

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media sosial telah menjadi bagian penting dalam aktivitas masyarakat modern, mulai dari pengguna biasa hingga para *influencer* yang sukses. Aktivitas pengguna media sosial di Indonesia semakin meningkat dari tahun 2024-2025. Pada awal 2024 jumlah pengguna aktif media sosial mencapai 139 juta jiwa atau 49,9% dari total populasi yang kemudian meningkat menjadi 143 juta jiwa pada Januari 2025, dengan pertumbuhan 2,9% atau sekitar 4 juta pengguna baru (Fadya, N. C., 2025). Perkembangan ini didukung oleh peningkatan pemakai internet yang mencapai 221 juta pengguna atau 79,5% dari total populasi (Prasetyo, S. M., et al., 2025), dengan durasi penggunaan rata-rata lebih dari 3 jam per hari, terutama di golongan usia 18-24 tahun (Alisya, I., et al., 2025). Statistik ini diungkapkan dari berbagai jurnal akademik seperti BIIKMA, COMMED, dan UIN Suska yang juga menegaskan pola pengguna media sosial mengalami kenaikan secara konsisten selama 5 tahun terakhir (Lestari, M., 2024).

Meskipun penting, dibalik berbagai manfaatnya, banyak pengguna masa kini yang menggunakan sosial media sebagai *platform* membuat konten tanpa memahami atau peduli dengan batasan privasi, etika dan keamanan digital. Di era dimana siapapun bisa jadi *Influencer*, Banyak pengguna membagikan kehidupan pribadi secara berlebihan atau biasa disebut *Oversharing* demi mendapatkan perhatian validasi, popularitas, atau keuntungan financial melalui monetasi konten seperti *endorsement*, *affiliate marketing*, dan

financial influencer yang mendorong pembagian informasi pribadi untuk membangun *trust* audiens demi pendapatan (Brammer., et al., 2022; Kurnia, Y., 2025), sehingga membuka peluang penyalahgunaan informasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Terjadilah fenomena berbahaya seperti *stalking* dan *harassment* yang sering kali bermula dari *online* sebelum bergeser ke dunia nyata, bentuk *stalking* secara *online* biasa disebut *cyberstalking* (Sugiharto, A., 2020).

Stalking dapat didefinisikan sebagai tindakan menguntit atau memata-matai dengan cara diam-diam dan sengaja dengan alasan tertentu, yang sering menimbulkan dampak berbahaya bagi korban, *stalking* mencakup pola perilaku berulang yang tidak diinginkan, seperti mengikuti, mengawasi, atau mengganggu korban, hal ini dapat menimbulkan ketakutan atau kecemasan. Ada pula *stalking* dalam bentuk *online* yaitu *cyberstalking*, yang menggunakan komunikasi elektronik melalui pengiriman e-mail, whatsapp, Instagram, atau Tiktok dengan isi ancaman. Terdapat juga pemantauan aktivitas korban via perangkat GPS atau *spyware*, serta kontak anonim melalui profil palsu di sosial media. Fenomena ini sering kali melibatkan pemantauan eksklusif melalui teknologi internet, yang memperluas jangkauan pelaku tanpa kehadiran fisik (Janickyj, M., 2025).

Awal mula *Stalking* dimulai dari pola obsesi yang berlebihan terhadap individual, baik dengan alasan hubungan romantis atau hubungan emotional satu arah dimana seseorang merasa dekat, kenal dan terikat dengan figur publik di media sosial. Berdasarkan penelitian psikologis mengenai *stalking*

pada media sosial menunjukkan bahwa sikap narsisme dan obsesi merupakan salah satu faktor utama yang melatarbelakangi perilaku *stalking*, dimana pelaku memiliki hak atau kebutuhan untuk terus memantau dan mengontrol aktivitas targetnya (Pangestu, Y. I., 2018)

Fenomena ini diperkuat oleh penelitian tentang perilaku *stalker* di instagram, yang mengungkap bahwa obsesi secara berlebihan membuat pelaku merasa ‘harus’ mengetahui segala aktivitas target, sehingga muncul pola pengawasan berulang, pengecekan profil berkali-kali, dan kontrol impulsif terhadap informasi pribadi korban (Fauzi, M.A., & Ganggi, R.I. P., 2024). Selain itu, studi psikologi komunikasi mengenai efek *stalking* digital juga menemukan bahwa intensitas *stalking* berhubungan positif dengan kecemasan, iri, dan *overthinking*, yang menunjukkan bahwa motif psikologis seperti kebutuhan akan keterhubungan, validasi diri, dan rasa takut kehilangan sering kali memicu perkembangan obsesi hingga berubah menjadi perilaku *stalking* yang berulang (Novaldi, R. A. & Dkk., 2025).

