

# Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media

Ng, William Surya<sup>1</sup>, Arief Agung S<sup>2</sup>, Jacky Cahyadi<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: william.surya95@gmail.com

## Abstrak

Sosial media merupakan sebuah tempat di mana pengguna sosial media dapat berkumpul dan berinteraksi dengan pengguna sosial media lainnya secara *online*. Sosial media memberi kebebasan kepada pengguna untuk menulis, berbagi, dan kegiatan lainnya di halaman sosial media milik pengguna. Namun, kebebasan dalam penggunaan sosial media ini membuat oknum yang tidak bertanggung jawab menggunakan sosial media sebagai tempat untuk menyebarkan kebohongan, kebencian, dan hal serupa lainnya. Penggunaan sosial media secara tidak bijak ini dapat merugikan orang lain. Pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang yang mengatur tentang penggunaan internet dan sosial media, yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Perancangan komik strip ini memiliki tujuan untuk memberikan kesadaran terhadap pengguna sosial media, tentang pentingnya menggunakan sosial media secara bijak dan bertanggung jawab, sesuai dengan aturan yang telah ada di UU ITE.

**Kata kunci :** Komik Strip, Sosial Media

## Abstract

*Title: Designing Comic Strip as a Public Service Announcement Media to Use Social Media Wisely*

*Social media is a place where users can meet and interact with other users online. Social media gives freedom to users, to write, share, and doing other activities on their social media pages. But, the freedom of using social media backfired, and gave birth to irresponsible people, who use social media to spread lies, hate, and much more. These kind of unwise usage of social media could harm other users too. Indonesian government already made an act to regulate usage of internet and social media, the Information and Electronic Transaction Act (UU ITE). The design of this comic strip have a purpose, to give awareness to social media users, about the importance of using social media responsibly and wisely, according to rules made in the Information and Electronic Transaction Act (UU ITE).*

*Keywords : Comic Strip, Social Media*

## Pendahuluan

Sosial media, adalah sebuah tempat dimana para pengguna dapat berkumpul bersama secara *online*. Pengguna dapat menggunakan sosial media untuk berbagai macam kegiatan, seperti menulis pengalaman hidup, bermain *game*, *chatting*, transaksi *online*, *video call*, dan masih banyak lagi. Sosial media menjadi tempat bagi para pengguna untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas.

Namun, sosial media ternyata tidak terbebas dari pengguna yang kurang bijak. Sosial media mulai banyak digunakan sebagai tempat untuk melakukan kejahatan, seperti penipuan, penculikan, menyebar fitnah, menyebar kebencian, mengadu domba, dan masih banyak lagi.

Fenomena penggunaan sosial media yang kurang bijak ini sudah cukup banyak terjadi di Indonesia. Pada tahun 2014 silam, terdapat seorang mahasiswi Universitas Gadjah Mada (UGM) di Yogyakarta yang mengunggah

status yang menghina Daerah Istimewa Yogyakarta di akun Path miliknya. Kemudian pada tahun 2015 lalu, terdapat seorang pemuda dari Jakarta yang menulis status di akun Facebook miliknya, yang menghina Kota Samarinda dan masyarakat Samarinda. Pada tahun yang sama, seorang anak Sekolah Menengah Kejuruan di Bandung yang menantang artis Deddy Corbuzier di Instagram, dan kurang dari 24 jam, Deddy Corbuzier menemukan rumah dari anak tersebut. Dan baru-baru ini, Deddy Corbuzier kembali menemukan seorang pengguna Instagram yang menghina artis Chika Jessica.

Selain itu, terdapat juga pengguna sosial media yang menggunakan sosial media sebagai media penyebaran fitnah, berita bohong, dan hal-hal serupa, untuk menjatuhkan nama orang lain. Hal ini semakin parah, karena pengguna sosial media yang membaca berita-berita tersebut, kurang kritis dalam menghadapi banyaknya informasi dan berita-berita yang disebarkan melalui sosial media, yang menyebabkan cukup banyak pengguna yang berkomentar kurang etis, dan terkesan main hakim sendiri.

