

# RANCANG BANGUN ANIMASI SOSIALISASI CIREBON LAWAN HOAX PADA MASYARAKAT KOTA CIREBON MEMBANGUN CRITICAL THINKING DI ERA DIGITALISASI

Eikel Ardiansyah<sup>1</sup>, Wiwiek Nurkomala Dewi<sup>2</sup>, Chairun Nas<sup>3</sup>

Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No. 202, Drajat Kesambi Kota Cirebon, (0231)200418

Eikelardiansyah12@gmail.com<sup>1</sup>, wiiwiek.nurkomala.dewi@cic.ac.id<sup>2</sup>, chairun.nas@cic.ac.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Seiring perkembangannya, kemajuan teknologi ini tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif. Dalam mengakses informasi saat ini, penyampaian akan informasi sangat mudah dan cepat. Sangat disayangkan apabila media sosial digunakan untuk memperoleh dan memberikan informasi yang tidak akurat apalagi sampai menjadikan media sosial sebagai alat penyebaran berita bohong (hoax) dengan menggunakan judul yang sangat memprovokasi untuk mengarahkan para pembaca kepada opini publik yang negative. Maka dari itu Kementerian Komunikasi dan Informatika atau Kominfo fungsi utama Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah merumuskan kebijakan nasional, kebijakan pelaksanaan, dan kebijakan teknis di bidang komunikasi dan informatika, seperti layanan info isu hoax. Penelitian ini mengacu pada teori Hoax sebagai kabar, informasi, berita palsu atau bohong. Sedangkan dalam KBBI disebut dengan hoaks yang artinya berita bohong. Hoax merupakan ekses negatif kebebasan berbicara dan berpendapat di internet. Khususnya media sosial dan pesan genggam. Sedangkan menurut wikipedia, hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. Hoax bertujuan membuat opini publik, menggiring opini, membentuk persepsi, juga untuk bersenang-senang yang menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi sosialisasi "Cirebon Lawan Hoax" yang di buat dapat dimanfaatkan oleh Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik maupun Kementerian Komunikasi Informatika dalam edukasi bahaya hoax kepada masyarakat.

**Kata Kunci:** Hoax, Animasi, Kominfo, Media Sosial, Informasi.

## Abstract

*Along with its development, this technological advancement not only has a positive impact but also has a negative impact. In accessing information at this time, the delivery of information will be very easy and fast. It is very unfortunate if social media is used to obtain and provide inaccurate information, especially to the point of making social media a tool for spreading fake news (hoaxes) by using very provocative titles to direct readers to negative public opinion. Therefore the Ministry of Communication and Informatics or Kominfo main function of the Ministry of Communication and Informatics is to formulate national policies, implementing policies, and technical policies in the field of communication and informatics, such as information services on hoax issues.*

*This study refers to the Hoax theory as news, information, fake or fake news. Whereas in KBBI it is called hoax which means fake news. Hoax is a negative effect of freedom of speech and opinion on the internet. Especially social media and mobile messaging. Meanwhile, according to Wikipedia, hoax is an attempt to deceive or outsmart the reader/listener to believe something, even though the creator of the fake news knows that the news is fake. Hoaxes aim to create public opinion, lead opinions, shape perceptions, as well as have fun testing the intelligence and accuracy of internet and social media users.*

*This study concludes that the animated socialization video "Cirebon Against Hoax" that was made can be utilized by the Information and Statistics Communication Service and the Ministry of Information and Communication Technology in educating the public about the dangers of hoaxes.*

**Key Words :** Hoaxes, Animation, Kominfo, Social Media, Information.

## 1. Pendahuluan

Seiring perkembangannya, kemajuan teknologi ini tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif. Dalam mengakses informasi saat ini, penyampaian akan informasi sangat mudah dan cepat. Sangat disayangkan apabila media sosial digunakan untuk memperoleh dan memberikan informasi yang tidak akurat apalagi sampai menjadikan media sosial sebagai alat penyebaran berita bohong (hoax) dengan menggunakan judul yang sangat memprovokasi untuk mengarahkan para pembaca kepada opini publik yang negative. Maka dari itu Kementerian Komunikasi dan Informatika atau Kominfo fungsi utama Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah merumuskan kebijakan nasional, kebijakan pelaksanaan, dan kebijakan teknis di bidang komunikasi dan informatika, seperti layanan info isu hoax.

Karena sangat mudahnya tersebar informasi menimbulkan berbagai jenis informasi palsu atau hoax. Maka dari itu Kementerian Komunikasi dan Informatika membantu masyarakat Indonesia untuk terhindar dari hoax, dengan membuat situs isu hoax. Salah satu contoh pemberitaan palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang/kejadian sesungguhnya. Berita bohong (hoax) perlu mendapatkan perhatian serius pada saat ini karena hoax sendiri adalah "Tindakan komunikasi yang dilakukan oleh suatu individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, ataupun hinaan kepada individu atau kelompok yang lain untuk membuat keadaan menjadi tidak teratur dan memicu pertengkaran, perdebatan serta perpecahan bagi seseorang, kelompok ataupun bangsa dan negara. Seperti masalah hoax yang sudah seperti sebuah virus sangat mudah sekali tersebar luas dan cukup sulit di hentikan. Karena kurangnya pemahaman dan rasa peduli dengan informasi-informasi yang di sebar luaskan.

