

## **BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK BERKOMENTAR DI INSTAGRAM MELALUI KOMIK DIGITAL INSTAGRAM**

### **II.1. Landasan Teori**

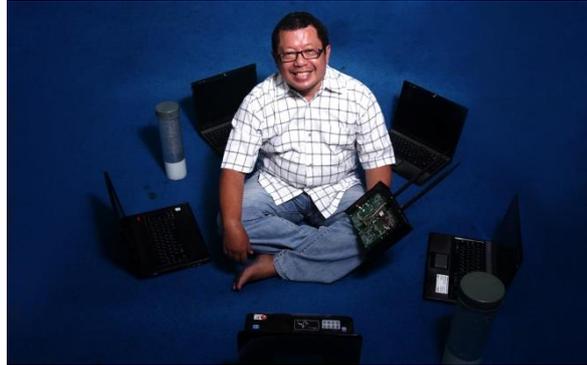
#### **II.1.1 Internet**

Kata "internet" berasal dari bahasa Latin "*inter*" yang berarti "antara." Internet adalah jaringan global yang menghubungkan miliaran komputer di seluruh dunia. Jaringan ini menghubungkan berbagai komputer dan sistem dengan berbagai jenis sistem operasi dan aplikasi, menggunakan teknologi komunikasi seperti telepon dan satelit, serta standar protokol untuk berkomunikasi. Saat ini, internet telah menjadi kebutuhan pokok yang sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari bagi orang-orang dari berbagai usia, karena fungsinya yang beragam dalam membantu aktivitas sehari-hari, termasuk dalam bersosialisasi dan mencari informasi dengan mudah.

Banyak orang memanfaatkan internet dalam kegiatan sehari-hari mereka, tetapi masih ada yang belum memahami makna sebenarnya dari internet. *Interconnected Network* merupakan singkatan dari internet, yang berfungsi sebagai sistem komunikasi internasional yang menghubungkan semua perangkat dan jaringan di seluruh dunia. Internet dapat memenuhi kebutuhan pengguna untuk berbagi informasi dan berkomunikasi dari mana dan siapa saja, tanpa adanya batasan waktu untuk mengaksesnya.

Menurut KBBI, internet adalah sistem komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan perangkat komputer yang terstruktur di seluruh dunia melalui telepon dan satelit. Menurut Onno W. Purbo (2005), internet berfungsi sebagai platform yang meningkatkan efisiensi komunikasi dengan menghubungkan perangkat melalui berbagai aplikasi seperti situs web, VoIP, dan email. Sedangkan, menurut Drew Heywood yang menulis dibukunya berjudul "Konsep dan Penerapan Microsoft TCP/IP" (1996) menyebutkan bahwa internet adalah teknologi yang dikembangkan pada akhir tahun 1960, ketika Departemen Pertahanan Amerika Serikat (DoD) membutuhkan standar baru untuk komunikasi antar jaringan. Standar ini dirancang untuk menghubungkan beragam jenis

komputer yang ada di DoD dengan komputer milik kontraktor militer, organisasi penelitian, dan institusi ilmiah seperti universitas. Jaringan diharuskan aman, kuat dan tahan menghadapi kerusakan, sehingga tetap dapat dijalankan meskipun terjadi bencana.



Gambar II.1 Onno W. Purbo  
Sumber: alumni.itb.ac.id  
(Diakses pada 26/06/2024)

### **a. Sejarah Perkembangan Internet**

Internet memiliki sejarah panjang yang dimulai pada tahun 1969 ketika ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) mengembangkan jaringan komputer pertama, ARPANET. ARPANET merupakan cikal bakal dari internet seperti yang kita kenali sekarang. Pada tahun 1980-an, jaringan ini mulai menghubungkan universitas-universitas utama di Amerika Serikat meskipun aksesnya masih terbatas. Protokol standar TCP/IP diperkenalkan kepada umum di tahun 1982, dan di tahun 1986, *National Science Foundation Network* (NSFNET) terbentuk untuk menggantikan ARPANET, yang berakibat jaringan internasional mulai terhubung. Pada awalnya, internet hanya menyajikan informasi berbasis teks, tetapi pada tahun 1990, CERN mulai mengembangkan layanan grafis yang dikenal sebagai WWW (*World Wide Web*). InterNIC didirikan pada tahun 1993 untuk mengelola pendaftaran domain dan mengatur nama domain serta alamat IP dengan sistem simbol numerik dan format tertentu.

### **b. Internet Masuk Ke Indonesia**

Setelah kemunculan InterNIC, internet mulai memasuki Indonesia pada tahun 1994 dengan nama tergolong unik, dengan nama Paguyuban *Network*. Beberapa tokoh

penting dalam pengembangan awal internet di Indonesia selama periode 1992-1994 meliputi, Suryono, Muhammad Ihsan, RMS Ibarahim, Robby Soebiakto, Firman Siregar, Putu, Adi Idrayanto, Adi Soemarta dan Onno Purbo. Saat ini, internet telah berkembang pesat, dengan banyak negara berlomba-lomba untuk memperluas jangkauan internet melalui satelit. Di sisi lain, industri teknologi juga terus berinovasi dalam pengembangan jaringan, mulai dari 2G, 3G, 4G, hingga mencapai 5G.

