

# Iklan Layanan Masyarakat UU ITE Khususnya Ujaran Kebencian Berbasis *Motion Graphic*

Isral<sup>1</sup>, Satria Heryandy<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global

Email: <sup>1</sup>isral@stmikglobal.ac.id, <sup>2</sup>1117090083@stmikglobal.ac.id

**Abstrak** - Media sosial menjadi alat untuk menyampaikan pendapat seseorang dengan mudah, dengan demikian kerap terjadi pendapat seseorang yang disampaikan melalui media sosial yang melewati batas wajar dan didasari dengan kebencian. Sehingga diperlukan pembatasan terhadap kebebasan berekspresi melalui media sosial tersebut. Bagaimana kalimat yang harus digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau kritik kepada orang lain. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yakni hukum normatif dengan teknik pengumpulan data yaitu penelitian kepustakaan (library research). Adapun hasil temuan yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah yang pertama yaitu pembatasan kebebasan berekspresi diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 207 dan 208, Undang-undang nomor 19 tahun 2016 pasal 27 dan 28, dan pada Surat Edaran Kapolri NO SE/06/X/2015. Kedua yaitu bentuk-bentuk ekspresi yang dianggap sebagai ujaran kebencian diatur dalam KUHP yakni penghinaan terhadap penguasa atau badan umum dimuka umum dapat berupa menyiarkan, mempertunjukkan, menempelkan tulisan atau lukisan yang memuat penghinaan. Juga diatur pada UU NO 19 tahun 2016 dan SE Kapolri yaitu tindakan asusila, perjudian, pencemaran nama baik, penghinaan, pengancaman, penistaan agama, perbuatan tidak menyenangkan, provokasi dan berita bohong. Dan ketiga yaitu perumusan undang-undang tentang ujaran kebencian telah memenuhi pembatasan kebebasan berekspresi, namun dalam penerapannya terhadap kasus-kasus yang telah terjadi dianggap diskriminalisasi dikarenakan tidak konsistensinya undang-undang tersebut dalam menangani kasus-kasus yang telah terjadi. Tetapi pada sisi lain pembatasan kebebasan berekspresi ini dapat mencegah terjadinya perselisihan atau konflik antar individu dan golongan.

**Kata Kunci** - Ramayana dan Dewi Shinta, Game RPG, UML, Android, RPG Maker MV.

**Abstract** - *In the modern era, some people are no longer interested in wayang stories, especially among teenagers. The majority of teenagers think wayang stories are old and boring. Teenagers are more interested in playing games and social media. One of the wayang stories that is quite well known in Indonesia but is not widely known by teenagers is Ramayana and Dewi Shinta. In an effort to introduce the Ramayana and Dewi Shinta wayang stories to teenagers and increase youth's interest in wayang culture, an interesting and innovative method is needed to make it happen, one of which is by making games that are easy to play via smartphones. The methods used in this research are data collection methods and OOAD methods through UML. Game testing was carried out using the UAT method through a questionnaire and obtained an average percentage of 85.4%. The results of this study are, Public Service Advertisements of the ITE Law, especially Hate Speech Based on Motion Graphics made using Adobe After Effects, succeeded in educating the ITE*

*Law, especially hate speech to the public and increasing public awareness of hate speech on social media.*

**Keywords** : *Community Service Ads, Law ITE, Hate Speech, Motion Graphic*

## I. PENDAHULUAN

Media sosial merupakan media daring berbasis internet yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, berupa ruang interaksi antara user satu dengan user lain oleh teknologi informasi multimedia. Media sosial memiliki banyak dampak diantaranya, dampak negatif (buruk) berupa *fenomena haters*. *Haters* adalah perilaku seseorang yang tidak segan menyerang korbannya yang dibenci dengan kalimat maupun tulisan kotor, melecehkan, hingga menghina.

Di media sosial sering sekali menjumpai kalimat maupun tulisan yang cenderung mengarah kepada ujaran kebencian, sedangkan terdapat juga kalimat maupun tulisan yang dianggap sebagai hal biasa. Akan tetapi faktanya, beberapa pihak yang melaporkan kepada pihak yang berwajib karena merasa tersinggung dengan adanya kalimat dan tulisan tersebut di media sosial.

