

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA MENGENALKAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI KOTA PALEMBANG

Yuniarti Wulandari¹, Yosef Yulius² dan Husni Mubarat³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya
Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jendral Sudirman No.62 Km.4, 20 Ilir, Kota Palembang

Email: yuniartiwulandari2507@gmail.com

Received: 2 Oktober 2023

Revised: 20 November 2023

Accepted: 4 Desember 2023

Abstrak: Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pertama kali disahkan melalui UU No.11 Tahun 2008 sebelum akhirnya direvisi dengan UU No.19 Tahun 2016. Berdasarkan hasil kuisioner yang disebar, dapat disimpulkan bahwa remaja di kota Palembang masih banyak yang belum mengetahui tentang UU ITE. Dengan alasan ini perlunya pengenalan UU ITE agar dapat mencegah dan terhindar dari kejahatan saat mengakses internet dan media sosial. Dalam mengatasi permasalahan ini, penulis menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Setelah melalui beberapa tahap, menghasilkan media utama berupa buku ilustrasi yang merangkum berbagai informasi untuk mengenalkan UU ITE dengan ilustrasi menarik dan warna cerah menyesuaikan target sasaran. Adapun media pendukung yang dibuat berupa poster digital dan cetak, *feed instagram*, *X-Banner*, katalog, stiker, *tote bag*, gantungan kunci, *notebook*, *standee mascot*, dan *T-shirt*. Pembuatan media-media ini diharapkan agar masyarakat sadar pentingnya mengetahui dan menerapkan UU ITE.

Kata kunci: UU ITE, Internet, Media Sosial, Buku Ilustrasi

Abstract: The Electronic Information and Transaction Law was first passed through Law No.11 of 2008 before finally being revised with Law No.19 of 2016. Based on the results of the questionnaire distributed, it can be concluded that many teenagers in the city of Palembang still do not know about the ITE Law. For this reason, it is necessary to introduce the ITE Law in order to prevent and avoid crime when accessing the internet and social media. In overcoming this problem, the author uses the design thinking method which consists of several stages, namely *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* and *test*. After going through several stages, producing the main media in the form of illustrated books that summarize various information to introduce the ITE Law with attractive illustrations and bright colors adjusting the target target. The supporting media created in the form of digital and print posters, Instagram feeds, X-Banners, catalogs, stickers, tote bags, keychains, note books, standee mascots, and T-shirts. The creation of these media is expected so that the public is aware of the importance of knowing and implementing the ITE Law.

Keywords: ITE Law, Internet, Social Media, Illustrated Book

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia banyak menggunakan internet untuk mencari informasi, tetap terkoneksi dengan teman dan keluarga, serta *update* dengan berita ataupun peristiwa terbaru. Untuk melakukan hal-hal tersebut, diperlukan jaringan internet untuk mengakses situs, *website*, atau media sosial. Media sosial dianggap sebagai tempat untuk menyalurkan konten-konten ataupun informasi yang tak jarang mengandung hal-hal negatif. Sehingga bisa menimbulkan persepsi yang berbeda-beda dan tentunya dapat menimbulkan perselisihan antara pengguna itu sendiri. Dikarenakan hal tersebut, diperlukan kebijakan agar dapat mengendalikan dan mengontrol masyarakat dari penyalahgunaan media sosial. Pemerintah pusat atau kementerian komunikasi dan informatika membuat sebuah peraturan untuk mengontrol kendali media sosial yang berkembang di Indonesia yang tertuang pada "Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Perdana and Yusuf, 2020)

Menurut data dari CBNC Indonesia, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau disingkat dengan UU ITE pertama kali disahkan melalui UU No. 11 Tahun 2008 sebelum akhirnya direvisi dengan UU No. 19 Tahun 2016. Berdasarkan UU ITE, informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Sementara transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Aturan ini berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur UU ITE, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar dan/atau di wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Undang-Undang ITE memiliki peran penting sebagai payung hukum (pelindung). Dalam pemanfaatan ruang digital pada media sosial digunakan

untuk kemaslahatan rakyat, di sisi lain dimanfaatkan agar tidak mengganggu kehidupan dan interaksi sosial melalui penyebaran *hoax*, *hate speech*, fitnah, penghinaan, pelanggaran asusila ataupun unsur *SARA* dan pencemaran nama baik.

