



ANIMASI INTERAKTIF PELANGGARAN UU ITE BERBASIS MULTIMEDIA

Aripun

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik adalah ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah Indonesia, dinegara kita terkenal dengan undang-undang yang berlaku untuk semua masyarakat Indonesia yang melakukan pelanggaran baik itu pemerintahan ataupun masyarakat umum. Media animasi interaktif undang-undang ITE ini digunakan sebagai alternatif solusi penyampaian informasi dengan visualisasi yang lebih menarik, sehingga masyarakat lebih mudah memahaminya. Di dalam animasi ini terdapat tiga macam pasal yang dibahas tentang UU ITE, diantaranya pasal pencemaran nama baik, pasal penyebaran berita bohong dan pasal ujaran kebencian, selain itu animasi ini juga dirancang dengan menggunakan UML, antara lain use case diagram, activity diagram dan sequence diagram.

Kata Kunci : Media, Animasi Interaktif, UML

1. PENDAHULUAN

Tingkat perkembangan teknologi hasil dari kecerdasan manusia saat ini sudah tidaklah bisa dibendung lagi. Lajunya perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern tersebut sangat berpengaruh dalam segala aspek kehidupan manusia. Tak dapat dipungkiri teknologi telah mampu berperan penting untuk membantu dan menyelesaikan beberapa masalah dari sebagian besar kegiatan manusia dalam berbagai aktivitas dan berbagai bidang pekerjaan maupun pendidikan.

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik adalah ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah Indonesia, dinegara kita terkenal dengan undang-undang yang berlaku untuk semua masyarakat Indonesia yang melakukan pelanggaran baik itu pemerintahan ataupun masyarakat umum. Akan tetapi pada saat ini masyarakat umum masih banyak yang belum mengetahui bagaimana cara menggunakan ilmu teknologi itu dengan baik dan benar, sehingga banyak nya terjadi penyelewengan-penyelewengan. Hal ini diakibatkan karena pemahaman masyarakat yang kurang terhadap undang-undang yang berlaku di negara ini.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulann data penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan cara sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mencari teori-teori yang telah dikembangkan dalam bidang ilmu yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi serta melakukan referensi dengan buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang penulis angkat.

2. Studi Wawancara

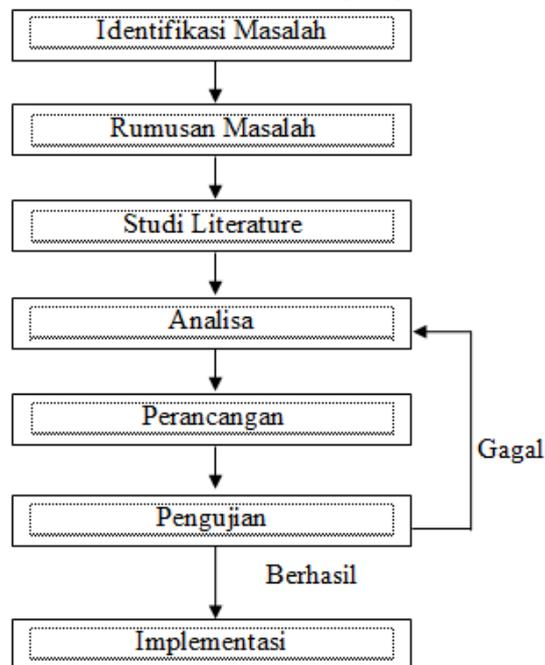
Studi wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara wawancara (interview) guna mengumpulkan data-data yang diperlukan.

3. Eksplorasi Internet

Yaitu dengan cara membuka situs-situs yang berhubungan dengan tema yang diangkat dalam penyusunan penelitian ini.

2.2 Rancangan Penelitian

Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam rancangan penelitian ini.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

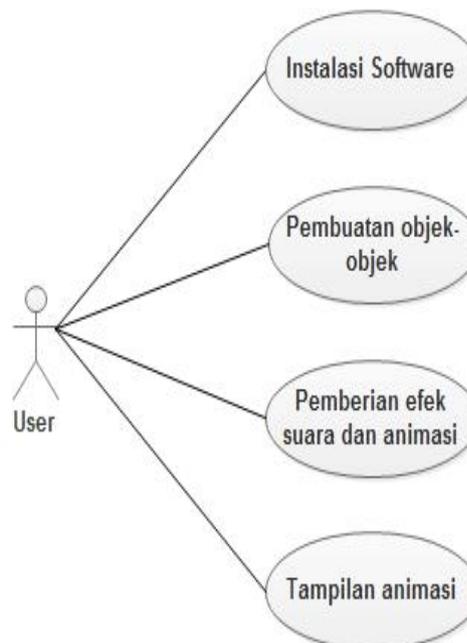
Di dalam penelitian ini penulis merancang sebuah animasi interaktif pelanggaran UU ITE, yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bagaimana cara menggunakan media sosial dengan baik dan benar, sehingga tidak terjadi lagi kesalahan-kesalahan dalam berinteraksi di sosial media. Media ini merupakan pilihan yang tepat untuk menunjukkan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh sebuah program aplikasi kepada pengguna. Dari desain-desain sudah yang banyak terciptakan oleh programmer, mereka berlomba-lomba memperindah tampilannya dan mempermudah cara pemakaiannya. Akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang penulis temukan, salah satunya ialah kasus yang diangkat dalam pembuatan animasi hanya terfokus kedalam satu pasal saja, sehingga masyarakat masih kekurangan beberapa informasi yang berkaitan dengan UU ITE.

