

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE BERTUTUR KATA POSITIF DALAM MEDIA JEJARING SOSIAL DAN PENGENALAN UU ITE BAGI ANAK MUDA

Oleh:
Eufrasia Zashana
NRP 1264081

Smartphone sekarang ini sudah sangat menyebar, tidak hanya di kalangan muda namun kini sudah merambah ke orang tua. Seperti yang kita ketahui bahwa *smartphone* sangat identik dengan media sosial. Keberadaan media sosial sangat membantu para pengguna *smartphone* dalam berkomunikasi dengan keluarga yang jauh, dan juga menambah pengetahuan.

Keberadaan media sosial tidak hanya memberikan dampak positif, melainkan memberikan dampak negatif juga. Tingkat kejahatan melalui media sosial sudah menjadi masalah yang cukup serius. Melalui media sosial, banyak kasus yang terjadi, seperti kasus pembunuhan, atau bunuh diri, dan kebanyakan terjadi dikalangan muda yang belum matang dalam penguasaan emosi.

Dengan begitu pemerintah membuat sebuah undang-undang yang mengatur tentang media sosial yang bertujuan agar pengguna media sosial tau mengenai sanksi dari tindakan yang dilakukan dalam media sosial, seperti terkena pasal yang menyangkut UU ITE berupa denda dan juga penjara.

Tujuan perancangan kampanye ini adalah untuk mengajak para anak muda agar lebih bijak dalam memilih kata-kata terutama di media sosial, dan juga bahaya dari bertutur kata yang dapat menyinggung orang lain. Metode yang digunakan adalah menggunakan media sosial, serta penggunaan ilustrasi pada setiap desainnya. Media utama yang digunakan adalah media sosial dan didukung dengan beberapa media promosi seperti X-Banner, Billboard, Koran, Majalah, TVC dan juga Website. Melalui kampanye ini di harapkan agar banyak anak muda yang sadar akan pentingnya bertutur kata di media sosial.

Kata Kunci: Anak muda, Kejahatan, Media sosial, *Smartphone*, Undang-undang

ABSTRACT

THE CAMPAIGN DESIGN OF POLITE UTTERANCE IN THE USE SOCIAL MEDIA BY TEENAGERS AND THE INTRODUCTION TO THE ITE BILL TO YOUNGSTERS

**Submitted by
Eufrasia Zashana
NRP 1264081**

At the present time, the use of smart phones has spread not only they are used by teenagers but also parents. The use of smart phones helps to broaden our knowledge and to communicate with members of the family in a far distance. Cell phones are also related to social media closely.

The use of smartphones and Internet among youngsters can have a good effect and a bad effect. Social media is to blame for crimes that have been committed by youngsters because they still immature and their mental emotion are not stable yet. A great number of cases like suicide and murder are committed because of the misuse or misapplication of social media and Internet.

Thus there have to be rules of how to use social media well so that there will be sanctions, fines and or even imprisonment for those who have misused the social media that can be categorized as crimes. That is the importance of having ITE bill.

Therefore, the purpose of this design is to make teenagers and youngsters realize and know how to use social media well and positive utterances every time they make use of the Internet or the social media. They must use their words wisely so that everything they write or say on the social media will not offend or even harm other people's lives.

The media that used for this design is through social media, Internet, x-banners, billboard , newspaper, magazines, TVC and websites. It is expected through this design that the social media users especially teenagers can control what they are going to say or write down on the social media or the Internet.

Keywords: acts, crime, youngsters, smartphones, social media, utterances

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Internet.....	7
2.1.1 Pengertian.....	7
2.1.2 Dampak Positif Jejaring Sosial.....	8
2.1.3 Dampak Negatif Jejaring Sosial.....	9
2.2 Kampanye.....	9
2.2.1 Definisi.....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Kampanye.....	10
2.2.3 Tahapan Kampanye.....	12
2.2.4 Media Kampanye.....	12
2.3 Komunikasi.....	13
2.3.1 Pengertian Komunikasi.....	13

2.3.2	Proses Komunikasi.....	14
2.4	Undang-Undang No.11 Tahun 2008 “Informasi dan Transaksi Elektronik	16
2.5	Teori Ilustrasi	19
2.6	Teori Segmentasi, Targeting dan Positioning.....	20
2.7	Analisis SWOT.....	20
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		21
3.1	Data dan Fakta.....	21
3.1.1	Penyelenggara Kampanye.....	21
3.1.2	Institusi Terkait.....	23
3.1.3	Sponsorship.....	25
3.1.4	Kumpulan Hasil Data.....	26
3.2	Tinjauan Karya Sejenis.....	35
3.2.1	Kampanye Akibat Smartphone.....	35
3.2.2	Kampanye “You Look Disgusting” by Em Ford.....	37
3.3	Contoh Kasus Pelanggaran.....	39
3.3.1	Kasus Deddy Corbuzier.....	39
3.4	Mengidentifikasi Sasaran.....	41
3.4.1	Segmentasi, Targeting dan Positioning.....	41
3.4.2	SWOT Kasus.....	43
3.4.3	SWOT Kampanye.....	44
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....		45
4.1	Konsep Komunikasi.....	45
4.2	Konsep Kreatif.....	46
4.2.1	KOMENPOSITIF.....	46
4.2.2	Konsep Verbal.....	46
4.2.3	Konsep Visual.....	46
4.3	Konsep Media.....	48
4.3.1	Media Sosial.....	48
4.3.2	TVC (TV Commercial).....	49
4.3.3	Majalah.....	49

