

MOTION GRAPHIC WASPADA PENYEBARAN HOAX DI SOSIAL MEDIA

M. Usman¹, Zubaidah²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: 21m.usman@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i3.114590

Abstrak

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk membuat motion graphic terkait waspada penyebaran berita *hoax* di sosial media. Berita *hoax* banyak disebarkan di sosial media dan sangat cepat menyebar, masih banyak yang belum mengetahui berita *hoax* ini sehingga masih banyak orang-orang yang termakan berita *hoax* tersebut. Tujuan dari pembuatan motion graphic ini adalah memaparkan hakikat *hoax*, menjelaskan kenapa berita *hoax* bisa dengan cepat menyebar, menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari *hoax* dan bagaimanaantisipasi dari penyebaran *hoax*. Metode Glass Box digunakan dalam melakukan perancangan, pengumpulan data melalui survey dan studi literatur. Metode analisis perancangan menggunakan AIDA sebagai upaya untuk membujuk agar target audience menerima pesan yang disampaikan dengan baik dan melakukan yang harus dilakukan. Penambahan media seperti upload Video Motion Graphic ke sosial media, baju kaos, poster, poster digital, stiker, dan videotron bertujuan sebagai pendukung media utama. Video Motion Graphic "Waspada Penyebaran *Hoax* di Sosial Media" dapat memberi informasi terkait akibat yang ditimbulkan *hoax* dan mengajak orang terutama pengguna sosial media untuk menghindari penyebaran *hoax* di sosial media dengan bijak menanggapi berita di sosial media.

Kata kunci: *motion graphic, hoax, sosial media, akibat hoax.*

Pendahuluan

Fenomena yang tidak dapat dihindari pada masa industri 4.0 ini adalah maraknya penyebaran berita *hoax*. Berita *hoax* merupakan berita bohong yang informasinya tidak sesuai dengan kebenaran yang ada. Berita *hoax*, sangat mudah tersebar dalam lingkungan masyarakat. Penyebaran berita *hoax* ini mudah tersebar dalam lingkungan masyarakat yang tingkat literasinya masih rendah. Masyarakat tersebut biasanya menerima informasi tanpa melakukan pengecekan, lalu langsung menerima informasi tersebut. Akibatnya, masyarakat menerima berita yang menyebabkan rasa curiga dan provokasi. Selain itu, penyebaran berita *hoax* juga

menimbulkan dampak lainnya seperti perpecahan di kalangan masyarakat, karena masyarakat saling beradu argumen mengenai sesuatu sehingga memancing timbulnya konflik yang dapat merusak ketentraman dan kedamaian di lingkungan masyarakat.

Berita *hoax* menimbulkan banyak kerugian dan dampak negatif. Terutama bagi masyarakat yang membaca berita *hoax* tersebut. Dampak negatif bukan hanya dirasakan oleh pembaca berita *hoax*, namun juga dapat memberikan dampak negatif untuk pembuat berita *hoax* itu sendiri. Penyebaran berita *hoax* ini, sudah diatur dalam UU ITE. Bagi penyebar berita *hoax* dapat diancam pasal 28 ayat 1, yang menyatakan bahwa setiap penyebar *hoax* yang secara sengaja menyebarkan berita *hoax* tersebut akan diancam pidana berdasarkan pasal 45A ayat (1) UU 19/2016, yaitu dipidana paling lama selama 6 tahun dan denda paling banyak Rp 6 miliar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan perancangan sebuah *motion graphic* dengan tujuannya agar masyarakat terhindar dari *hoax* dan berhenti menyebarkan berita yang tidak diketahui sumbernya. Melalui *motion graphic* akan di tampilkan ilustrasi dengan kata-kata sesuai dengan permasalahan *hoax* dan dampaknya terhadap masyarakat para pengguna sosial media. Media dapat digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk *motion graphic* akan menyampaikan informasi tentang *hoax*

Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipakai dalam pembuatan *motion graphic* waspada penyebaran *hoax* di media sosial menggunakan metode *glass box*. Metode *glas box* adalah metode berpikir rasional yang secara objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (Afriwan, 2018). Metode *glass box* ini akan mempunyai hasil akhir sebuah *motion graphic* yang bisa menjawab permasalahan dari akibat berita *hoax* yang disebarluaskan di media sosial secara logis dan objektif. Perancangan menggunakan metode *glass box* ini mempunyai tahapan perancangan yaitu: persiapan, *inkubasi*, *iluminasi*, dan *verifikasi*.

