

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis telah membuat video animasi 3D tentang informasi hoax terkait Kesehatan yang menarik, sesuai dengan variable menarik yang sudah dijelaskan. Pembuktian dilakukan dengan penyebaran kuesioner dengan 66 responden dengan 36,4% responden menjawab sangat setuju, 42,4% responden menjawab setuju,
2. Permasalahan yang kedua pada penelitian ini adalah masih banyak penyebaran *hoax* tentang Kesehatan, untuk menyelesaikan permasalahan kedua peneliti membuat video animasi 3D yang memberikan informasi tentang cara membedakan berita *hoax* atau benar. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner dengan 66 responden dari pernyataan “Informasi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami”, “Setelah menonton video ini saya memahami apa itu *hoax*”, “Setelah menonton video, saya mengetahui bagaimana cara memeriksa informasi *hoax*/benar” dan “Setelah menonton video, saya mengetahui apa saja ciri ciri berita *hoax*” mendapatkan tanggapan yang positif.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang penulis buat untuk penelitian selanjutnya:

1. Dapat membuat video animasi untuk menyampaikan informasi yang lain.
2. Dapat membuat visual video animasi yang lebih baik dan *smooth*.

3. Improve variasi gerakan karakter agar tidak terlalu monoton.
4. *Improve view angel camera* yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Abdillah, T. R. (2021). Optimasi Proses Produksi Animasi 3d Dengan Menggunakan Metode Controller Rigging Wajah. *Jurnal Tika*, 6(03), 254–259. <https://doi.org/10.51179/tika.v6i03.812>
- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Adnyana, L. A. H. M. P. P. P. (2023). Penggunaan Semiotika Dalam Film Animasi “Singa Dan Tikus” Yang Ditujukan Untuk Anak-Anak. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(Vol 4 No 01 (2023): Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual), 29–36. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1909/712>
- Afrina, F., Yaqin, A., & Saifuddin. (2022). *HUBUNGAN PEMAHAMAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN PERILAKU PENYEBARAN HOAKS DI MEDIA SOSIAL SISWA*. 6(2), 127–141.
- Ahmad Husein1, Masrona Harahap2, K. A. S. M. S. S. F. W. K. (2022). *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*. 2(1), 923–926.
- Antony, & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 76–91. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/4312>
- Ari Iswara, A. (2021). Hoaks Satire Sebagai Cyberbullying dalam Konteks Isu Politik. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 49–58. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060207>
- Arsari, A., Adrian, Q. J., & Indonesia, U. T. (2020). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA BUKU “ THE ART OF ANIMATION : 12 PRINCIPLES .”* 1(1), 109–119.
- Astrida, N., Amin, S., & Arifudin, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Animasi Terhadap Iklan Produk Richeese Nabati Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Pengaruh Penggunaan Animasi Terhadap Iklan Produk Richeese Nabati Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen*, 217–223. https://citisee.amikompurwokerto.ac.id/assets/proceedings/paper/41_Deuis_Nur_Astrida_CITISEE_2019.pdf
- Atmojo, B. D. (2018). Making of Helicopter Models With Polygonal Modeling Techniques in Mabur Motor Game With 3D Blender. *Compiler*, 7(2), 99. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i2.271>