Pemerintah Indonesia sendiri telah membuat sebuah Undang-Undang yang mengatur tentang penggunaan internet dan sosial media, melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur tentang penggunaan internet dan sosial media yang kurang bijak, seperti penyebaran pornografi, perjudian *online*, pencemaran nama baik, kerugian transaksi *online*, dan masih banyak lagi, dengan harapan pengguna internet dan sosial media dapat mematuhi hukum dan menggunakan sosial media secara bijak dan bertanggung jawab.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah solusi, yaitu untuk memberikan informasi dan edukasi kepada pengguna sosial media, terutama pengguna sosial media berusia 15-25 tahun, tentang pentingnya untuk bijak menggunakan sosial media, agar tidak terjerat UU ITE. Target remaja dipilih, karena usia remaja adalah usia awal dimana mereka menggunakan sosial media, agar mereka tahu bahwa penggunaan sosial media diatur oleh UU ITE, sehingga mereka dapat menggunakan sosial media dengan bijak dan bertanggung jawab. Sementara target dewasa muda dipilih, untuk mengingatkan mereka untuk menggunakan sosial media secara bijak dan bertanggung jawab.

Media utama yang digunakan adalah komik strip. Menurut Trimmo (1997), komik strip adalah “suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah” (p. 37). Media komik strip dipilih, karena selain berfungsi

sebagai media hiburan, komik juga berfungsi sebagai media penyebaran informasi, dan bisa juga digunakan sebagai media hiburan. Komik strip yang dirancang diharapkan dapat menjadi media layanan masyarakat untuk menghimbau tentang pentingnya sikap bijak dalam menggunakan sosial media.

Permasalahan dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang komik strip sebagai media layanan masyarakat yang menghibur pembaca dan sosial media untuk menghimbau tentang pentingnya sikap bijak dalam menggunakan sosial media yang sesuai dengan UU ITE.

## Metode Perancangan

Dalam perancangan komik strip ini, data primer dan data sekunder yang dibutuhkan didapatkan dengan cara :

- a. Wawancara  
Mengajukan beberapa pertanyaan kepada pengguna sosial media, tentang pengalaman dalam menggunakan sosial media, dan bagaimana seharusnya menggunakan sosial media yang baik dan benar.
- b. Observasi Lapangan  
Melakukan observasi tentang penggunaan sosial media oleh pengguna sosial media, khususnya remaja hingga dewasa berusia 15-25 tahun.
- c. Studi Literatur  
Mencari data-data yang berhubungan dengan media pembelajaran dari buku maupun jurnal

## Alat / Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner, buku dan internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

## Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah dengan metode 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who, dan How*). Metode ini biasa digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis sebuah permasalahan yang terjadi sehingga kita dapat mendapat solusi yang tepat untuk mengatasinya.

## Konsep Perancangan

Media layanan masyarakat untuk bijak menggunakan sosial media ini berbentuk komik strip. Media komik strip dipilih, karena komik strip memiliki jumlah *panel* yang sedikit, hanya sekitar 4-5 *panel* saja. Penggunaan *panel* yang sedikit ini dapat membantu penyampaian

pesan dalam cerita, karena pesan yang ingin disampaikan harus dapat dimuat di dalam jumlah *panel* yang sedikit, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat langsung diterima oleh pembaca secara jelas. Komik strip menggunakan *style* semi kartun.

Komik strip disebarluaskan melalui media sosial Instagram dan Facebook. Penyebaran komik strip dilakukan secara *online*, karena lebih mudah untuk diakses, dan penyebaran komik strip dapat menjangkau lebih banyak orang dengan fitur *share*. Objek penelitian yang digunakan adalah Facebook, karena cukup banyak penggunaan sosial media yang kurang bijak di Facebook.

Diharapkan dengan adanya komik strip ini, pembaca dapat lebih memahami tentang penggunaan sosial media yang bijak dan bertanggung jawab, serta dapat lebih memahami dan memaknai tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur tentang penggunaan internet dan sosial media.

Selain komik strip yang disebarluaskan secara *online*, komik strip juga dikumpulkan dan dicetak dalam bentuk buku. Selain buku komik strip, terdapat media penunjang lainnya, yaitu pin, poster promosi, kaos *T-Shirt*, pembatas buku, dan *tote bag*. Setiap media penunjang berisi pesan-pesan untuk menggunakan internet dan sosial media dengan bijak. Buku komik strip dan media penunjang lainnya dipromosikan pada saat ada *event* yang diadakan, seperti *event* pameran komik dan sebagainya.

## Judul Buku

Judul dari komik strip adalah “Mei dan Juni”. Dan judul dari komik strip berbentuk cetak adalah “Mei dan Juni Pakai Sosial Media Dengan Bijak Yuk!”.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif perancangan komik strip ini adalah membantu *target audience* untuk memahami tentang makna Undang-Undang ITE serta dampaknya jika dilanggar oleh pengguna sosial media, dan bagaimana cara menggunakan internet dan sosial media dengan bijak dan tidak melanggar Undang-Undang ITE.

