

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan internet di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil survei yang di lakukan oleh APJII pada tahun 2019-2020 (Q2), menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 196,71 juta jiwa pengguna internet di Indonesia. Dari data tersebut, sebanyak 29,3% menyatakan menggunakan internet untuk berkomunikasi lewat pesan, 24% menyatakan untuk mengakses media sosial, dan sisanya menggunakan internet untuk keperluan lain, dengan waktu rata-rata yang digunakan untuk berinternet adalah 8 jam keatas (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Hal tersebut tentu memberikan dampak positif yaitu penyebaran informasi kini kian cepat, namun dampak negatif dari hal tersebut adalah penyebaran hoaks yang kian marak dan sulit untuk di deteksi. Hal ini semakin mungkin terjadi dengan semakin berkembangnya media sosial sebagai alat komunikasi, dimana informasi palsu, hoaks, atau bahkan fitnah dapat dengan mudah disebarakan lewat berbagai *platform* media sosialisasi seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, atau *Whatsapp* (Mubasyaroh, 2017).

Berbagai tindakan telah dilakukan demi menekan penyebaran hoaks, mulai dari sanksi hukum yang ditetapkan oleh pemerintah guna menjerat para pembuat

dan penyebar hoaks, hingga peranan aktif Komunitas Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo) penyebar hoaks, hingga peranan aktif Komunitas Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo) yang terbentuk tahun 2012. Hoaks merupakan suatu fenomena yang sampai saat ini masih meresahkan. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang peneliti lakukan pada tanggal 22 Mei 2020 kepada 20 responden yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan pandangan masyarakat terhadap keberadaan hoaks. Sebanyak 88% responden setuju bahwa penyebaran hoaks marak terjadi di media sosial. Keberadaan hoaks di Indonesia sendiri sebenarnya telah lama ada, bahkan dapat dilihat jelas pada tahun 2012 yaitu pada pemilihan gubernur DKI Jakarta, dan hingga kini masih terus bermunculan (Septanto, 2018). Hoaks bisa diartikan sebagai sebuah informasi yang di rekayasa dengan cara memutarbalikkan fakta atau pun mengaburkan suatu informasi, sehingga informasi yang sebenarnya tidak dapat diterima (Mubasyaroh, 2017). Hal lainnya yang mempengaruhi maraknya penyebaran hoaks di media sosial adalah karena kebanyakan dari masyarakat yang menggunakan media sosial masih belum mengetahui cara menggunakan media sosial secara bijaksana.

Penyebaran hoaks yang selama ini masih marak di masyarakat sebenarnya mampu di cegah oleh masyarakat sendiri, apabila masyarakat mampu lebih bijak dalam menggunakan teknologi, salah satunya yaitu dengan menyikapi setiap informasi yang di terima untuk tidak langsung disebar begitu saja, melainkan dengan melakukan pengecekan terlebih dahulu, dan apabila memang terbukti bahwa informasi tersebut merupakan sebuah hoaks, maka berita tersebut tidak perlu disebarkan (Pakpahan, 2017). Pengetahuan masyarakat tentang cara menggunakan internet secara bijak memang tidak tumbuh begitu saja. Harus ada peran pemerintah

untuk terus mengedukasi masyarakat dalam menyikapi setiap informasi yang di dapat. Selain memiliki dampak negatif, kemudahan dalam berbagi informasi tentu memiliki dampak positif, dampak positif ini yang harus dimanfaatkan untuk mengedukasi masyarakat luas yang tentunya tidak bisa dilakukan dengan metode manual. Berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan MASTEL tahun 2019, sebanyak 33,7% masyarakat setuju bahwa cara paling efektif untuk menghambat penyebaran hoaks adalah dengan melakukan edukasi atau sosialisasi (Mastel, 2019). Hal ini menandakan bahwa sebagian besar masyarakat masih memerlukan media edukasi atau media sosialisasi tentang hoaks. Namun, mengingat luasnya negara Indonesia ini, maka proses edukasi atau sosialisasi hoaks akan membutuhkan waktu yang lebih lama. Jika seperti itu, maka dibutuhkan sebuah media edukasi atau media sosialisasi yang fleksibel untuk mampu mencapai seluruh lapisan masyarakat di seluruh negeri ini.

Memanfaatkan teknologi digital untuk mengedukasi masyarakat merupakan salah satu pilihan yang tepat. Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual. Kelebihan dari teknologi digital adalah lebih fleksibel, mudah di distribusikan, biaya yang bisa di minimalkan, serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja (Aji, 2016). Animasi merupakan Salah satu jenis media digital yang sering digunakan sebagai media edukasi dan media sosialisasi, dan animasi 2D merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat di manfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional (Purnama, 2013). Penyampaian informasi melalui media animasi sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, penelitian serta hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan animasi sebagai media edukasi dan

media sosialisasi dikategorikan sangat baik. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Markus Kristop Silitonga dan Susy Rosyida pada tahun 2015 yang berjudul “Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami *Early Warning System* (INATEWS)”. Animasi ini dikembangkan untuk memberikan pemahaman bagaimana cara kerja Tsunami *Early Warning System* bekerja. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa animasi ini “baik” (Silitonga & Rosyida, 2015). Ada juga penelitian yang menggabungkan animasi dengan *Motion Capture* yang dilakukan oleh Zain Riskyady Pintero dan Drs. Salamun Kaulam, M.Pd pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan di bidang animasi (Riskyady Pintero, 2018).