- Bangun, E. P., A Koagouw, F. V. I., & Kalangi, J. S. (2019). Analisis Isi Unsur Kelengkapan Berita Pada Media Online Manadopostonline.com. *Acta Diurna Komunikasi*, 1(3), 4–13.
- Batawi, K. S. S. (2022). *DESIGN OF COVID-19 ANIMATION VIDEO AS ANTI HOAX SOCIAL MEDIA FOR NORTH*. 1–9.
- Brainard, J., & Hunter, P. R. (2020). Misinformation making a disease outbreak worse: outcomes compared for influenza, monkeypox, and norovirus. *Simulation*, 96(4), 365–374. <https://doi.org/10.1177/0037549719885021>
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/2918>
- Efwan, D. F. A., Bunyamin, H., & Wahyudin, W. (2018). Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 230–236. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.230>
- Eko, S. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, V(01), 30–39.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 219. <https://doi.org/10.20527/mc.v4i2.6929>
- Haikal, H. (2020). Persepsi Masyarakat terhadap Hoax Bidang Kesehatan. *Jurnal Manajemen Informasi Dan Administrasi Kesehatan (JMIAK)*, 3(2), 7–11. <https://doi.org/10.32585/jmiak.v3i2.836>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Isma, Z., Pratiwi, L. S., & Rurianti, R. (2021). Respon Masyarakat Terkait Hoax Covid-19. *An Nadwah*, 27(1), 1. <https://doi.org/10.37064/nadwah.v27i1.9939>
- Iswara Agus, A. L. A. (2021). Media sosial “Bali Clarify” sebagai penangkal hoaks di masa pandemi COVID-19 (Social media Bali clarify as an antidote to hoaxes in pandemic of COVID-19). *Jurnal Pekommas*, 6(1), 75–82. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060108>
- Juditha, C., & Darmawan, J. J. (2020). Infodemik Di Masa Pandemi: Analisis Peta Hoaks Covid-19 Tahun 2020. *Jurnal Pekommas, Special Issue 2021*, 67–77. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060307>
- Kusumo, F., & Sulartopo. (2019). Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi Pada Toko Citra Meubel Semarang. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis.*, 12(1), 33-41.
- Lim, W. (2022). *ANDROID. 04*.

- Lubis, S. A. (2022). Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode Lowpoly. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(April), 1.
- Mastel. (2019). *Hasil Survey Wabah HOAX Nasional 2019*. <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- Maulana Aditia, I., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Runtuhnya Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa Bernegara Akibat Merajarelaya Hoax. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 1–9. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2410>
- Meisyanti, M., Kencana, W. H., & Nugroho, H. S. (2021). Penelusuran Berita Hoaks Pada Kanal Cek Fakta Di Media Online Medcom. id. *Ikon*, XXVI(3), 237–246. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/view/1794%0Ahttps://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/download/1794/1482>
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). Perancangan Pengendalian Internal Arus Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest (Studi Kasus : Pt Es Hupindo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 58–63. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Muktiana, A. L., & Nurfaizal, Y. (2022). Animasi 3D Arsitektural Mix Dengan Motion Grafik Sebagai Media Promosi Perumahan Bumi Nirwana. *Technomedia Journal*, 7(1), 40–52. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i1.1800>
- Musta'in, Weri Veranita, Setianingsih, D. P. A. (2021). Jurnal Keperawatan & Kebidanan Jurnal Keperawatan & Kebidanan. *Jurnal Keperawatan*, 13(1), 213–226.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nagasaputra, B., Laura, W., Bisnis, F., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2022). *PENGARUH CUSTOMER SATISFACTION DAN BRAND LOVE TERHADAP E-WOM PADA FILM ANIME SERIAL DEMON SLAYER*. 10.
- Ningtyas, N. A. K., & Jatningsih, O. (2019). *Pemanfaatan Media Massa Dan Partisipasi Politik Pemilih Pemula Di Dusun Glatik Desa Watesnegoro Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto*. 07, 1206–1220.
- Nur Azis, Gali Pribadi, M. S. N. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 4(3), 2019–2020.
- Praptiningsih, W., & Kurnia, N. (2020). Hoax and the Crisis of Health Communication-Public Sphere. *Journal Communication Spectrum*, 10(1).

