

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI 3D
TENTANG INFORMASI *HOAX* TERKAIT KESEHATAN**



Disusun Oleh:

Hendra Suryawan

2019131011

Pembimbing:

Kaharuddin, S.Kom., M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KOMPUTER

UNIVERSITAS UNIVERSAL

2023

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Hendra Suryawan
NIM : 2019131011
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Dan Implementasi Video Animasi 3D
Tentang Informasi *Hoax* Terkait Kesehatan.

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi (*sesuai program studi*) Universitas Universal.

Batam, Juli 2023

Pembimbing 1

Kaharuddin, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1009059501

Mengetahui :

Koordinator Program Studi

Yonky Pernando, S.kom., M.Kom.

NIDN 1013049001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI 3D
TENTANG INFORMASI *HOAX* TERKAIT KESEHATAN**

Disusun oleh:

Hendra Suryawan

2019131011

Pembimbing

Kaharuddin, S.Kom., M.Kom

Batam, 2023

Program Studi Teknik Informatika

Koordinator Program Studi

Universitas Universal

Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 1013049001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendra Suryawan

NIM : 2019131011

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Perancangan Dan Implementasi Video Animasi 3D
Tentang Informasi *Hoax* Terkait Kesehatan.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam

Yang Membuat Pernyataan

Hendra Suryawan

2019131011

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmatnya kepada penulis, sehingga penulis diberikan kemudahan dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “**Perancangan Dan Implementasi Video Animasi 3D Tentang Informasi Hoax Terkait Kesehatan**”. Laporan ini diselesaikan untuk melengkapi persyaratan kelulusan jenjang Sarjana Strata 1 pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Universal, Batam.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dukungan, dan saran secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua yang tercinta, yang senantiasa memberikan semangat dukungan dan doa untuk penulis.
3. Bapak Dr. techn Aswandy, M.T, selaku Rektor Universitas Universal.
4. Bapak Suryo Widianoro, S.T., MM.SI., M.Com (IS). selaku Dekan Fakultas Komputer.
5. Bapak Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Teknik Informatika.

6. Bapak Kaharuddin, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing tugas akhir, atas bimbingan nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh dosen fakultas yang sudah memberikan saran yang membangun dan membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Teman-teman seperjuangan yang memberikan dorongan dan menemani serta memberikan saran bagi penulis
9. Seluruh pihak yang telah membantu memberikan dorongan dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung

Penulis menyadari, bahwa penulisan ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima banyak kepada pihak yang telah membantu dalam penulisan ini.

Akhir kata, penulis mohon maaf atas kekurangan yang terdapat pada laporan ini dan berharap laporan ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Batam, Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadi kebutuhan manusia di era sekarang, teknologi telah memberikan banyak kemudahan kepada masyarakat luas, salah satu kemudahan yang paling bisa dirasakan saat ini adalah kemudahan dalam mendapatkan informasi, kemudahan masyarakat dalam menyampaikan dan memperoleh informasi membuat masyarakat sulit mendapatkan sebuah berita yang nyata adanya oleh karena itu penyaringan informasi tidak dapat dilakukan, sehingga informasi yang tidak diketahui jelas faktanya dan disebarluaskan itu bersifat *hoax*, berdasarkan survei Persatuan Wartawan Indonesia menempatkan informasi tentang kesehatan sebagai konten yang paling banyak mengandung *hoax*. Video animasi merupakan proses merekam dan memainkan serangkaian gambar sehingga menghasilkan pergerakan, animasi mampu menarik perhatian dan memudahkan orang dalam mengetahui dan memahami informasi yang disajikan dalam video animasi. Oleh karena itu, penelitian ini akan membuat video animasi berbasis 3D tentang informasi *hoax* terutama di bidang Kesehatan, sehingga dapat membantu masyarakat dalam mengetahui informasi *hoax* dan cara membedakan informasi benar /*hoax*. Menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metode pembuatan video animasi 3D dan pengujian dilakukan dengan menggunakan *Beta Testing*. Hasil dari pengujian mendapatkan hasil yang positif.

