

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI TENTANG BAHAYA HOAKS DI ERA DIGITAL**



**SKRIPSI**

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada  
Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan  
Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH :**

**M. RIZKY DARMAWAN  
062140722830**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2025**

LEMBAR PENGESAHAN  
PERANCANGAN FILM PENDUK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI TENTANG BAHAYA HOAKS DI ERA DIGITAL



SKRIPSI

Oleh:

M. RIZKY DARMAWAN  
061148721830

Pembimbing I

Yulisa Mirza, S.T., M.Kom  
NIP. 196607121990031003

Paidembang,

Pembimbing II

Arif Prambawan, M.Kom  
NIP. 198903032022031004

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Komputer,

Dr. Slamet Widodo, S.Kom, M.Kom.  
NIP. 197305162002121001

**PERANCANGAN FILM FENOMEN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI TENTANG BAHAYA HOAKS DI ERA DIGITAL**

Tetapi Menjadikan dipertahankan di depan dewan penguji  
Sistem & program Skripsi pada hari Senin, 14 Juli 2025

**Ketua Dewan Penguji**

**Tanda Tangan**

**Alvin Supriat, ST, MT**  
NIP. 196502111932031092

  
.....

**Anggota Dewan Penguji**

**Mustatri, ST, MT**  
NIP. 196907282005011602

  
.....

**Meyi Harica, MT, Kom**  
NIP. 197810052006041003

  
.....

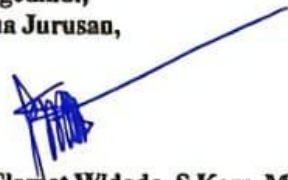
**Ismaiky Azro, MT, Kom**  
NIP. 197310012002122007

  
.....

**Ariansyah Saputra, S.Kom, MT, Kom**  
NIP. 198907122019031012

  
.....

**Palembang, Juli 2025**  
**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan,**

  
**Dr. Slamet Widodo, S.Kom, MT, Kom**  
NIP. 197005162002121001

**MOTTO**

*“KEMANA PUN KITA MELANGKAH.  
SEBUAH JALAN AKAN MUNCUL DI DEPAN”*  
**“QIN SHU HUANG”**

**ABSTRAK**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI TENTANG BAHAYA HOAKS DI ERA DIGITAL**

---

---

**(M. Rizky Darmawan, 2025 : 49 Halaman)**

Penyebaran hoaks di era digital telah menjadi ancaman serius yang berdampak luas pada masyarakat, terutama di kalangan remaja yang aktif menggunakan media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan film pendek animasi 2D berjudul "*Viral*" sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya hoaks. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dengan tahapan mulai dari konsep hingga distribusi. Teknik animasi yang diterapkan mencakup *frame by frame* dan prinsip-prinsip dasar animasi untuk menciptakan visual yang menarik dan komunikatif. Evaluasi dilakukan melalui uji alpha oleh ahli materi dan media, serta uji beta oleh masyarakat umum. Hasil pengujian menunjukkan bahwa animasi dinilai sangat valid, dengan skor rata-rata lebih dari 85%, serta mendapatkan tanggapan positif dari responden terkait isi, penyampaian pesan, dan daya tarik visual. Dengan demikian, animasi 2D ini efektif sebagai media edukatif untuk mendorong pemahaman dan sikap kritis dalam menerima dan menyebarkan informasi di era digital.

## **ABSTRACT**

### **DESIGN OF A 2D ANIMATION SHORT FILM AS AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT THE DANGERS OF HOAXES IN THE DIGITAL ERA**