### **II.1.2 Aplikasi**

Menurut Moh Fauzi (2018) istilah "aplikasi" berasal dari kata bahasa Inggris "*Application*." Aplikasi adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk melaksanakan fungsi tertentu secara langsung untuk pengguna atau untuk program perangkat lunak lainnya. Aplikasi merupakan bagian dari perangkat lunak komputer yang dikembangkan untuk melakukan tugas yang diinginkan oleh pengguna. Menurut Kadir (2008) program aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan secara langsung untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna atau aplikasi lainnya.

Aplikasi juga dapat diartikan sebagai penerapan suatu konsep yang menjadi fokus utama pembahasan, atau sebagai program komputer yang dirancang untuk membantu seseorang dalam menyelesaikan tugas. Istilah aplikasi mulai dikenal luas pada awal perkembangan ponsel pintar, khususnya setelah Apple meluncurkan iPhone pada tahun 2007 dan App Store pada tahun 2008. Pada masa itu, istilah ini umumnya merujuk pada aplikasi seluler ringan yang fokus pada fungsi tertentu, seperti memeriksa cuaca, mencatat, melakukan perhitungan, atau membaca berita. Seiring waktu, istilah ini telah berkembang dan kini sering digunakan untuk merujuk pada aplikasi yang berjalan di berbagai jenis perangkat.

Tren ini diperkuat oleh perusahaan besar yang secara rutin menggunakan istilah tersebut untuk merujuk pada perangkat lunak mereka. Misalnya, Apple menyebut perangkat lunak Mac yang tersedia di App Store sebagai aplikasi, dan Microsoft menyebut perangkat lunak Windows yang tersedia dari Microsoft Store sebagai

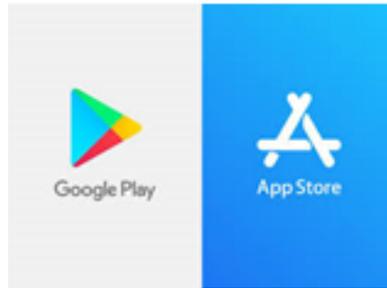
aplikasi. Google Play menawarkan aplikasi Chromebook bersama aplikasi untuk ponsel, tablet, dan perangkat lainnya. Aplikasi sendiri memiliki beragam jenis yaitu :

#### **a. Aplikasi Web**

Aplikasi dihosting di server jarak jauh atau didistribusikan ke beberapa server. Pengguna mengakses aplikasi web melalui internet menggunakan salah satu *browser web* yang kompatibel. Sebagian besar pemrosesan dan operasinya terjadi secara jarak jauh. Sistem klien mungkin melakukan sedikit pemrosesan, seperti menjalankan perintah dari sisi klien, tetapi ini biasanya minimal. Aplikasi *web* dapat diakses dari berbagai perangkat asalkan perangkat tersebut memiliki browser yang didukung.

#### **b. Aplikasi Asli**

Aplikasi diinstal pada sistem lokal dan menggunakan sumber daya sistem tersebut untuk menjalankan operasinya. Aplikasi asli dapat memanfaatkan sepenuhnya fitur dan kapabilitas sistem, berbeda dengan jenis aplikasi lainnya. Oleh karena itu, aplikasi asli harus dikembangkan khusus untuk platform target yang akan menjalankannya dan biasanya tidak dapat berjalan di lingkungan lain. Sebagai contoh, aplikasi yang dikembangkan untuk iPhone tidak dapat berjalan di PC desktop Windows atau tablet Android. Namun, dalam beberapa kasus, perangkat lunak emulasi dapat diinstal pada sistem *host* untuk memungkinkan aplikasi asli yang dibuat untuk platform lain dapat dijalankan.



Gambar II.2 Contoh aplikasi asli  
Sumber: <https://cmsphoto.ww-cdn.com/>  
(Diakses pada 26/06/2024)

### **c. Aplikasi Hibrida**

Aplikasi ini menggabungkan elemen dari aplikasi asli dan *web*. Pada dasarnya, aplikasi ini adalah aplikasi web yang dibungkus dalam kerangka aplikasi asli yang dirancang untuk lingkungan tertentu. Kerangka kerja pengembangan aplikasi hibrida memungkinkan pengembang menulis satu basis kode yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi untuk berbagai platform. Misalnya, pengembang bisa membuat aplikasi hibrida yang dapat berjalan di perangkat iOS dan Android. Aplikasi hibrida biasanya ditujukan untuk perangkat seluler.

### **d. Aplikasi Desktop**

Jenis aplikasi ini dikembangkan khusus untuk komputer desktop atau laptop, seperti desktop PC Windows, Apple MacBook, atau Linux. Seringkali aplikasi menargetkan versi perangkat keras atau sistem operasi (OS) tertentu, atau kombinasi keduanya.

### **e. Aplikasi Seluler**

Aplikasi ini dikembangkan khusus untuk platform perangkat seluler, seperti iOS atau Android. Seringkali aplikasi menargetkan versi perangkat keras atau OS tertentu, atau kombinasi keduanya.

## **II.1.3 Fungsi dan Manfaat Aplikasi**

Aplikasi perangkat lunak, baik yang berjalan di perangkat seluler, desktop, atau web, memiliki berbagai manfaat dan tujuan yang penting dalam berbagai aspek

kehidupan, mulai dari pribadi hingga bisnis. Berikut adalah beberapa fungsi dan manfaat aplikasi dari berbagai bidang:

- Bidang Pendidikan atau Ilmu Pengetahuan

Dalam bidang ini, aplikasi dapat digunakan untuk mengakses informasi tentang ilmu pengetahuan. Aplikasi tersebut juga dapat dikembangkan untuk membantu penelitian. Contohnya, ada aplikasi yang dapat menghubungkan siswa dengan guru atau pengajar privat mereka.