Kata kunci: Animasi 3D, *Hoax*, Kesehatan, MDLC

ABSTRACT

The rapid development of technology has become a necessity for humans in the present era. Technology has provided many conveniences to the general public, and one of the most felt conveniences nowadays is the ease of accessing information. The ease for people to convey and obtain information has made it difficult for the public to determine the authenticity of news. Therefore, information filtering cannot be conducted, resulting in the spread of unverified and factually incorrect information, known as hoaxes. According to a survey conducted by the Indonesian Journalists Association, health-related information is the content that contains the most hoaxes. Animation videos involve the process of recording and playing a series of images to create movement. Animation has the ability to capture attention and facilitate people in understanding the information presented in the animated videos. Hence, this research aims to create a 3D Animation video about hoax information, particularly in the field of health, to assist the public in identifying hoax information and distinguishing it from true information. The Multimedia Development Life Cycle (MDLC) will be used as the method for creating the 3D Animation video, and testing will be conducted through Beta Testing. The results of the testing have shown positive outcomes.

Keyword: *3D Animation, Hoax, Health, MDLC*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Perancangan.....	12
2.1.1.1 <i>Storyboard</i>	14
2.1.2 Video	15
2.1.3 Animasi.....	18
2.1.3.1 Prinsip Animasi	18
2.1.4 Berita	20
2.1.5 Berita <i>Hoax</i>	22
2.1.6 <i>Blender</i>	26
2.1.7 <i>Adobe Premiere Pro</i>	27
2.1.8 MDLC.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	43

3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	43
3.2	Metode Penelitian	43
3.3	Jadwal Penelitian	45
BAB IV PEMBAHASAN		46
4.2	Pengonsepan	46
4.2	Rancangan	47
4.2.1	Sipnosis.....	47
4.2.2	Skenario	47
4.2.3	Rancangan <i>Storyboard</i>	51
4.2.4	Rancangan Karakter	53
4.3.	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	54
4.3.1	Tekstur	54
4.3.2.	Audio	54
4.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	55
4.4.1	<i>Modelling</i>	55
4.4.2	<i>Rigging</i>	59
4.4.3	<i>Animation</i>	60
4.4.4	<i>Rendering</i>	61
4.4.5	<i>Editing video</i>	62
4.5	Pengujian	62
4.6	Pendistribusian	66
BAB V PENUTUP		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....		69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		80
FORMULIR PERUBAHAN JUDUL TUGAS AKHIR		81
LAMPIRAN		82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	45
Tabel 4. 1 Wawancara dosen dan mahasiswa.....	46
Tabel 4. 2 Storyboard	51
Tabel 4. 3 Rancangan karakter	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Definisi <i>Hoax</i>	3
Gambar 2. 1 <i>Storyboard</i>	14
Gambar 2. 2 <i>The Lego Movie</i>	15
Gambar 2. 3 <i>Tom and Jerry</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Frozen</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Berita Satir</i>	22
Gambar 2. 6 <i>Konten Menyesatkan</i>	23
Gambar 2. 7 <i>Konten Tiruan</i>	23
Gambar 2. 8 <i>Konten Palsu</i>	24
Gambar 2. 9 <i>Koneksi yang Salah</i>	25
Gambar 2. 10 <i>Konteks yang Salah</i>	25
Gambar 2. 11 <i>Konteks yang Memanipulasi</i>	26
Gambar 2. 12 <i>Aplikasi Blender</i>	26
Gambar 2. 13 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	28
Gambar 4.1 <i>Tekstur Rumput</i>	54
Gambar 4. 2 <i>Mic dan Receiver</i>	55
Gambar 4.3 <i>Karakter Ajang</i>	56
Gambar 4.4 <i>Karakter Joni</i>	56
Gambar 4.5 <i>Karakter ibu</i>	57
Gambar 4.6 <i>Environment</i>	58
Gambar 4. 7 <i>Isometric room</i>	58
Gambar 4. 8 <i>Add ons metarig</i>	59
Gambar 4. 9 <i>Penempatan Metarig</i>	60
Gambar 4. 10 <i>Animation</i>	60
Gambar 4. 11 <i>Audio</i>	61
Gambar 4. 12 <i>Rendering</i>	61
Gambar 4. 13 <i>Editing video</i>	62
Gambar 4. 14 <i>Diagram Respon Alur Cerita Yang Menarik</i>	63
Gambar 4. 15 <i>Diagram Tanggapan Kualitas Visual</i>	63