A. Persiapan

Pada tahap pertama dimana penulis menemukan beberapa permasalahan, seperti banyaknya penyebaran berita *hoax* secara sengaja yang dilakukan oleh orang-orang tak bertanggung jawab, peredaran berita *hoax* mudah terjadi, terutama di masyarakat yang tingkat literasinya masih sangat rendah, media yang

digunakan dalam penyebaran berita *hoax* paling banyak dilakukan di sosial media. Masih belum ada kampanye tentang akibat dari penyebaran *hoax* di sosial media yang menggunakan media *motion graphic*. Dan setelah itu penulis melakukan observasi terhadap permasalahan-permasalahan yang telah di temukan tersebut, dengan tujuan agar mendapatkan data-data terkait tentang permasalahan yang telah di temukan tadi, seperti membuat target audience dan melakukan konsep kreatif yang berisi pendekatan kreatif, yang terdiri dari dua bagian yaitu tujuan kreatif dan strategi kreatif.

B. Inkubasi

Pada tahap ini adalah tahap penulis mempersiapkan diri untuk mengolah data yang telah terkumpul dan mencoba melahirkan ide-ide yang terpikirkan oleh penulis, tentang bagaimana pembuatan *motion graphic* waspada penyebaran berita *hoax* di sosial media yang sesuai dengan masalah-masalah dan data-data yang telah terkumpulkan.

C. Iluminasi

Pada tahap ini yaitu tahap pembuatan sketsa ide awal dan di lanjutkan dengan tahap analisis dengan mengelompokan, meninjau dan menelaah data sesuai dengan latar belakang dan tujuan yang telah di buat dan tentukan sebelumnya. Setelah itu dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan segala pertimbangan yang telah dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan konsep dan dari konsep dikembangkan alternatif desain. Ide awal dalam pembuatan *motion graphic* dapat berupa tahap pra produksi, dan dilanjutkan dengan tahap produksi dan tahap pasca produksi.

D. Verifikasi

Pada tahap verifikasi penulis sudah melakukan proses pengembangan ide pada desain dan finishing serta semua proses di tinjau ulang kembali dengan metode evaluasi lalu di tinjau apakah sudah sesuai dengan latar belakang dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya

Hasil dan Pembahasan

Media Utama

Motion Graphic adalah media utama yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini. *Motion graphic* merupakan gabungan dari ilustrasi, *tipographi*, gambar

serta *sound* yang kemudian digerakan atau di animasikan yang menjadi satu kesatuan yang menarik, komunikatif serta lebih mudah untuk di pahami karena menyampaikan sesuatu dengan ilustrasi yang bergerak di tambah ada *sound* atau *dubbing* yang menmpertjelas pesan yang akan di sampaikan dari *motion graphic* itu sendiri. karena *motion graphic* media kreatif yang sangat efektif untuk pengguna sosial media yang merupakan target *audience* dari pembuatan tugas akhir ini, motion graphic ino berdurasi 2 menit 57 detik yang di gambarkan dengan gaya vector *flat* desain dan penggunaan huruf yang tegas dan juga mudah dibaca.

Konsep Visual

a. Visual Design/Illustrasi

Penulis memvisualiasai gambar dan juga element-element pendukung dalam motion graphic ini, dengan visual-visual yang terkait dengan sosial media, dan terkesan kekinian, dan juga yang mudah di pahami oleh orang-orang pengguna sosial media, dan juga dengan design yang tidak terlalu realis yang bisa di terima target audience, teknik dalam pembuatan objek atau ilustrasi menggunakan teknik *vector* yang di olah dari *adobe illustrator*

b. Visualisasi Huruf

Pada karya akhir ini penulis menggunakan 2 font yaitu:

- 1) Myrad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Alasan penulis menggunakan font ini karena bentuk font tegas dan juga mudah untuk di baca, sehinga mudah untuk di pahami dan di mengerti

- 2) Bubblegum

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z




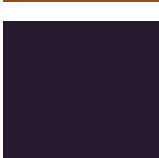



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Alasan penulis menggunakan font ini karena font ini variasi dari bentuk, dan terlihat lebih cocok dalam karya yang penulis buat, dan keterbacaan nya juga jelas.

c. Warna

Dalam pemilihan warna penulis menggunakan warna-warna yang di dominasi

Nama	Warna	R	G	B	Kesan
Merah muda		170	54	64	Feminim, wanita, sedikit berbahaya,
Merah		165	44	1	Bahaya , peringatan, berani, berhenti
Coklat		148	75	42	Bencana, kuat, bumi, tanah
Ungu gelap		39	25	46	Kegelapan, suram, duka, sedih
Abu-abu		101	106	108	Ragu-ragu, netral,
Kuning		217	161	10	Hati-hati, hangat
Biru		57	92	156	Berkomunikasi, tenang, dingin,

gelap dan juga warna-warna yang melambangkan ketakutan, keraguan dan bahaya agar bisa membuat orang takut dengan akibat dari berita-berita *hoax* dan bisa menghindarinya. Warna tersebut diterapkan pada media utama dan juga media pendukung. Dengan format *Cyan Magenta Yellow* dan *Key (Black)* (CMYK) di terapkan pada media cetak dan *Red, Green* dan *Blue* (RGB) yang di terapkan di media digital atau elektronik.