- Bidang Pendidikan

Aplikasi ini digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Contoh penerapannya adalah Microsoft PowerPoint, yang dapat menampilkan berbagai jenis materi pendidikan, tidak hanya berupa teks, namun juga mencakup video, audio, dan animasi, yang menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik.

- Bidang Kesehatan

Dalam bidang kesehatan, aplikasi dapat membantu dokter dalam berbagai aspek, seperti mendiagnosis penyakit, meresepkan obat, hingga mengatur jadwal perawatan. Saat ini, sudah banyak aplikasi yang dikembangkan khusus untuk bidang kedokteran.

- Bidang Militer

Aplikasi dalam bidang militer dapat berfungsi untuk mengendalikan pesawat secara otomatis. Ini menggantikan pengendalian manual, sehingga kontrol informasi menjadi lebih optimal dibandingkan dengan metode manual.

- Bidang Ekonomi Bisnis

Dalam bidang bisnis, aplikasi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menghitung keuntungan dengan lebih cepat, mudah, dan akurat. Dengan begitu, pengusaha tidak perlu menghabiskan banyak waktu menghitung angka secara manual karena aplikasi dapat mengambil alih tugas tersebut.

## II.2.1 Objek Perancangan

## II.2.2 Aplikasi Sosial Media

Aplikasi media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berinteraksi dengan konten serta berkomunikasi dengan satu sama lain. Media sosial memiliki berbagai fitur yang dirancang untuk membangun dan memfasilitasi komunitas *online*, berbagi informasi, dan mendukung interaksi sosial. Hampir seluruh manusia di dunia menggunakan sosial media sebagai kebutuhan pokok mereka karena peran media sosial sangat serbaguna oleh karena itu media sosial sangat membantu pengguna untuk mewujudkan keinginan dalam berselancar di platform tersebut. Berikut beberapa peran sosial media dari berbagai aspek antara lain :

- Sosial Media sebagai Alat Pemasaran

Pemasaran lewat media sosial adalah strategi yang memakai platform seperti Facebook, Twitter, dan YouTube untuk mempromosikan produk dan layanan. Media sosial salah satu cara paling efektif dalam pemasaran *online* karena metodenya yang mudah dan sederhana, namun menghasilkan dampak yang signifikan.

- Peran Sosial Media sebagai *E-Commerce*

Sosial Media telah menciptakan sudut pandang baru dalam dunia pemasaran. Beragam layanan seperti RSS, sindikasi feed, wiki, blog, widget, aplikasi media sosial, dan lainnya kini tersedia di internet. Teknologi web terbaru memungkinkan siapa saja untuk menciptakan dan menyebarkan konten. Blog posts, tweet, atau video di YouTube bisa dilihat oleh jutaan orang tanpa biaya. Teknologi ini juga memudahkan interaksi dan kolaborasi. Platform media sosial dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Publikasi Web
  - Situs web memungkinkan pengguna untuk mengunggah atau mempublikasikan konten, serta menjangkau khalayak yang luas untuk menerima umpan balik. Contohnya termasuk Microblogging, Blog, Wiki, dan Mashup.
- Jejaring Sosial
  - Mewujudkan pengguna untuk menjalin koneksi dan berbagi beragam

informasi dengan pengguna lainnya. Layanan jejaring sosial mencakup profil pengguna, hubungan sosial, dan berbagai fitur tambahan. Contoh platform adalah Facebook dan LinkedIn.

- *File Sharing* dan Penyimpanan
  - *Hosting file* atau penyedia penyimpanan *file online* yang dirancang khusus untuk penyimpanan berbagai jenis konten.

- **Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Komunitas**

Jejaring sosial adalah platform di mana orang bisa membuat halaman pribadi dan berhubungan dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Contoh jejaring sosial populer adalah Facebook dan Twitter. Berbeda dengan media tradisional yang menggunakan cetak dan siaran, media sosial memanfaatkan internet, memungkinkan siapa saja untuk berpartisipasi, memberikan komentar, dan berbagi informasi dengan cepat. Dengan perkembangan teknologi internet dan ponsel, media sosial juga tumbuh pesat. Pengguna jejaring sosial saling berinteraksi, membentuk opini, mengekspresikan diri, dan merekomendasikan produk atau layanan. Facebook adalah salah satu jejaring sosial yang sangat populer.

### **II.2.3 Sosial Media**

Aplikasi sosial media sendiri memiliki beragam macam, dengan beberapa fungsi yang hampir sama namun dengan tampilan dan fitur yang berbeda membuat pengguna mendapatkan berbagai macam pilihan untuk menggunakan sosial media apa saja yang pengguna inginkan serta pengalaman berselancar disosial media dengan fitur yang berbeda. Berikut beberapa sosial media yang banyak digunakan.

#### **a. Instagram**

Instagram adalah aplikasi mobile untuk iOS, Android, dan Windows Phone yang memungkinkan pengguna mengambil, mengedit, dan mengunggah foto atau video. Konten yang dibagikan muncul di *feed* pengikut. Di Instagram, sistem pertemanan disebut *following* dan *follower*; *following* berarti mengikuti akun orang lain, dan *follower* adalah mereka yang mengikuti akun kita. Pengguna juga bisa berinteraksi dengan memberikan komentar dan menyukai foto yang dibagikan.