Gambar 4. 16 Diagram Tanggapan Informasi Jelas Dan Mudah Dipahami	64
Gambar 4. 17 Diagram Tanggapan Memahami Apa Itu <i>Hoax</i>	64
Gambar 4. 18 Diagram Tanggapan Cara Memeriksa Informasi <i>Hoax</i> /Benar	65
Gambar 4. 19 Diagram Gambar Mengetahui Ciri Ciri Berita <i>Hoax</i>	65
Gambar 4. 20 Pendistribusian Pada Channel Youtube.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan.....	82
Lampiran 2 Kartu Bimbingan (Lanjutan).....	83
Lampiran 3 Wawancara Bersama Dosen Bapak Raymond.....	84
Lampiran 4 Wawancara Bersama Mahasiswa Ezekiel.....	84
Lampiran 5 Wawancara Bersama Mahasiswa Andre.....	84
Lampiran 6 Wawancara Bersama Mahasiswa Hendyanto.....	85
Lampiran 7 Wawancara Bersama Mahasiswa Willy Salim.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang berkembang dengan pesat, memberikan pengaruh yang besar kepada kebutuhan manusia di era sekarang, teknologi komputer bahkan menjadi kebutuhan utama yang dibutuhkan oleh manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi komputer juga memberikan pengaruh pada penyampaian informasi yang disampaikan melalui media elektronik yang disebut sebagai berita. Teknologi komputer menjadi solusi dalam menyediakan layanan informasi berupa video, gambar, atau melalui animasi dan sebagainya. (Lubis, 2022)

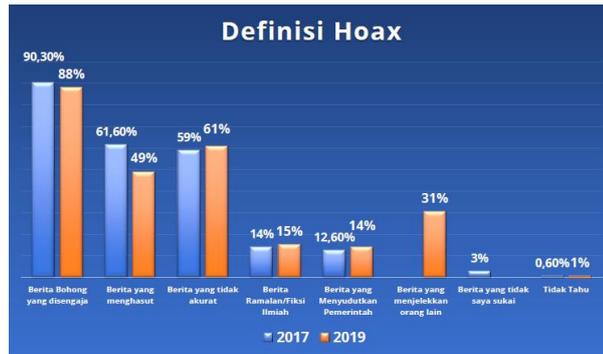
Kemudahan masyarakat dalam memperoleh informasi merupakan dampak positif dari perkembangan media informasi, sehingga masyarakat bisa mengakses informasi dengan cepat. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi bagaimana penyebaran sebuah informasi. Pada sisi lain perkembangan teknologi terdapat juga dampak negatif di dalamnya yaitu dapat menyebabkan ketergantungan, terlihat dari masyarakat yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi mulai meninggalkan pola komunikasi interpersonal dengan alasan efisiensi dan efektivitas (Tutiasri et al., 2019) .

Selain daripada itu, perkembangan teknologi juga merupakan salah satu pemicu penyalahgunaan teknologi yang berdampak pada nilai dan norma masyarakat. Penyalahgunaan yang sering terjadi adalah diantaranya mengakses situs yang berbau pornografi dan judi online. Perkembangan teknologi juga mampu menyebabkan kolonialisme, kesenjangan dari sebuah informasi yang ada. Kesenjangan tersebut muncul

dikarenakan informasi yang diterima oleh masyarakat tidak diketahui jelas keasliannya (Setiawan, 2018).

Mudahnya penyebaran informasi pada media sosial dikarenakan tidak memiliki aturan yang melarang penulis dalam menyebarkan informasi pada media sosial, oleh karena itu penyaringan informasi di media sosial tidak dapat dilakukan. Penyebaran informasi yang disebarkan tidak diketahui jelas faktanya, dan disebarluaskan sehingga informasi tersebut bersifat *hoax*. *Hoax* selain tersebar di media online, juga bisa disebarkan melalui media seperti radio, media cetak dan televisi (Rahmadhany et al., 2021).

Hoax bertujuan membuat opini tertentu, atau mengarahkan persepsi penerima pesan tersebut. Hal tersebut menjadikan pengguna media sosial harus meneliti terlebih dahulu informasi yang diterima, sehingga sulit untuk masyarakat membedakan antara *hoax* dan informasi yang benar. Hal tersebut dikarenakan adanya kesamaan informasi dengan persepsi yang disebarkan ke penerima *hoax* tersebut. Orang juga akan cenderung lebih mudah mempercayai pesan yang sesuai dengan keinginannya, sehingga terkadang mengabaikan kebenaran informasi yang diterima. Tetapi tidak jarang juga masyarakat ragu akan kebenaran sebuah berita sehingga membutuhkan sebuah pedoman untuk membuktikan keaslian berita tersebut (Tutiasri et al., 2019) .