Dalam skema demokrasi di Indonesia satu hak warga negara sebagaimana yang dinyatakan di atas adalah kebebasan dan kemerdekaan.[1]. Hal tersebut tertuang dalam Pasal 1 ayat (1) UU No. 9 Tahun 1998 tentang kesempatan mengkomunikasikan sentimen secara terbuka adalah hak setiap penduduk untuk menyampaikan pertimbangan secara lisan atau direkam dalam bentuk *hardcopy*, dan lain sebagainya tanpa hambatan dan dapat diandalkan sesuai pengaturan yang ditentukan dalam undang-undang yang bersangkutan.

Dengan adanya kasus ujaran kebencian tersebut di media sosial, sebagai masyarakat awam akan dapat membedakan kalimat-kalimat ujaran kebencian dalam kebebasan berpendapat. Sehingga tidak menimbulkan diskriminasi, mengucilan, kekerasan antar individu maupun antar golongan. Karena jika melewati batas dapat mengakibatkan terjadinya pembantaian etnis terhadap suatu kelompok maupun individu yang mengkritik suatu lembaga atau pemerintah demi kemajuan negara, jika pihak terkait menganggapnya sebagai tindakan kebencian dan penghinaan terhadap suatu lembaga. sehingga bisa dikenakan sanksi pidana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan yaitu kurangnya media edukasi perihal UU ITE khususnya ujaran kebencian, kurangnya media informasi perihal UU ITE khususnya ujaran kebencian, Apakah masyarakat mengetahui bahwa ujaran kebencian merupakan sebuah kejahatan.

Pada perancangan ini yang berjudul Iklan Layanan Masyarakat UU ITE Khususnya Ujaran Kebencian Berbasis *Motion Graphic* yang dibuat menggunakan *software Adobe After Effect*, memiliki ruang lingkup diantaranya ialah, Iklan Layanan Masyarakat UU ITE Khususnya Ujaran Kebencian hanya memuat ekspresi ujaran kebencian dalam media sosial (Facebook, Twitter, media online, Instagram dan lain-lain), Penelitian ini terfokus hanya kepada UU ITE khususnya ujaran kebencian.

Dengan adanya Iklan Layanan Masyarakat UU ITE Khususnya Ujaran Kebencian Berbasis *Motion Graphic* ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang UU ITE khususnya ujaran kebencian serta diharapkan dapat meningkatkan kesadaran Masyarakat akan pentingnya bermedia sosial.

Beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai korelasi yang mirip dengan penelitian yang akan dibahas, yaitu penelitian pertama yang dilakukan oleh Dzatini Nithaqaini yang berjudul “Hate Speech Melalui Media Sosial Menurut Hukum Islam Dan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik”[2]. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sri Mawarti yang berjudul “Fenomena Hate Speech Dampak Ujaran Kebencian”[3]. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desri Wiana yang berjudul “*Analysi Of The Use Of The Hate Speech On Social Media In The Case Of Presidential Election In 2019*”[4].

#### A. Iklan Layanan Masyarakat

iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mempersuasi atau mendidik penonton dimana tujuan akhir untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, melainkan juga keuntungan sosial. Keuntungan sosial yang dimaksud munculnya penambahan pengetahuan, kesadaran sikap[5]

#### B. Multimedia

Multimedia adalah perpaduan (kombinasi) sarana (media) penyampaian informasi, seperti teks, graphic, animasi, video, maupun suara sebagai pendukung untuk menyampaikan informasi maupun sekedar memberi hiburan[6]

#### C. *Motion Graphic*

*Motion graphic* umumnya adalah komposisi dari komponen-komponen seperti grafis, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat komponen-komponen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen-

elemennya *statis* (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara elemen pada *motion graphic* memiliki gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media *audio visual*[7].