Salah satu dampak terbesar dari *stalking* adalah *harassment*, yaitu perilaku yang menyinggung, merendahkan, atau mengintimidasi seseorang, baik secara verbal maupun fisik (Sitompul, L. U., 2023), *harassment* yang muncul akibat *stalking* dan *cyberstalking* merupakan pola ancaman berulang, spam via *chat* atau *call*, dan kontak mengganggu yang dapat memperburuk rasa gelisah dan trauma emotional (Janickyj, M., 2025).

Dari statistik pengguna media sosial di Indonesia yang mencapai 143 juta jiwa di awal 2025, data spesifik mengenai angka kejadian *cyberstalking*

masih terbatas dan jarang dilaporkan, dikutip dari jurnal akademik Konstitusi: Jurnal Hukum, administrasi publik, dan ilmu komunikasi, *cyberstalking* sebagai kejahatan multidimensional yang mengaitkan penguntitan berbasis digital, dengan estimasi total seimbang menunjukkan potensi 0.3-1,3% dari total pengguna atau sekitar 430 ribu hingga 1,8 juta kasus di Indonesia, dipicu oleh rendahnya literasi digital dan tingginya *oversharing* informasi pribadi. Fenomena ini menegaskan urgensi edukasi privasi di kalangan pengguna untuk mencegah eskalasi *stalking* dari daring ke dunia nyata (Latifah, K. & Zulfiani, A., 2025).

Secara faktor internal, perupa sebagai pribadi mengalami *cyberstalking* di Instagram oleh seorang teman pria semasa SMA, di mana pelaku memantau aktivitas secara berulang melalui pesan anonim dan melihat *story* berkali-kali, dipicu oleh kesalahpahaman hubungan emosional satu arah. Pengalaman ini menimbulkan kecemasan dan *overthinking*, Pengalaman ini juga mendorong perupa untuk mencari tahu apakah terdapat korban lain yang mengalami peristiwa serupa, dan perupa menemukan bahwa kasus tersebut dialami oleh banyak individu. Salah satu contoh kasus *cyberstalking* dapat dilihat dari dakwaan dalam putusan Nomor 1842/Pid.Sus/2024/PN Sby, yang dikutip dari Jurnal Hukum, Administrasi Publik, dan Ilmu Komunikasi, dimana seorang pria di Indonesia membuat sekitar 400 akun media sosial palsu di Instagram, Twitter, dan Whatsapp demi memantau aktivitas online korban, kesaksian ini disampaikan oleh korban melalui media sosial Twitter, ia menyampaikan bahwa pelaku adalah teman semasa SMP, Awalnya

hubungan korban dan pelaku dimulai dari rasa empati, dimana korban memberikan uang jajan kepada pelaku. Namun, empati tersebut disalahpahami sebagai bentuk ketertarikan emosional yang kemudian membuat pelaku obsesif. Seiring berjalannya waktu, pola pelecehan dari pelaku semakin keras, pelaku mulai mengirim pesan bermuatan seksual, foto eksplisit, dan menguntit baik secara daring maupun luring, pelaku juga mengirimkan gambar tidak patut dan memanipulasi foto korban secara digital menggunakan *Artificial Intelligence* atau teknologi berbasis kecerdasan untuk membuat gambar eksplisit korban tanpa izin, kejadian ini terus berlanjut dari tahun 2016 sampai 2024. Tindakan-tindakan tersebut berdampak psikologis dan trauma mental terhadap korban, yang dikonfirmasi menggunakan evaluasi lembaga kesehatan dan psikologi forensik (Latifah, K. & Zulfiani, A., 2025).

Berikut pemetaan dampak-dampak dari *stalking* untuk membantu memahami akibatnya secara lebih lanjut :

Tabel 1. Dampak-Dampak dari Stalking
Data Lintang Intifada Syauqina Syumanda 2026

Kategori	Dampak Spesifik	Deskripsi
Gangguan Kognitif	Persepsi negatif terhadap diri sendiri	Korban mengalami pandangan buruk berkelanjutan terhadap diri sendiri, menyebabkan penurunan harga diri yang parah dan berkepanjangan (Aviliani, D., 2025).