### Strategi Kreatif

Isi dari buku komik strip adalah *cover* buku, daftar isi, isi komik strip. Setiap komik strip terdapat cerita kecil lanjutan dari cerita yang dimuat di komik strip. Cerita kecil ini bercerita mengenai kelanjutan dari cerita di komik strip sebelumnya, dan terdapat beberapa pesan penting mengenai penggunaan internet dan sosial media

di cerita lanjutan tersebut. Komik strip *online* disebarluaskan melalui media sosial Instagram.

Ukuran dari buku komik strip dicetak dengan ukuran 20x20 cm, sedangkan komik strip *online* dibuat dengan dimensi 2048x2048 *pixel* per komik strip. Buku komik memiliki jumlah halaman sekitar 45 halaman.

Tema yang diangkat dalam perancangan komik strip ini adalah tentang penggunaan sosial media. Sedangkan isi pesan yang disampaikan adalah tentang dampak atau bahaya yang dapat ditimbulkan ketika kita tidak menggunakan sosial media secara bijak kepada remaja hingga dewasa muda berumur 15-25 tahun. Disamping itu isi pesan dari komik strip ini juga secara umum mengilustrasikan bagaimana makna Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur penggunaan internet dan sosial media sebagai media komunikasi. Selain itu, tidak semua poin-poin yang dilarang di UU ITE dibuat dalam bentuk komik strip, melainkan hanya yang umum terjadi saja yang menjadi cerita dalam komik strip ini.

Gaya penulisan naskah pada komik strip adalah bahasa non formal, santai dan sehari-hari. Selanjutnya tulisan / pesan yang dimasukkan ke dalam balon kata, merupakan visualisasi dari perkataan / dialog dari tokoh komik, yang digabung dengan gambar dalam sebuah *panel*.

Teknik visualisasi dalam tahapan produksi, awalnya dilakukan secara *digital*. Sketsa dan hasil jadi komik dilakukan secara *digital* dengan bantuan *software* grafis.

### Karakteristik Target Audience

*Target audience* dari perancangan komik strip ini adalah :

- a. Geografis  
Seluruh Indonesia
- b. Demografis  
Umur : 15-25 tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan  
Pendidikan : SMP, SMA, S1, dan umum
- c. Behavior  
- Pengikut tren  
- Menggunakan sosial media
- d. Psikografis  
- Semua kelas sosial  
- Suka membaca komik  
- Menghabiskan waktu luang di sosial media  
- Suka share informasi di sosial media  
- Suka berkomentar maupun menulis status di sosial media

## Isi Buku

Perancangan komik strip ini memiliki 18 buah cerita utama, dan 18 buah cerita lanjutan, antara lain :

#### Muatan Kesusilaan

Seorang siswa SMP diberi *link* video porno oleh temannya. Ketika ia menonton video tersebut, orang tua siswa tersebut mengetahui dan menasihati anaknya untuk berhenti menonton video porno.

*Caption:* Pasal 27 Ayat 1, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi/dokumen elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusilaan, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 1, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (1 miliar rupiah).

#### AFTER :

Siswa SMP tersebut berjanji tidak akan menonton video serupa lagi.

#### Perjudian

Ari sedang bermain judi *online*, dan ingin mengajak Juni untuk main, tetapi Juni menolak tawaran Ari. Tidak lama kemudian, Ari kalah dan kehabisan uang, sehingga harus makan hemat sampai akhir bulan. Juni menasihati Ari tentang judi *online*, di mana Ari menghabiskan uang dan tidak menghasilkan apa-apa. Ari pun jera untuk bermain judi *online* lagi.

*Caption:* Pasal 27 ayat 2, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi/dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 1, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (1 miliar rupiah).

#### AFTER :

Teman Ari bertanya apakah Ari menang banyak dari judi *online* kemarin, dan Ari menjawab bahwa ia kalah, dan ia tidak ingin bermain judi *online* lagi.

#### Pencemaran Nama Baik

Jeni meminta tolong kepada Ani untuk mengumpulkan tugasnya. Tidak terima, Ani menggerutu dan ingin menulis status tentang Jeni di sosial media. Mei datang dan menasihati Ani untuk tidak menulis status tentang Jeni di sosial media, karena status tersebut dapat dibaca oleh banyak orang.

*Caption:* Pasal 27 ayat 3, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi/dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan / pencemaran nama baik, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 1, yaitu pidana penjara paling lama 6

tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (1 miliar rupiah).

#### AFTER :

Jeni ingin mentraktir Ani karena telah membantunya mengumpulkan tugas.

