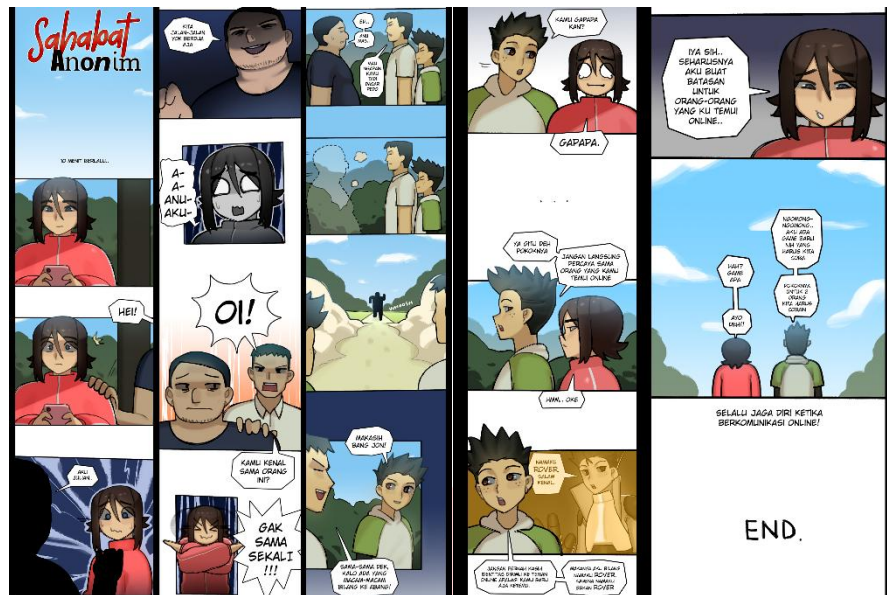
Gambar 14 Episode 1
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)



Gambar 15 Episode 2
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)



Gambar 16 Episode 3
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)



Gambar 17 Episode 4
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Media Pendukung Artbook A4



Gambar 18 Artbook A4
Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Stiker



Gambar 19 Stiker

Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Acrylic Standee



Gambar 20 Acrylic Standee

Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Gantungan Kunci



Gambar 21 Gantungan Kunci

Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

Poster A4



Gambar 22 Poster A4

Sumber : Douri Al Fayed Siregar (2025)

KESIMPULAN

Perancangan yang bertemakan pelecehan seksual ini dilatarbelakangi oleh adanya modus grooming anak yang marak terjadi di dunia game online. Media edukasi yang membahas tentang modus grooming juga tidaklah banyak dan mudah diakses. Oleh karena itu, perancangan ini mengangkat isu tentang identitas seseorang yang dapat berubah-ubah di dunia digital, terutama game. Komik digital dipilih sebagai format perancangan karena mampu mengemas bahasa visual dan konten edukatif menjadi media yang mudah diproses oleh para remaja. Perancangan komik juga didampingi oleh media pendukung seperti artbook, stiker, acrylic standee, gantungan kunci serta beberapa poster A4.

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, D., & Aditya, D. K. (2019). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*, 197, 156–161.
- Huriani, Y. (2021). *Pengetahuan Fundamental tentang Perempuan*. Bandung: Lektas
- Indonesia. (2022). *Undang-undang (UU) Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual*.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Collins.

McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: Harper Collins.

Pujayanti, L. P. V. A., Sulaiman, H., Sahrul, & Misno. (2023). Legal Review of Child Grooming as A Crime of Sexual Violence in Indonesia. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(03), 188–196.

Winarsunu, T. (2008). *Psikologi Keselamatan Kerja*. Malang: UMM Press.

Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., Asia, S. N., Prasetyo, D., Alamin, R. Y., Negoro, A. T., Anggasta, B., Lesmana, P. S. W., Sutarwiyasa, I. K., Ramadhani, N., & Judijanto, L. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. Jambi: Sonpedia.com.