Penyebaran *hoax* sendiri memiliki dampak buruk yang dapat mengakibatkan kerugian terhadap masyarakat hingga dapat mengacaukan pemikiran dan kepercayaan terhadap sebuah kebenaran informasi (Patriansah, 2023). Akibatnya dapat menjatuhkan orang lain sehingga bisa terjadi perpecahan antar individu atau kelompok masyarakat. CNN Indonesia menyebutkan bahwa dalam data yang dipaparkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebutkan ada sebanyak 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar berita palsu dan ujaran kebencian (*hate speech*) (Hendra, Guntara and Agus Sianipar, 2022).

Undang-Undang ITE perlu diketahui oleh masyarakat agar dapat terhindar dan mencegah diri dari pelanggaran-pelanggaran yang ada di internet dan media sosial. Melalui proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa UU ITE tidak berniat membatasi ruang gerak berinternet, tetapi dapat menjadi rambu-rambu di dalam penggunaannya. Oleh Karena itu, setiap individu harus mempunyai kesadaran dalam bermedia sosial dan mampu membedakan dengan realitas sosial (Ismanto Yusuf dan Suherman, 2022).

Menurut Kompasiana.com telah dilakukan riset yang dilakukan pada remaja masa kini, 3 dari 5 orang yang telah di wawancarai hanya mengetahui adanya undang-undang elektronik ini namun tidak tahu apa itu isi pada undang-undang tersebut. Kurangnya info tentang undang-undang ini membuat para remaja sulit mendapat informasi-informasi penting. Mungkin sebagian mereka tahu kasus pelanggaran UU ITE ini namun tidak dengan hukuman serta pasal-pasal yang didalamnya.

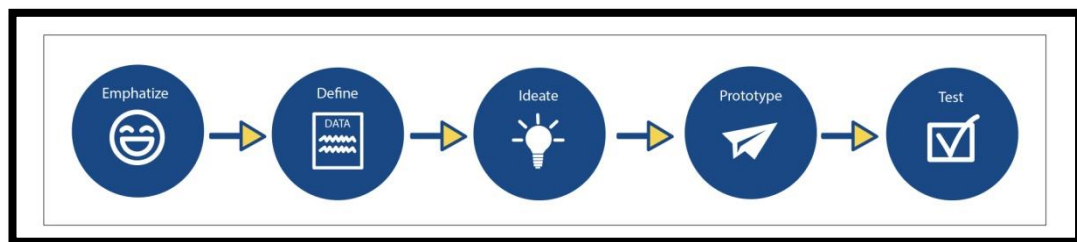
Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarakan penulis secara online dengan target sasarannya yaitu remaja di Kota Palembang. Responden banyak yang mengisi tidak mengetahui isi dari UU ITE, tetapi mengetahui bahwa UU ITE itu penting. Dalam hal ini terdapat berbagai alasan yang membuat responden tidak mau tahu bahkan tidak mengerti tentang UU ITE dikarenakan tidak tertarik dengan banyaknya pasal-pasal, merasa belum diperlukan, membosankan, dan

ada beberapa yang sekedar tahu tapi tidak mengerti informasi apa saja di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Maka dari itu solusi yang dilakukan oleh penulis terkait masalah diatas yaitu membuat perancangan yang mengenalkan dan mengedukasi masyarakat terutama para remaja di Kota Palembang melalui buku ilustrasi. Buku ilustrasi dapat memberikan ketertarikan agar masyarakat dapat memahami bahwa Undang-Undang ITE berperan penting untuk melindungi dan mencegah dari hal-hal yang tidak boleh dilanggar. Sehingga mampu menerapkan cara menyampaikan pendapat atau menyebarkan informasi dengan baik dan benar, lebih beretika, serta sesuai dengan aturan yang berlaku.