#### Pemerasan

Budi menerima SMS yang mengatakan bahwa ia memenangkan hadiah jutaan, tanpa berpikir panjang, Budi langsung pergi ke ATM dan mengikuti petunjuk dari pengirim SMS tersebut. Keesokan harinya, Budi bingung karena uang yang dijanjikan belum masuk, dan menelepon nomor pengirim SMS tersebut, tapi ternyata nomor tersebut tidak dapat dihubungi. Budi baru sadar bahwa ia telah ditipu oleh SMS tersebut.

*Caption:* Pasal 27 ayat 4, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan informasi/dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan / pengancaman, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 1, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (1 miliar rupiah)

#### AFTER :

Budi menerima SMS berisi menang undian lagi, tetapi Budi sudah tahu bahwa itu SMS penipuan lagi, dan tidak terpancing untuk membalas SMS tersebut.

#### Kerugian transaksi elektronik

Seorang ibu ingin membeli sebuah gelas untuk anaknya melalui toko *online*. Ibu tersebut menemukan seorang penjual gelas, dan memutuskan untuk membelinya. Ketika barang tersebut sampai, ternyata gelas tersebut terdapat retakan dan bekas lem. Ibu tersebut mencoba menghubungi penjual melalui *chat*, tetapi ibu tersebut telah di *block* oleh penjual tersebut, dan membuat ibu tersebut kesal.

*Caption:* Pasal 28 ayat 1, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita menyesatkan yang menyebabkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 2, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (1 miliar rupiah).

#### AFTER :

Ibu tersebut merelakan uangnya dan berjanji untuk lebih berhati-hati kalau mau belanja *online*.

#### Menyebarkan Kebencian

Seorang pria ditegur karena tidak mau mengantri, kemudian ia menulis status di sosial media tentang betapa tidak sabarnya orang-orang daerah tersebut, karena telah menegurnya untuk antri. Kemudian status

sosial media milik pria itu menjadi *viral*, dan ia menjadi target *bully* warga sekitar karena tidak tahu aturan.

*Caption:* Pasal 28 ayat 2, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan permusuhan individu / kelompok masyarakat tertentu berdasarkan SARA, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 2, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (1 miliar rupiah).

*AFTER :*

Pria yang tidak mau mengantri tersebut menjadi berubah, dan ingin menyampaikan pesan bahwa sosial media bukanlah tempat untuk menyebarkan kebencian. Orang-orang disekitarnya kebingungan melihat perilaku pria tersebut.

*Ancaman Pribadi*

Rima menerima *chat* dari orang yang tidak ia kenal, dan *chat* tersebut berisi kata-kata yang kurang pantas. Kemudian Rima menunjukkan *chat* tersebut ke Mei, dan Mei menyarankan untuk *block* pengirim *chat* tersebut, dan menyarankan Rima untuk melakukan hal yang sama terhadap akun-akun yang tidak ia kenal dan menggangukannya.

*Caption:* Pasal 29, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi / dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menak-nakuti yang ditujukan secara pribadi, dapat dijera UU ITE pasal 45 ayat 3, yaitu pidana penjara paling lama 12 tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (2 miliar rupiah).

*AFTER :*

Rima menjadi tenang, dan akan melakukan *block* jika ada orang yang tidak dikenal menggangu melalui media sosial.

*Hacking Akun*

Seorang laki-laki sedang membuka sosial media, dan menemukan sebuah akun yang menjelek-jelekkan orang lain di sosial media. Tetapi ia kaget, karena akun tersebut adalah akun miliknya, yang telah *dihack* oleh orang lain. Ia pun menulis klarifikasi tentang akun tersebut dan akan menutup akun tersebut, agar orang yang emosi melihat status tersebut tidak bertambah banyak.

*Caption:* Pasal 30 ayat 1, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer / sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun, dapat dijera UU ITE pasal 46 ayat 1, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (600 juta rupiah).

*AFTER :*

Laki-laki tersebut selesai mengurus akun lamanya yang telah di *hack*, dan ia menyadari bahwa pembajakan akun merupakan hal yang berbahaya.

*Hacking Akun 2*

Rudi mengobrol dengan Juni tentang *sale game* yang sedang berlangsung. Rudi telah membeli banyak *game*, dan berencana untuk *download* game tersebut keesokan harinya. Besoknya, Rudi tidak dapat membuka akun *game* miliknya, dan mendapati bahwa akun miliknya telah *dihack* orang lain.

*Caption:* Pasal 30 ayat 2, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer / sistem elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh informasi / dokumen elektronik, dapat dijera UU ITE pasal 46 ayat 2, yaitu pidana *penjara* paling lama 7 tahun dan/atau denda paling banyak Rp700.000.000,00 (700 juta rupiah).

