

PERANCANGAN BUKU PEDOMAN (*PLAYBOOK*) UNTUK APLIKASI “PATUH PDP” (PERLINDUNGAN DATA PRIBADI) PT. TELKOM INDONESIA

Alleysia Shavira¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung
erusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapuro, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Alleysia@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id,
nisaekan@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Perlindungan Data Pribadi (PDP) merupakan salah satu hal yang penting bagi masyarakat Indonesia di era modern ini, Pada tahun 2024 tanggal 17 Oktober UU No.27 tentang Perlindungan Data Pribadi telah sepenuhnya berlaku dan Indonesia telah menjalankan masa transisi dua tahun sejak disahkan UU tersebut. Alhasil dibutuhkan cara yang efektif untuk perusahaan di Indonesia untuk memiliki cara memastikan bahwa perusahaan mereka mematuhi UU PDP, karena itu PT. Telkom Indonesia membuat Aplikasi yang bernama 'Patuh PDP' yang dapat dengan efektif menilai atau mengevaluasi sejauh mana sang perusahaan tersebut telah mematuhi kebijakan yang sesuai dengan UU PDP. Untuk itu perlu adanya media informasi yang dapat mengenalkan secara mudah apa itu “Aplikasi dan Jasa” yang di tawarkan oleh PT.Telkom Indonesia. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan metode analisis matriks, dan analisis SWOT. Perancangan ini akan menghasilkan Playbook aplikasi ‘Patuh PDP’ yang memiliki gaya yang sesuai dengan hasil penelitian yaitu gaya ilustrasi yang sederhana, tegas namun friendly dan korporat, pewarnaan soft dengan mute colors, font sans serif, dengan konten yang berisi ilustrasi dan visualisasi cara menggunakan aplikasi tersebut. Dengan adanya Playbook ini diharapkan dapat mempermudah penjualan aplikasi.

Kata kunci: Perlindungan Data Pribadi, Data Pribadi, Playbook

Abstract : *Personal Data Protection (PDP) is one of the important things for Indonesian people in this modern era. In 2024, October 17, Law No. 27 concerning Personal Data Protection has been fully enforced and Indonesia has been undergoing a two-year transition period since the law was passed. As a result, an effective way is needed for companies in Indonesia to have a way to ensure that their companies comply with the PDP Law, therefore PT. Telkom Indonesia created an Application called 'Patuh PDP' which can effectively assess or evaluate the extent to which the company has complied with policies in accordance with the PDP Law. For this reason, there is a need for information media that can easily introduce what "Applications and Services" are offered by PT. Telkom Indonesia. This design uses observation data collection methods, and interviews are then analyzed using matrix analysis methods, and SWOT analysis. This design will produce a Playbook for the 'Patuh PDP' application that has a style that is in accordance with the research results, namely a simple, firm but friendly and corporate illustration style, soft coloring with mute colors, sans serif fonts, with content containing illustrations and visualizations of how to use the application. It is hoped that this Playbook will make it easier to sell applications.*

Keywords: *Personal Data Protection, Personal Data, Playbook*

PENDAHULUAN

Di era digital ini gadget dan peralatan elektronik semakin berkembang dan internet menjadi salah satu kegunaan sehari-hari data pribadi menjadi salah satu hal terpenting yang dimiliki setiap orang, karena data tersebut mencakup banyak aspek kehidupan seseorang seperti nama, alamat, tempat tanggal lahir, informasi keuangan bahkan sampai informasi sensitif seperti riwayat kejahatan dan informasi tentang anak. Oleh karena itu sangat dibutuhkannya inisiatif untuk perusahaan-perusahaan di Indonesia untuk melindungi data pribadi masyarakat Indonesia yang telah dikelola oleh perusahaan tersebut, mereka juga perlu tahu betapa sensitifnya data pribadi dan pentingnya patuh pada peraturan yang berkaitan dengan data pribadi.

Data pribadi adalah informasi pribadi seseorang yang terdiri dari fakta-fakta, komunikasi, opini yang memiliki hubungan terhadap individu dan individu tersebut merasa bahwa informasi tersebut bersifat sensitif dan dibatasi atau dilarang pengumpulan, penggunaan, atau peredarannya. (Shofiyah & Susilowati, 2019). Dapat disimpulkan data pribadi merupakan informasi tentang seseorang yang dapat mengidentifikasi orang tersebut secara langsung maupun tidak langsung. Data ini dapat disimpan secara non-elektronik maupun secara elektronik. Data pribadi yang disimpan ini dapat dengan mudah jatuh ke tangan yang buruk dan dapat menempatkan sang individu pada resiko penipuan dan pencurian identitas yang dapat berakibat fatal.