Buku ilustrasi Kenali UU ITE yang dirancang penulis dapat menjadi media pembelajaran interaktif. Target sasaran yaitu para remaja lebih suka mempelajari atau membaca buku dengan banyak visual/gambar dan warna cerah. Hal ini telah dibuktikan melalui *survey* secara online yang telah dilakukan terhadap beberapa remaja berusia 13-18 tahun. Sehingga penulis memilih buku ilustrasi untuk mengenalkan UU ITE agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.

METODE PENELITIAN



Gambar 1 *Design Thinking*
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

Pada perancangan komunikasi visual buku ilustrasi sebagai media mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi remaja di Kota Palembang, penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* sebagai acuan. *Design Thinking* atau biasa disebut metode pemikiran desain. *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam suatu pemecahan masalah, yang dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau

berpusat pada manusia. Setiap proses *design thinking* berasal dan ditujukan pada manusia (Hussein 2018:10).

Model *Five Steps Design Thinking* dikembangkan oleh Hasso-Plattner *Institute of Design di Stanford Design School* (d.school). Stanford d.school merupakan salah satu lembaga akademi yang berfokus pada pengajaran design thinking dengan penjabaran lima tahap sebagai berikut: *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan bagaimana metode design thinking mampu menjadi sebuah pisau bedah yang tepat dalam suatu proses perancangan desain media-media yang baik dan tepat sasaran, mulai dari awal perancangan hingga tahapan akhir perancangan. (Perdana and Yusuf, 2020)

A. Emphatize

Emphatize dalam *design thinking* merupakan tahap paling awal. Dalam tahap ini bagaimana masalahnya muncul. Dengan menganalisis dan mengidentifikasi perlakuan yang ada di internet terkait kebijakan dalam menggunakan internet. Mengumpulkan data melalui internet berupa jurnal dan studi kasus di artikel, hasil kuisisioner, melakukan observasi dan survei *online* terhadap siswa/siswi remaja di kota Palembang. Sehingga dapat memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan yang diperlukan untuk target sasaran dalam penerapan buku ilustrasi UU ITE.

Dengan hal itu dapat membuat data menjadi lebih lengkap dan akurat. Selain itu data-data dapat diperoleh dengan mencari berbagai informasi melalui internet yang berkaitan dengan masalah Undang-Undang ITE. Informasi tentang UU ITE yang didapatkan dari buku, internet, jurnal, *e-book*, dan artikel dengan sumber terpercaya.

B. Define

Metode ini biasanya digunakan untuk menganalisa topik yang diangkat dengan memahami dari berbagai aspek permasalahan. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangatlah penting, pada prosesnya seorang perancang harus bisa menjabarkan dan menganalisis secara detail inti permasalahan agar selanjutnya bisa ditemukan jawaban sebagai pemecahan masalah di tahapan selanjutnya (Yulius and Pratama, 2021). Dengan adanya analisis *5W+2H* dapat menjadi alat bantu untuk memunculkan ide-ide dengan

menggunakan pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan. Terdiri dari 6 pertanyaan, yaitu:

a. *What to Say*

Perancangan Komunikasi Visual Buku Ilustrasi sebagai Media Mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi Remaja di Kota Palembang.

b. *Who to Say*

Pada Perancangan Komunikasi Visual Buku Ilustrasi sebagai Media Mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi Remaja di Kota Palembang, difokuskan kepada masyarakat Kota Palembang.

1) Geografis:

Target Primer: masyarakat Kota Palembang

Target Sekunder: masyarakat di luar Kota Palembang

2) Demografis:

Target Primer: remaja usia 13-18 tahun termasuk siswa ataupun siswi yang memiliki status sebagai pelajar.

Target Sekunder: dewasa hingga orang tua berusia 19-40 tahun.

3) Psikografis:

Orang yang tidak peduli dan acuh tak acuh terhadap aturan, orang yang tertarik tentang hukum.

4) Behavioristik:

Suka belajar hal baru, terutama hal-hal yang terkait teknologi dan hukum.

5) Suka mengakses berbagai macam media sosial.

c. *Who to Say*

Perancangan ini perlu dilakukan untuk mengantisipasi

terulangnya kembali pelanggaran hukum terhadap remaja di kota Palembang agar lebih berhati-hati saat menggunakan media sosial.