*AFTER :*

Rudi menyadari pentingnya untuk mengganti *password* agar tidak mudah di *hack* orang lain.

*Hacking Akun 3*

Seorang laki-laki ingin mencari mainan SHP di forum jual beli di sosial media. Kemudian ia menemukan seorang penjual SHP dengan harga murah, tanpa berpikir panjang, ia langsung membeli mainan tersebut. Seminggu kemudian, laki-laki tersebut mencoba menghubungi penjual SHP karena barang miliknya tidak kunjung tiba. Kemudian ia mendapati bahwa akun penjual tersebut telah *dihack* orang lain, dan digunakan untuk melakukan penipuan di forum tersebut.

*Caption:* Pasal 30 ayat 3, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer / sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan, dapat dijera UU ITE pasal 46 ayat 3, yaitu pidana penjara paling lama 8 tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (800 juta rupiah).

*AFTER :*

Laki-laki tersebut sadar tentang pentingnya untuk mengecek harga sebelum membeli, dan mulai sadar akan kemungkinan akun penjual *online* yang dibajak.

*Malware*

Andre sedang bergumam di depan laptop, Juni datang dan bertanya tentang apa yang sedang dilakukan oleh Andre. Andre menjawab bahwa ia ingin mencoba membuat *malware*, dan membuat Juni terkejut.

Kemudian Juni menasihati Andre bahwa membuat *malware* dapat membuat Andre terjerat hukum, dan Andre pun membatalkan niatnya untuk membuat *malware*.

*Caption:* Pasal 31 ayat 2, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak untuk melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi informasi / dokumen elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu komputer / sistem elektronik milik orang lain, baik yang tidak menyebabkan maupun menyebabkan perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian informasi / dokumen elektronik yang sedang ditransmisikan, dapat dijerat UU ITE pasal 47, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 31 ayat (1) atau ayat (2), dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (800 juta rupiah).

*AFTER :*

Andre mencari artikel tentang *malware* di internet, dan menemukan bahwa *malware* termasuk dalam kategori intersepsi, dan ada hukum yang mengatur di Indonesia.

*Merusak Milik Publik*

Doni sedang bermain *game online*, tiba-tiba *game online* tersebut berhenti dan mengeluarkan Doni dari *game*. Doni kebingungan, dan bertanya kepada temannya, Edi. Ternyata *server game* yang dimainkan Doni telah diserang oleh *hacker*, dan Doni mengomel karena telah merasa dirugikan oleh *hacker* yang menyerang *server game* tersebut.

*Caption:* Pasal 32 ayat 1, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun, mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik, dapat dijerat UU ITE pasal 48 ayat 1, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (2 miliar rupiah).

*AFTER :*

Juni bertanya kepada Doni bagaimana kelanjutan dari *game online* yang dimainkan oleh Doni, tapi Doni sudah kehilangan minat untuk bermain lagi karena tidak mau mengulang lagi dari awal.

*Share Informasi*

Denny sedang berjalan dengan Juni, dan Denny mengecek *e-mail* yang masuk ke tempatnya. Denny mendapatkan *e-mail* yang menawarkan *password* dari akun bank yang bernilai jutaan, kemudian Juni

menasihati Denny untuk tidak membalas *e-mail* tersebut, dan juga karena memberikan *password* dan data penting lainnya ke orang yang tidak berhak adalah perbuatan yang melanggar hukum. Juni menasihati Denny agar tidak mudah membuka *e-mail* serupa, karena *e-mail* seperti itu adalah *e-mail* berbahaya.

*Caption:* Pasal 32 ayat 2, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak, dapat dijerat UU ITE pasal 48 ayat 2, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun dan/atau denda paling banyak Rp3.000.000.000,00 (3 miliar rupiah).

*AFTER :*

Denny menyadari bahwa cukup banyak *posting* di sosial media yang lumayan menipu dari tulisan luarnya saja, dan kita harus kritis terhadap informasi-informasi yang bertebaran di sosial media.

*Share Informasi 2*

Seorang pegawai kantor bergumam mengenai kondisi kantornya yang kurang baik, dan menulis status di sosial media mengenai kantornya. Keesokan harinya, pegawai tersebut dipanggil atasannya, dan atasannya menegur pegawai tersebut karena telah menulis sesuatu mengenai kantornya di sosial media.

*Caption:* Pasal 32 ayat 3, Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya, dapat dijerat UU ITE pasal 48 ayat 3, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (5 miliar rupiah).