Kejahatan Cyber telah banyak terjadi mulai tahun 2003. Salah satu kejahatan Cyber ini adalah terjadinya kebocoran data pribadi 222,5 juta peserta BPJS pada tahun 2021, Kebocoran data asuransi BRI Life yang berisi 2 juta nasabah BRI Life, Serangan malware pemilu 2019, serangan ransomware Pusat Data Nasional pada tahun 2024 yang melumpuhkan PDN, Serangan DDoS ke Tiket.com dan Citilink pada tahun 2016, dan masih banyak lagi. Dalam wawancara eksklusif dengan Satgas Cyber Crime RI 1, Dr. Mulyadi menyampaikan bahwa Kejahatan

siber di Indonesia kini semakin canggih dan terorganisir, yang mencakup ransomware, phishing, dan DDoS, langkah yang telah diambil oleh pemerintah dan DPR mencakup peningkatan anggaran untuk keamanan siber, penggunaan AI/ML dalam mendeteksi serangan, serta edukasi masyarakat melalui sektor swasta. Alfons Tanujaya menjelaskan "Kalau ransomware sehari-hari ada di jaringan data kemungkinan (data) diambil." (Kompas.com 24/6/2024) Artinya bukan hanya sistem lumpuh, tapi data juga berpotensi tercuri.

Pada tanggal 17 Oktober tahun 2022 telah diresmikan Undang-undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP), Undang-undang ini menjadi salah satu pilar penting dalam rezim hukum Cyber Law hal ini dikarenakan besarnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mendorong tingginya transaksi melalui e-commerce dan uang digital. Hal ini mendorong regulasi data pribadi untuk melindungi keamanan dan kenyamanan masyarakat maupun negara Indonesia secara keseluruhan. Perlindungan data pribadi seharusnya mejadi aspek sangat penting bagi semua perusahaan oleh karena itu PT.Telkom Indonesia telah membuat aplikasi bernama "Patuh PDP", aplikasi ini merupakan layanan jasa PT. Telkom Indonesia untuk mengevaluasi perusahaan lain atas seberapa jauh perusahaan tersebut telah mematuhi kebijakan UU PDP secara mudah dan efisien, Jasa ini dibutuhkan bukan hanya karena untuk memenuhi regulasi UU Perlindungan Data Pribadi (UU PDP), namun juga untuk melindungi jutaan data pelanggan yang dikelola oleh perusahaan tersebut. Hal ini yang pasti terkait dengan menjaga kepercayaan publik dan keunggulan kompetitif untuk mempertahankan posisi perusahaan tersebut.

Buku pedoman atau playbook dan bisa dinamakan company playbook, corporate playbook, atau operations playbook, adalah panduan dinamis dan komprehensif yang menguraikan proses, praktik, dan strategi sesuatu secara detail. Menurut Michael D. Watkins (ahli manajemen dan kepemimpinan),

Playbook adalah panduan sistematis yang berisi strategi, proses, dan langkah-langkah praktis untuk membantu organisasi menghadapi berbagai skenario bisnis dan operasional. Bisa dikatakan Playbook merupakan sebuah dokumentasi berupa strategi, metod ataupun langkah-langkah proses yang menjadi sebuah pedoman untuk melakukan sesuatu. Playbook ini dirancang sebagai panduan untuk memahami, mematuhi, dan menerapkan kebijakan juga regulasi terhadap Data Pribadi. Dengan adanya Playbook ini diharapkan dapat memudahkan pembaca memahami segala hal tentang data pribadi dan cara melindunginya.

Media playbook ini dibutuhkan oleh pihak PT. Telkom Indonesia untuk mengenalkan jasa aplikasi mereka pada calon pengguna aplikasi "Patuh PDP" akan cara kerja aplikasi tersebut, seberapa pentingnya aplikasi ini, juga detail-detail lainnya secara persuasif, karena tergolong praktis dan sistematis yang memungkinkan mudah dimengerti dan dapat diikuti oleh calon pengguna. Dipilihnya media Playbook ini Karena bentuk media playbook merupakan media yang paling cocok untuk mengenalkan suatu jasa kepada calon pengguna, dengan sifat dasar playbook yang terasa lebih serius dan corporate, juga dengan mudahnya cara pengiriman media playbook kepada calon pengguna yang mungkin tidak bisa bertatapapan secara langsung dengan pihak PT. Telkom Indonesia. Alasan lainnya dipilih media ini karena playbook merupakan buku khusus berisi paduan rinci karena terstruktur, ringkas, fleksibel, dan praktis. Ini memudahkan referensi cepat, memastikan konsistensi, serta cocok untuk situasi

Dalam Perancangan Playbook ini dibutuhkannya peran desain komunikasi sangatlah penting untuk menyampaikan informasi kompleks yang sulit dicerna kepada para pembaca. Banyak informasi terkait hukum, teknologi dan peraturan dapat dengan mudah disampaikan jika disampaikan bukan hanya dengan tekstual namun visual. Menurut Ware (2008) desain visual yang memperhatikan cara manusia mempersepsi informasi dapat memperkuat pemahaman, meningkatkan daya ingat, serta mendorong keterlibatan audiens terhadap pesan yang disajikan.