3.2 Sistem Yang Diusulkan

Dari hasil analisa sistem yang berjalan yang dijelaskan, maka penulis menemukan beberapa permasalahan, antara lain masyarakat masih kekurangan beberapa informasi yang berkaitan dengan pelanggaran UU ITE, karena programmer sebelumnya hanya terfokus ke satu masalah saja, untuk itu penulis mengusulkan sebuah rancangan animasi pelanggaran UU ITE yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, diantaranya pasal pencemaran nama baik, penyebaran berita palsu, dan ujaran kebencian yang erat kaitannya dengan SARA. Penulis berharap agar animasi ini mampu memberikan informasi yang lebih luas tentang bagaimana cara menggunakan media sosial dengan baik dan benar.

3.3 Use Case Diagram

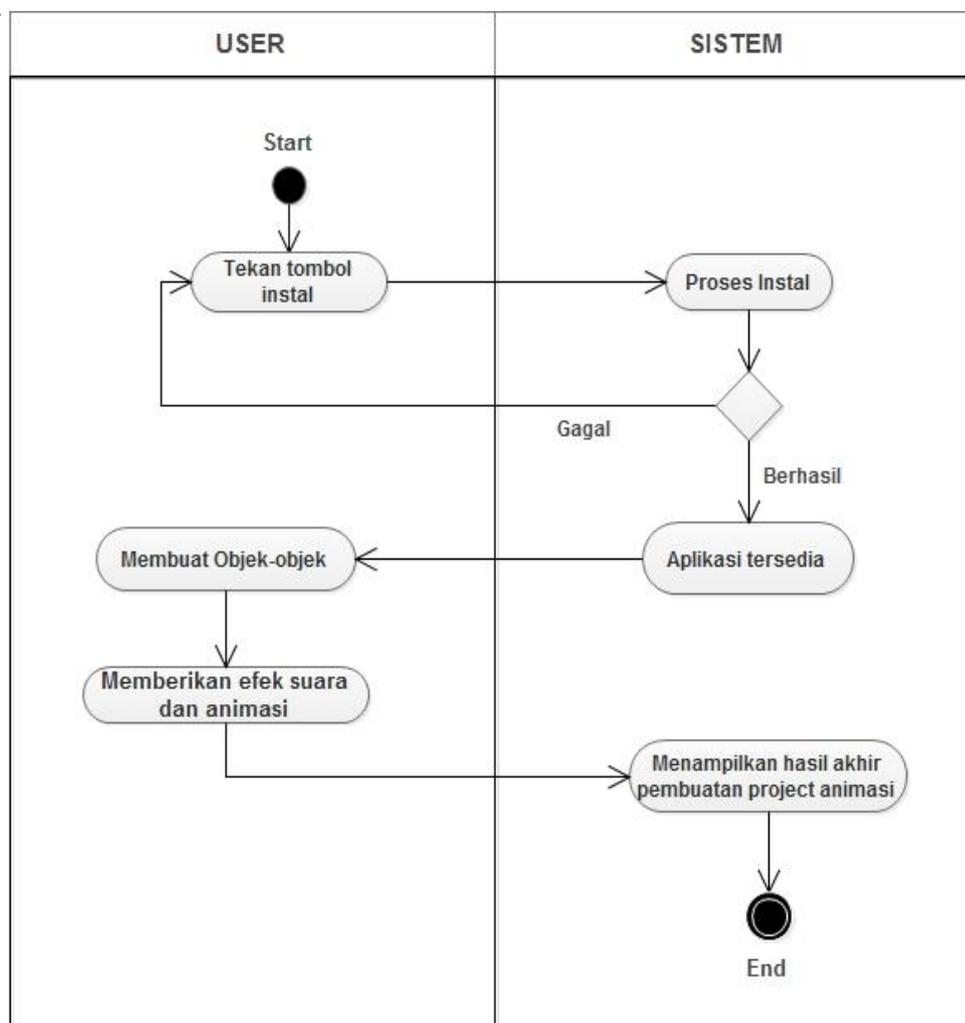
Pada gambar dibawah ini merupakan gambaran perancangan usecase diagram, dimana pengguna dapat melakukan beberapa atraksi yang tersedia pada sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