	Gangguan konsentrasi	Munculnya flashback traumatis yang berulang, sehingga menyulitkan korban untuk berkonsentrasi pada aktivitas sehari-hari (Aviliani, D., 2025).
Gangguan Emosional	Rasa malu dan kecemasan kronis	Korban merasakan malu mendalam disertai kecemasan yang berlangsung lama, sering disertai kehilangan kendali atas emosi (Aviliani, D., 2025).
	Depresi dan gejala PTSD	Termasuk depresi berat serta gejala PTSD seperti mimpi buruk yang mengganggu, akibat trauma dari <i>harassment</i> (Aviliani, D., 2025).
Dampak Fisik	Gangguan pola tidur dan makan	Dampak psikologis serius ini merusak pola tidur dan makan korban, memperburuk kondisi keseluruhan (Aviliani, D., 2025).
Dampak Sosial	Isolasi sosial	Korban cenderung menarik diri, sulit mempercayai orang asing maupun kenalan

		dekat, serta mengalami kesulitan membangun hubungan sehat (Sinandang, R. J. M. W., 2025).
Dampak Ekstrem	<i>Self-harm</i> dan ide bunuh diri	Beberapa korban mengalami penyiksaan diri sendiri hingga ide bunuh diri, dipicu oleh rasa tidak aman berkelanjutan di media sosial (Sinandang, R. J. M. W., 2025).

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan dibantu melalui intervensi psikologis untuk stabilitas emosi awal, pengelolaan kecemasan kronis dan PTSD melalui konseling. Diutamakan juga pendampingan individu oleh psikolog profesional untuk mengatasi gejala depresi, mimpi buruk *selfharm* dan ide bunuh diri melalui teknik relaksasi, kesadaran diri, serta restrukturisasi pikiran negatif. Korban juga memerlukan pendampingan keluarga dan teman dekat sebagai *social support system*, untuk mengakses rehabilitasi mental jangka panjang untuk pemulihan trauma menyeluruh, tetapi akhirnya, korban memerlukan bantuan yang meliputi edukasi literasi digital pribadi supaya korban dapat mengelola privasi akun, (Sinandang, R. J. M. W., 2025).

Adanya media informasi yang mengedukasikan pengguna media sosial

mengenai bahayanya *cyberstalking* dan *harassment* sangat dibutuhkan. Perupa akan menyusun informasi ini dalam bentuk komik strip digital sebagai sarana edukasi yang memanfaatkan preferensi visual dan aksesibilitas *platform* seperti Webtoon, dengan target audiens 18-24 tahun yang mencerminkan statistik rata-rata pengguna aktif media sosial pada tahun 2024-2025.

Sebagai faktor internal yang memperkuat urgensi isu ini, penulis secara pribadi mengalami *cyberstalking* di Instagram oleh seorang teman pria semasa SMA, di mana pelaku memantau aktivitas secara berulang melalui like berlebih, pesan anonim, dan pengecekan *story* berkali-kali, dipicu oleh kesalahpahaman hubungan emosional satu arah. Pengalaman ini menimbulkan kecemasan dan *overthinking* mirip temuan Fauzi & Ganggi (2024), sehingga mendorong penulis menciptakan komik strip digital sebagai media edukasi preventif bagi audiens 18-24 tahun, dengan strategi privasi seperti blokir dan pengaturan akun pribadi sebagai pesan utama.

Komik strip digital dipilih dengan alasan pengguna webtoon pada 2024 didominasi oleh pengguna berumur 18-24 tahun hingga rentang 18-30 tahun yang menjadi target utama *platform* (Fauzi, E. A., 2024). Dan target audiens terbesar menetap pada 18-24 tahun berlanjut hingga 2025, konsisten dengan tren tahun sebelumnya (Selwalisman, 2025).

Selain target audiens, komik strip digital juga dapat menyampaikan cerita kompleks tentang risiko *cyberstalking* melalui karakter yang dapat dihubungkan dan dihayati oleh pembaca. Dibandingkan animasi atau poster

infografis yang kurang *engaging* dan mudah diabaikan di konten media sosial, komik strip digital menggunakan format yang mudah melibatkan target audiens, *mobile-friendly*, viralitas tinggi di webtoon, serta kemampuan menyampaikan narasi/cerita dari berbagai media untuk membangun empati dan kebiasaan aman di media sosial secara berkelanjutan (Sa'diah, K. N.,2023).