#### D. Informasi dan Transaksi Elektronik

Informasi elektronik adalah sekumpulan data-data elektronik, yang menggabungkan komposisi, suara, gambar, peta, konsep, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic email*), pesan, teleks, telekopi atau semacamnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, yang telah diolah memiliki arti maupun fungsi yang dapat dipahami oleh orang. Adapun transaksi elektronik merupakan aktivitas yang dilakukan menggunakan komputer maupun laptop, internet, maupun media elektronik lainnya[8]

Berdasarkan pengertian dari masing-masing kata, secara singkat dapat dipahami bahwa informasi dan transaksi elektronik merupakan tindakan hukum terhadap sekumpulan data elektronik yang dilakukan menggunakan media elektronik. Media elektronik yang dimaksud adalah media menggunakan komputer maupun laptop, jaringan internet, maupun media elektronik lain yang menggunakan jaringan internet sehingga kegiatan transaksi elektronik tersebut dapat terlaksana.

#### E. Ujaran Kebencian

Dalam penyampaian pendapat seseorang seringkali menyampaikan aspirasinya dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan menyampaikan berita palsu atau hoaks. Sebagaimana hoaks dan berita palsu, definisi ujaran kebencian juga tidak tinggal sebagai ujaran yang di maksudkan untuk menyakiti orang, baik dengan menyulut tindak kekerasan terhadap targetnya maupun dengan kata-kata yang sangat menusuk sehingga menimbulkan penderitaan psikologis.

Upaya untuk mencegah ujaran kebencian harus berhadapan dengan hak kebebasan berekspresi atau mengungkapkan pendapat. Terlebih di Indonesia menganut sistem demokrasi yang memberikan hak kepada masyarakatnya dalam hal menyampaikan pendapat. Banyak upaya pelarangan terhadap berbagai ujaran kebencian karena hal itu di anggap menyalahi atau melanggar hak kebebasan berekspresi yang di jamin dalam Negara demokrasi.

#### F. Media Sosial

Perkembangan pesat media sosial saat ini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti TV, radio, atau surat kabar membutuhkan modal yang tidak sedikit dan pekerjaan yang tidak sedikit, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial dapat memanfaatkan media sosial dengan jaringan internet terlepas dari apakah aksesnya lambat, tanpa biaya besar, tanpa peralatan mahal dan bisa dilakukan sendiri. Kami sebagai pengguna media sosial dapat secara terbuka mengubah, menambahkan, menyesuaikan baik itu teks, gambar, video, desain, dan berbagai model content lain[9]. Apabila kita dapat memanfaatkan media sosial, banyak sekali manfaat yang kita

dapat, sebagai media pemasaran, dagang, mencari koneksi, memperluas pertemanan, dan lain-lain. Namun jika kita yang dieksploitasi oleh media sosial baik secara langsung maupun tidak langsung, tidak sedikit kerugian yang akan didapat seperti kecanduan, kesulitan bergaul dalam kenyataan, autisme, dan bagaimanapun juga, menyebabkan perbuatan melawan hukum.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data pustaka yang berupa buku-buku, dokumen-dokumen, *e-news*, media dan lain-lainnya yang tentunya berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian.

#### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan memahami berbagai literatur dari buku, jurnal ilmiah, situs internet, e-book dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

#### 2. Data Premiere

Data primer ialah data yang diperoleh langsung dari topik penelitian sebagai sumber informasi yang dicari seperti kasus-kasus yang dianggap mengkritik, namun dianggap sebagai ujaran kebencian. Data ini disebut juga dengan data tangan pertama atau data yang langsung yang berkaitan dengan obyek riset serta kasus-kasus di media sosial yang akan diteliti.

#### 3. Data Sekunder

Data sekunder ialah sebuah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari topik penelitiannya. Dalam penelitian ini data sekundernya ialah buku-buku, dokumen-dokumen, literatur-literatur, jurnal, *e-news*, artikel-artikel dari media elektronik maupun media cetak digunakan sebagai bahan data sekunder dalam penelitian ini yang tentunya berkaitan dengan undang-undang informasi dan transaksi elektronik.