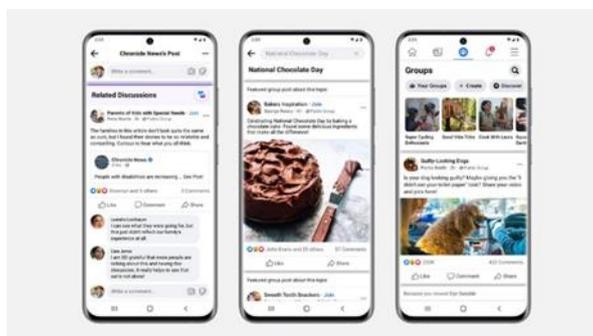
Gambar II.3 Contoh *Feed* Instagram Seluler

Sumber: antarnews.com

(Diakses pada 20/05/2024)

## b. Facebook

Facebook memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan, memperbarui status, dan tetap terhubung dengan teman dan keluarga. Pengguna juga bisa berbagi foto, tautan, dan berbagai jenis konten lainnya. Berbeda dengan email atau pesan instan yang biasanya bersifat pribadi, apa yang dibagikan di Facebook lebih terbuka dan bisa dilihat oleh banyak orang. Namun, Facebook memiliki alat privasi yang bisa digunakan untuk mengatur siapa saja yang dapat melihat konten yang dibagikan.



Gambar II.4 Contoh *Feed* Facebook Seluler

Sumber: www.antarnews.com

(Diakses pada 20/05/2024)

## c. Tiktok

TikTok merupakan sebuah aplikasi media sosial sekaligus platform video musik yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk membuat, mengedit, dan membagikan video berdurasi pendek beserta filter dan musik. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk membuat video unik dan membagikannya dengan cepat, kepada teman maupun secara global. Sekarang, pengguna juga bisa membuat video yang lebih panjang, hingga 60 detik.



Gambar II.5 Contoh Feed TikTok Seluler  
Sumber: megadigital.ai  
(Diakses pada 20/05/2024)

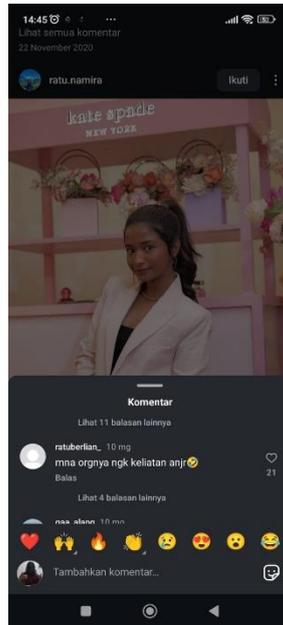
### II.2.3 Pelanggaran Pengguna Sosial Media

Semakin bertambahnya jumlah pengguna media sosial, semakin meningkat pula pelanggaran yang terjadi. Misalnya, munculnya kata-kata tidak pantas atau *hate speech* dalam kolom komentar, serta penyebaran berita palsu atau hoaks di berbagai platform sosial media. Indonesia baru-baru ini menjadi perhatian karena survei *Digital Civility Index* (DCI) oleh Microsoft, yang menyatakan Indonesia menempati peringkat 29 dengan nilai DCI 76 pada edisi Februari 2021. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku netizen Indonesia kurang beradab dibandingkan dengan Singapura dan Taiwan. Keberadaban ini mencakup perilaku *online* seperti risiko penyebaran hoaks, ujaran kebencian, diskriminasi, *cyberbullying*, *trolling*, penipuan, *doxing*, rekrutmen kegiatan radikal, dan pornografi. Di era digital saat ini, di mana komunikasi bisa terjadi kapan saja dan di mana saja, banyak nilai yang terlupakan. Masyarakat Indonesia seharusnya bisa menjaga nilai-nilai budaya seperti keramahan dan kesopanan.

Namun, hal ini sering dilupakan saat berinteraksi *online*. Di platform media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, atau TikTok, mudah menemukan konten sensitif tentang politik, suku, agama, dan ras. Kolom komentar pun sering dipenuhi dengan komentar yang tidak menghormati norma kesopanan.

### II.2.3.1 Kasus Komentar Buruk Di Instagram

Menurut survey hasil survei dari sebuah lembaga donasi *antibullying* Instagram kini menjadi sebuah platform media sosial yang menjadi paling sering digunakan untuk melakukan kegiatan tercela yaitu *cyberbullying*, terutama penghinaan atas fisik seseorang seperti warna kulit, ukuran tubuh dan etnis.