## 2. Kajian pustaka

### 2.1 Hoax

hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. Hoax bertujuan membuat opini publik, menggiring opini, membentuk persepsi, juga untuk bersenang-senang yang menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial.

### 2.2 Animasi

animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar..

### 2.3 Critical Thinking

Kemampuan Critical Thinking menjadi suatu kemampuan yang harus dimiliki dalam era generasi digital, lebih khusus dalam dunia pendidikan. Karena telah jelas bahwa tujuan terpenting pada system pendidikan modern saat ini adalah bagaimana menciptakan generasi yang memiliki kapabilitas dalam hal critical thinking. Karena kemampuan ini merupakan pondasi kuat dalam membangun peradaban bangsa di tengah semakin meningkatnya digitalisasi yang tidak terhentikan..

## 3. Analisis dan perancangan sistem

### 3.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan informasi dengan cara pengamatan atau peninjauan langsung terhadap objek penelitian hoax.

### 3.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab secara langsung dengan tiga kategori target yaitu siswa sekolah menengah atas, mahasiswa, dan pihak dengan usia 25 – 40 tahun..

### 3.3 Metode Social media Survey

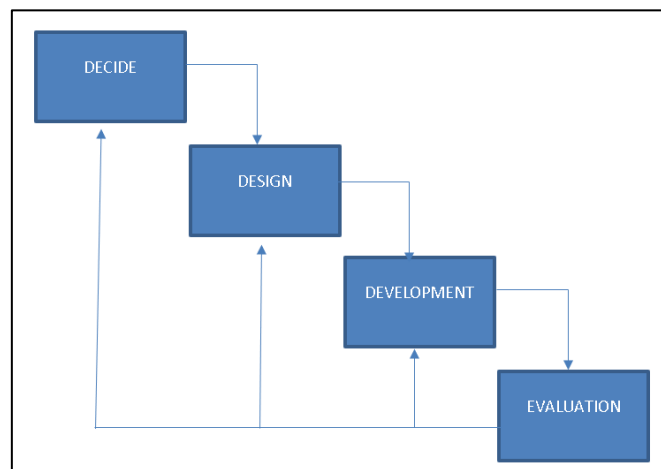
Metode *Social media survey* ini dilakukan ini oleh penulis dengan menggunakan social media berupa Instagram dan membuat survey yang kemudian di isi oleh pengguna lain..

### 3.4 Metodologi penelitian

Dalam tahapan pembuatan rancang bangun animasi “Cirebon Lawan hoax”, peneliti melakukan survey online dan wawancara. Terdiri dari 3 kategori yaitu siswa SMA, Mahasiswa, dan Umum usia 25 tahun-40 tahun, kemudian membuat survey di social media instagram.

Dalam tahap pengumpulan data peneliti menggunakan 2 jenis metode survey yaitu : Melakukan Survey dan wawancara secara langsung terhadap remaja yang aktif dalam menggunakan media social, dan menggunakan survey di social media.

Pengembangan media yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan decide, design, develop, dan evaluate (DDD-E). Decide atau menetapkan, design atau desain, develop atau pengembangan, dan evaluate atau evaluasi. Keempat unsur digunakan peneliti untuk mengembangkan produk berupa animasi menggunakan Adobe After Effect



**Gambar 1. Metode Waterfall**

Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Keterangan:

1. Menentukan desain karakter awal (*Decide*)
2. Perancangan desain karakter (*Design*)
3. Pembuatan Animasi 2d (*Development*)
4. Pengecekan ulang animasi (*Evaluation*)

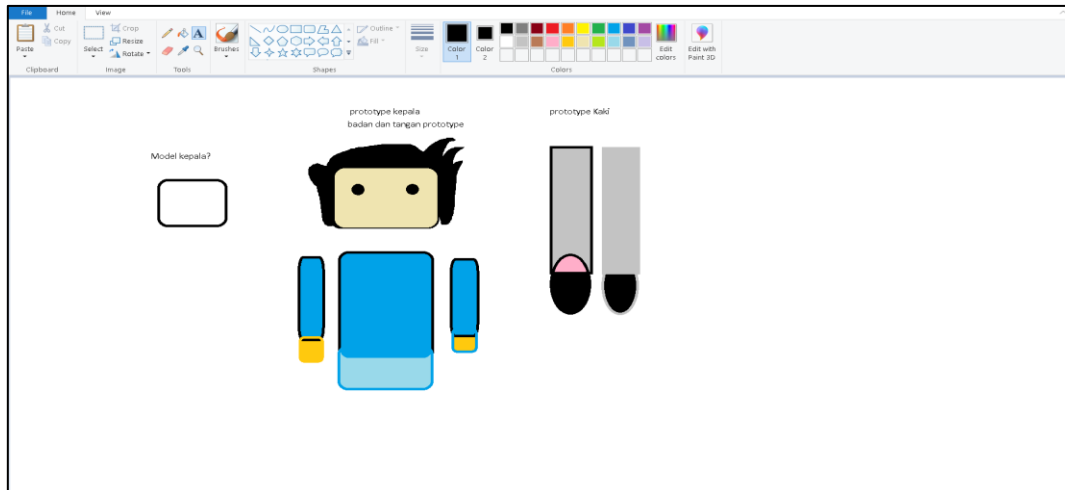
#### 3.4.1

##### Analisa Perancangan / Storybord

Dalam projek animasi ini terdiri dari 4 scene yaitu

- Opening dan penjelasan hoax
- Scene scene tono, joni
- Scene korban akibat hoax dan kanjeng dimas (penipu)
- Scene “Cara melaporkan berita hoax dan cara mencari tau berita hoax yang baru muncul”