<https://doi.org/10.36782/jcs.v10i1.2002>

- Prasanti, D. (2018). Health Information of Literation as Prevention Processes of Hoax Information in the Use of Traditional Medicine in Digital Era (Literasi Informasi Kesehatan sebagai Upaya Pencegahan Informasi Hoax dalam Penggunaan Obat Tradisional di Era Digital). *Journal Pekommas*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030105>
- Priastuty, C. W., Pawito, & Rahmanto, A. N. (2020). Hoaks tentang Vaksin Covid-19 di Tengah Media Sosial Hoax about Covid-19 Vaccine amid Social Media. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 391–399. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/viewFile/641/646>
- raden akhol. (2022). *Artikel Tentang Animasi*. Academia.Edu. https://www.academia.edu/35592507/Artikel_Tentang_Animasi
- Rahmadhany, A., Aldila Safitri, A., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>
- Rapi, M., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., Medan, K., Usman, A., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., & Medan, K. (2019). Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D. *Snastikom 2019*, 1, 297–303.
- Rumata, V. M., Kominfo, K., & Subianto, P. (2018). *Berita palsu dalam segi konsep dan praktis*. June, 31–42. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23827.02084>
- Sabily, F. P., Rahmansyah, A., & Lionardi, A. (2023). *PERANCANGAN ANIMATE KARAKTER UNTUK ANIMASI PENDEK DESIGNING CHARACTER ANIMATE FOR SHORT ANIMATION BURHAN ABOUT THE DANGER OF HOAX*. 10(2), 1525–1540.
- Sandyka, D., Putrama, I. M., & Divayana, H. G. D. (2020). Kombinasi Animasi Stop Motion, 2 Dimensi Dan Infografis Dalam Media Pembelajaran IPA Materi Gaya. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 125–132.
- Saputra, D. (2020). Fenomena Informasi Palsu (Hoax) Pada Media Sosial di Tengah Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Islam. *Mau'idhoh Hasanah : Jurnal Dakwah Dan Ilmu Komunikasi*, 2(1), 1–10. <http://issn.pdii.lipi.go.id/issn.cgi?daftar&1562655370&1&&>
- Sari, I. P. (2019). *Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja*. 1(1), 43–52.
- Senaharjanta, I. L., & Fendista, S. F. S. (2021). Infodemik Covid-19 dalam Perspektif Jean Baudillard (Studi Kasus Berita Hoaks Covid-19 di Website covid19.go.id). *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 21(2), 97–107. <https://doi.org/10.31294/jc.v21i2.10072>
- Setiawan, daryanto. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan

- Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan*, *X*(2), 195–211.
- Silalahi, R. R., & Sevilla, V. (2020). Rekontruksi Makna Hoaks Di Tengah Arus Informasi Digital. *Global Komunika*, *1*(1), 8–17. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1722>
- Sinaga, K., Junaidi, J., Saragi, S., & Batoebara, M. U. (2019). Pelatihan Meminimalisir Efek Hoaks Media Sosial di Desa Namo Sialang Kecamatan Batang Serangan Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *10*(2), 150. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3257>
- Sovia, S., Suharti, S., & Daryono, D. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Hiv/Aids. *Jambura Journal of Health Sciences and Research*, *1*(2), 37–46. <https://doi.org/10.35971/jjhsr.v1i2.2398>
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, *Vol.3 No.1*(1), 26–31.
- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) the Application of Primary School Learning Tools Using Multimedia Development Method Life Cycle (Mdlc). *Jurnal TeIKa*, *10*(MDLC), 117–124.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*, *14*(2), 227–234.
- Suryana, F. M., Cholissodin, I., & Santoso, E. (2020). *Klasifikasi Jenis Berita pada Sosial Media Twitter menggunakan Algoritme Support Vector Machine (SVM)*. *4*(6), 1906–1914.
- Susanto, S., & Iqbal, M. (2019). Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Sinergitas Akademisi Dan TNI Bersama Tangkal Hoax Dan Black Campaign. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 8–16. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i1.119>
- Thamrin, I., Suasana, A. A., & Cahyadi, J. (2018). Perancangan Animasi 2D Binge Eating Disorder. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–11. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7399>
- Tutiasri, R. P., Kusuma, A., & Sumardijati, S. (2019). Perilaku Remaja dalam Penyebaran Hoax di Grup WhatsApp. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *2*(1). <https://doi.org/10.33005/jkom.v2i1.36>
- Vidayanti, V., Tungkaki, K. T. putri, & Retnaningsih, L. N. (2020). Pengaruh Pendidikan Seks Dini Melalui Media Video Animasi Terhadap Peningkatan

- Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Seksualitas Di Sdn Mustokorejo Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 5(2), 203. <https://doi.org/10.35842/formil.v5i2.331>
- Wahyudi, L., & Gandung Anugrah Kalbuadi, Pertiwi, E. G. (2022). PERANCANGAN ANIMASI 3D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KAMPANYE SOSIAL VAKSINASI COVID-19 DI BANYUMAS. *Demandia*, 07(02), 181–202. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i2.4595>
- Widyanto, H. H. W., & Martadi. (2020). Perancangan Sosialisasi Animasi Explainer Mencegah Perpecahan Milenial Pasca Pemilu 2019 Di Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(2), 96–108. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/35899/32002/>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.
- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Abdillah, T. R. (2021). Optimasi Proses Produksi Animasi 3d Dengan Menggunakan Metode Controller Rigging Wajah. *Jurnal Tika*, 6(03), 254–259. <https://doi.org/10.51179/tika.v6i03.812>
- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Adnyana, L. A. H. M. P. P. P. (2023). Penggunaan Semiotika Dalam Film Animasi “Singa Dan Tikus” Yang Ditujukan Untuk Anak-Anak. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(Vol 4 No 01 (2023): Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual), 29–36. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1909/712>
- Afrina, F., Yaqin, A., & Saifuddin. (2022). HUBUNGAN PEMAHAMAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN PERILAKU PENYEBARAN HOAKS DI MEDIA SOSIAL SISWA. 6(2), 127–141.
- Ahmad Husein¹, Masrona Harahap², K. A. S. M. S. S. F. W. K. (2022). *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*. 2(1), 923–926.

- Antony, & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 76–91. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/4312>
- Ari Iswara, A. (2021). Hoaks Satire Sebagai Cyberbullying dalam Konteks Isu Politik. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 49–58. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060207>
- Arsari, A., Adrian, Q. J., & Indonesia, U. T. (2020). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA BUKU “ THE ART OF ANIMATION : 12 PRINCIPLES .”* 1(1), 109–119.
- Astrida, N., Amin, S., & Arifudin, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Animasi Terhadap Iklan Produk Richeese Nabati Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Pengaruh Penggunaan Animasi Terhadap Iklan Produk Richeese Nabati Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen*, 217–223. https://citisee.amikompurwokerto.ac.id/assets/proceedings/paper/41_Deuis_Nur_Astrida_CITISEE_2019.pdf
- Atmojo, B. D. (2018). Making of Helicopter Models With Polygonal Modeling Techniques in Mabur Motor Game With 3D Blender. *Compiler*, 7(2), 99. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i2.271>
- Bangun, E. P., A Koagouw, F. V. I., & Kalangi, J. S. (2019). Analisis Isi Unsur Kelengkapan Berita Pada Media Online Manadopostonline.com. *Acta Diurna Komunikasi*, 1(3), 4–13.
- Batawi, K. S. S. (2022). *DESIGN OF COVID-19 ANIMATION VIDEO AS ANTI HOAX SOCIAL MEDIA FOR NORTH*. 1–9.
- Brainard, J., & Hunter, P. R. (2020). Misinformation making a disease outbreak worse: outcomes compared for influenza, monkeypox, and norovirus. *Simulation*, 96(4), 365–374. <https://doi.org/10.1177/0037549719885021>
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/2918>
- Efwan, D. F. A., Bunyamin, H., & Wahyudin, W. (2018). Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 230–236. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.230>
- Eko, S. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, V(01), 30–39.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 219. <https://doi.org/10.20527/mc.v4i2.6929>
- Haikal, H. (2020). Persepsi Masyarakat terhadap Hoax Bidang Kesehatan. *Jurnal Manajemen Informasi Dan Administrasi Kesehatan (JMIAK)*, 3(2), 7–11.