Gambar II.6 Kasus komentar *cyberbullying* di Instagram  
Sumber: akun Instagram Ratu Namira  
(Diakses pada 26/06/2024)

### II.2.4 Hukum UU ITE Media Sosial

UU ITE, atau Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, adalah hukum yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. UU ini pertama kali diterapkan melalui UU No. 11 Tahun 2008 dan kemudian diperbarui dengan UU No. 19 Tahun 2016. Secara umum, UU ITE mengatur penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Informasi elektronik dalam UU ini mencakup segala bentuk data elektronik seperti tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, surat elektronik, dan lainnya. Sementara itu, transaksi elektronik mengacu pada tindakan hukum yang dilakukan melalui komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Aturan ini berlaku untuk siapa saja yang melakukan tindakan hukum, baik di dalam maupun di luar Indonesia, yang dapat merugikan kepentingan Indonesia. Berikut adalah beberapa contoh aturan dalam UU ITE:

### **a. Pasal Ujaran Kebencian**

Sebelumnya, aturan tentang ujaran kebencian di media sosial dan sistem elektronik ada di Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Namun, ketentuan ini kini telah diubah dan diatur dalam Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 45A ayat (2) UU 1/2024. Berikut adalah bunyi Pasal 28 ayat (2) UU 1/2024 yang berhubungan dengan ujaran kebencian:

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan atau mengirimkan Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain untuk membenci atau bermusuhan dengan individu atau kelompok tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, atau disabilitas fisik dan mental.” Tindakan ini diancam dengan hukuman penjara hingga 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar, sesuai Pasal 45A ayat (2) UU 1/2024.

### **b. Pasal Ujaran Kebencian dalam UU Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis**

Selain diatur dalam KUHP dan UU ITE beserta perubahannya, pasal mengenai ujaran kebencian juga terdapat dalam UU 40/2008. Pasal 4 huruf b UU 40/2008 menyatakan bahwa tindakan diskriminatif berdasarkan ras dan etnis, termasuk menimbulkan kebencian atau permusuhan terhadap seseorang karena perbedaan ras dan etnis, mencakup perbuatan berikut:

- Membuat atau menyebarkan tulisan dan gambar di tempat umum yang bisa dilihat atau dibaca orang.
- Berbicara atau mengucapkan kata-kata di tempat umum yang bisa didengar orang.
- Mengenakan benda, kata-kata, atau gambar di tempat umum yang bisa dibaca orang.
- Melakukan kekerasan seperti pembunuhan, penganiayaan, pemerkosaan, perbuatan cabul, pencurian dengan kekerasan, atau perampasan kemerdekaan yang didasarkan pada diskriminasi ras dan etnis.

Perbuatan yang dijelaskan dalam Pasal 4 huruf b angka 1, 2, dan 3 UU 40/2008 dianggap sebagai ujaran kebencian, kecuali yang tercantum pada angka 4. Sesuai Pasal 16 UU 40/2008, hukuman untuk tindakan dalam Pasal 4 huruf b angka 1, 2, dan 3 adalah penjara maksimal 5 tahun dan/atau denda hingga Rp500 juta.

### **c. Pasal Penyebaran Berita Bohong Atau Hoax**

UU ITE 2024, atau UU 1/2024 yang merupakan perubahan kedua dari UU ITE, melarang seseorang yang sengaja menyebarkan hoaks yang bisa menyebabkan kerusuhan. Hal ini diatur dalam Pasal 28 ayat (3) UU 1/2024, yang berbunyi:

Setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan informasi elektronik atau dokumen elektronik yang diketahui berisi berita palsu yang bisa menyebabkan kerusuhan di masyarakat, dapat dikenakan hukuman penjara hingga 6 tahun dan/atau denda maksimum Rp1 miliar, sesuai Pasal 45A ayat (3) UU 1/2024.

### **II.2.5 Etika Penggunaan Media Sosial**

Masyarakat Indonesia sangat menghargai kesopanan dan tata krama, sehingga dalam interaksi langsung, mereka biasanya berhati-hati untuk menghindari kritik atau hukuman sosial akibat pelanggaran norma. Namun, di media sosial, situasinya berbeda karena orang bisa membuat akun palsu atau anonim yang mudah dihapus. Hal ini memudahkan orang untuk melakukan kejahatan seperti penghinaan, pelecehan, atau penipuan tanpa menghadapi konsekuensi sosial nyata. Perilaku buruk ini memperburuk masalah *cyberbullying*. Korban sering melaporkan pelaku ke pihak berwenang untuk memberikan efek jera. UU No. 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan dari UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur etika bermedia sosial melalui lima pasal, yaitu pasal 27 hingga 30, yang mencakup larangan konten tidak pantas, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan pengambilan data tanpa izin. Berikut adalah etika bermedia sosial:

### 1. Penggunaan bahasa yang baik

Saat menggunakan media sosial, penting untuk memakai bahasa yang jelas dan sopan agar mengurangi risiko kesalahpahaman. Sebaiknya berkomunikasi dengan bahasa yang tepat dan hindari kata-kata yang bisa diartikan secara berbeda. Karena setiap orang bisa memahami bahasa dengan cara yang berbeda, menggunakan bahasa yang langsung dan mudah dipahami akan membantu memastikan konten yang dibagikan mudah dimengerti.

### 2. Menghindari menyebarkan SARA, Pornografi dan Aksi Kekerasan

Usahakan untuk tidak menyebarkan informasi yang mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras) atau pornografi di media sosial. Sebaiknya bagikan konten yang bermanfaat dan tidak menyebabkan konflik. Selain itu, hindari mengunggah foto yang menunjukkan kekerasan, seperti gambar korban kekerasan atau kecelakaan.

### 3. Memeriksa kebenaran dari berita

Pengguna harus berhati-hati saat menerima informasi di media sosial yang berisi berita merendahkan seseorang atau yang berusaha merusak reputasinya dengan berita palsu. Penting untuk memeriksa kebenaran informasi tersebut sebelum membagikannya.