Gambar 1. 1 Grafik Definisi *Hoax*

Sumber : <https://bit.ly/3GUGzF3>

Mastel (2019) melakukan survey yang terkait tentang *hoax*, hasil survei pertama yakni tentang “Definisi *Hoax*” seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.1. Berdasarkan hasil survey oleh Mastel (2019) hasil persentase tertinggi dari definisi *hoax* yang disebarkan kepada 941 responden pada tahun 2019 adalah “Berita Bohong yang disengaja”. Sedangkan perubahan pilihan jawaban dari “Berita yang Tidak Saya Sukai” menjadi “Berita Yang Menjelekan Orang Lain”, mendapatkan peningkatan persentase responden menjadi 31%.

Berdasarkan hasil survey menggunakan kuesioner terhadap 57 responden, dari pertanyaan “Apakah anda pernah mencari kebenaran dari informasi yang anda terima dengan jawaban “Iya” sebanyak 94,7% dan jawaban “Tidak” sebanyak 5,3%. Dari pernyataan “Penting mengetahui kebenaran dari informasi yang diterima” 71,9% responden menjawab sangat setuju, 12,3% menjawab setuju, dan 10,5% menjawab netral. Dari pernyataan “Anda pernah merasa kesulitan membedakan informasi itu benar atau tidak” 19,3% responden menjawab sangat setuju, 43,9% menjawab setuju dan 22,8% menjawab netral. Berdasarkan pernyataan “Penting mengetahui cara membedakan informasi *hoax* dan asli” 77,2% responden menjawab sangat setuju, 12,3% menjawab

setuju dan 7% menjawab netral. Berdasarkan pernyataan “Anda pernah menemukan video animasi 3D yang memberikan informasi untuk membedakan berita *hoax* dan asli di bidang kesehatan” 15,8% responden menjawab sangat setuju, 7% menjawab setuju dan 47% menjawab netral. Berdasarkan pernyataan “Media yang digunakan saat ini tentang berita *hoax* sudah menarik” 10,5% responden menjawab sangat setuju, 22,8% menjawab setuju, 47,4% menjawab netral. Berdasarkan pernyataan “Menggunakan video animasi 3D tentang edukasi berita *hoax* adalah media yang menarik” 52,6% responden menjawab sangat setuju, 14% menjawab setuju dan 21,1% menjawab netral.

Berdasarkan hasil observasi penulis dari media *Youtube* dan hasil penyebaran kuesioner, Penulis tidak menemukan adanya media yang menarik tentang informasi *hoax* terkait kesehatan, terutama di bidang video animasi 3D. Oleh karena itu penulis menyimpulkan bahwa kurangnya media yang menarik tentang informasi *hoax* terutama di bidang kesehatan. Oleh karena itu penulis ingin membuat video animasi 3D tentang informasi *hoax* terkait kesehatan.

Menurut Haikal,(2020) Survei Persatuan Wartawan Indonesia menempatkan informasi tentang kesehatan sebagai konten yang paling banyak mengandung informasi *hoax*. Hal ini dikarenakan masyarakat yang menyebarkan informasi *hoax* tentang kesehatan, tidak menyadari informasi tersebut bersifat *hoax* dan segera menyebarkannya karena dianggap bermanfaat. Informasi *hoax* pada bidang Kesehatan mampu menyebar dengan cepat dibandingkan dengan informasi yang valid, serta informasi tersebut mampu mengancam jiwa seseorang. Dikutip berdasarkan hasil survey (Mastel, 2019) penyebaran *hoax* tentang Kesehatan pada tahun 2019 sebanyak 40,70% dari 941 respondents. Banyaknya penyebaran *hoax* dapat menimbulkan keresahan dan kegelisahan pada

masyarakat sehingga membuat masyarakat bingung dalam mengenali berita yang palsu.(Fitriarti, 2019).