### 3.5. Rancangan User Interface Pemesanan

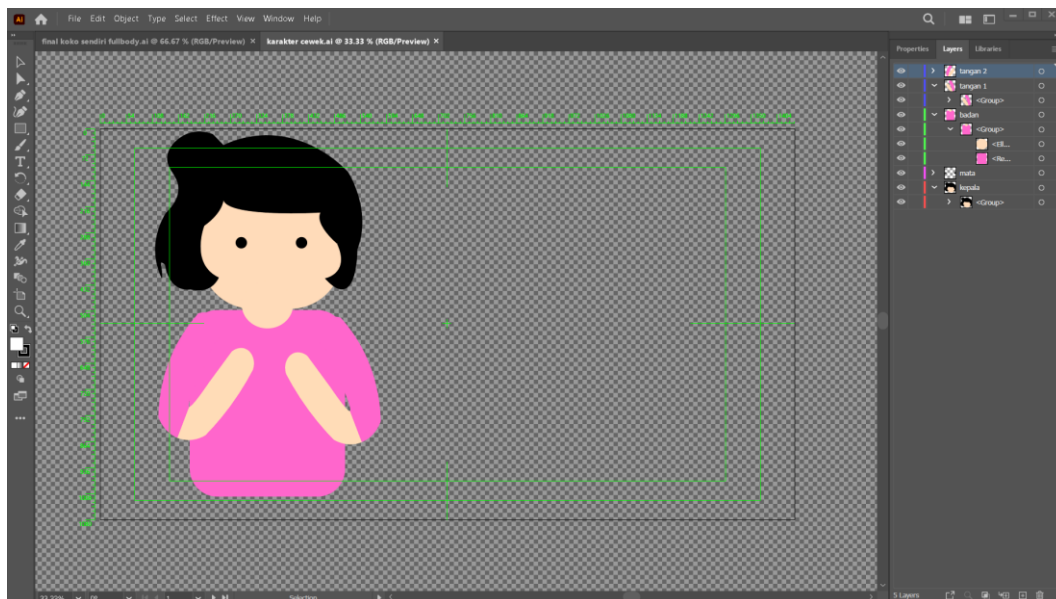


**Gambar 2 Tahapan perancangan desain karakter prototype**  
Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Keterangan : Proses perancangan awal desain karakter menggunakan aplikasi paint windows.

### User Interface / hasil design

Bagian desain karakter



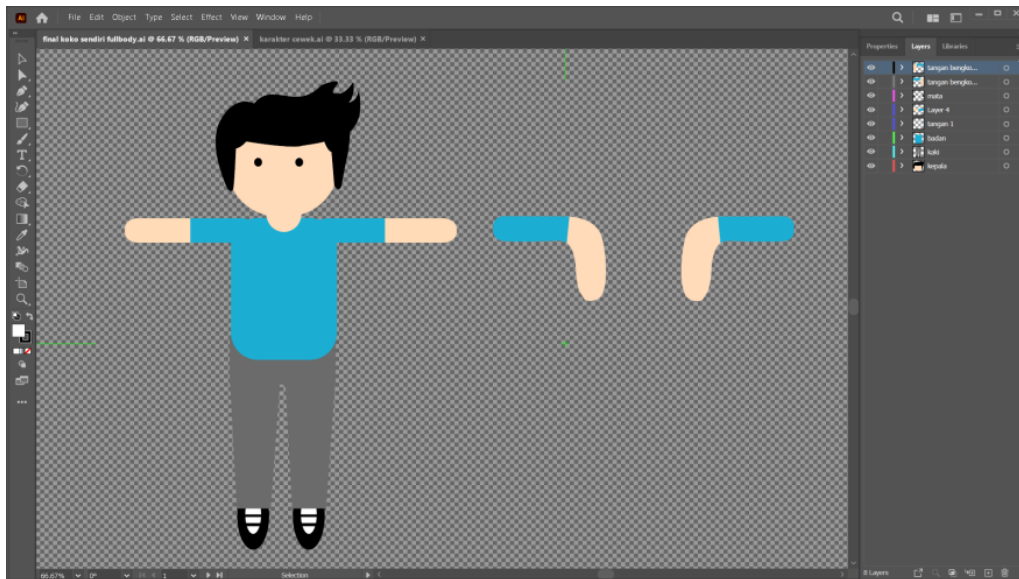
**Gambar 3 Tampilan desain karakter kiki**  
Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Keterangan :

Nama Karakter : Kiki

Kiki adalah karakter perempuan yang cerdas dan kritis, setiap dia menerima informasi atau berita di online dia selalu mengecek kebenaran dari berita tersebut, tidak langsung menerima. Dan melaporkan berita hoax.