*AFTER :*

Pegawai tersebut diceramahi oleh manajernya, dan ingin lebih berhati-hati menggunakan media sosial.

*Virus*

Virus merupakan sebuah program jahat yang umumnya digunakan untuk merusak sistem seperti komputer. Virus disebarkan melalui internet, karena lebih cepat dan mudah untuk disebarkan, dan diam-diam masuk ke komputer yang tidak terproteksi. Ketika pengguna telah mengetahui bahwa ada virus di komputer mereka,

kemungkinan besar virus telah merusak sebagian besar komputer mereka.

*Caption:* Pasal 33, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya, dapat dijerat UU ITE pasal 49, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (10 miliar rupiah).

*AFTER :*

Juni mengingatkan kita bahwa virus itu sangat merugikan, dan selalu siap program *antivirus* agar terlindung dari virus yang merugikan.

*Pembajakan Software*

Ari telah *download* cukup banyak *game*. Kemudian ia berpikir untuk menjual *game* yang telah ia *download* tersebut. Kemudian Ari mengajak Juni untuk menjual *game* tersebut, tetapi Juni menasihati Ari bahwa menjual *game* yang di *download* termasuk dalam asli pembajakan dan melanggar hukum.

*Caption:* Pasal 34 ayat 1a, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33, dapat dijerat UU ITE pasal 50, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 34 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (10 miliar rupiah).

*AFTER :*

Juni mengingatkan kita bahwa menjual barang bajakan bisa membuat kita terjerat hukum.

*Pencurian Akun*

Seorang laki-laki menggunakan kartu kredit curian yang ia beli dari orang lain untuk berbelanja *online*, tetapi pemilik toko *online* tersebut mencurigai pesanan laki-laki tersebut, dan meminta siapapun yang kenal dengan laki-laki tersebut untuk menanyakan apakah benar ia telah memesan barang-barang tersebut. Laki-laki tersebut gusar karena ia telah di *tag* oleh temannya di status pemilik toko *online* tersebut.

*Caption:* Pasal 34 ayat 1b, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki sandi lewat komputer, kode akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar sistem elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33, dapat dijerat UU ITE pasal 50, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 34 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (10 miliar rupiah).

*AFTER :*

Mei bertanya kepada Juni tentang pencurian kartu kredit melalui internet, dan Juni mengatakan bahwa itu bisa sekali terjadi, dan kita harus berhati-hati dan sering mengganti *password* agar aman.

*Manipulasi Informasi*

Seorang laki-laki ingin membuat sebuah *posting* nakal mengenai artis terkenal sudah memiliki pasangan, tetapi reaksi dari fans artis tersebut tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan oleh laki-laki tersebut. Tidak ingin membuat lebih banyak kekacauan, laki-laki tersebut menghapus *post* yang telah ia buat.

*Caption:* Pasal 35, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan informasi dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi dan/atau dokumen elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik, dapat dijerat UU ITE pasal 51, yaitu setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (12 miliar rupiah).

*AFTER :*

Mei bertanya lagi kepada Juni tentang orang-orang yang menggunakan media sosial untuk membuat berita bohong, dan Juni menjawab membuat berita bohong dapat membuatmu terjerat hukum, dan kalau kita tidak kritis, kita akan mudah dibohongi dari berita-berita serupa.

**Sinopsis**

Komik strip bercerita mengenai kejadian sehari-hari yang terjadi di internet dan sosial media, serta contoh perbuatan yang melanggar UU ITE, dan contoh perbuatan yang merugikan orang lain di internet dan sosial media. Perbuatan-perbuatan yang divisualisasikan dalam bentuk komik strip, merupakan contoh-contoh kejadian yang pernah terjadi di Indonesia sebelumnya.

### Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Tokoh utama dari perancangan komik strip ini adalah Mei dan Juni, yang muncul sebagai karakter di beberapa cerita, dan di akhir cerita, mereka akan memberitahukan isi dari UU ITE yang berhubungan dengan cerita yang diangkat.

Tokoh Mei dan Juni dibuat sebagai karakter yang masih muda, dengan usia 20 tahun, yang menggunakan sosial media, dan mengerti tentang UU ITE dan hal-hal yang diatur di UU ITE mengenai penggunaan internet maupun sosial media. Tokoh Mei dan Juni merupakan tokoh yang menjelaskan mengenai poin-poin yang diatur di UU ITE, yang berkaitan dengan penggunaan internet dan sosial media.

