

**EDUKASI BAHAYA HOAKS DI MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA
MELALUI PERANCANGAN ANIMASI 2D HO:AXE PADA PLATFORM
YOUTUBE**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai

Derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain



Disusun Oleh:

Rizky Nur Hakimah

NIM. 18151167

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2024

ABSTRAK

EDUKASI BAHAYA HOAKS DI MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA MELALUI PERANCANGAN ANIMASI 2D HO:AXE PADA PLATFORM YOUTUBE

Rizky Nur Hakimah

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta
Email: rizkynurhakimah@gmail.com

Perkembangan teknologi saat ini mendorong perputaran informasi yang semakin cepat berkat akses internet yang semakin merata. Perputaran informasi di sosial media menciptakan tren dan hoaks. Kelompok usia remaja 13-18 tahun menduduki posisi tertinggi dengan presentase 98,20% usia tersebut terhubung ke internet (APJII, 2023). Fase remaja merupakan transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, umumnya remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal disekitarnya maupun yang dialami teman-temannya (Diananda, 2019). Remaja sebagai kelompok usia yang rentan mengikuti tren terbaru serta pengguna internet dan media sosial terbanyak saat ini perlu membekali diri agar dapat menyaring hoaks. Kelompok usia 15-17 tahun gemar mendemonstrasikan pengetahuan yang mereka dapatkan (Stewart, 2013). Oleh karena itu kelompok usia 15-17 tahun memiliki kecenderungan membagikan konten di media sosial. Sehingga animasi edukasi bahaya hoaks bagi remaja ini akan spesifik menargetkan kelompok usia 15-17 tahun sebagai target audiens. Perancangan animasi sebagai media edukasi bahaya hoaks di media sosial dapat menjadi solusi dalam mengemas edukasi yang menarik bagi remaja. Perancangan animasi ini memanfaatkan platform Youtube sebagai media promosi. Perancangan animasi edukasi bahaya hoaks bagi remaja ini menggunakan metode *Design Thinking* oleh Hasso Plattner (2011) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Karya animasi 2D ini melalui metode perancangan dari Bambang Gunawan Santoso (2012) dalam prosesnya meliputi tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan paska-produksi. Perancangan karakter animasi 2D menggunakan metode dari Joe Murray (2010) yang terdiri dari *main character*, *background*, *character design*, dan *consistency*. Hasil perancangan ini adalah animasi 2D berjudul *Ho:Axe* sebanyak dua episode yang membahas hoaks secara umum dan *post-truth*.

Kata Kunci: *Sosial Media, Edukasi Remaja, Hoaks, Karakter Desain Animasi 2D, Youtube*

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Gagasan Penciptaan.....	14
C. Tujuan Penciptaan	14
D. Manfaat penciptaan.....	14
1. Manfaat Teoritis	14
2. Manfaat Praktis	15
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	15
F. Landasan Penciptaan	20
1. Hoaks Dalam Media Sosial	20
2. Youtube Sebagai Platform Animasi	24
3. Psikologis Remaja Dalam Bermedia Sosial	26
4. Animasi 2 Dimensi	27
G. Metode Penciptaan.....	30
1. Emphatize	30
2. Define	32
3. Ideate	33
4. Prototype	37
5. Test	39
D. Kerangka Penciptaan karya.....	40
E. Sistematika Penulisan	41
BAB II IDENTIFIKASI DATA	42

A. Karakteristik Hoaks	42
B. Media Sosial Youtube	45
C. Animasi 2D (tambahkan kata).....	Error! Bookmark not defined.
1. Teknik Animasi	50
2. Animasi sebagai Media Edukasi.....	52
D. Perilaku Remaja 15-17 Tahun dalam Bermedia Sosial dan Menanggapi Berita Hoaks.....	55
BAB III PERANCANGAN KREATIF	59
A. Tujuan Kreatif.....	59
B. Konsep Perancangan.....	59
1. Pra-Produksi	60
a. Konsep	60
b. Cerita.....	69
c. Skenario Narasi Animasi	71
d. Desain Karakter	73
e. Kode Warna	79
f. Desain Background	80
g. Storyboard	83
h. Animatik Storyboard	84
2. Produksi	86
a. Layout	86
b. Keyframe.....	87
c. Animate	87
d. Coloring.....	88
3. Paska Produksi.....	89
a. Compose	89
b. Editing dan Mixing Audio	89
c. Rendering.....	91
BAB IV VISUALISASI KARYA DAN HASIL.....	92
A. Visualisasi Animasi	92
1. Opening Judul	92
2. Babak Pertama (Pengenalan).....	93
3. Babak Kedua (Konflik)	94

4. Babak Ketiga (Penyelesaian)	97
5. Ending Penutup	98
B. Mengunggah Animasi	99
C. Hasil Pelaksanaan Edukasi Bahaya Hoaks Melalui Konten Youtube	105
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	129