Hal ini dapat terlihat dari kasus penyebaran *hoax* yang akhir – akhir ini banyak terjadi yaitu mengenai Covid-19. Terdapat 2.311 laporan *hoax* terkait virus covid-19 dari 87 negara. Sebanyak 89% diklasifikasi sebagai rumor, 8% teori konspirasi dan 3% sebagai stigma (Isma et al., 2021) Berdasarkan penelitian implementasi pencegahan Covid-19, juga didapatkan data oleh informan bahwa kendala yang paling dirasakan adalah penyebaran berita bohong atau *hoax*. Isi dari berita *hoax* ini diantaranya adalah kekurangan fasilitas yang memadai, kesulitan untuk mengatur pekerjaan, hingga ketidak konsistenan dalam pencegahan penularan oleh orang sekitar (Musta'in, Weri Veranita, Setianingsih, 2021).

Banyaknya informasi yang beredar dan diterima langsung oleh masyarakat melalui media aplikasi menyebabkan sejumlah hal negatif diantaranya adalah memicu kepanikan masyarakat hingga dapat memutar balikkan pikiran sehat dalam menerima informasi (Senaharjanta & Fendista, 2021). Terdapat juga permasalahan Kesehatan lainnya yang beredar dan berakhir dengan berita *hoax*. Hal ini diantaranya seperti masih tingginya masyarakat Indonesia yang memilih melakukan pengobatan secara tradisional dan pengobatan dengan racikan obat sendiri. Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional, ditemukan sekitar 63,10% masyarakat memilih pengobatan sendiri dan 21,41% penduduk Indonesia melakukan pengobatan secara tradisional, sekitar 3,96% dengan pengobatan lain. Penggunaan obat tradisional ini diyakini aman dan berkhasiat bagi Kesehatan. Padahal kenyataannya, tidak semua obat tradisional memiliki komposisi bahan yang pasti dan sudah dipastikan takarannya (Prasanti, 2018).

Kasus penyebaran *hoax* sudah menjadi hal yang umum saat ini, beberapa vaksinasi yang sudah menjadi hal umum bagi masyarakat sekarang nyatanya masih ada yang tidak mempercayai dikarenakan informasi *hoax* yang beredar, contohnya seperti vaksinasi cacar dan imunisasi. Maraknya beredar informasi efek buruk vaksinasi dan imunisasi kedepannya di media sosial menyebabkan adanya penolakan terutama kaum orang tua untuk memberikan vaksinasi dan imunisasi pada anak mereka (Praptiningsih & Kurnia, 2020). Begitu pula dengan jenis penyakit lainnya, yaitu penyakit menular. Berdasarkan hasil penelitian, berita palsu atau *hoax* ini secara tidak langsung dapat memperburuk wabah penyakit menular. Berita ini sering digambarkan tanpa adanya akurasi dan dibuat secara emosional sepihak. Hingga dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa perlu adanya penerapan strategi dalam mencegah berita palsu selain upaya pencegahan penyakitnya (Brainard & Hunter, 2020).

Informasi yang tidak diketahui kebenarannya ini beredar dimulai dari asumsi yang tidak pasti mengenai asal usul virus, gejala yang ditimbulkan, pengendalian yang salah, hingga terkait kebijakan pemerintah menyikapi ini (Saputra, 2020). Berita yang tidak diketahui kebenarannya ini tersebar didasarkan pada ketidaktahuan masyarakat tentang cara membedakan atau mengetahui informasi yang terindikasi *hoax* (Juditha & Darmawan, 2020).

Dikarenakan mudahnya mengakses informasi saat ini, membuat masyarakat sulit mendapatkan sebuah berita yang nyata adanya, dengan begitu penelitian ini ingin membuat sebuah video animasi 3D tentang informasi *hoax* agar masyarakat tahu bagaimana memperoleh berita yang benar. Upaya ini dilakukan dengan berbagai cara

diantaranya adalah dengan membuat berita berupa animasi 3D sehubungan dengan pesan berita yang ingin disampaikan (Wahyudi & Gandung Anugrah Kalbuadi, Pertiwi, 2022).