Dalam buku Playbook ini yang sebagian memuat tentang edukasi kepatuhan pada UU Perlindungan Data Pribadi, komunikasi visual tidak sekadar berperan sebagai pendukung, tetapi menjadi sarana utama untuk memperjelas pesan, memengaruhi persepsi, dan meningkatkan kesadaran masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi Calon customer PT. Telkom Indonesia yang merepresentasikan perusahaannya, juga masyarakat muda di seluruh Indonesia. Oleh karena itu penelitian dilakukan kepada pekerja perusahaan yang berkemungkinan membutuhkan jasa aplikasi "Patuh PDP" PT. Telkom Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menurut Sugiono (2016) bahwa metode kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat "Post-positifisme", yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

HASIL DAN DISKUSI

Dari wawancara kedua orang yang berupa pemberi proyek dan calon pengguna jasa, telah dapat ditangkap bahwa untuk Data pribadi sangatlah penting, dan jasa aplikasi PT.Telkom Indonesia ini akan sangat membantu, diperlukan buku Playbook yang persuasif, eye-catching namun tetap bersifat serius untuk meyakinkan calon customer untuk mengontrak jasa aplikasi "Patuh PDP" tersebut

Dari perbandingan data proyek serupa yang berupa berbagai macam Playbook, diperlukan Playbook yang memiliki layout yang jelas juga ilustrasi yang bagus, sederhana dan corporate untuk menjadikan Playbook tersebut menarik dan meyakinkan di mata calon Customer, buku memiliki font serif berukuran kecil, kecuali cover atau judul,

Berikut merupakan analisis matriks perbandingan Proyek serupa :

1. PT.Telkom Enterprise Digital Solution Magazine memiliki warna yang beragam dan juga ilustrasi yang kompleks namun corporate, layoutnya sederhana dan lebih mengedepankan isi konten buku. Font dominan serif kecuali judul, isi buku memiliki font dengan ukuran kecil, Cover memiliki judul yang sangat menonjol yang berukuran besar.
2. The 2023 Walmart Marketplace Playbook for Sellers berisi banyak ilustrasi yang lebih bersifat sebagai icon untuk menggambarkan isi konten buku, layout buku berwarna dominan biru kuning yang merupakan Corporate identity Walmart, Font bergaya serif kecuali judul, isi buku memiliki font dengan ukuran kecil
3. ZoomInfo Sales Playbook "100 Pipeline Plays" sangat mengutamakan isi Playbook daripada visual nya dan meminimalisir icon juga penggunaan warna nya, Font dominan serif kecuali judul, isi buku memiliki font dengan ukuran kecil, Cover memiliki judul yang sangat menonjol yang berukuran besar

Dalam perancangan Playbook Patuh PDP Pt.Telkom Indonesia ini, dipilih pendekatan desain ilustrasi manusia tanpa mata, menyisakan mulut, pendekatan ini mencerminkan gaya minimalis yang disukai demografis sasaran dan keseriusan yang cocok dengan gaya korporat PT.Telkom Indonesia. Bukan karena itu saja, gaya ini mengurangi keterikatan emosional dan distraksi visual para pembaca agar mereka jadi lebih fokus pada pesan yang disampaikan oleh ilustrasi tersebut ketimbang pada identitas karakter. Kaitan gaya ini dengan isu Perlindungan data

pribadi merupakan anonimitas sang karakter, di mana seseorang dapat menjadi entitas tanpa wajah di sistem digital. Keberadaan mulut tetap memberi nuansa komunikasi dan ekspresi, namun tidak cukup untuk menimbulkan persepsi spesifik atau stereotip. Hal ini sejalan dengan nilai inklusivitas dan pesan bahwa perlindungan data pribadi adalah isu yang menyentuh semua kalangan. Font yang digunakan adalah font Gotham dengan mayoritas berukuran 14pt dan memilih tipe book untuk body text dan Bold untuk header, Playbook Patuh PDP PT. Telkom dibuat dengan tujuan utama meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melindungi data pribadi. Karena sifatnya yang korporat dan informatif, tiga warna utama yang dipilih mencerminkan kesan profesional, bersih, dan bisa dipercaya. Warna-warna yang digunakan untuk ilustrasi adalah muted, soft atau tidak terlalu terang. Warna utama nya yaitu abu-abu, putih, dan merah, tidak hanya menunjukkan estetika yang tenang dan mudah diterima, tetapi juga bagian dari Corporate identity resmi PT.Telkom Indonesia. Warna merah digunakan untuk menunjukkan semangat, perhatian, dan urgensi terkait isu data pribadi yang sedang berkembang, warna abu-abu melambangkan stabilitas, netralitas, dan profesionalisme. Sementara warna putih memberikan kesan transparan, terbuka, dan memberi ruang bernapas dalam desain. Kombinasi ketiga warna ini menciptakan tampilan visual yang tidak mengganggu namun mampu memberikan dampak psikologis yang kuat, sehingga mendukung tujuan playbook ini dalam menyampaikan pesan secara efektif dan elegan. Pewarnaan yang muted dan soft ini mengikuti arahan pemberi proyek yaitu Departemen Data Protection PT.Telkom Indonesia, juga sesuai dengan Schloss & Palmer (2011) yang mengungkapkan bahwa dalam pengaturan preferensi warna, banyak orang dewasa lebih menyukai warna light dan muted. Data mereka menunjukkan spektrum preferensi tertinggi ada pada warna biru dan kombinasi light atau muted, sedangkan warna-warna gelap atau sangat jenuh berada di posisi paling

