

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.