Digunakan untuk scene ketika mengecek berita dan melaporkan kepada kominfo



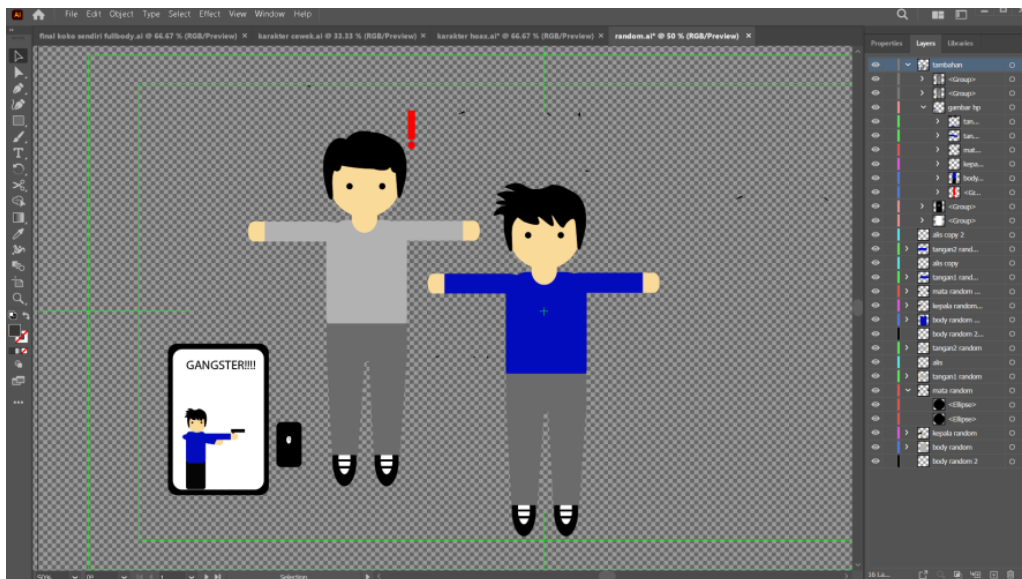
**Gambar 4 Tampilan desain karakter koko**

Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Keterangan :

Nama Karakter : Koko

Koko karakter atau icon dalam video ini dalam opening dan dalam penjelasan tentang hoax yang meresahkan masyarakat.



**Gambar 5 Tampilan desain karakter toni dan joni**

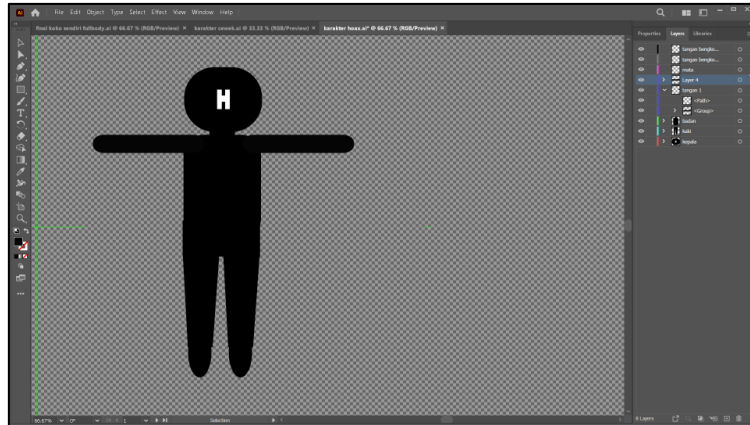
Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Keterangan :

Nama Karakter : tono dan Joni(korban hoax)

Tono adalah korban yang tertipu berita hoax di social media

Joni adalah korban hoax yang dituduh anggota gangster berbahaya

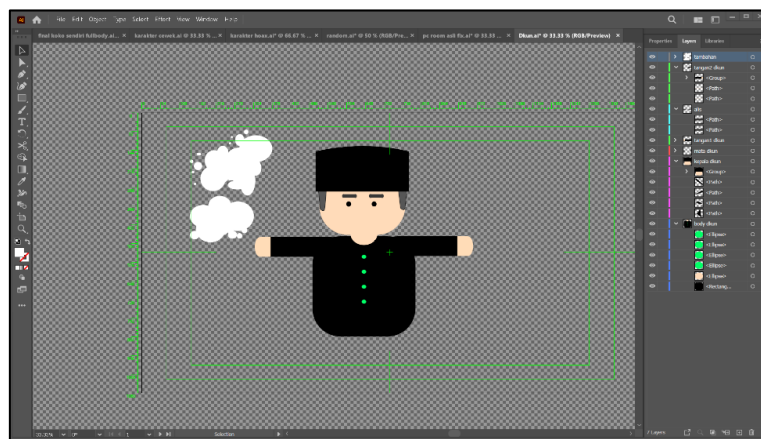


**Gambar 6 Tampilan desain karakter Mr.H**

Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Nama Karakter : Mr.H

Mr.H adalah pelaku yang menyebarkan suka menyebarkan informasi - informasi palsu atau hoax.