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya ini berawal dari minat Perupa pada semester 5 saat mengikuti Kuliah Kerja Lapangan bersama seniman Kak Yasmin. Melalui materi tentang komik strip digital yang disampaikan Kak Yasmin, Perupa terinspirasi membuat sebuah komik berjudul Fate's Reckoning yang bertemakan pertemanan palsu. Karya tersebut memuat refleksi pengalaman pribadi Perupa terkait hubungan pertemanan yang *toxic* dan pengalaman pembulian yang dialami. Namun, setelah melakukan riset dan menerima masukan dari teman-teman, Perupa menyadari bahwa topik *bullying* telah banyak dibahas di berbagai media, sehingga perlu dicari pendekatan naratif dan visual yang lebih *original* agar tetap relevan dan menarik.

Oleh karena itu, Perupa memutuskan untuk mengembangkan ide dengan tema yang kurang dieksplorasi, yaitu *stalking* dan *harassment* di media sosial. Topik ini terinspirasi dari meningkatnya kasus *cyberstalking* di kalangan remaja, di mana pertemanan palsu sering menjadi acuan utama untuk perilaku berbahaya seperti pemantauan berlebih, ancaman tersembunyi, dan

pelecehan digital. Perupa melihat potensi komik digital sebagai media edukatif yang *engaging* untuk meningkatkan literasi digital, terutama bagi siswa SMA dan dewasa muda yang rentan terhadap isu ini.

Perkembangan selanjutnya melibatkan perancangan mendalam tentang pola *stalking* di *platform* Instagram dan Tiktok karena adanya pengalaman personal yang diceritakan oleh teman dekat Perupa yang berkaitan dengan isu tersebut. Dikombinasikan dengan inspirasi dari komik strip digital berjudul '#Killstagram' dan perancangan berbasis desain empati yang menampilkan perspektif korban dan pelaku, Perupa menyisipkan pesan pencegahan praktis, seperti pengaturan privasi dan prosedur pelaporan kejahatan. Perkembangan tersebut mendorong Perupa menetapkan topik utama untuk karya ini.

1.3. Masalah penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam rencana penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan konsep *stalking* dan *harassment online* dalam Komik Strip Digital?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang konsep *stalking* dan *harassment* dalam Komik Strip Digital?
3. Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual tentang *stalking* dan *harassment* dalam media Komik Strip Digital?

1.4. Tujuan penciptaan

Selanjutnya, tujuan yang ingin diciptakan Perupa dari rencana penciptaan karya skripsi ini:

1. Mengembangkan konsep *stalking* dan *harassment* dalam Komik Strip Digital.
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang konsep *stalking* dan *harassment* dalam Komik Strip Digital.
3. Pengolahan media dan teknik dalam mewujudkan *stalking* dan *harassment* dalam Komik Strip Digital.

1.5. Fokus Penciptaan

1.5.1. Aspek Konseptual

Secara konseptual penciptaan karya komik strip digital ini memiliki sumber internal dan eksternal. Sumber inspirasi internal diambil dari pengalaman pribadi Perupa dan teman dekat Perupa yang mengalami pengalaman buruk ketika menggunakan *internet*, seperti *harassment online* secara digital, pesan langsung berisi hal yang tidak senonoh, serta *cyberstalking*. Pengalaman penguntitan *online* tetap terlekat terhadap Perupa karena pengalaman buruk tersebut berlangsung selama 3 tahun, Perupa masih memiliki trauma yang membekas.

Sementara sumber inspirasi eksternal penciptaan karya ini dipicu dari meningkatnya kasus *cyberstalking* dan pelecehan *online* di media sosial 0.3-1,3% dari total pengguna atau sekitar 430 ribu hingga 1,8 juta kasus di

Indonesia, dipicu oleh rendahnya literasi digital dan tingginya *oversharing* informasi pribadi (Latifah, K. & Zulfiani, A., 2025).

Perancangan komik strip digital mengangkat tema *cyberstalking* dan pelecehan *online* yang dapat merujuk ke dunia nyata, dengan isu terbesar mengenai bahaya *oversharing* di internet maupun media sosial, komik strip digital dibagi menjadi 5 episode dengan 1 karakter utama, setiap episode menceritakan tentang berbagai bentuk *cyberstalking*, *harassment online* dan akibatnya, semua dijabarkan melalui karakter utama yang merupakan influencer terkenal dengan kebiasaannya untuk membagikan kehidupan pribadinya secara berlebihan.