### 4. Menghargai karya orang lain

Saat membagikan foto, tulisan, atau video dari orang lain, selalu cantumkan sumbernya sebagai bentuk penghargaan. Hindari menyalin dan membagikan informasi tanpa mencantumkan sumber asli.

### 5. Jangan menyebarkan informasi pribadi

Bersikaplah bijak saat membagikan informasi pribadi di media sosial. Jangan terlalu banyak mengungkapkan detail seperti nomor telepon atau alamat rumah. Ini dapat membantu melindungi kontak lain dari potensi kejahatan *online*.

## **II.3 Data dan Analisis**

Data yang didapat menggunakan metode wawancara dan kuisisioner. Wawancara dengan Diskominfo Provinsi Jawa Barat agar mendapatkan hasil yang diinginkan dengan mendatangi secara langsung ke Kominfo. Kuisisioner diberikan kepada

masyarakat luas terutama para remaja, bertujuan untuk mengetahui seberapa paham mereka tentang menggunakan sosial media dengan bijak.

### **II.3.1 Data Wawancara**

Wawancara dilakukan langsung bersama salah satu *staff* dari Diskominfo Provinsi Jawa Barat, pada tanggal 30 Mei 2024. Bertujuan untuk mengetahui hasil tentang regulasi tertentu dalam menggunakan sosial media, apakah semua pengguna media sosial tahu akan regulasi tersebut, kenapa pengguna sosial media tidak mengetahui ada regulasi tersebut, tips khusus untuk mengurangi penyalahgunaan sosial media, dan sanksi khusus penyalahgunaan sosial media. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat regulasi tertentu untuk menyikapi penyalahgunaan sosial media di Indonesia khususnya yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang sering kita kenal dengan singkatan UU ITE, serta diatur oleh beberapa pasal dan undang-undang yang relevan.

Narasumber menjelaskan tentang ketidaktahuan pengguna media sosial bahwa mengujar kebencian akan dikenakan sanksi khusus, mungkin tidak semua pengguna media sosial dapat menyadari bahwa mengujar kebencian kepada orang lain dapat berakibat dijatuhkan sanksi hukum terutama bagi kalangan remaja.

Narasumber menjelaskan tentang pengguna yang tidak mengetahui bahwa menyalahgunakan sosial media dapat terkena pasal yang berlaku, kurangnya sosialisasi tentang hukum yang efektif menjadi dalang utama ketidaktahuan pengguna tentang adanya regulasi ini, Bahasa hukum yang sulit dipahami terutama bagi kalangan remaja karena bahasa hukum yang kompleks dan sulit untuk dipahami sehingga remaja kehilangan minat untuk mempelajari lebih lanjut, dan kesalahpahaman persepsi remaja tentang kebebasan berekspresi, tidak sedikit pengguna sosial media yang berfikir bahwa kebebasan berekspresi berarti dapat mengatakan apa saja di sosial media dan mereka berfikir tidak ada konsekuensinya. Narasumber menjelaskan tentang tanggapan sanksi yang dikenakan langsung terhadap pelaku penyalahgunaan sosial media atau menunggu laporan dari korban yang disinggung, umumnya , tindakan hukum terhadap kasus ini memerlukan

laporan atau pengaduan dari korban yang merasa dirugikan, namun adakalanya aparat penegak hukum secara proaktif memantau aktivitas di media sosial untuk mendeteksi ujaran kebencian maupun pelanggaran lainnya.

Narasumber menjelaskan tentang tips khusus untuk mengurangi penyalahgunaan menggunakan sosial media, terdapat beberapa tips yaitu meningkatkan literasi digital dengan cara mengikuti pendidikan dan pelatihan, yang kedua berfikir sebelum memposting dengan cara mengevaluasi konten yang ingin disebar untuk umum apabila terdapat tindakan ofensif segera pikirkan kembali, yang ketiga menjaga privasi dan keamanan dengan cara melindungi akun dengan kata sandi yang kuat agar akun tidak mudah diretas oleh pihak luar yang dapat mengakibatkan kerugian diri sendiri dan orang lain.

Narasumber menjelaskan tentang kapan pengguna sosial media sadar bahwa terdapat regulasi yang berlaku untuk penyalahgunaan media sosial, ketika materi tentang literasi digital, etika mengakses internet, dan hukum siber dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di sekolah, pengguna akan lebih mengetahui dan memahami regulasi yang berlaku, dan ketika pelaku mengalami sendiri sanksi hukum akibat penyalahgunaan sosial media, hal ini akan menjadi pemicu cepat kesadaran para pelaku.



Gambar II.7 Wawancara Diskominfo  
Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

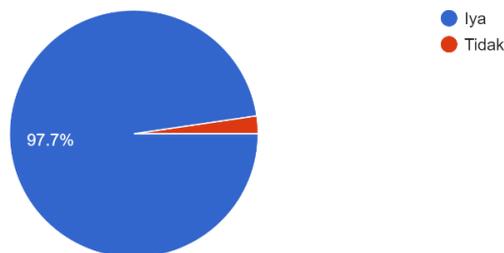
Narasumber menjelaskan tentang apabila seseorang melakukan ujaran kebencian terhadap orang lain apa sanksi yang akan didapat, Hukum yang didapat dari tindakan anda yaitu, Pasal 28 ayat (2) UU 1/2024 mengatur tentang ujaran kebencian. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan informasi elektronik atau dokumen elektronik yang menghasut atau mempengaruhi orang lain untuk membenci atau memusuhi individu atau kelompok berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, atau disabilitas, dapat dihukum penjara hingga 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Ketentuan ini tercantum dalam Pasal 45A ayat (2) UU 1/2024.

