

Pemanfaatan Media Visual Komik untuk Sosialisasi literasi Digital (UU ITE & Bijak Bermedia Sosial)

by Mei Lenawati

Submission date: 05-Jan-2024 03:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 2266938363

File name: k_Sosialisasi_literasi_Digital_UU_ITE_Bijak_Bermedia_Sosial.pdf (574K)

Word count: 2339

Character count: 15344

Pemanfaatan Media Visual Komik untuk Sosialisasi literasi Digital (UU ITE & Bijak Bermedia Sosial)

Utilization of Visual Comics Media for Digital Literacy (UU ITE & how to wisely on Social Media)

Dimas Setiawan^{*1}, Mei Lenawati², Siti Fatimah³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

e-mail: ^{*1}dimas.setiawan@unipma.ac.id, ²mei.lenawati@unipma.ac.id,

³siti.fatimah@gmail.com

Abstrak – Indonesia saat ini didominasi oleh generasi Z, dimana generasi ini banyak menduduki usia muda dan produktif. Baskebangpoldagri kabupaten madiun bekerja sama dengan universitas PGRI Madiun melakukan penyuluhan tentang UU ITE & cara bijak bersosial media. Sosialisasi literasi Digital kaitannya dalam pokok bahasan UU ITE & Bijak Bermedia Sosial dengan memanfaatkan Media Visual Komik untuk SMA/SMK sekabupaten Madiun, menghasilkan respon baik dimana untuk aspek untuk aspek kemenarikan visualisasi komik terdapat poin sebesar 75 % menarik dan 25 % Sangat menarik. Untuk aspek kesesuaian visualisasi komik dengan materi yang dipaparkan didapat poin sebesar 85 % sesuai dan 15 % sangat sesuai. Untuk aspek kedalaman materi dari visualisasi komik didapat poin sebesar 80 % berkualitas dan 20 % sangat berkualitas. Untuk aspek kejelasan visualisasi komik didapat poin sebesar 70 % mudah terbaca dan 15 % sangat mudah terbaca, dan 15 % tidak mudah terbaca. Untuk aspek kemudahan materi yang dipaparkan didapat poin sebesar 80 % materi mudah dipahami dan 20 % sangat mudah untuk dipahami. Untuk aspek kemudahan implementasi materi dalam keseharian didapat poin sebesar 80 % mudah dipahami & diterapkan dan 20 % sangat mudah dipahami dan diterapkan.

Kata kunci – Bijak bersosial media, Generasi Z, Teknologi, UU ITE.

Abstract – Indonesia is currently dominated by Generation Z, where this generation is mostly young and productive. The Madiun Regency Baskebangpoldagri collaborated with the Universitas PGRI Madiun provide counseling about the ITE Law & wise ways of social media. Digital literacy socialization in relation to the subject matter of the ITE Law & Wisdom on Social Media by utilizing Visual Comics Media for SMA/SMK in Madiun Regency, resulted in a good response where for the aspect of attractiveness of comic visualization there were points of 75% interesting and 25% very interesting. For the aspect of the suitability of comic visualization with the material presented, the points obtained are 85% appropriate and 15% very appropriate. For the depth aspect of the comic visualization, 80% of the points are quality and 20% is very high quality. For the clarity aspect of comic visualization, 70% of the points are easy to read and 15% are very easy to read, and 15% are not easy to read. For the aspect of ease of material presented, 80% of the material is easy to understand and 20% is very easy to understand. For the aspect of ease of implementation of the material in everyday life, 80% points are easy to understand & apply and 20% are very easy to understand and apply.

Keywords –Social media wisely, Generation Z, Technology, UU ITE.

I. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sehingga berdampak pada perubahan perilaku bersosialisasi di lingkungan masyarakat. Salah satu contohnya adalah adanya teknologi media sosial, dimana teknologi ini diibaratkan seperti sebuah pisau yang dapat membawa manfaat dan kerugian tergantung penggunaannya[1]Sisi positif dari media sosial salah satunya adalah mempermudah komunikasi dan memperluas relasi, dan sisi negatif media sosial diantaranya banyak digunakan untuk penipuan, konflik, serta cyberbullying [2]

Untuk Demografi penduduk Indonesia, indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi 270,20 juta per setember 2020. Dimana saat ini didominasi kelompok usia muda dan produktif. Salah satunya adalah Generasi Z dengan angka 27,94 %, dimana karakteristik dari

generasi ini berjiwa sosial, lekat dengan teknologi dan internet [3]. Kabupaten Madiun sendiri memiliki cukup banyak siswa di kalangan generasi Z, hal ini dapat dilihat dengan adanya berbagai macam sekolah tingkat menengah atas/kejuruan yang tersebar di daerah kabupaten Madiun.