---

---

**(M. Rizky Darmawan, 2025 : 49 Pages)**

*The spread of hoaxes in the digital era has become a serious threat with a wide impact on society, especially among teenagers who actively use social media. This study aims to design and develop a 2D animated short film entitled "Viral" as an educational medium to raise awareness about the dangers of hoaxes. The development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), with stages ranging from concept to distribution. The animation techniques applied include frame by frame and basic animation principles to create attractive and communicative visuals. Evaluation was carried out through alpha testing by material and media experts, and beta testing by the general public. The test results showed that the animation was considered very valid, with an average score of more than 85%, and received positive responses from respondents regarding the content, message delivery, and visual appeal. Thus, this 2D animation is effective as an educational medium to encourage understanding and critical attitudes in receiving and disseminating information in the digital era.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Animasi 2D sebagai Media Edukasi Masyarakat tentang Bahaya Hoaks di Era Digital*” dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Diploma IV Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan, semangat, serta motivasi selama proses penulisan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan rasa terima kasih yang mendalam, penulis menyampaikan apresiasi kepada:

1. Allah SWT, atas segala ridho dan rahmat-Nya yang tiada henti mengiringi setiap langkah penulis hingga laporan ini dapat terselesaikan.
2. Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat manusia, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju kehidupan yang penuh dengan ilmu dan cahaya.
3. Kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Edy Djohan yang telah berpulang ke rahmatullah, dan Ibu Linda Emelda, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tak pernah putus. Kehadiran kalian senantiasa menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis.
4. Saudara dan saudari tersayang, Indriyani dan Fariz Martha Dinata, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang selalu tulus. Kalian adalah anugerah yang memperkaya perjalanan hidup ini.
5. Bapak Slamet Widodo, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya, atas arahan dan dukungan yang diberikan.
6. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV), atas bimbingan dan motivasi yang berarti selama masa studi.

7. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing I, atas bimbingan, ilmu, dan saran yang sangat berharga dalam proses penyusunan laporan ini.
8. Bapak Arif Prambayun, M.Kom., selaku dosen pembimbing II, atas segala arahan dan bantuan yang diberikan dengan penuh kesabaran.
9. Seluruh rekan 8TIA angkatan 2021, atas kebersamaan, tawa, dan semangat yang turut mewarnai masa perkuliahan. Kalian adalah bagian penting dalam perjalanan ini.
10. Dan terakhir, apresiasi setinggi-tingginya penulis berikan kepada diri sendiri. Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah menghadapi segala tantangan. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, dan pencapaian ini layak untuk dibanggakan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya.

Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca sekalian.

Palembang, 14 Juli 2025

(M. Rizky Darmawan)

## DAFTAR ISI

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                               | ix  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | xi  |
| DAFTAR TABEL .....                                    | xii |
| BAB I.....                                            | 1   |
| PENDAHULUAN .....                                     | 1   |
| 1.1    Latar Belakang .....                           | 1   |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                          | 3   |
| 1.3    Batasan Masalah.....                           | 3   |
| 1.4    Tujuan.....                                    | 3   |
| 1.5    Manfaat.....                                   | 3   |
| BAB II.....                                           | 4   |
| TINJAUAN PUSTAKA .....                                | 4   |
| 2.1    Animasi .....                                  | 4   |
| 2.1.1    Pengertian Animasi .....                     | 5   |
| 2.1.2    Jenis – jenis Animasi .....                  | 6   |
| 2.2    Teknik Pergerakan Animasi .....                | 7   |
| 2.2.1    Teknik Frame by frame .....                  | 7   |
| 2.2.2    Teknik Rigging.....                          | 7   |
| 2.3    Prinsip Animasi .....                          | 8   |
| 2.4    Tahapan Pembuatan Animasi .....                | 10  |
| 2.5    Media.....                                     | 11  |
| 2.6    Edukasi .....                                  | 11  |
| 2.7    Short Film.....                                | 11  |
| 2.8    Informasi Palsu (Hoaks) .....                  | 12  |
| 2.9    Jenis – Jenis Hoaks.....                       | 12  |
| 2.10 <i>Software</i> Yang Digunakan.....              | 13  |
| 2.11    Multimedia Development Life Cycle (MDLC)..... | 15  |
| 2.12    Penelitian Terdahulu.....                     | 4   |
| BAB III .....                                         | 18  |
| METODELOGI.....                                       | 18  |
| 3.1    Kerangka Penelitian .....                      | 18  |