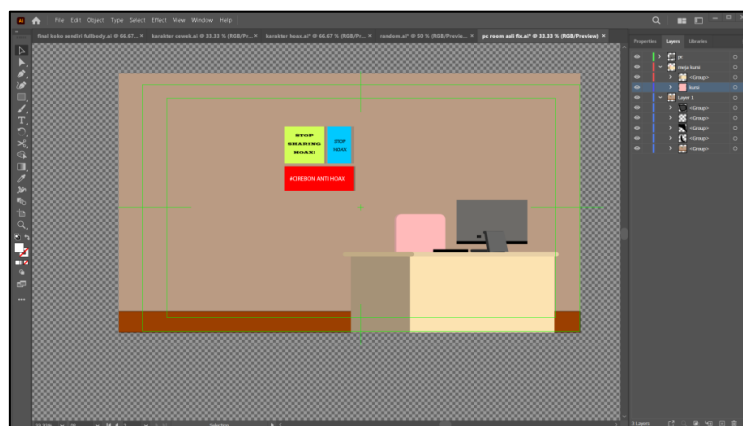
**Gambar 7 Tampilan desain karakter Dimas Kanjeng**

Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Keterangan :

Nama Karakter : Dimas Kanjeng

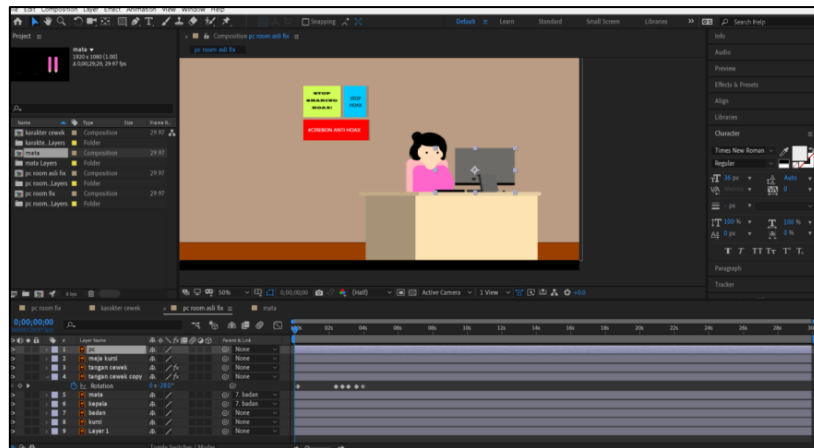
Dimas Kanjeng adalah karakter dukun pengganda uang yang sebenarnya hanyalah penipu.



**Gambar 8 Tampilan Desain background**

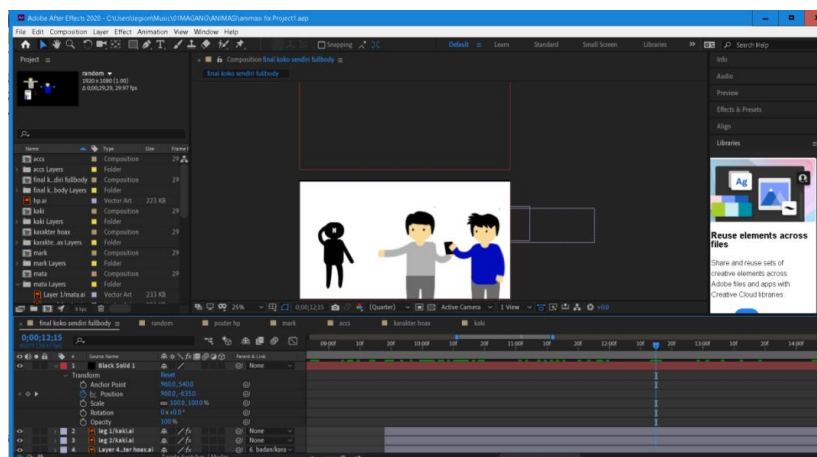
Sumber Gambar: Dokumen Penulis

Desain ruangan cici ketika mengecek berita – berita yang viral dan melaporkan apa bila ada hoax yang ditemukan.



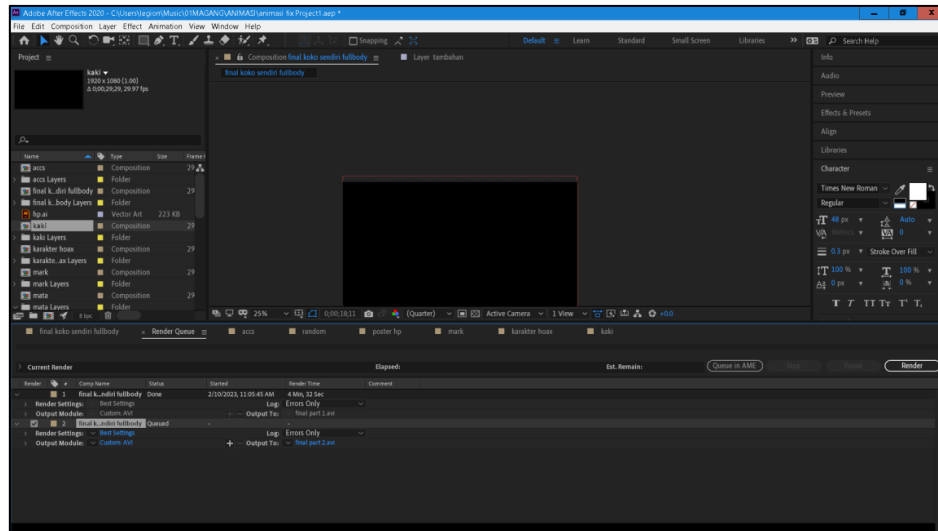
**Gambar 9 Tahapan proses pembuatan animasi kiki di ruangan**  
 Sumber Gambar : Dokumentasi Penulis