<https://doi.org/10.32585/jmiak.v3i2.836>

- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Isma, Z., Pratiwi, L. S., & Rurianti, R. (2021). Respon Masyarakat Terkait Hoax Covid-19. *An Nadwah*, 27(1), 1. <https://doi.org/10.37064/nadwah.v27i1.9939>
- Iswara Agus, A. L. A. (2021). Media sosial “Bali Clarify” sebagai penangkal hoaks di masa pandemi COVID-19 (Social media Bali clarify as an antidote to hoaxes in pandemic of COVID-19). *Jurnal Pekommas*, 6(1), 75–82. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060108>
- Juditha, C., & Darmawan, J. J. (2020). Infodemik Di Masa Pandemi: Analisis Peta Hoaks Covid-19 Tahun 2020. *Jurnal Pekommas, Special Issue 2021*, 67–77. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060307>
- Kusumo, F., & Sulartopo. (2019). Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi Pada Toko Citra Meubel Semarang. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis.*, 12(1), 33-41.
- Lim, W. (2022). *ANDROID. 04*.
- Lubis, S. A. (2022). Perancangan Media Promosi Produk Sembako UD. Boru Lubis Berbasis Animasi 3D Menggunakan Karakter Metode Lowpoly. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(April), 1.
- Mastel. (2019). *Hasil Survey Wabah HOAX Nasional 2019*. <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- Maulana Aditia, I., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Runtuhnya Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa Bernegara Akibat Merajarejanya Hoax. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 1–9. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2410>
- Meisyanti, M., Kencana, W. H., & Nugroho, H. S. (2021). Penelusuran Berita Hoaks Pada Kanal Cek Fakta Di Media Online Medcom. id. *Ikon*, XXVI(3), 237–246. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/view/1794%0Ahttps://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/download/1794/1482>
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). Perancangan Pengendalian Internal Arus Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest (Studi Kasus : Pt Es Hupindo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 58–63. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Muktiana, A. L., & Nurfaizal, Y. (2022). Animasi 3D Arsitektural Mix Dengan Motion Grafik Sebagai Media Promosi Perumahan Bhumi Nirwana. *Technomedia Journal*, 7(1), 40–52. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i1.1800>
- Musta'in, Weri Veranita, Setianingsih, D. P. A. (2021). Jurnal Keperawatan & Kebidanan Jurnal Keperawatan & Kebidanan. *Jurnal Keperawatan*, 13(1),

213–226.

- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nagasaputra, B., Laura, W., Bisnis, F., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2022). *PENGARUH CUSTOMER SATISFACTION DAN BRAND LOVE TERHADAP E-WOM PADA FILM ANIME SERIAL DEMON SLAYER*. 10.
- Ningtyas, N. A. K., & Jatiningsih, O. (2019). *Pemanfaatan Media Massa Dan Partisipasi Politik Pemilih Pemula Di Dusun Glatik Desa Watesnegoro Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto*. 07, 1206–1220.
- Nur Azis, Gali Pribadi, M. S. N. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 4(3), 2019–2020.
- Praptiningsih, W., & Kurnia, N. (2020). Hoax and the Crisis of Health Communication-Public Sphere. *Journal Communication Spectrum*, 10(1). <https://doi.org/10.36782/jcs.v10i1.2002>
- Prasanti, D. (2018). Health Information of Literation as Prevention Processes of Hoax Information in the Use of Traditional Medicine in Digital Era (Literasi Informasi Kesehatan sebagai Upaya Pencegahan Informasi Hoax dalam Penggunaan Obat Tradisional di Era Digital). *Journal Pekommas*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030105>
- Priastuty, C. W., Pawito, & Rahmanto, A. N. (2020). Hoaks tentang Vaksin Covid-19 di Tengah Media Sosial Hoax about Covid-19 Vaccine amid Social Media. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 391–399. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/viewFile/641/646>
- raden akhol. (2022). *Artikel Tentang Animasi*. Academia.Edu. https://www.academia.edu/35592507/Artikel_Tentang_Animasi
- Rahmadhany, A., Aldila Safitri, A., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>
- Rapi, M., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., Medan, K., Usman, A., Medan, U. H., Joni, J. H. M., No, C., & Medan, K. (2019). Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D. *Snastikom 2019*, 1, 297–303.
- Rumata, V. M., Kominfo, K., & Subianto, P. (2018). *Berita palsu dalam segi konsep dan praktis*. June, 31–42. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23827.02084>
- Sabily, F. P., Rahmansyah, A., & Lionardi, A. (2023). *PERANCANGAN ANIMATE*

KARAKTER UNTUK ANIMASI PENDEK DESIGNING CHARACTER ANIMATE FOR SHORT ANIMATION BURHAN ABOUT THE DANGER OF HOAX. 10(2), 1525–1540.