Kemudian untuk tokoh-tokoh cerita dalam komik strip ini, divisualisasikan sebagai tokoh dengan rentang usia 15 – 25 tahun, dengan berbagai kegiatan yang dilakukan, yang berkaitan dengan penggunaan internet dan sosial media. Pemilihan rentang usia 15-25 tahun untuk tokoh-tokoh cerita dalam komik strip ini, karena hal-hal yang diceritakan di dalam komik strip ini, pasti pernah dialami oleh pengguna internet dan sosial media, terutama untuk *target audience* yang berusia 15-25 tahun, agar mereka dapat lebih memahami, karena telah mengalami hal yang serupa sebelumnya.



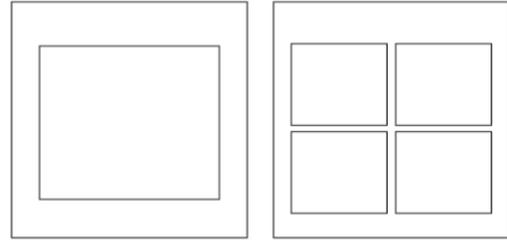
Gambar 1. Tokoh Juni dan Mei

### Setting Cerita

*Setting* cerita dalam komik strip ini dibuat dalam lingkungan Indonesia, dengan sedikit unsur parodi dari tempat, *gadget*, dan peralatan yang ada. *Setting* cerita komik strip ini dibuat sesuai dengan tempat-tempat yang umum digunakan ketika menggunakan internet dan sosial media, seperti rumah, kantor, di jalan, *mini market*, dan ruangan tertutup.

### Gaya Layout / Panel / Balon

Gaya balon yang digunakan bervariasi, sesuai dengan kebutuhan cerita. *Layout panel* yang digunakan adalah 4 persegi, dan 1 kotak besar dalam sebuah halaman.



Gambar 2. Jenis *Panel* yang Digunakan

### Tone Warna

*Tone* warna yang digunakan pada perancangan komik strip ini adalah *full color* pada bagian isi komik strip dan *cover* buku.

### Tipografi

*Typeface* Judul

Komik Mei dan Juni

*Typeface* yang digunakan untuk judul adalah Agent Orange

*Typeface* Nama Pengarang

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Typeface* yang digunakan untuk nama pengarang adalah Arial Bold.

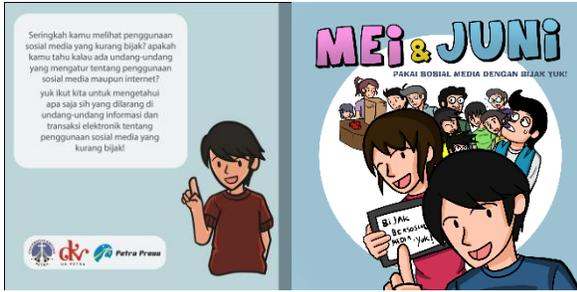
*Typeface* Teks Narasi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Typeface* yang digunakan untuk teks narasi adalah Digital Strip.

### Cover Buku

*Cover* depan buku adalah tokoh Komik Mei dan Juni yang berkumpul bersama. Juni menunjuk judul buku komik sambil menghadap ke arah pembaca, dan Mei membawa *tablet* dengan tulisan “Bijak Bersosial Media, Yuk!”. Dan pada bagian belakang tokoh-tokoh komik, terdapat sebuah lingkaran putih yang menonjolkan tokoh-tokoh komik. Untuk *cover* belakang buku, adalah tokoh Juni yang memberi cuplikan dari isi buku komik strip tersebut.

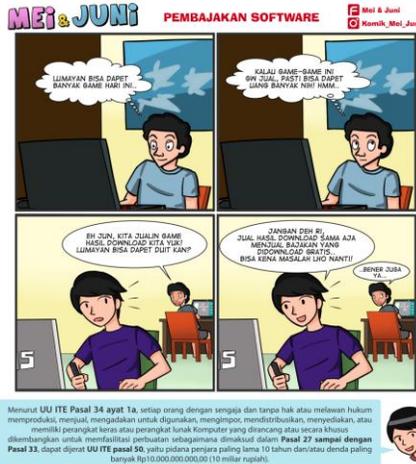
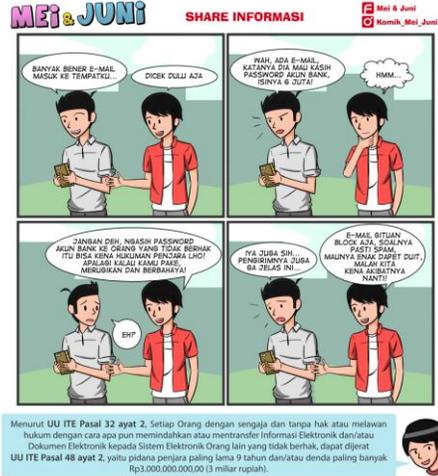


Gambar 3. Cover Buku

### Finishing

Komik strip dicetak dengan menggunakan cara *digital printing*.