Konsep Verbal

Komunikasi verbal yang penulis gunakan dalam perancangan karya akhir ini yaitu secara lisan dan secara tertulis. Sehingga pesan secara lisan membantu dan mendukung dalam penjelasan kegiatan maupun visualisasi yang di gambarkan dalam *motion graphic* dengan menggunakan bahasa yang mudah di pahami dan dimengerti. Dan di perkuat dengan pesan verbal secara tertulis yang sederhana membantu para target *audiens* untuk memahami maksud dari *motion graphic* ini.

Final Desain

1. Media UtamaGaya



Gambar 1. Media utama

desain yang digunakan pada motion graphic waspada penyebaran berita *hoax* di sosial media ini adalah gaya flat desain, dan menggunakan jenis gaya vector dengan pemilihan warna yang cenderung gelap serta warna-warna yang mengindikasikan bahaya dan menggunakan element-element desain yang ada di sosial media atau yang berkaitan dengan sosial media, dan penggunaan huruf yang tegas dan juga mudah dibaca. Motion Graphic ini berdurasi 2:57 detik yang akan di publikasikan di sosial media yang mendukung untuk di upload video dengan durasi tersebut.

2. Media Pendukung

a) Baju kaos



Gambar 2. Baju Kaos.

b) Poster



Gambar 3. Poster

c) Stiker

Gambar 4. Stiker



d) Poster digital



Gambar 6. Videotron
Gambar 5. Poster digital

e) Videotron

f) Postingan di Sosial Media Kesimpulan



Gambar 7. Postingan gambar sosial media

1. Kesimpulan

Tujuan perancangan *motion graphic* waspada penyebaran *hoax* di media sosial ini adalah memaparkan hakikat *hoax*, menjelaskan kenapa berita *hoax* bisa dengan cepat menyebar, menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari *hoax* dan bagaimana antisipasi dari penyebaran *hoax*. Selain itu, dengan *motion graphic* ini masyarakat terutama para pengguna sosial media akan bisa membedakan kebenaran atau kebohongan dari sebuah berita yang didapatkan, di samping itu *motion graphic* ini juga akan menimbulkan kesadaran bagi penyebar berita *hoax* berpikir kembali untuk menyebarkan berita *hoax* tersebut, *motion graphic* ini menggunakan gaya flat desain yang

mudah dan sederhana dalam menyampaikan informasi sehingga target audience mudah untuk mencerna dan memahami isi pesan dari motion graphic tersebut. Metoda perancangan yang digunakan dalam pembuatan karya akhir ini menggunakan *Glass Box* dengan 4 tahapan yaitu, persiapan, , *inkubasi*, *iluminasi*, dan *verifikasi*.

Selain *motion graphic* sebagai media utama, penulis juga menggunakan media pendukung seperti: Baju Kaos, Poster, Poster Digital, Stiker, Videotron, yang membantu menyampaikan informasi terkait dengan waspada penyebaran berita *hoax* di sosial media.

2. Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan *motion graphic* waspada penyebaran berita *hoax* di sosial media dapat disimpulkan beberapa saran, dengan adanya video motion graphic ini diharapkan kepada target audience lebih hati-hati dan waspada terhadap berita-berita yang beredar di sosial media apalagi berita yang kontroversi yang bisa menyebabkan perdebatan dan keributan. Tugas akhir ini diharapkan bisa bermanfaat bagi yang membutuhkan informasi terkait tentang berita *hoax* di sosial media baik itu pelajar ataupun mahasiswa yang membutuhkan informasi untuk kegiatan akademis maupun kegiatan lainnya.

Rujukan

Afriwan, Hendra dan Mila. 2018. *Redesign Sign System Penangkaran Penyu di Pariaman*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.

Chazawi Adami dan Ferdian Ardi. Tindak Pidana Pemalsuan. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.2016), hlm.236.44 <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/English/hoax/translation>, diakses 2 februari 2021, 12:30.