### B. Konsep

Berdasarkan hasil observasi penulis menuangkan ide konsep yang akan disampaikan kedalam sebuah iklan layanan masyarakat dengan *motion graphic* animasi 2D. Tujuan perancangan ini adalah untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya bijak bermedia sosial, karena menurut data Bareskrim Mabes Polri angka kasus kejahatan siber setiap tahunnya bertambah. Jika masyarakat dapat mengerti dan memahami akan dampak kejahatan siber diharapkan mampu bijak dalam bermedia sosial. Maka konsep yang dibuat diawali dari masalah yang terjadi, kemudian data pengguna dijejaring media sosial di Indonesia, dampak positif dan negatif bermedia sosial, jumlah data kasus pada tahun 2020, apa itu ujaran kebencian lalu aspek-aspek memicu ujaran kebencian, UU ITE kemudian sanksi benda maupun sanksi penjara dan terakhir

adalah himbauan atau ajakan agar masyarakat mengetahui pentingnya bijak bermedia sosial.

### C. Sinopsis

Iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian memberikan himbauan untuk semua masyarakat agar memahami UU ITE agar terhindar jeratan hukum. Seperti yang kita tahu bahwa media sosial memiliki kekuatan untuk mengubah kehidupan sehingga menggunakannya secara bertanggung jawab adalah satu-satunya cara supaya kita tidak terjebak pada perbuatan yang merusak. Isi dalam iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian yaitu menjelaskan pengertian bijak dalam bermedia sosial kemudian dampak positif maupun dampak negatif bermedia sosial agar terhindar dari jeratan hukum.

### D. Script Monolog Untuk Voice Over

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian, selain menggunakan animasi teks dan gambar, informasi yang disampaikan juga dengan menggunakan pengisian suara (*voice over*). Untuk membantu menjelaskan pesan yang akan disampaikan pada setiap *scene*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Produksi

Proses pembuatan iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian mengkombinasikan faktor-faktor produksi (*man, money, method*). Untuk menghasilkan sebuah produk. Produksi merupakan yang paling menentukan keberhasilan dalam perancangan iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian. Dalam tahap ini ide-ide yang telah dirancang dalam proses sebelumnya kemudian direalisasikan dalam tahap produksi untuk menghasilkan sebuah iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian yang dibuat semenarik mungkin sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Pada tahap proses produksi pembuatan "Iklan Layanan Masyarakat UU ITE Khususnya Ujaran Kebencian Dengan Teknik *Motion Graphic*" ini meliputi beberapa tahap yaitu tahap pembuatan objek, pewarnaan objek, proses animasi, rendering dan finishing.

### B. Pembuatan Objek

Pembuatan objek merupakan tahap pertama dalam pembuatan animasi iklan layanan masyarakat. proses produksi animasi dan objek-objek tersebut dibuat menggunakan software Adobe Illustrator. Objek-objek tersebut kemudian dibuat menggunakan tools-tools yang terdapat dalam Adobe Illustrator seperti: *pen tool*, *rectangle tool*, *ellipse tool*, *polygone tool*, *rounded* dan lain-lain.

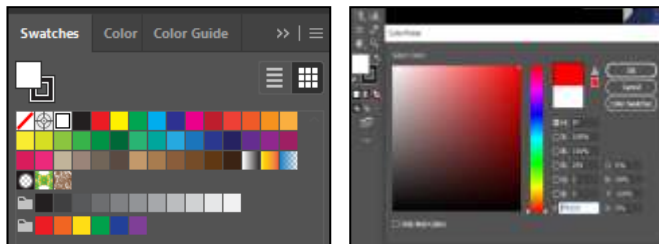


Gambar 1 Tools Untuk Pembuatan Objek

Pada gambar 1 diatas merupakan Tools-Tools yang akan digunakan dalam proses pembuatan objek.

### C. Pewarnaan Pada Objek

Pemberian warna pada objek ini menggunakan warna-warna yang ada pada *panel swatches pallete* dan juga pada *panel color picker* yang ada pada *toolbar*. Cara menampilkan *Swatches Pallete* yaitu klik *Windows -> Swatches*. Dan cara menampilkan *color picker* yaitu klik *menu tools* lalu klik 2 kali pada *fill*, maka akan muncul tampilan *color picker*.