Karya komik strip digital yang dirancang Perupa berjudul "FYP: *For You Psycho*". Judul ini diambil dari istilah *For You Page*, yaitu personalisasi konten yang digerakkan algoritme pada platform media sosial, khususnya TikTok dan Instagram. Kata "*Page*" diganti menjadi "*Psycho*" untuk merefleksikan pengalaman *stalking* dan *harassment* yang dialami oleh tokoh utama dalam cerita.

1.5.2. Aspek visual

Visual karya komik strip digital mengenai *stalking* ini memiliki gabungan gaya visual ilustrasi pribadi Perupa yang ber-style manga, dan teknik ilustrasi *photobashing*, yaitu teknik seni digital penggabungan serta penumpukkan foto dunia nyata, tekstur atau elemen 3D yang kemudian disatukan dengan pelukisan ulang untuk menciptakan karya baru (Photornia, 2023).

Warna yang digunakan untuk karya didominasi dengan warna cerah dan warna gelap, yang disesuaikan dengan situasi serta psikologis karakter utama, gaya karakteristik panel akan berbeda dari cerah, imut, *manga-style*, dapat menjadi menyeramkan dan gelap sehingga dapat menggambarkan situasi terpicil yang dialami tokoh utama.

1.5.3. Aspek Operasional

Perancangan Komik Strip Digital ini menggunakan teknik menggambar digital, langkah pertama dalam perancangan adalah merencanakan alur cerita melalui pembuatan naskah, naskah membantu Perupa dalam mengatur alur jalan cerita agar lebih berstruktur, faktor pembuatan naskah juga dibantu oleh hasil wawancara pengalaman buruk dari korban yang kemudian dipertajam dengan riset. Langkah kedua adalah membuat desain karakter utama dan karakter dukungan, perancangan desain menggunakan *IPad* dengan aplikasi *Procreate*. Ketiga, membuat *storyboard* dari naskah sesuai alur cerita yang juga dibuat menggunakan aplikasi *Procreate* dengan teknik sketsa.

Setelah pembuatan sketsa *storyboard* selesai, perancangan dilanjutkan dalam pembuatan *lineart* dan pewarnaan di aplikasi yang sama, yang disambung dengan *rendering* atau penambahan gelap terang dalam karya, kemudian di pindahkan ke *IbisPaint X* untuk penambahan dialog kata-kata.

1.6. Manfaat penciptaan

1.6.1 Bagi Perupa

Skripsi penciptaan ini diharapkan menjadi rujukan bagi perupa lain sehingga suara dan pengalaman mereka terkait *stalking* dan *harassment* di media sosial dapat didengar dan dipahami secara lebih luas. Melalui karya ini, Perupa ingin menegaskan betapa berbahayanya praktik penguntitan dan pelecehan digital serta menggambarkan dampak traumatis yang ditimbulkannya pada korban, sekaligus menyediakan informasi pencegahan praktis dan langkah pelaporan untuk meningkatkan literasi digital dan perlindungan pengguna.

1.6.2. Bagi Audiens Atau Pembaca

Hasil dari skripsi ini diharapkan untuk membawa pesan kepada semua pengguna media sosial di dunia, sebagai bentuk penyadaran terhadap bahaya *stalking* dan *harassment* di ruang digital. Hasil karya diharapkan dapat mendorong pengguna media sosial untuk lebih berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi, menjaga batasan diri, serta lebih peka terhadap tanda-tanda perilaku penguntitan dan pelecehan secara *online*.

Komik strip digital yang dihasilkan juga diharapkan dapat menjadi bentuk dukungan moral bagi korban *stalking* dan *harassment*, sehingga mereka merasa tidak sendiri. Melalui karya ini, suara korban dapat terdengar, seta mampu menumbuhkan empati, solidaritas, dan kesadaran kolektif di kalangan pengguna media sosial.

1.6.3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Proposal penciptaan diharapkan dapat menjadi media informasi, referensi pembelajaran, serta sarana peningkatan kesadaran melalui komik strip digital mengenai bahaya *stalking* dan *harassment* di ruang digital. Secara khusus, proposal penciptaan ini dapat menjadi bahan kajian bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dalam mengembangkan karya yang memiliki nilai edukatif dan sosial.