rendah, oleh karena itu warna secondary di Playbook dan media pendukungnya adalah warna biru.



Gambar 1 Cover Playbook Patuh PDP
Sumber: Alleysia Shavira 2025



Gambar 2 isi Playbook Patuh PDP halaman 1-33
Sumber: Alleysia Shavira 2025



Gambar 3 isi Playbook Patuh PDP halaman 34-62, cover Belakang
Sumber: Alleysia Shavira 2025



Gambar 2 Merchandise media pendukung Playbook Patuh PDP
Sumber: Alleysia Shavira 2025

KESIMPULAN

Perancangan buku Playbook ini ditujukan untuk menyampaikan edukasi serta membangun kesadaran mengenai pentingnya perlindungan data pribadi, baik kepada masyarakat umum maupun kalangan korporat. Melalui media ini, diharapkan pembaca tidak hanya memahami urgensi isu tersebut, tetapi juga terdorong untuk memanfaatkan aplikasi Patuh PDP milik PT Telkom Indonesia.

Selain menggunakan media utama berupa Playbook, dibutuhkan pula sejumlah media pendukung seperti pin, stiker, banner, dan infografis guna memperluas jangkauan penyebaran informasi. Kehadiran media-media ini

diharapkan mampu menarik perhatian generasi muda, terutama Gen Z yang memiliki ketertarikan terhadap merchandise visual yang menarik, sehingga mereka terdorong untuk mengenal dan membaca Playbook Patuh PDP

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna Triraharjo & Nadhira Radhiyanti Haryanto (2024) *Prosedur Penggunaan Aplikasi Patuh Pdp*
- Chu, Y. (2018). Analysis of the application of illustration art in graphic design. In *Proceedings of the 2018 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL)*
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2012). *Color-in-context theory*. In P. Devine & A. Plant (Eds.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 45, pp. 61–125). Academic Press.
- Kompas.com. (2024, Juni 25). *Ransomware serang Pusat Data Nasional sehari-hari, pakar keamanan siber: Data kemungkinan diambil*. Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2024/06/25/113000865/ransomware-serang-pusat-data-nasional-berhari-hari-pakar-keamanan-siber?page=all>
- Moghaddamati, P. M. (2022). Analysis of the use of illustration in graphic design. *Journal of Organizational Behavior Research*
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis komputer*. Yogyakarta: Andi
- Schloss, K. B., & Palmer, S. E. (2011). Aesthetic response to color combinations: Preference, harmony, and similarity. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(2), 551–571. <https://doi.org/10.3758/s13414-010-0027-0>
- Smith, R. (1992). *Graphic Art Encyclopedia*. Chicago: ABC-Clilo
- Supriadi, O. A., & Arianti, A. S. (2021). Kajian visual desain karakter maskot “DIMAS-TI”. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1). <https://doi.org/10.26858/tanra.v8i1.19917>
- Sutopo, A. (2002). *Pengantar desain komunikasi visual*. Jakarta: Penerbit Djambatan
- Visser, W. (2006). *Designing as construction of representations: A dynamic viewpoint in cognitive design research*. *Human-Computer Interaction*, 21(1), 103–152.
- Ware, C. (2008). *Visual thinking for design*. Morgan Kaufmann.
- What is Data Privacy in Healthcare? | Blog | Tonic.ai*. (n.d.). <https://www.tonic.ai/blog/what-is-data-privacy-in-healthcare-everything-you-need-to-know> (12 Mei 2025 15.02)
- Yvette. (2024, March 25). *9 Sales Playbook Examples Made from PDFs to Train Top Salesperson*. Blog FlipBuilder. <https://blog.flipbuilder.com/id/9-sales-playbook-examples/7402/> (12 April 2025 11.48)