Pemahaman tentang hukum dan kesadaran perlu ditingkatkan diberbagai elemen masyarakat dengan memberikan Sosialisasi tentang kejahatan cyber yang sering terjadi di masyarakat tentunya akan meningkatkan kewaspadaan para penggunaan media sosial [4]. Sekolah menjadi salah satu tempat dalam pencarian jati diri, banyak pelajar yang ingin mencoba hal baru dengan mengikuti aktivitas yang sedang trend sehingga menimbulkan adiksi yang sulit dihilangkan. [5]

BAKESBANGPOLDAGRI Kabupaten Madiun, merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang memiliki visi salah satunya mewujudkan masyarakat berakhlak mulia dengan meningkatkan kehidupan beragama, menguatkan budaya dan mengedepankan kearifan. Sehingga dalam mewujudkan upaya tersebut lembaga ini bekerja sama, tenaga pendidik dari lingkungan universitas PGRI Madiun dan kepolisian kabupaten Madiun untuk mengadakan sosialisasi mengenai kebijakan UU ITE No 19 tahun 2016. Sosialisasi ini diikuti oleh siswa SMA/SMK di kabupaten Madiun, dengan peserta perwakilan dari setiap sekolah di SMA/SMK kabupaten Madiun. Tujuan adanya sosialisasi ini memberikan wawasan tentang delik aduan dan kriminal dalam penggunaan teknologi dan internet kepada generasi muda, serta cara untuk lebih bijak dalam bermedia sosial.

Sosialisasi mengenai kebijakan UU ITE No 19 tahun 2016, di tingkat SMA/SMK pada dasarnya banyak dilakukan dengan model ceramah/sosialisasi dan diikuti dengan sesi Tanya jawab. Tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan saat melakukan sosialisasi di teman SMA/SMK kabupaten Madiun, hanya saja yang membedakan disini terdapat pemaparan materi yang dikemas dalam bentuk visualisasi komik untuk meningkatkan daya Tarik dari para peserta [6], mengingat materi tentang kebijakan UU ITE No 19 tahun 2016, memiliki unsur bahasa formal yang tinggi dan sulit untuk dipahami secara ringkas oleh peserta seminar yang masuk kategori generasi muda.

II. LANDASAN TEORI

2.1. UU ITE & Bijak Bermedia Sosial

Undang Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), merupakan undang undang yang dibuat bertujuan untuk memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengguna teknologi dan transaksi elektronik [7]. telah mengalami perubahan dari UU ITE no 11 2008 menjadi UU ITE no 19 tahun 2016. UU ITE terbaru disahkan oleh pemerintahan JOKO WIDODO pada 25 November 2016 di Jakarta. [8]

Bijak bermedia sosial memiliki arti luas dimana diikuti dari berbagai sumber salah satunya terdapat aturan dasar seperti memasang foto profil secukupnya, adanya kewaspadaan ketika mengadakan pertemuan offline, menghindari memposting foto yang kurang pantas, selektif dalam pertemanan dunia maya, dan berhati hati terhadap postingan yang diunggah di sosial media [9]. Bijak bermedia sosial dapat disebut dengan istilah berupa cakap bermedia sosial [10], Dimana dalam penggunaan media sosial yang baik dan positif dapat memberikan manfaat serta membawa berkah bagi bangsa Indonesia [11]

2.2. Penelitian Terdahulu

Dalam pelaksanaan Sosialisasi literasi Digital UU ITE & Bijak Bermedia Sosial terdapat beberapa studi literatur untuk bekal proses pelaksanaan pengabdian masyarakat :

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Tahun, Penulis	Metode	Hasil/Kesimpulan
1	Bijak Menggunakan Media Sosial, Agar	2022, Reni Suryani & Suhendar	Metode Penyuluhan, konseling &	Kegiatan penyuluhan dilaksanakan pada waktu dan tempat tertentu dalam sekali