Gambar 2 Tools Untuk Pewarnaan Pada Objek

Pada gambar 2 diatas merupakan Tools untuk memberi objek jadi berwarna

### D. Pembuatan Objek pada Setiap Scene

Pada tahap ini peneliti dalam pembuatan objek pada setiap *scene* yaitu dengan membuat lembar kerja baru menggunakan cara yang sama saat membuka lembar kerja baru pada pembuatan objek-objek pendukung. Dalam pembuatan objek pada setiap *scene* ini, penulis masih menggunakan *pen tool*, *rectangle tool*, *rounded rectangle tool* dan lain sebagainya.



Gambar 3 Menampilkan *browser internet*

Pada gambar 3 scene awal menampilkan *browser internet* dengan efek *saber* dan *motion scale position* yang menarik.



Gambar 4 Menampilkan Dampak Positif Media Sosial Pada gambar 4 scene silaturahmi dari dampak positifnya media sosial



Gambar 5 Menampilkan Seseorang Didalam Penjara Pada gambar 5 scene didalam penjara dikarenakan pelanggaran dalam bermedia sosial

### E. Publish

Meng-*upload* hasil video ke dalam media sosial platform Youtube agar iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian ini dapat di akses dengan mudah. Memilih Youtube sebagai media iklan karena pada saat ini Youtube menjadi pilihan utama bagi masyarakat untuk mencari informasi.

## IV. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Adapun dalam sistem hukum di Indonesia pemerintah membuat batasan-batasan pada kebebasan berekspresi. Dikarenakan begitu banyaknya ekspresi yang didasari dengan kebencian yang mengakibatkan terciptanya konflik antar individu dan golongan. Yang terkait suku, agama, ras dan adat (SARA). Pembatasan kebebasan berekspresi tersebut diatur dalam undang-undang KUHP Pasal 207 dan 208, undang-undang No 19 Tahun 2016 Pasal 27 dan pasal 28, dan Surat Edaran Kapolri No SE/06/X/2015. Yang mana pelanggar dari undang-undang tersebut dapat dikatakan pelanggaran terhadap undang-undang sehingga bisa di kenakan tindak pidana baik berupa kurungan ataupun denda.

Video iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian ini di publish atau di sebarakan melalui social media yaitu Youtube. karena menjadi salah satu social media yang digemari dan mudah diakses.

Perancangan media edukasi iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian ini dibuat berbasis *motion graphic* serta kuisisioner yang telah dilakukan penulis, mengenai UU ITE khususnya ujaran kebencian, memperoleh

hasil 41.02% Sangat Setuju, 39.80% Setuju, 17.18% Cukup Setuju, dan 2% Tidak Setuju.

## B. Saran

Pada iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian dijejaring media sosial menggunakan objek-objek pendukung yang relatif sedikit, penulis berharap untuk kedepannya dapat lebih lengkap dan menarik supaya informasi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami.

Untuk pengembangan selanjutnya penulis berharap menggunakan animasi 3D dalam perancangan video edukasi iklan layanan masyarakat UU ITE khususnya ujaran kebencian.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Trisnowaty Tuahunse “BUDAYA DEMOKRASI DAN KEMERDEKAAN BERPENDAPAT”
- [2] Dzatin Nithaqaini, "Hate Speech Melalui Media Sosial Menurut Hukum Islam Dan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik" 2018
- [3] Sri Mawarti, "Fenomena Hate Speech Dampak Ujaran Kebencian" 2018
- [4] Desri Wiana, "*Analysi Of The Use Of The Hate Speech On Social Media In The Case Of Presidential Election In 2019*" 2019
- [5] Latief, Rusman dan Yusiatie Utud, "Kreatif Siaran Televisi" 2017. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- [6] Okta Nivia Faizah, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar” 2019
- [7] Umam, “Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang” 2018
- [8] <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37589>
- [9] Rafi Saumi Rustian, “Apa Itu Sosial Media” <http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>.