Perancangan ini juga sebagai media komunikasi terhadap target sasaran agar mengenal bahkan mempelajari hal-hal yang perlu diketahui terkait Undang-Undang ITE. Maka dari itu penulis melakukan perancangan buku ilustrasi UU ITE dengan menggunakan buku ilustrasi yang interaktif dalam penggunaan media sosial sebagai upaya mengedukasi remaja usia 13-18 tahun.

d. *When to Say*

Perancangan ini akan dilaksanakan pada kegiatan pameran tugas akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual di bulan Juli tepatnya tanggal 28-29 Juli 2023.

e. *Where to Say*

Perancangan ini dilakukan melalui sekolah-sekolah dan diunggah pada media sosial. Seperti *instagram, facebook, twitter* dan beberapa aplikasi media sosial lainnya yang sering digunakan remaja. Pengenalan Perancangan Buku Ilustrasi UU ITE ini juga dilakukan pada pameran tugas akhir di *mall Palembang Trade Center (PTC)*.

f. *How to Say*

Perancangan ini dilakukan dengan membuat media-media yang sederhana tetapi menarik dalam bentuk buku ilustrasi yang menonjolkan visual dan berisi informasi terkait UU ITE dengan susunan yang mudah dipahami. Sehingga lebih interaktif dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

g. *How Much to Say*

Perancangan ini memerlukan biaya Rp.± 31.850.000 jika dibulatkan menjadi Rp.32.000.000. Biaya ini termasuk dalam pengambilan data, pembuatan media-media baik cetak ataupun *online*, dan biaya sewa tempat berlangsungnya pengenalan perancangan buku ilustrasi Undang-undang ITE.

C. Ideate

Tahap pada perancangan ini yaitu membuat ide/konsep untuk

desain yang akan dirancang. Ide/konsep yang dibuat berkaitan dengan target sasaran yaitu para remaja dengan topik mengenalkan UU ITE bagi remaja. Terdapat *Big Idea* yang digunakan terhadap perancangan ini yaitu *smartphone*.

D. Prototype

Pada tahap ini dibuat pengaplikasian media dari ide yang telah diperoleh terkait buku ilustrasi mengenalkan UU ITE. Dalam menentukan media, terdapat bagian yang perlu diperhatikan yaitu bentuk media-media yang menyesuaikan dengan target sasaran. Bentuk dapat diartikan sebagai wujud fisik karya, baik berkenaan dengan dimensi, warna, tekstur maupun gaya karya yang ditampilkan. Dharsono dalam (Mubarat dan Iswandi, 2018) mengungkapkan bahwa pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (form) adalah totalitas dari pada karya seni.

Sehingga media yang merupakan karya-karya yang dibuat untuk mengenalkan UU ITE dapat diterapkan pada remaja sesuai dengan ketentuan terkait bentuk, konsep, warna, gaya tampilan desain, dan fungsi.

E. Test

Tahap akhir merupakan penyelesaian dengan cara melakukan tahap uji coba menggunakan media-media yang telah dibuat yang sesuai dengan target sasaran. Media utama dari perancangan mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bagi Remaja di Kota Palembang yaitu berupa buku ilustrasi berisi informasi seputar UU ITE.

HASIL DAN DISKUSI

Pada perancangan ini, penulis meninjau beberapa karya terdahulu dan sejenis sebagai berikut:

A. Tinjauan Ide Perancangan Terdahulu dan Sejenis

1. Buku Ilustrasi Asik dan Aman Berinternet (Buku Edukasi Undang-Undang ITE)



Gambar 2 Buku Ilustrasi Asik dan Aman Berinternet
Sumber: Arco Rahardiansyah (2019)

2. Poster Apa Itu UU ITE?



Gambar 3 Poster Apa Itu UU ITE?
Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-uu-ite/> (2023)

3. Infografis Undang-Undang ITE



Gambar 4 Infografis Undang-Undang ITE
Sumber: <https://parwainstitute.id/article/undang--undang-ite> (2023)

4. Buku Ilustrasi Dampak UU ITE Terhadap Perempuan Korban

Kekerasan



Gambar 5 Buku Ilustrasi Dampak UU ITE Terhadap Perempuan Korban Kekerasan
Sumber: lbhapi.org (2023)