	Tidak Terjerat Sanksi Hukum Pidana UU ITE		<i>diskusi</i>	waktu. Tidak dijelaskan secara jelas hasil dari kegiatan penyuluhan. Hasil mengarah kepada kesimpulan umum mengenai aktivitas masyarakat di era digital, serta masalah penggunaan media sosial
2	Sosialisasi Teknologi Dalam Era Modern Dan Cyber Di Smk Letris Indonesia 2	2021, Fadhira Rahman, dkk.	<i>Metode penyuluhan</i>	Kegiatan penyuluhan dilaksanakan pada waktu dan tempat tertentu dalam sekali waktu. Dengan peserta siswa SMK Letris dimana dalam merumuskan perbuatan siber yang diberikan sanksi dapat digunakan lembaga penafsiran hukum. Tidak ada penjelasan detail mengenai hasil dari sosialisasi namun secara garis besar diberikan gambaran umum bahwa program tersebut bermanfaat bagi para peserta
3	Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Yang Bijak Dan Aman Di Smk Sasmita Jaya 1	2019, Nadya Paramitha	<i>Metode penyuluhan</i>	Dari hasil kegiatan didapat kesimpulan bahwa peserta memiliki tingkat kepuasan rata rata sebesar 84,1% terhadap kegiatan sosialisasi yang dilakukan

III. METODE

Untuk Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdapat 3 tahap :

1. Tahap Persiapan
Pada tahap ini pemateri melakukan koordinasi dengan pihak BAKESBANGPOLDAGRI terkait kegiatan sosialisasi yang dilakukan kepengurusan administrasi penugasan, serta menanyakan tujuan utama dalam kegiatan sosialisasi ini, serta perubahan yang diharapkan terhadap peserta pelatihan. Setelah melakukan koordinasi dilakukan proses studi literatur mengenai UU ITE terbaru, diikuti dengan proses observasi mengenai pola perilaku remaja ketika menggunakan sosial media.
2. Tahap pembuatan materi
Setelah cukup mendapatkan data, dilakukan proses pembuatan materi dimana pemateri yang terlibat melakukan analisa karakteristik peserta pelatihan, melakukan simulasi proto persona terkait demografi peserta pelatihan.
3. Tahap Penyuluhan
Pada tahap ini dilakukan proses sosialisasi di tempat yang sudah disepakati
4. Tahap Evaluasi
Pada tahap ini, dilakukan proses evaluasi terkait materi yang dibuat, serta model sosialisasi yang sudah dilakukan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari kegiatan pelaksanaan Sosialisasi literasi Digital UU ITE & Bijak Bermedia Sosial untuk SMA/SMK Kabupaten Madiun :



Gambar 2. Penyuluhan pematari

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan proses evaluasi terkait hasil sosialisasi dan pemanfaatan visual komik, dengan mengajukan 6 pertanyaan dengan respon 4 skala. Dimana menghasilkan data sebagai berikut:



Gambar 3. Aspek kemenarikan

Untuk aspek kemenarikan visualisasi komik terdapat poin sebesar 75 % menarik dan 25 % Sangat menarik

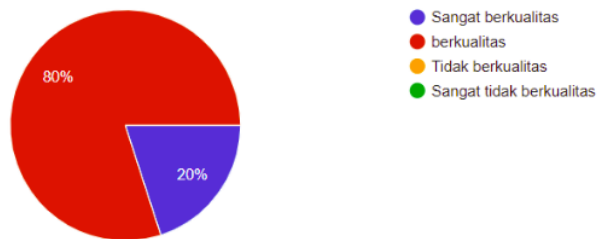


Gambar 4. Aspek kesesuaian

Untuk aspek kesesuaian visualisasi komik dengan materi yang dipaparkan didapat poin sebesar 85 % sesuai dan 15 % sangat sesuai

Apakah materi pada presentasi sosialisasi menggunakan media visual komik literasi digital berkualitas baik & dapat menambah pemahaman anda?

20 jawaban

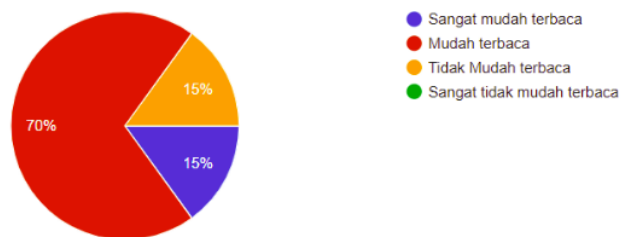


Gambar 5. Aspek kedalaman materi

Untuk aspek kedalaman materi dari visualisasi komik didapat poin sebesar 80 % berkualitas dan 20 % sangat berkualitas

Apakah tulisan dan materi pada presentasi sosialisasi menggunakan media visual komik jelas terbaca?