DAFTAR PUSTAKA

- Agnihotri, A. (2019). Emerging trends in social media and media literacy. *International Journal on Transformations of Media, Journalism & Mass Communication*, 4(2), 2–5.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>
- Ainiyah, N., Ibrahimy, U., & Situbondo, S. (2018). *REMAJA MILLENNIAL DAN MEDIA SOSIAL : MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENDIDIKAN BAGI REMAJA MILLENNIAL*. 2(April), 221–236.
- Akbar, S. A., & Dr. Irfansyah, M. D. (2015). PERANCANGAN ANIMASI UNTUK MENGANTISIPASI SIKAP CANDU TEKNOLOGI. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain No.1*.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). *PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK DALAM ERA GLOBALISASI*. 362–371.
- Amin, Z., & Pasha, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dan Agile dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku. 4(3), 755–766. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3117>
- Ang, A. (2023). *Bahaya Campur Body Lotion*. https://www.tiktok.com/@dr.anitaang/video/7249692635730857222?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7248686642382685697
- Annur, C. M. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang Hingga Awal 2023*. Databooks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
- Anwar, F. (2016). *Perubahan dan Permasalahan Media Sosial*. 2013, 137–144.
- APJII. (2023). *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*.
- Asraf, S. M. H., & Idrus, S. Z. S. (2020a). Hybrid Animation: Implementation of Three-Dimensional (3D) Animation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(2), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/2/022094>
- Asraf, S. M. H., & Idrus, S. Z. S. (2020b). Hybrid Animation: Implementation of Two-Dimensional (2D) Animation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(2), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/2/022093>
- Baper, S. Y., Husein, H. A., & Salim, S. S. (2021). *THE IMPACT OF COLOUR ON STUDENT'S PERCEPTION IN LEARNING SPACES*. 28(June), 33–43. <https://doi.org/http://doi.org/10.25130/tjes.28.2.03>
- Baym, N. K. (1994). From practice to culture on Usenet. *The Sociological Review*,

42(1 S), 29–52. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1994.tb03408.x>

Berliana, N., Hilal, T. S., & Minuria, R. (2021). SUMBER INFORMASI, PENGETAHUAN DAN SIKAP PENCEGAHAN REMAJA TERHADAP PENCEGAHAN KEHAMILAN BAGI REMAJA DI KOTA JAMBI TAHUN 2021. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(7), 587–599.

Biologi Aja! - YouTube. (2023). [youtube.com/@BiologiAja](https://www.youtube.com/@BiologiAja)

Birn, J. (2006). *Digital Lighting & Rendering* (S. Weiss (Ed.)). New Riders.

Blair, P. (1980). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.

Blinn, J. F. (2005). What is a pixel? *IEEE Computer Graphics and Applications*, 25(5), 82–87. <https://doi.org/10.1109/MCG.2005.119>

Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. *Atlantic Journal of Communication*, 23(1), 46–65. <https://doi.org/10.1080/15456870.2015.972282>

Catmull, E., & Wallace, A. (2014). *Creativity, Inc. : overcoming the unseen forces that stand in the way of true inspiration*. Penguin Random House Company.

Chang, B., Xu, R., Watt, T., Chang, B. ;, Xu, R. ;, Watt, T. (, & Watt, T. R. (2018). The Impact of Colors on Learning. *Conference Proceedings*, 10, 1–6. <https://newprairiepress.org/aerc>

Claraforendza. (2023). *Body Lotion Racik Kelly*. https://www.tiktok.com/@claraforendza/video/7277730499185986822?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7248686642382685697

Desrianti, D. I. (2011). *AUDIO VISUAL AS ONE OF THE TEACHING*. 5(40), 124–144.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016, (2016).

Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>

Du, J. (2021). Comparison Between 3d Animation Design and 2d Animation Design. *Atlantis Press*, 594, 336–340. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211120.062>

Edosomwan, S., Prakasan, S. K., Kouame, D., Watson, J., & Seymour, T. (2011). The History of Social Media and its Impact on Business. *Management*, 16(3), 79–91. <http://search.proquest.com.eproxy.ucd.ie/docview/889143980>

Fernanda, H. (2023). *5 Countries With the Most ML Players in the World - Dafunda*. <https://global.dafunda.com/games/countries-with-the-most-ml-players/>

Gao, K., He, J., & Shang, J. li. (2019). the Influence of Stop Motion Animation on