Keterangan : Proses editing cici sedang menemukan hoax dan melaporkannya



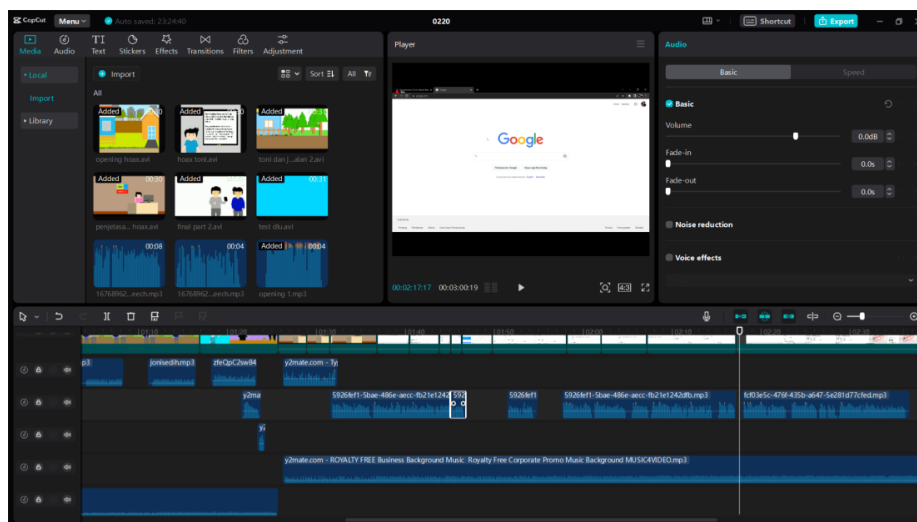
**Gambar 10 Tahapan proses pembuatan animasi toni dan joni bertemu Mr.H**  
 Sumber Gambar : Dokumentasi Penulis

Toni memberitahu Joni bahwa dia mendapatkan info joni anak gangsternamun joni membantah bahwa itu hoax,kemudian ia menanyakan kepada toni dari siapa ia mendapatkan info tersebut ia menunjuk kepada Mr.H(mister hoax)



**Gambar 11. Tahapan Rendering Animasi pada Adobe After Effect**  
Sumber Gambar : Dokumentasi Penulis

Keterangan : Proses Render animasi menggunakan Adobe After Effect



**Gambar 12 Tahapan penyatuan scene di dalam aplikasi CapCut**  
Sumber Gambar : Dokumentasi Penulis

Keterangan : Proses penyatuan scene 1 sampai scene 4 dengan menambahkan audio.

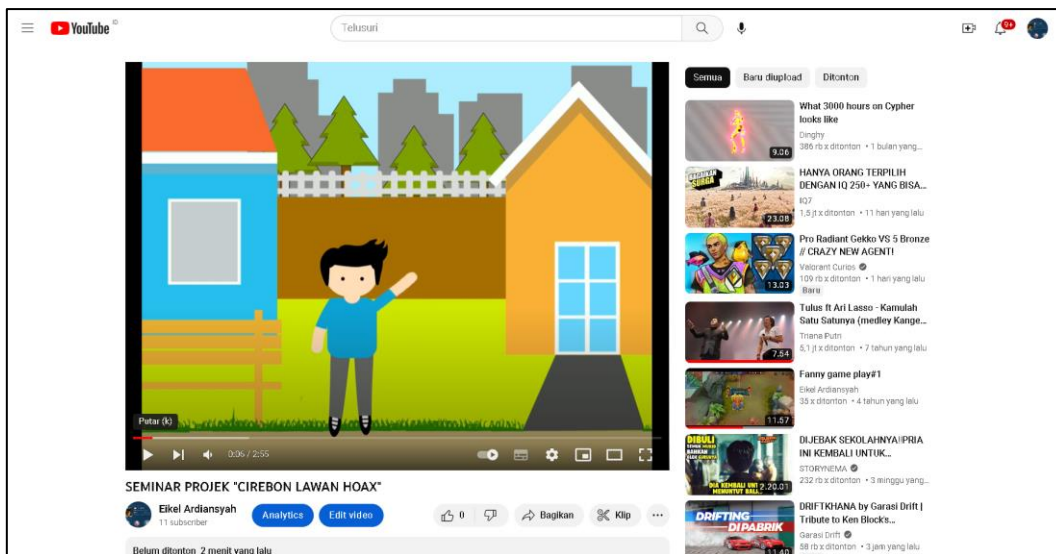
## 4. IMPLEMENTASI & PENGUJIAN

### 4.1 Implementasi Dan Pengujian Peneliti

Perancangan animasi 2D ini menggunakan Software : Adobe Illustrator, Adobe After Effect, CapCut.