- Sandyka, D., Putrama, I. M., & Divayana, H. G. D. (2020). Kombinasi Animasi Stop Motion, 2 Dimensi Dan Infografis Dalam Media Pembelajaran IPA Materi Gaya. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 125–132.
- Saputra, D. (2020). Fenomena Informasi Palsu (Hoax) Pada Media Sosial di Tengah Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Islam. *Mau'idhoh Hasanah : Jurnal Dakwah Dan Ilmu Komunikasi*, 2(1), 1–10. <http://issn.pdii.lipi.go.id/issn.cgi?daftar&1562655370&1&&>
- Sari, I. P. (2019). *Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. 1(1), 43–52.*
- Senaharjanta, I. L., & Fendista, S. F. S. (2021). Infodemik Covid-19 dalam Perspektif Jean Baudillard (Studi Kasus Berita Hoaks Covid-19 di Website covid19.go.id). *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 21(2), 97–107. <https://doi.org/10.31294/jc.v21i2.10072>
- Setiawan, daryanto. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Silalahi, R. R., & Sevilla, V. (2020). Rekontruksi Makna Hoaks Di Tengah Arus Informasi Digital. *Global Komunika*, 1(1), 8–17. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1722>
- Sinaga, K., Junaidi, J., Saragi, S., & Batoebara, M. U. (2019). Pelatihan Meminimalisir Efek Hoaks Media Sosial di Desa Namo Sialang Kecamatan Batang Serangan Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 150. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3257>
- Sovia, S., Suharti, S., & Daryono, D. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Hiv/Aids. *Jambura Journal of Health Sciences and Research*, 1(2), 37–46. <https://doi.org/10.35971/jjhsr.v1i2.2398>
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, Vol.3 No.1(1), 26–31.
- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) the Application of Primary School Learning Tools Using Multimedia Development Method Life Cycle (Mdlc). *Jurnal TeIKa*, 10(MDLC), 117–124.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi

- Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*, 14(2), 227–234.
- Suryana, F. M., Cholissodin, I., & Santoso, E. (2020). *Klasifikasi Jenis Berita pada Sosial Media Twitter menggunakan Algoritme Support Vector Machine (SVM)*. 4(6), 1906–1914.
- Susanto, S., & Iqbal, M. (2019). Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Sinergitas Akademisi Dan TNI Bersama Tangkal Hoax Dan Black Campaign. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i1.119>
- Thamrin, I., Suasana, A. A., & Cahyadi, J. (2018). Perancangan Animasi 2D Binge Eating Disorder. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–11. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7399>
- Tutiasri, R. P., Kusuma, A., & Sumardijati, S. (2019). Perilaku Remaja dalam Penyebaran Hoax di Grup WhatsApp. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.33005/jkom.v2i1.36>
- Vidayanti, V., Tungkaki, K. T. putri, & Retnaningsih, L. N. (2020). Pengaruh Pendidikan Seks Dini Melalui Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Seksualitas Di Sdn Mustokorejo Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 5(2), 203. <https://doi.org/10.35842/formil.v5i2.331>
- Wahyudi, L., & Gandung Anugrah Kalbuadi, Pertiwi, E. G. (2022). PERANCANGAN ANIMASI 3D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KAMPANYE SOSIAL VAKSINASI COVID-19 DI BANYUMAS. *Demandia*, 07(02), 181–202. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i2.4595>
- Widyanto, H. H. W., & Martadi. (2020). Perancangan Sosialisasi Animasi Explainer Mencegah Perpecahan Milenial Pasca Pemilu 2019 Di Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(2), 96–108. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/35899/32002/>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.