3.4 Activity Diagram

Activity Diagram seperti sebuah *flow chart*. *Activity Diagram* menunjukkan tahapan, pengembalian keputusan dan percabangan. Diagram ini sangat berguna untuk menunjukkan *operation* sebuah obyek dan proses bisnis. *Activity Diagram* bisa digunakan bisa digunakan untuk menunjukkan siapa mengerjakan apa dengan teknik *partition*. Pada pembuatan project ini user bertindak sebagai aktor, sebelum pembuatan project dimulai, terlebih dahulu aktor menginstal perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan project. Setelah aplikasi terinstal pada sistem, selanjutnya aktor membuat objek-objek yang akan digunakan nantinya, selain itu aktor juga memberikan efek suara dan animasi agar project ini lebih menarik. Setelah pembuatan object, pemberian efek suara selesai, maka aktor akan mencoba menjalankan project yang telah ia buat, sementara itu sistem bertindak untuk menampilkan project yang sebelumnya telah dibuat. Berikut adalah Activity Diagram pembuatan animasi interaktif pelanggaran UU ITE berbasis multimedia :



Gambar 3. Activity Diagram

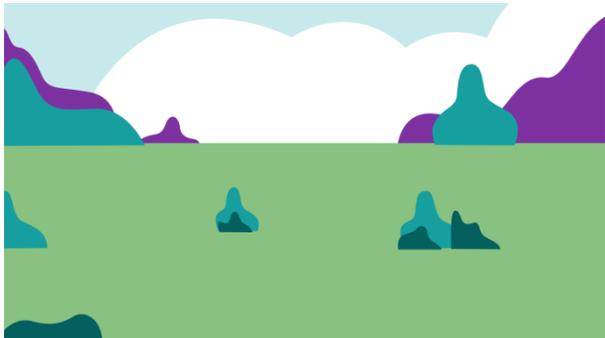
3.5 Story Board

Dalam perancangan sistem ini, terdapat beberapa tahapan-tahapan yang dilalui agar sistem yang dirancang sesuai dengan yang diinginkan dan dapat berjalan dengan baik. Adapun gambarnya tampilan Story Board video animasi interaktif pelanggaran UU ITE adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Story Board

No	Board	Keterangan
1		Karakter Pembicara



2		Background Animasi
3	<p><i>"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik"</i></p>	Pasal pencemaran nama baik
4		Contoh kasus pencemaran nama baik
5	<p><i>Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).</i></p>	Ketentuan pidana kasus pencemaran nama baik



6	<p><i>Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.</i></p>	Pasal penyebaran berita palsu (HOAX)
7		Contoh penyebaran berita palsu (HOAX)
8	<p><i>Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).</i></p>	Ketentuan pidana kasus penyebaran berita palsu (HOAX)
9	<p><i>“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”</i></p>	Pasal ujaran kebencian
10		Contoh kasus ujaran kebencian



11	<p><i>Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).</i></p>	Ketentuan pidana kasus ujaran kebencian
12		Objek Ilustrasi

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tujuan utama penulis dalam pembuatan animasi ini ialah membantu proses penerimaan informasi oleh masyarakat tentang bagaimana menggunakan sosial media dengan baik dan benar.
2. Dengan adanya animasi interaktif ini masyarakat tidak merasa bosan dalam proses penerimaan informasi, karena animasi ini penulis desain dengan tampilan visualisasi yang lebih menarik.

4.2. Saran

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan waktu dan kemampuan penulis dalam mengerjakannya, kekurangan tersebut diantaranya penulis hanya membahas sebagian dari pasal UU ITE dan kurang nya bentuk design dan rancangan yang penulis buat, sehingga masih kurang menarik untuk dilihat. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan dan bisa dikembangkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Hendini.(2016). *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*.Vol.IV, No. 2:107-116.

Geoffary Arka," *Perancangan Dan Pembuatan Klip Video Animasi Band Carmen,*" Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009.

Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31-40.



- Kharis Fakhruddin Primasatya.(2013). *Perancangan Sistem Pakar Undang-Undang ITE Dalam Membantu Penyelesaian Masalah Dunia Maya.*
- Nazli, R. (2018). *Pemodelan Aplikasi Mobile Modul Perkuliahan Berbasis Client Server. Jurnal Teknologi Dan Open Source, 1(1), 25-32.*
- Rona Guines Purnasiwi, Mei P Kurniawan.(2013). *Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking.*Vol 14,No. 04:54-57.
- Wahyu Agus Winarno.(2011). *Sebuah Kajian Pada Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE).*Vol. X, No. 1:43-48.