Dahulu animasi di anggap sebagai hiburan anak-anak semata, namun seiring berkembangnya teknologi animasi telah diakui sebagai salah satu bagian dari seni : media ekspresi dan media promosi yang universal dengan jangkauan yang mencakup seluruh dunia (Riskyady Pintero, 2018). Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa sangat diperlukannya sebuah media sosialisasi berupa animasi 2D dengan penerapan teknologi *Motion Capture*. Peneliti memilih Animasi 2D karena Animasi 2D sudah sering digunakan serta telah diakui mampu menjadi media edukasi dan media sosialisasi yang baik. Media sosialisasi yang akan peneliti kembangkan berjudul **Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D dan *Motion Capture***. Dengan harapan media sosialisasi yang di kembangkan mampu mencapai seluruh lapisan masyarakat serta mampu menumbuhkan kesadaran masyarakat tentang Mari Kenali Hoaks, dan menjadi media bantu untuk pihak-pihak yang bergerak dalam

pemberantasan hoaks, menumbuhkan kebijaksanaan masyarakat dalam menyikapi setiap informasi yang diterima di media sosial dan internet pada umumnya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Saat ini penyebaran hoaks telah menjadi fenomena yang meresahkan bagi semua kalangan, berbagai upaya telah dilakukan untuk menekan penyebaran hoaks. Namun penyebaran hoaks masih marak ditemukan, hal ini dikarenakan masih banyak masyarakat yang belum mampu menggunakan internet dengan bijak sehingga perlu adanya edukasi yang merata ke seluruh lapisan masyarakat yang lebih gencar lagi.
2. Untuk mengedukasi masyarakat tentang hoaks dibutuhkan waktu dan biaya yang banyak. Hal ini menjadikan proses edukasi tentang hoaks ke masyarakat menjadi terlambat. Perlu adanya media edukasi hoaks yang fleksibel dan menarik berbasis animasi 2D dan *Motion Capture* untuk membantu pemerintah mengedukasi masyarakat luas.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pertanyaan penelitian dari Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D dan *Motion Capture*” yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D Dan *Motion Capture* ?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap media sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D Dan *Motion Capture* ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian dari Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D dan *Motion Capture*, antara lain :

1. Untuk mengembangkan media sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D Dan *Motion Capture*.
2. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap media sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D Dan *Motion Capture* .

1.4 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dari penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi penelitian ini dengan beberapa hal seperti berikut ini :

1. Pengembangan media sosialisasi ini memuat pengertian dan sejarah Hoaks, jenis-jenis Hoaks, media penyebaran Hoaks, cara menghambat penyebaran Hoaks, dampak Hoaks, serta pihak yang bertanggung jawab dalam pencegahan Hoaks.
2. Semua informasi yang dimuat dalam media sosialisasi ini bersumber dari Dinas Kominfoandi Kabupaten Buleleng serta didukung beberapa jurnal dari penelitian sebelumnya.
3. Pedoman Buku yang digunakan dalam pengembangan media sosialisasi ini adalah Buku Panduan Melawan Hasutan Kebencian (Fauzi et al., 2019), Teknik Animasi 2 Dimensi 2 (Purnomo, 2013).
4. Dalam pengembangan media sosialisasi ini menggunakan teknologi *motion capture* yang di disediakan oleh *Adobe* yaitu *Adobe Character Animator* yang masih berbasis Animasi 2D.

5. Dalam pengembangan media sosialisasi ini mengaplikasikan 12 prinsip animasi *Walt Disney*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Hasil akhir dari Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” berbasis Animasi 2D dan *Motion Capture* diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang Pengembangan Media Sosialisasi “Mari Kenali Hoaks” Berbasis Animasi 2D dan *Motion Capture* untuk penyampaian berbagai informasi dan wawasan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui tentang teknis dalam mengembangkan sebuah media sosialisasi yang mampu menjadi media informatif untuk seluruh lapisan masyarakat. Pengembangan media sosialisasi ini sebagai media untuk menerapkan serta mengasah keterampilan yang telah di dapat saat kuliah untuk di implementasikan dalam penelitian ini.

- b. Bagi Undiksha

Melalui pengembangan media sosialisasi ini, diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan tentang hoaks. selain itu, penelitian ini dapat menyumbang pengetahuan tentang

pengembangan media sosialisasi serta dapat digunakan sebagai penelitian terkait pada pengembangan penelitian serupa selanjutnya.

c. Bagi Masyarakat

Melalui media sosialisasi ini diharapkan masyarakat lebih mengetahui tentang hoaks, sehingga mampu menekan jumlah masyarakat yang menjadi korban hoaks, serta mampu menumbuhkan rasa kritis di masyarakat terhadap setiap berita baru. Selain itu, diharapkan dengan adanya media sosialisasi ini, mampu mengajak masyarakat untuk ikut berperan aktif dalam menekan penyebaran hoaks.

d. Bagi Pemerintah

Pemerintah dapat menjadikan Media Sosialisasi ini sebagai media bantu sosialisasi kepada masyarakat tentang hoaks.