### II.3.2 Data Kuisisioner

Kuisisioner ini disebarkan kepada remaja awal dan akhir, orang tua, pelajar yang masih aktif. Bertujuan untuk mengetahui seberapa paham responden tentang kebijakannya bersosial media. Berikut merupakan hasil kuisisioner yang telah dijawab oleh responden. Berdasarkan hasil kuisisioner yang didapat berjumlah 43 responden, dengan delapan pertanyaan yang diajukan dapat disimpulkan bahwa :

- Pertanyaan pertama untuk mengetahui pandangan penyalahgunaan media sosial adalah hal yang salah

Apakah anda tahu bahwa mengujar kebencian terhadap seseorang disosial media adalah kelakuan yang salah ?  
43 responses

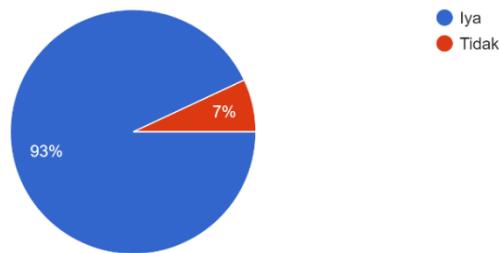


Gambar II.8 Kuisisioner pandangan penyalahgunaan media sosial  
Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil kuisisioner yang didapat, jumlah yang menyetujui bahwa penyalahgunaan media sosial adalah hal yang salah sebanyak 97,7%, sedangkan 2,3% menjawab tidak setuju.

- Pertanyaan kedua, pengetahuan tentang adanya regulasi tentang ujaran kebencian.

Apakah anda tahu bahwa terdapat pasal yang berlaku tentang mengujar kebencian disosial media ?  
43 responses

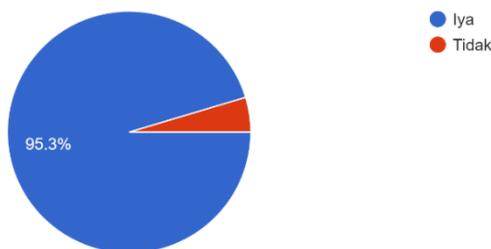


Gambar II.9 Kuisisioner pengetahuan tentang adanya regulasi tentang ujaran kebencian  
Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil kuisisioner yang didapat, jumlah mengetahui bahwa terdapat pasal yang berlaku tentang mengujar kebencian di sosial media sebanyak 93% responden, sedangkan 7% responden tidak tahu akan hal tersebut.

- Pertanyaan ketiga, pengetahuan tentang mengujar kebencian akan mendapatkan sanksi yang berlaku.

Apakah anda tahu bahwa mengujar kebencian disosial media akan mendapatkan sanksi yang berlaku ?  
43 responses

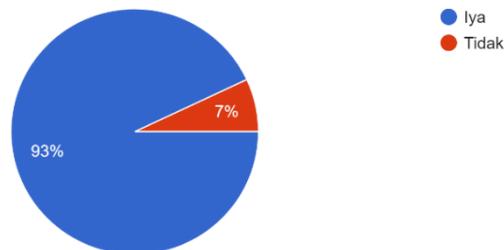


Gambar II.10 Kuisisioner pengetahuan tentang mengujar kebencian akan mendapatkan sanksi yang berlaku  
Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil yang didapat, jumlah yang mengetahui adanya pasal tentang mengujar kebencian di sosial media sebanyak 95,3% responden, sedangkan 4,7% responden tidak mengetahuinya.

- Pertanyaan keempat, pengetahuan tentang mengujar kebencian dapat dituntut oleh korban.

Apakah anda tahu bahwa mengujar kebencian terhadap seseorang disosial media dapat dituntut oleh korban yang bersangkutan ?  
43 responses



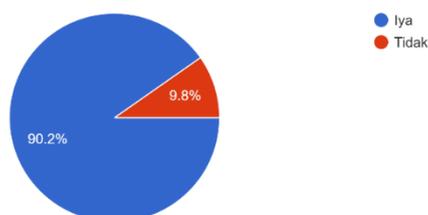
Gambar II.11 Kuisiner pengetahuan tentang mengujar kebencian dapat dituntut oleh korban

Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil yang didapat, jumlah yang mengetahui tentang mengujar kebencian di sosial media dapat dituntut oleh korban sebanyak 93% responden, sedangkan 7% responden tidak mengetahuinya.

- Pertanyaan kelima, pengetahuan tentang hal yang tidak boleh dilakukan di sosial media.

Apakah anda tahu hal apa saja yang tidak boleh dilakukan disosial media ?  
41 responses

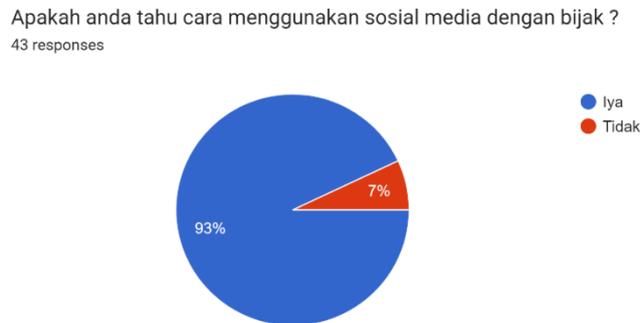


Gambar II.12 Kuisiner pengetahuan tentang hal yang tidak boleh dilakukan di sosial media

Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil yang didapat, jumlah yang mengetahui tentang hal yang tidak boleh dilakukan di sosial media sebanyak 90,2% responden, sedangkan 9,8% responden tidak mengetahuinya.