|                                   |                                                       |    |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------|----|
| 3.2                               | Spesifikasi Perangkat yang digunakan .....            | 19 |
| 3.3                               | Proses Produksi Animasi 2D .....                      | 19 |
| 3.3.1                             | Concept (Konsep).....                                 | 20 |
| 3.3.2                             | <i>Design</i> (Perancangan).....                      | 20 |
| 3.3.3                             | <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi) ..... | 25 |
| 3.3.4                             | <i>Assembly</i> (Perakitan).....                      | 26 |
| 3.3.5                             | <i>Testing</i> (Pengujian) .....                      | 26 |
| A.                                | Kuesioner Alpha.....                                  | 26 |
| B.                                | Kuesioner Beta .....                                  | 28 |
| C.                                | Analisis Kuesioner .....                              | 30 |
| 3.3.6                             | <i>Distribution</i> .....                             | 31 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... |                                                       | 32 |
| 4.1                               | Hasil.....                                            | 32 |
| 4.1.1                             | Pengembangan Animasi 2D.....                          | 32 |
| 4.2.2                             | Hasil Pengujian Beta .....                            | 41 |
| BAB V.....                        |                                                       | 45 |
| 5.1                               | Kesimpulan.....                                       | 45 |
| 5.2                               | Saran .....                                           | 45 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2. 1</b> Animasi 2D .....                        | 6  |
| <b>Gambar 2. 2</b> Animasi 3D .....                        | 7  |
| <b>Gambar 2. 3</b> Animasi Stop – Motion.....              | 7  |
| <b>Gambar 2 .4</b> Alur Proses Pembuatan Animasi .....     | 11 |
| <b>Gambar 2. 5</b> Multimedia Development Life Cycle ..... | 15 |
| <b>Gambar 3. 1</b> Bagan Kerangka Penelitian .....         | 18 |
| <b>Gambar 3. 2</b> Design Character .....                  | 20 |
| <b>Gambar 4. 1</b> Kumpulan Asset.....                     | 32 |
| <b>Gambar 4. 2</b> Scene 1.....                            | 33 |
| <b>Gambar 4. 3</b> Scene 2.....                            | 33 |
| <b>Gambar 4. 4</b> Scene 3.....                            | 34 |
| <b>Gambar 4. 5</b> Scene 4.....                            | 34 |
| <b>Gambar 4. 6</b> scene 5 .....                           | 35 |
| <b>Gambar 4. 7</b> Scene 6.....                            | 36 |
| <b>Gambar 4. 8</b> Scene 7.....                            | 36 |
| <b>Gambar 4. 9</b> Scene 8.....                            | 37 |
| <b>Gambar 4. 10</b> Editing .....                          | 37 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....                | 4  |
| <b>Tabel 3.1</b> Deskripsi Konsep .....                    | 20 |
| <b>Tabel 3.2</b> Script dan Storyboard.....                | 21 |
| <b>Tabel 3.3</b> Kuesioner Alpha Validasi Ahli Media ..... | 27 |
| <b>Tabel 3.4</b> Kuesioner Alpha Validasi Ahli Materi..... | 28 |
| <b>Tabel 3.5</b> Kuesioner Beta .....                      | 28 |
| <b>Tabel 4.1</b> Ahli Media .....                          | 40 |
| <b>Tabel 4.2</b> Uji Validitas .....                       | 42 |
| <b>Tabel 4.3</b> Uji Realibilitas.....                     | 42 |
| <b>Tabel 4.4</b> Skala Likert .....                        | 43 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1** Surat Rekomendasi Sidang
- Lampiran 2** Surat Kesepakatan Dosen Pembimbing I
- Lampiran 3** Surat Kesepakatan Dosen Pembimbing II
- Lampiran 4** Lembar Konsultasi Pembimbing I
- Lampiran 5** Lembar Konsultasi Pembimbing II
- Lampiran 6** Lembar Revisi Ujian Akhir
- Lampiran 7** Lembar Pelaksanaan Revisi Ujian Akhir
- Lampiran 8** Hasil Pengujian Alpha
- Lampiran 9** Hasil Pengujian Beta
- Lampiran 10** Dokumentasi Proses Pembuatan