20 jawaban

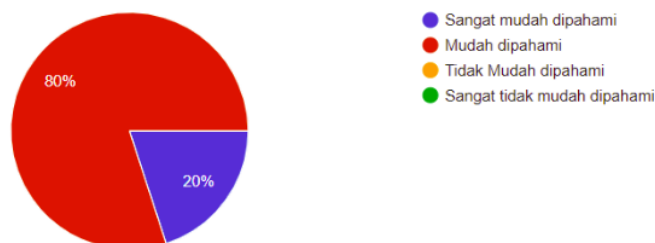


Gambar 6. Aspek kejelasan elemen teks & materi

Untuk aspek kejelasan visualisasi komik didapat poin sebesar 70 % mudah terbaca dan 15 % sangat mudah terbaca, dan 15 % tidak mudah terbaca

Apakah Media Visual komik yang ditampilkan mudah dipahami ?

20 jawaban

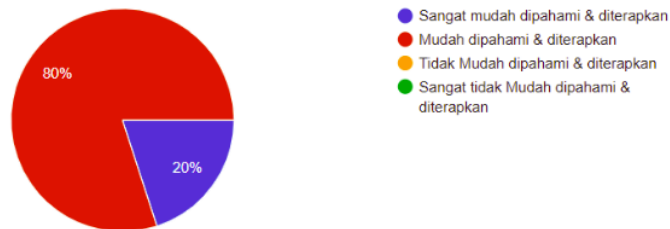


Gambar 7. Aspek kemudahan

Untuk aspek kemudahan materi yang dipaparkan didapat poin sebesar 80 % materi mudah dipahami dan 20 % sangat mudah untuk dipahami

Apakah materi pada presentasi sosialisasi menggunakan media visual komik literasi digital Mudah dipahami & diterapkan dalam praktik?

20 jawaban



Gambar 8. Aspek kemudahan implementasi

Untuk aspek kemudahan implementasi materi dalam keseharian didapat poin sebesar 80 % mudah dipahami & diterapkan dan 20 % sangat mudah dipahami dan diterapkan

V. KESIMPULAN

Sosialisasi literasi Digital kaitannya dalam pokok bahasan UU ITE & Bijak Bermedia Sosial dengan memanfaatkan Media Visual Komik untuk SMA/SMK sekabupaten Madiun, menghasilkan respon baik dimana untuk aspek Untuk aspek kemenarikan visualisasi komik terdapat poin sebesar 75 % menarik dan 25 % Sangat menarik. Untuk aspek kesesuaian visualisasi komik dengan materi yang dipaparkan didapat poin sebesar 85 % sesuai dan 15 % sangat sesuai. Untuk aspek kedalaman materi dari visualisasi komik didapat poin sebesar 80 % berkualitas dan 20 % sangat berkualitas. Untuk aspek kejelasan visualisasi komik didapat poin sebesar 70 % mudah terbaca dan 15 % sangat mudah terbaca, dan 15 % tidak mudah terbaca. Untuk aspek kemudahan materi yang dipaparkan didapat poin sebesar 80 % materi mudah dipahami dan 20 % sangat mudah untuk dipahami. Untuk aspek kemudahan implementasi materi dalam keseharian didapat poin sebesar 80 % mudah dipahami & diterapkan dan 20 % sangat mudah dipahami dan diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Suryani And S. Suhendar, "Bijak Menggunakan Media Sosial, Agar Tidak Terjerat Sanksi Hukum Pidana Uu Ite," *Abdi Laksana Pengabd. Kpd. Masy.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 162–172, Jan. 2022, Doi: 10.32493/Al-Jpkm.V3i1.17068.
- [2] J. Pendidikan Dan Sosial Budaya, M. Amalia, A. Mardiah, And I. Ayuningtyas, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Problem Di Masyarakat," *Yasin*, Vol. 2, No. 1, Pp. 101–113, Feb. 2022, Doi: 10.36088/Yasin.V2i1.195.
- [3] S. Yoga, A. Putra, S. Fatimah, R. Okta, And D. Setiawan, "Implementation Of Design Thinking Process 'Sila' Social Media Self Development Indonesia," *Pros. Semin. Teknol. Inf. Dan Komun.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 49–59, Nov. 2021, Accessed: Feb. 03, 2022. [Online]. Available: <http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Senatik/Article/View/1835>.
- [4] F. Rahman Et Al., "Sosialisasi Teknologi Dalam Era Modern Dan Cyber Di Smk Letris Indonesia 2," *Jatimika J. Kreat. Mhs. Inform.*, Vol. 2, No. 2, Jan. 2022, Accessed: Feb. 02, 2022. [Online]. Available: <http://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Jatimika/Article/View/14446>.
- [5] I. Ismail Et Al., "Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Yang Bijak Dan Aman Di Smk Sasmita Jaya 1," *Jatimika J. Kreat. Mhs. Inform.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 81–84, Jan. 2022, Accessed: Feb. 02, 2022. [Online]. Available: [\[Online\]. Available: \[Link\]](#)