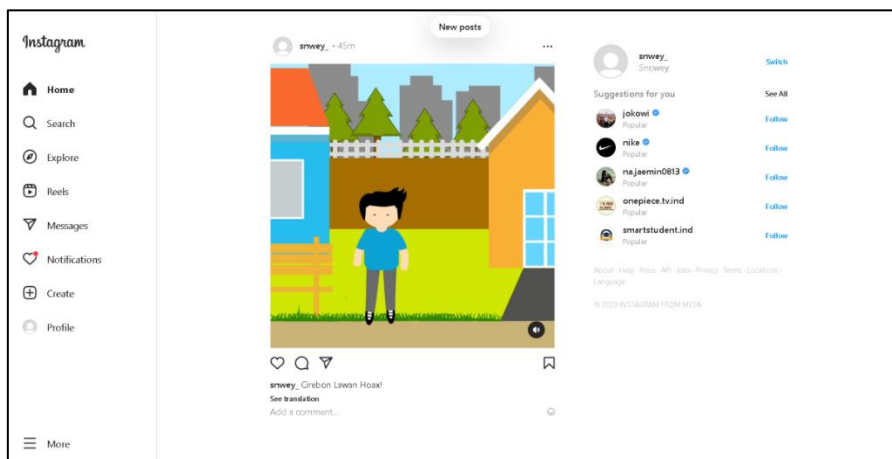
Pada tahap ini adalah tahapan dimana kita dapat membuktikan apakah film animasi 2D yang dirancang sudah layak dan sudah sesuai dengan skenario sebelumnya. Sebuah film animasi 2D yang telah dirancang dan sebelum memasuki tahap selanjutnya ada baiknya objek tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah ditemukan kesalahan pada animasi 2D yang dirancang dan dapat diselesaikan dengan baik dalam rancangan desain ataupun setiap pergerakan objek yang dihasilkan.





**Gambar 13** Pengujian video setelah upload di youtube  
 Sumber : Dokumen Penulis

Keterangan : Proses Pengujian produk animasi di youtube  
 Link youtube [https://youtu.be/8SykeON\\_4tw](https://youtu.be/8SykeON_4tw)

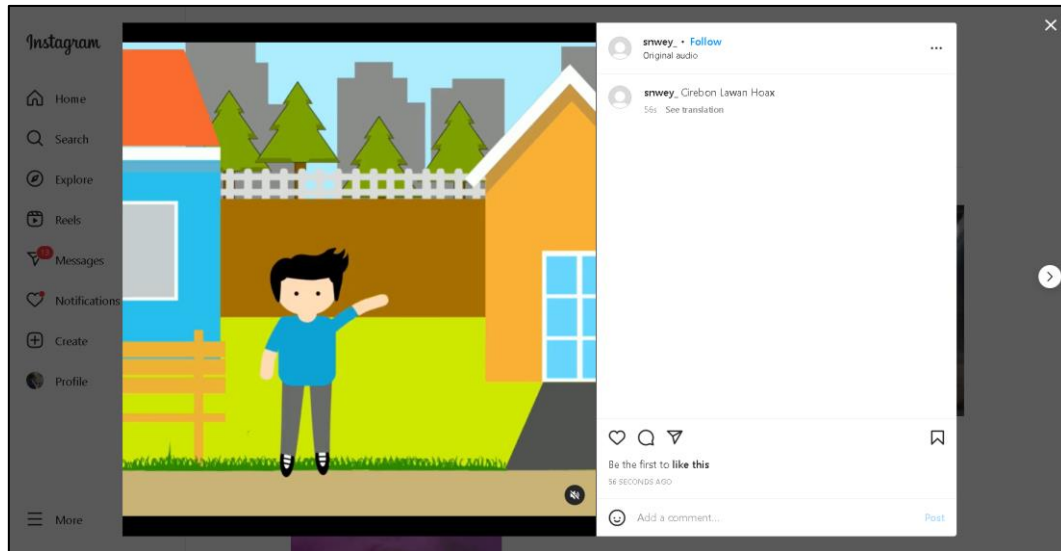


**Gambar 14** Pengujian video setelah upload di instagram  
 Sumber : Dokumen Penulis

Keterangan : Proses pengujian produk animasi di instagram  
 Link Instagram : [https://www.instagram.com/reel/Cpm\\_RBbANCc/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/reel/Cpm_RBbANCc/?utm_source=ig_web_copy_link)

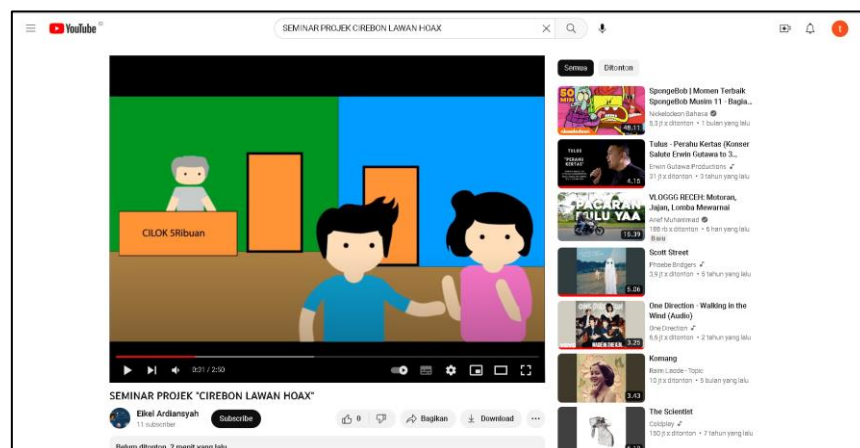
**4.2 Implementasi Dan Pengujian Pengunjung**

Uji coba keseluruhan Pada tahap ini dilakukan pengujian keseluruhan untuk memeriksa kembali video animasi tersebut berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian dilakukan dengan cara memutar kembali video yang sudah selesai di render. Dan melihat kembali setiap objek atau setiap pergerakan dan mendengar kembali musik/suara yang dihasilkan terdengar jelas atau tidak. Pengujian keseluruhan ini dilakukan agar video animasi dapat dipahami oleh penonton di youtube dan instagram.