Penggunaan animasi dapat memunculkan persepsi bagaimana rangsangan komersial dapat dilihat, diartikan dan diingat oleh penontonnya. Sehingga dapat dikatakan video animasi dapat mempengaruhi masyarakat menerima informasi yang diberikan (Astrida et al., 2019)

Pada bidang lainnya animasi juga mulai dikembangkan dan digunakan sebagai media penyampaian informasi, salah satu bidang tersebut adalah bidang edukasi. Video animasi dapat digunakan sebagai wadah edukasi sehingga dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. *Audience* yang diberikan pesan edukasi menggunakan animasi lebih mudah dipahami dan bermanfaat terutama dari rentang umur anak – anak hingga remaja. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut lebih mudah memahami suatu pesan melalui gambar visual daripada tulisan yang banyak (Thamrin et al., 2018).

Selain berfungsi sebagai daya tarik penonton, penggunaan animasi dalam penyampaian edukasi juga bertujuan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Model pembuatan animasi dengan desain grafis membuat penonton lebih mudah mengingat konsep dan gagasannya sehingga penonton termotivasi untuk melihat dan memahami isi animasi (Sari, 2019).

Beberapa cara dilakukan sebagai upaya penanganan *Hoax*. Salah satu diantaranya seperti yang dilakukan oleh akademisi dan TNI sebagai bentuk PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat). PKM yang dilakukan dengan cara meningkatkan pengetahuan dan kemampuan audiens untuk mencegah dan menangkal *Hoax* di masyarakat (Susanto &

Iqbal, 2019). Selain itu pemerintah kini bukan hanya fokus pada pembatasan dan pemblokiran melainkan lebih kepada literasi masyarakat. Masyarakat diharapkan lebih bijak dalam menggunakan media sosial seperti memastikan akurasi konten yang akan dibagikan, mengklarifikasi kebenarannya, memastikan manfaatnya sebelum menyebarkannya. Hal ini merujuk pada pemahaman penggunaan media audio visual dari masing – masing masyarakat (Sinaga et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi penulis menyimpulkan bahwa masih banyaknya media penyebaran informasi *hoax* hingga saat ini, sehingga dibutuhkan sebuah media yang menarik untuk memberitahu kepada *audience* bagaimana cara mengolah sebuah informasi itu dengan baik, *audience* dapat menyikapi sebuah berita sehingga dapat mengetahui informasi berita yang beredar. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah video animasi 3D tentang informasi *hoax*. Diharapkan dengan adanya video animasi 3D tentang informasi *hoax* dapat membantu masyarakat dalam menyaring informasi yang diterima dari media sosial. Pembuatan video animasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Blender* 3D sebagai sarana dalam pembuatan animasi. Metode yang digunakan penulis dalam membuat video animasi adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metode dalam pembuatan animasi 3D. 6 tahapan dalam pembuatan animasi dengan menggunakan metode MDLC, konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). (Sumendap et al., 2019).

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya media yang menarik terkait informasi *hoax* tentang kesehatan
2. Masih banyak penyebaran *hoax* tentang Kesehatan

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang video animasi 3D yang menarik terkait informasi *hoax* tentang kesehatan?
2. Bagaimana mengedukasi masyarakat dalam membedakan berita benar dan *hoax* menggunakan video animasi 3D?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup berdasarkan latar belakang penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini mencakup tentang informasi *hoax* dan penanganan *hoax* tentang kesehatan.
2. Penelitian ini mencakup metode MDLC dalam membuat perancangan animasi.
3. Penelitian menggunakan aplikasi *Blender* untuk membuat video animasi 3D tentang kesehatan.
4. Pengujian dilakukan kepada mahasiswa uvers

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat video animasi tentang informasi *hoax* yang berhubungan dengan kesehatan dalam bentuk 3D.
2. Membuat video animasi 3D yang memberikan informasi tentang cara membedakan berita *hoax* atau benar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian yang dilakukan agar orang-orang dapat mengetahui informasi *hoax* dan cara penanganannya.
 - b. Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dengan animasi 3D mampu membuat *audience* berhati-hati dalam menerima informasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Masyarakat
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang bagaimana cara membedakan berita *hoax* atau berita benar.
 - b. Almamater
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi sebagai bahan kajian ilmu kepada almamater terutama yang berhubungan dengan video animasi 3D

c. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman tentang pembuatan video animasi berbasis 3D. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada calon mahasiswa dan masyarakat tentang video animasi berbasis 3D. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman penulis mengenai kemampuan video animasi berbasis 3D.