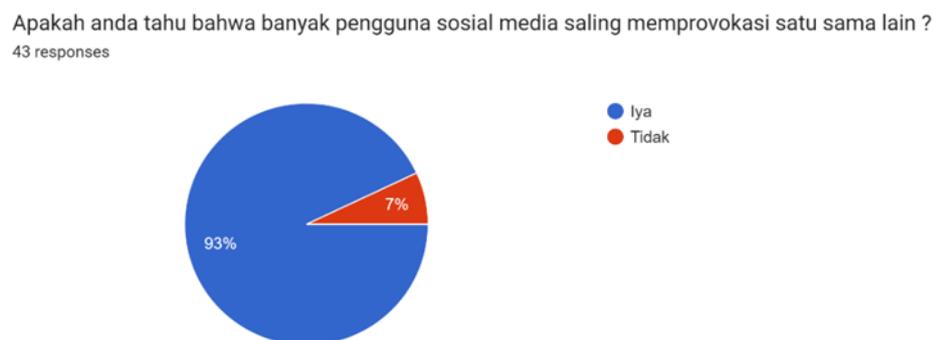
- Pertanyaan keenam, pengetahuan menggunakan media sosial dengan bijak.



Gambar II.13 Kuisisioner pengetahuan menggunakan media sosial dengan bijak  
Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil yang didapat, jumlah yang mengetahui tentang hal menggunakan media sosial dengan bijak sebanyak 93% responden, sedangkan 7% responden tidak mengetahuinya.

- Petanyaan ketujuh, pengetahuan tentang pengguna sosial media saling memprovokasi satu sama lain.



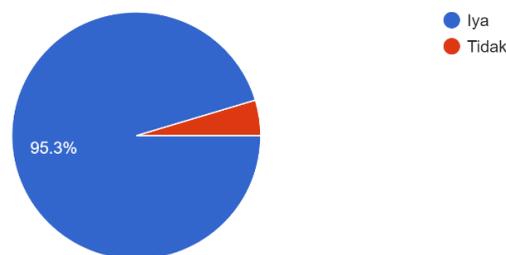
Gambar II.14 Kuisisioner pengetahuan tentang pengguna sosial media saling memprovokasi satu sama lain  
Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil yang didapat, jumlah yang mengetahui tentang hal pengguna sosial media saling memprovokasi satu sama lain sebanyak 93% responden, sedangkan 7% responden tidak mengetahuinya.

- Pertanyaan kedelapan, persetujuan bahwa tidak semua hal harus diposting terutama konten negatif

Apakah anda setuju bahwa tidak semua hal harus diposting pada sosial media terutama konten yang negatif ?

43 responses



Gambar II.15 Kuisisioner persetujuan bahwa tidak semua hal harus diposting terutama konten negatif

Sumber: Dokumen Pribadi  
(Diakses pada 30/05/2024)

Berdasarkan hasil yang didapat, jumlah yang menyetujui tentang hal bahwa tidak semua hal harus diposting terutama konten negatif sebanyak 95,3% responden, sedangkan 4,7% responden tidak menyetujuinya.

## II.4 Resume

Dari pembahasan diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden mengetahui menggunakan media sosial dengan bijak serta mengetahui terdapat regulasi yang sudah berlaku tentang penyalahgunaan sosial media. Namun terdapat beberapa responden yang tidak mengetahui menggunakan sosial media dengan bijak dan tidak mengetahui bahwa menyalahgunakan sosial media terdapat beberapa regulasi yang berlaku. Walaupun mayoritas responden sudah berpengetahuan, beberapa responden tidak mengamalkan pengetahuan tersebut saat berselancar di sosial media. Dapat disimpulkan bahwa berpengetahuan saja tidak cukup, harus ada tindakan yang tegas dan cekatan dari pihak yang berwajib.

## **II.5 Solusi Perancangan**

Berdasarkan hasil data yang sudah ditelusuri, maka masalah yang ada pada penyalahgunaan media sosial adalah tingkat kesadaran diri yang rendah, kebebasan yang disalahartikan oleh pengguna, dan respon yang lambat dari pihak yang berwajib. Maka upaya yang perlu dilakukan adalah memberikan rancangan media informasi untuk memperkenalkan betapa pentingnya mengetahui cara bijak berkomentar di sosial media Instagram. Oleh karena itu solusi perancangan ini berupa media kampanye berbentuk komik digital disertai dengan tips yang dapat diaplikasikan dalam berselancar di sosial media. Menurut pandangan Rogers dan Storey (1987) kampanye dapat diartikan sebagai suatu rangkaian aktivitas komunikasi yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur. Tujuan utama dari kampanye ini adalah untuk mencapai dampak atau efek tertentu pada kelompok sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Proses ini dilakukan secara berkesinambungan dan berlangsung dalam jangka waktu yang telah ditetapkan, dengan harapan bahwa tujuan yang diinginkan dapat tercapai melalui pendekatan yang konsisten dan terfokus selama periode tersebut.