- Http://Op24ournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Jatimika/Article/View/14465.
- [6] N. Eka, "Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Sd/Mi," Jan. 2022.
- [7] Kemkominfo, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik," *Uu No. 19 Tahun 2016*, No. 1, Pp. 1-31, 2016, [Online]. Available: https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/uu_19_tahun_2016.pdf.
- [8] Kominfo, "Matriks Perbandingan Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dengan," *Kominfo*, Vol. 18, No. 2, P. 22280, 2016, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jplph.2009.07.006><http://dx.doi.org/10.1016/j.neps.2015.06.001><https://www.abeebooks.com/trease-evans-pharmacognosy-13th-edition-william/14174467122/bd>.
- [9] D. Widuri, *Internet Sehat, Pedoman Berinternet Aman, Nyaman, Dan Bertanggung Jawab*. Siberkreasi, Relawan Tik, 2019.
- [10] Sembiring, "Cakap Cerdas Kreatif Produktid Bermedia Sosial," *Seri Literasi Digit*, 2016.
- [11] Indosat #Bijakbersosmed, "Bijak Bersosmed," *#Bijakbersosmed, Tips Dan Inf. Gerak. Bijak Bersosmed*, P. 32, 2017, [Online]. Available: <http://literasidigital.id/books/bijakbersosmed-tips-dan-informasi-gerakan-bijak-bersosmed/>.

Pemanfaatan Media Visual Komik untuk Sosialisasi literasi Digital (UU ITE & Bijak Bermedia Sosial)

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jpmi.journals.id

Internet Source

2%

2

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

1%

3

journal.fkpt.org

Internet Source

1%

4

www.ijcaonline.org

Internet Source

1%

5

Submitted to Sekolah Global Jaya

Student Paper

1%

6

Dimas Setiawan, Irsyadul Arifin, Rian Ardianto. "Implementasi Pengembangan Sistem Media Pembelajaran Pengenalan Komputer", INTENSIF, 2018

Publication

1%

7

Syamsu Yoga Ma'arief, Agatha Putra Yudhapurnomo, Siti Fatimah, Ressi Fiokta Wiharifin. "Implementasi Prototipe Sila (Social Media Self Development Indonesia) dalam

1%

Design Thinking Digital Product
Development", RESEARCH : Journal of
Computer, Information System & Technology
Management, 2021

Publication

8

Putu Hadi Purnama Jati. "FAIR Equivalency in
Indonesia's Digital Health Framework", Data
Intelligence, 2022

Publication

1 %

9

docplayer.info

Internet Source

1 %

10

proceeding.unesa.ac.id

Internet Source

1 %

11

issuu.com

Internet Source

1 %

12

journal.institutpendidikan.ac.id

Internet Source

1 %

13

repository.uia.ac.id

Internet Source

1 %

14

Submitted to Dewan Perwakilan Rakyat

Student Paper

1 %

15

ejournal.yasin-alsys.org

Internet Source

1 %

16

www.ejournal.ust.ac.id

Internet Source

1 %

17	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	1 %
18	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
19	jurnal.ceredindonesia.or.id Internet Source	<1 %
20	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
21	jurnal.kharisma.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.bernas.id Internet Source	<1 %
23	1skripsi.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	Aulia Veronika Lizani, Destrinelli ., Silvina Noviyanti. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MENGGUNAKAN MODEL (CIRC) BERBANTUAN MEDIA KOMIK EDUKATIF PADA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR", Jurnal Tunas Pendidikan, 2023 Publication	<1 %
25	eur-lex.europa.eu Internet Source	<1 %
26	ojs.unm.ac.id	

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off