Gambar 15 Tampilan pengunjung dalam instagram  
Sumber : Dokumen Penulis

Keterangan : Tampilan dari segi pengunjung di social media instagram



Gambar 16 Tampilan pengunjung dalam youtube  
Sumber : Dokumen Penulis

Keterangan : Tampilan dari segi pengunjung di dalam youtube

## 5.Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi sosialisasi “Cirebon Lawan Hoax” yang di buat dapat dimanfaatkan oleh Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik maupun Kementerian Komunikasi Informatika dalam edukasi bahaya hoax kepada masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Dari Buku :

- [1] Budiono Surya Atdmaja. 2017. *Teori Pertumbuhan Ekonomi*. Yogyakarta : PT. Erlangga.
- [2] Janner Simarmata Muhammad Iqbal Muhammad Said Hasibuan Tonni LimboWahyuddin Albra. 2019. *Hoaks dan Media Sosial Saring Sebelum Sharing*. Medan : Yayasan Kita Menulis
- [3] Suwignyo, A. (2019) *Post-truth dan (anti) pluralisme*: forum mangunwijaya 2018. Penerbit Buku Kompas. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=gDqIwgEACAAJ>

- [4] Sudarsana, I. K. et al. (2018) '*Paradigma Pendidikan Bermutu Berbasis Teknologi Pendidikan*', Jayapangus Press Books, 0(0). Available at: <http://books.jayapanguspress.org/index.php/publish/article/view/19> (Accessed: 12 September 2018)

#### Referensi Dari Jurnal :

- [1] Ariyati, Sri, and Titik Misriati. (2016): "Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna." *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* Vol.2.No 1: pp 116-121.
- [2] Nuswantoro, Dimas, and Vicky Dwi Wicaksono(2019). "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "Hakan" pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7.4 (2019).
- [3] Lenggogeni, Lenny, and Siti Ruqoyyah.(2021) "Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* Vol.4 No.2 : pp 249-256.
- [4] Faturohmah, Trina Nur, and Tamara Adriani Salim.(2022) "Perilaku Masyarakat Terhadap Penyebaran Hoax Selama Pandemi Covid-19 Melalui Media di Indonesia: Tinjauan Literatur Sistematis." *Tik Ilmeu J. Ilmu Perpust. dan Inf* Vol6.No.1 (2022): pp 121.
- [5] Fitriarti, Etik Anjar. "Urgensi literasi digital dalam menangkal hoax informasi kesehatan di era digital." *Metacommunication; Journal of Communication Studies* Vol4.No.2 (2019): pp 234-246.
- [6] FAUZIYAH, Ulil. Tabayyun dan hukumnya sebagai penganggungan berita hoax di era digital dalam perspektif Fiqih. *Al Yasini: Jurnal Hasil Kajian dan Penelitian Bidang Keislaman dan Pendidikan*, 2020, Vol5.No1: pp114-125.
- [7] Afrianti, M. N., & Marlina, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Probing-Prompting bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 272–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.653>
- [8] Asnaria, F. R., Muthali'in, A., Prasetyo, W. H., & Patmisari, P.(2022). The Role of Digital Literacy is the Spread of Hoax on Instagram to Strengthen the Character of Unity.*JED*, 7(3), 695–704. <https://doi.org/10.26618/jed.v7i3.8084>
- [9] Astrini, A (2017). Hoax dan Banalitas Kejatahan. *Transformasi*32 (2): 76-77.
- [10] Brüggemann, M., Elgesem, D., Bienzeisler, N., Gertz, H. D., & Walter, S. (2020). Mutual Group Polarization in the Blogosphere: Tracking the Hoax Discourse on Climate Change. *International Journal of Communication*, 14, 1025–1048.
- [11] Dahlan, U. A., Jend, J., & Yani, A. (2022). The impact of social media on the spread of hoax newsin the community during the covid-19 pandemic.*International Conference on Education*,1(1), 8–15
- [12].Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*,1(1), 8–15.
- [13]IRHAMDHKA, Gema. Mitigasi Hoax Di Era Disrupsi Melalui Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2022, 9.1.
- [14] Soliha, S. F. (2015) '*Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial [Level of Dependence on Users of Social Media and Social Anxiety]*', *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), pp. 1–10. doi: 10.14710/INTERAKSI,4,1,1-10.
- [15] Alwan, Muhammad. "Strategi Membangun Kemampuan Critical Thinking Pada Generasi Digital." *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2.2 (2022): 19-27.
- [16] AL ASADULLAH, Salahuddin; NURHALIN, Nurhalin. "Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Kemampuan Berfikir Kritis Generasi Muda Indonesia". *Kaisa*, 2021, 1.1: 12-24.