5. Infografis Dijepret Pasal Karet UU ITE



Gambar 6 Infografis Dijepret Pasal Karet UU ITE
Sumber: <https://lmperspektif.com/2021/02/22/dijepret-pasal-karet-uu-ite/>(2023)

6. Infografis Rincian UU APBN 2023



Gambar 7 Infografis Rincian UU APBN 2023
Sumber: [https://www.inews.id/multimedia/infografis/infografis-rincian-uu-apbn\(2023\)](https://www.inews.id/multimedia/infografis/infografis-rincian-uu-apbn(2023))

7. Buku Internet Sehat



Gambar 8 Buku Internet Sehat
Sumber: <https://www.slideshare.net> (2023)

B. Gagasan Kreatif

a. Pesan Visual

Terdapat beberapa *object visual* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu arus teknologi, smartphone, buku, dan sobekan kertas.

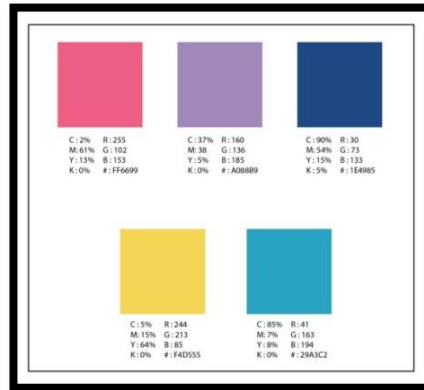


Gambar 9 *Object Visual*
Sumber: freepik.com, yugetech.com, calendarlabs.com, photosbuffetz (2023)

b. Warna

Warna perancangan komunikasi visual buku ilustrasi sebagai media mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi Remaja di Kota Palembang memakai warna biru sebagai warna utama. Melambangkan suatu kestabilan dan dapat dipercaya.

Pada warna pendukung lainnya yaitu menggunakan warna pastel dengan tema yang cerah. Warna yang digunakan pada perancangan ini yaitu, *pink* (merah muda), ungu, biru tua, kuning, dan biru muda dibuat untuk membangun nuansa menyenangkan dalam mengenal UU ITE.



Gambar 10 Warna Perancangan
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

c. *Typography*

Tipografi yang digunakan merupakan jenis *font Bubble Bobble*. *Font* gelembung adalah jenis huruf dengan bentuk huruf bulat. Pada *Font* pendukung menggunakan *font Hind Guntur* dan *Montserrat*.



Gambar 11 *Typography*
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

d. *Gaya Tampilan Desain*

Gaya tampilan desain yang digunakan dalam perancangan komunikasi visual buku ilustrasi sebagai media mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi Remaja di Kota Palembang yaitu *Nostalgic 90's* atau bisa disebut gaya desain retro warna mencolok tahun 90-an identik dengan warna kuning, ungu, hijau, dan merah muda cerah. Menurut Envato Tuts, warna-warna tersebut sangat menarik perhatian.



Gambar 12 Gaya Tampilan Desain
Sumber: Melody Niews (2018)

C. Visualisasi Desain

a. Logo

Logo pada perancangan komunikasi visual buku ilustrasi sebagai media mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi remaja di Kota Palembang ini menggunakan bentuk *smartphone* yang dikombinasikan dengan timbangan hukum.



Gambar 13 Final Design Logo
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

b. Pemilihan Media

Pada perancangan media dibagi menjadi beberapa bagian yaitu, media utama, media isu, dan media pendukung.



Gambar 14 Media Utama Buku Ilustrasi
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

Media utama pada perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi. Perancangan media buku ilustrasi akan berisi informasi terkait Undang-Undang ITE, aturan dan tata cara bertransaksi dalam internet dengan baik maupun menggunakan media sosial, etika yang perlu dilakukan ketika berada di ruang digital, akibat serta dampak ketika melanggar UU ITE, dan memberikan edukasi terhadap para remaja terkait UU ITE.