4.3.4	Koran.....	50
4.3.5	X-Banner.....	50
4.3.6	Gimmick.....	50
4.3.7	Billboard.....	51
4.4	Hasil Karya.....	52
4.4.1	Logo Kampanye.....	52
4.4.2	Tahapan Kampanye.....	53
4.4.3	Media Koran dan Majalah.....	57
4.4.4	Media X-Banner.....	58
4.4.5	Media Billboard.....	59
4.4.6	Media Gimmick.....	59
4.4.7	Media Website.....	60
4.4.8	Media Sosial.....	61
4.4.9	Media TVC dan Youtube.....	62
4.5	Budgeting.....	63
4.6	Timeline.....	64
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Simpulan.....	65
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1	Logo Dinas Komunikasi dan Informatika.....	21
Gambar 3.2	Logo Dinas Pendidikan	23
Gambar 3.3	Logo Telkomsel Indonesia.....	25
Gambar 3.4	Diagram hasil pembagian angket mengenai usia responden	27
Gambar 3.5	Diagram hasil pembagian angket mengenai jumlah pengguna mediasosial.....	28
Gambar 3.6	Diagram hasil pembagian angket mengenai intesitas seseorang membuka sosial media.....	28
Gambar 3.7	Diagram hasil pembagian angket mengenai penggunaan waktu pada media sosial.....	29
Gambar 3.8	Diagram hasil pembagian angket mengenai jumlah pengikut di media sosial.....	29
Gambar 3.9	Diagram hasil pembagian angket mengenai kegiatan yang dilakukan saat membuka media sosial.....	30
Gambar 3.10	Diagram hasil pembagian angket mengenai banyaknya komentar negatif di media sosial.....	30
Gambar 3.11	Diagram hasil pembagian angket mengenai hal yang terpikirkan saat melihat komentar negatif.....	31
Gambar 3.12	Diagram hasil pembagian angket mengenai jenis komentar yang sering dilihat.....	31
Gambar 3.13	Diagram hasil pembagian angket mengenai pendapat orang banyak mengenai sopan santun.....	32
Gambar 3.14	Diagram hasil pembagian angket mengenai penyebab seseorang lebih berani berkomentar di media sosial.....	32

Gambar 3.15	Diagram hasil pembagian angket mengenai seberapa banyak yang mengetahui UU ITE.....	33
Gambar 3.16	Diagram hasil pembagian angket mengenai sosialisasi seputar UU ITE.....	33
Gambar 3.17	Diagram hasil pembagian angket mengenai harapan dari adanya UU ITE.....	34
Gambar 3.18	Diagram hasil pembagian angket mengenai media sosial yang banyak digunakan.....	34
Gambar 3.19	Lain Dunia Lain Cerita by Galih Pakuan.....	36
Gambar 3.20	Diabaikan Gegara Gadget by Galih Pakuan.....	36
Gambar 3.21	Nongkrong Hari Ini by Galih Pakuan.....	37
Gambar 3.22	Demam Nonton “Bola” by Galih Pakuan.....	37
Gambar 3.23	You Look Disgusting.....	38
Gambar 3.24	You Look Disgusting.....	38
Gambar 3.25	Don’t Judge Challenge.....	39
Gambar 3.26	Deddy Cobuzier tangkap haters.....	40
Gambar 3.27	Komentar haters Deddy.....	40
Gambar 3.28	Pasal yang menjerat pelaku.....	41
Gambar 4.1	Font Bebas Neue.....	47
Gambar 4.2	Font Larke Sans Bold.....	47
Gambar 4.3	Pallete Warna.....	48
Gambar 4.4	Logo Kampanye.....	52
Gambar 4.5	Tipografi dan Palete warna Logo Kampanye.....	52
Gambar 4.6	Poster Awareness.....	53
Gambar 4.7	Poster Awareness.....	54
Gambar 4.8	Poster Awareness.....	54
Gambar 4.9	Poster Informing.....	55
Gambar 4.10	Poster Reminding.....	56
Gambar 4.11	Desain Majalah dan Koran.....	57
Gambar 4.12	Koran.....	57

Gambar 4.13	Majalah.....	58
Gambar 4.14	X-Banner.....	58
Gambar 4.15	Billboard.....	59
Gambar 4.16	Gimmick.....	59
Gambar 4.17	Website.....	60
Gambar 4.18	Facebook.....	61
Gambar 4.19	Instagram.....	61
Gambar 4.20	TVC.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Budgeting.....	63
Tabel 4.2 Timeline Pemasaran.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Sketsa