### Contoh Hasil Jadi



Gambar 4. Contoh Komik Strip



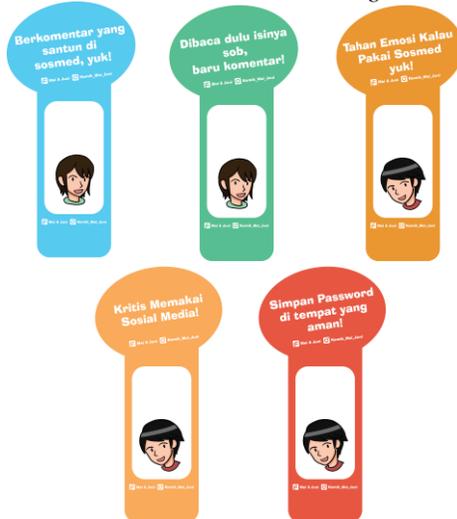
Gambar 5. Desain Kaos



Gambar 6. Desain Pin



Gambar 7. Desain Tote Bag



Gambar 8. Desain Pembatas Buku



Gambar 9. Poster Presentasi



Gambar 10. Poster Promosi

### Kesimpulan

Sosial media membuat komunikasi antar pengguna secara *online* menjadi lebih mudah. Sosial media juga memberikan kebebasan kepada pengguna untuk

mengekspresikan dirinya di sosial media. Akan tetapi, kebebasan yang diberikan itu justru menjadi alat untuk menggunakan sosial media secara kurang bijak, seperti pencemaran nama baik, penipuan, dan kejahatan-kejahatan lainnya, sementara Pemerintah Indonesia telah membuat sebuah Undang-Undang yang mengatur tentang penggunaan internet dan sosial media, yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Meskipun UU ITE telah dibuat, tetapi penggunaan sosial media yang kurang bijak dan bertanggung jawab tidak berkurang, salah satu penyebabnya adalah karena pengguna internet maupun sosial media masih belum mengetahui dan memahami mengenai UU ITE. Oleh karena itu, maka dibuatlah perancangan komik strip yang membahas tentang penggunaan sosial media, dan akibat yang ditimbulkan apabila melanggar UU ITE. Media komik strip merupakan media yang cocok, karena pesan yang disampaikan harus singkat dan jelas, agar dapat dimengerti oleh pembaca secara cepat, dan tidak membosankan, karena adanya gambar yang membantu menjelaskan mengenai pesan yang ingin disampaikan tersebut.

### Ucapan Terima Kasih

1. Orang tua penulis yang telah mendukung dan memberi semangat dari awal pengerjaan Tugas Akhir hingga selesai.
2. Bapak Drs. Arief Agung S., M.Sn. Yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis mengenai Tugas Akhir dari awal hingga selesai.
3. Bapak Jacky Cahyadi, S.Sn. Yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis mengenai pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga selesai.
4. Bapak Aristarchus Pranayama, B.A., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
5. Bapak Ryan Pratama S., S.Sn., M.Med.Kom dan Ibu Mendy Hosana M., S.Sn., M.Ds., selaku tim penguji yang telah memberikan banyak masukan penting dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Segenap dosen dan staff pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
7. Teman-teman penulis yang telah mendukung, dan menemani penulis dari awal hingga akhir pembuatan Tugas Akhir ini.

Dan juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis sangat berterima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan selama menjalani Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa hasil karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk saran, kritik, dan petunjuk yang membangun dari pembaca, agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya. Terima kasih.

### Daftar Referensi

- Bonnef, Marcell (1997). *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Gamble, Teri, & Michael (2002). *Communication Works*. Boston, MA : McGraw-Hill College
- Kaplan, Andreas M., Michael Haenlein. *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. 2009
- Masdiono, Toni (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta : Creativ Media
- McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York : HarperPerennial
- Nations, Daniel. *What is Social Media? Explaining the Big Trend*. Retrieved February 23, 2016, from <http://webtrends.about.com/od/web20/a/social-media.htm>
- Rogers, Everett M. (1986). *Communication Technology : The New Media in Society*. New York : The Free Press
- Saraceni, Mario (2003). *The Language of Comics*. New York : Routledge
- Team, Webwise (2012). *What is the Internet?* Retrieved February 23, 2016, from <http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/what-is-the-internet>
- Trimo (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta : Depdikbud