Buku ilustrasi sebagai media mengenalkan UU ITE ini tidak hanya mencakup informasi berupa tulisan tapi juga gambar berupa ilustrasi yang menjelaskan terkait UU ITE. Ilustrasi merupakan bahasa visual yang menjelaskan atau menggambarkan suatu kejadian atau fenomena tertentu. Maka dari itu, dalam perwujudan karya desain komunikasi visual gambar ilustrasi harus memiliki relasi terhadap pesan teks yang di sampaikan, hal ini dilakukan untuk mempermudah orang lain menangkap informasi-informasi yang disampaikan.

(Yulius et al, 2022)

Sehingga selain menikmati visual ilustrasi menarik yang interaktif, masyarakat juga dapat menerima informasi atau pesan terkait UU TE yang ingin disampaikan.

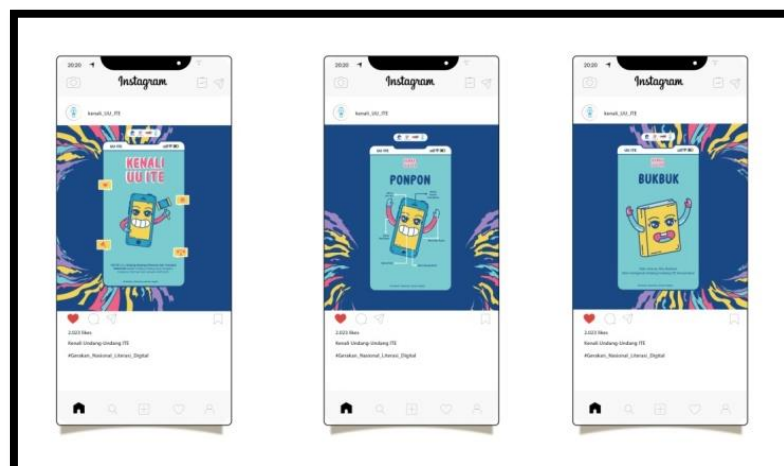
Berikut ini terdapat karya desain media isu atau *pre-media* dari perancangan buku ilustrasi sebagai media mengenalkan UU ITE:



Gambar 15 Media isu (*Pre-media*) Poster Cetak dan Digital
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

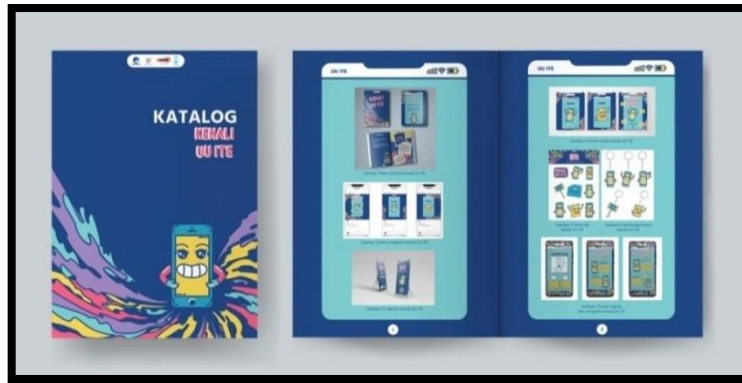


Gambar 16 Media isu (*Pre-media*) X-Banner
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)



Gambar 17 Media isu (*Pre-media*) Feed Instagram

Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)



Gambar 18 Media isu (*Pre-media*) Katalog
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

Selain itu terdapat media pendukung atau *follow up media* yang digunakan untuk memancing respon dan mengingatkan target sasaran. Berikut adalah beberapa *follow up media* yang dibuat:



Gambar 19 Media Pendukung (*Follow up media*)
Sumber: Yuniarti Wulandari (2023)

KESIMPULAN

Masyarakat Indonesia banyak menggunakan internet dan media sosial untuk mencari informasi, mengakses situs atau *website*, *update* berita terbaru, dan tetap terkoneksi dengan teman/keluarga. Dalam media sosial sendiri, dianggap sebagai tempat untuk menyalurkan konten-konten ataupun informasi yang tak jarang mengandung hal-hal negatif sehingga dapat menyebabkan

perselisihan. Maka dari itu, diperlukan kebijakan agar dapat mengendalikan dan mengontrol masyarakat dari penyalahgunaan.

Karena alasan tersebut, terbentuklah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau UU ITE yang merupakan peraturan dibuat oleh pemerintah pusat atau kementerian komunikasi dan informatika untuk mengontrol kendali internet dan media sosial. Undang-Undang ITE memiliki peran penting sebagai payung hukum (pelindung). Dalam pemanfaatan ruang digital pada media sosial digunakan untuk kemaslahatan dan interaksi sosial digunakan untuk kemaslahatan rakyat, dimanfaatkan agar tidak mengganggu kehidupan dan interaksi sosial melalui penyebaran *hoax*, *hate speech*, fitnah, penghinaan, pelanggaran asusila ataupun usur *SARA* dan pencemaran nama baik.

Bahkan pada penyebaran *hoax* sendiri memiliki dampak buruk yang dapat mengakibatkan kerugian terhadap masyarakat dari mengacaukan pemikiran atas kebenaran sampai menimbulkan perpecahan antar individu atau kelompok masyarakat. Dikarenakan hal itu UU ITE perlu diketahui masyarakat agar dapat terhindar dan tercegah dari penyalahgunaan dan pelanggaran agar masyarakat dapat menggunakan media sosial dan internet dengan aman. Tetapi, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui UU ITE terutama para remaja. Hal ini berdasarkan hasil *survey* dan kuisioner yang dilakukan penulis secara online. Kurangnya info tentang undang-undang ini membuat remaja sulit mendapat informasi-informasi penting. Selain itu, masyarakat tidak mau tahu karena tidak tertarik dengan banyaknya pasal-pasal, merasa belum diperlukan bahkan membosankan untuk sekedar mengetahuinya.

Maka dari itu solusi yang dilakukan untuk menanggapi permasalahan tersebut, penulis membuat "Perancangan Komunikasi Visual Buku Ilustrasi sebagai Media Mengenalkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bagi Remaja di Kota Palembang". Perancangan ini dibuat untuk mengenalkan dan mengedukasi lebih lanjut informasi tentang UU ITE terkait hukuman serta isi pasal-pasal yang perlu diketahui masyarakat umum melalui buku ilustrasi. Buku Ilustrasi dapat memberikan ketertarikan agar masyarakat dapat memahami bahwa Undang-Undang ITE berperan penting untuk melindungi dan menerapkan cara menyampaikan pendapat atau menyebarkan informasi dengan baik dan

benar, lebih beretika, serta sesuai dengan aturan yang berlaku. Langkah ini sedikit demi sedikit dapat mengurangi bahkan menurunkan kasus-kasus kejahatan internet dan media sosial karena masyarakat sadar serta berhati-hati.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendra, R., Guntara, B. and Agus Sianipar, F. (2022) 'JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang SOSIALISASI DAMPAK DAN BAHAYA DARI BERITA BOHONG (HOAX) BAGI GENERASI MILENIAL DI INDONESIA', *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang*, 1(3), pp. 20–35.
- Patriansah, M. et al (2023) 'Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat "Stop Hoax" Indosiar', *Artchive, Indonesia Journal of Visual Art and Design Volume*, 04(01), pp. 92–111. doi: 10.53666/artchive.v4i1.3767.
- Perdana, A. P. and Yusuf, W. (2020) 'Uu Ite Tentang Efek Media Sosial Terhadap Generasi Milenial Ite Act on the Effect of Social Media on the Generation of Milenial', 8(3), p. 297.
- Yulius, Y. and Pratama, E. (2021) 'Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual', *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2), pp. 111–116. doi: 10.36982/jsdb.v6i2.1720.

SUMBER LAINNYA:

- Cnbcindonesia.com (2022), Di akses pada 10 Oktober 2023, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220816154256-37364266/mengenal-apa-itu-uu-ite-apa-saja-yang-diatur-di-dalamnya>
- www.kompasiana.com (2023), Di akses pada 15 November 2023, dari <https://www.kompasiana.com/ayubudi8598/63ee1b2e4addee6a54274262/apakah-kalangan-remaja-mengetahui-ada-nya-tentang-uu-ite-ber-sosial-media>