- the Coherent Thinking of Preschool Children'S Education. *Educational Innovations and Applications*, 205–208.
<https://doi.org/10.35745/ecei2019v2.053>
- Gerald Sebastian, Yudistira, K. Y., & Dwisaputra, A. (2015). *Kok Bisa?* Youtube.
<https://www.youtube.com/c/KokBisa>
- Guritno, C. M., Agung, A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 1–15.
- Hafeez, E., & Zulfiqar, F. (2023). *How False Social Media Beauty Standards Lead to Body Dysmorphia*. 11(03), 3408–3425.
<https://doi.org/10.52131/pjhss.2023.1103.0623>
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3).
<https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hardiansyah, D., & Jamalludin, I. (2019). Perancangan Kampanye Tentang Bahaya Hoaks Di Instagram Bagi Generasi-Z Di Bandung Menggunakan Video Animasi 2D. *Kreatif (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif)*, 01(01), 21–25. <https://doi.org/10.53580/files.v1i01.3>
- Harrison, L. H., Hummel, & J. L. (2010). *Incorporating animation concepts and principles in STEM education*. 69(8), 20+.
<https://link.gale.com/apps/doc/A226046942/AONE?u=googlescholar&sid=bookmark-AONE&xid=bd2927b0>
- Hasanusi, H. (2019). Penalaran moral dalam mencegah delikueni (moral reasoning for prevention of adolescent delinquency). *Jurnal Qiro'ah*, 9(1), 1–16.
- Herdiansyah, H. (2019). Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer. In A. Suslia (Ed.), *Jakarta: Salemba Humanika* (2nd ed.). Salemba Humanika.
<http://www.penerbitsalemba.com>
- Hidayah, N., Handar, M., & Angreani, L. S. (2023). Laporan Pemetaan Hoaks Edisi Januari 2023. *Mafindo*, 1–21.
<https://www.mafindo.or.id/blog/2022/11/15/laporan-pemetaan-hoaks-edisi-januari-2022/>
- Iskandar. (2019). *10 Hoaks Terkait Pemilu 2019 - Tekno Liputan6*.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/3946007/10-hoaks-terkait-pemilu-2019>
- Jean Ann Wright. (2005). *Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch* (A. Jollymore (Ed.)). Elsevier Ltd.
- Jiang Tan. (2016). Aspects of Animation: Steps to Learn Animated Cartoons. In *Aspects of Animation: Steps to Learn Animated Cartoons*. Serials

Publications Pvt. Ltd. <https://www.mukpublications.com/resources/Aspects of Animation- Steps to Learn Animated Cartoons.pdf>

- Juditha, C. (2018). Hoax Communication Interactivity in Social Media and Anticipation (Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya). *Journal Pekommas*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030104>
- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 4(2), 142. <https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28586>
- Juwita, L. R., Minawati, R., & Karyadi, Y. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak Dalam Meningkatkan Suspense. *Offscreen*, 1(1). <https://doi.org/10.26887/os.v1i1.2184>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). Triwulan Pertama 2023, Kominfo Identifikasi 425 Isu Hoaks. In *Kominfo.go.id*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/48363/siaran-pers-no-50hmkominfo042023-tentang-triwulan-pertama-2023-kominfo-identifikasi-425-isu-hoaks/0/siaran_pers
- Khairun, D. Y., Hakim, I. Al, & Abadi, R. F. (2021). Jurnal Unik : Pendidikan Luar Biasa Pengembangan pedoman observasi anak berkesulitan membaca (dyslexia). *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 46–51. <https://doi.org/10.30870/UNIK.V6I1.11877>
- klarifikasi Sultann (@sultann_real). (2023). https://www.tiktok.com/@sultann_real/video/7302743179667983621?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7248686642382685697
- Kumi, R., Conway, C., Limayem, M., & Goyal, S. (2013). Learning in Color: How Color and Affect Influence Learning Outcomes. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56(1), 1–14.
- Kurnianto, A. (2015). TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA DALAM KONTEKS ANIMASI DUNIA Arik. *Humaniora: Languange, People, Art, and Communication Studies*, 6(2).
- Kurniawan, C. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi Pada Mahasiswa. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 13(Vol. 13 No. 4 (2017): Jurnal Media Wahana Ekonomika, 4, Januari 2017), 1–12. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Ekonomika/article/view/2709/2520>

- Kurniawan, R. A. (2021). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL*.
- Kusumajayati, K. K., Aunnurahman, Enawaty, E., & Astuti, I. (2023). Pengembangan Video Animasi Untuk Pembelajaran bahasa Inggris Materi Recount Text Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 32–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtp.v16i1.44821>
- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.29210/3003210000>
- Mayfield, A. (2008). What Is Social Media? *Icrossing*, 1–36. http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf
- Mulati, D., & Lestari, D. I. (2019). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dan Pengaruh Teman Sebaya Dengan Perilaku Seksual Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 3(1), 24–34. <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/jukmas>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*.
- Murray, J. (2010). *Creating Animated Cartoons with Character* (1st ed., Vol. 01). Watson-Guption Publications.
- Muthiariny, D. E. (2023). *Survey Finds YouTube as Top Video Platform for Indonesian Gen Z*. <https://en.tempo.co/read/1783460/survey-finds-youtube-as-top-video-platform-for-indonesian-gen-z>
- Palupi, M. T. (2020). Hoax: Pemanfaatannya Sebagai Bahan Edukasi Di Era Literasi Digital Dalam Pembentukan Karakter Generasi Muda. *Jurnal Skripta*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i1.645>
- Pangemanan, J. I. H. (2023). *YouTube Jadi Platform Favorit Gen Z*.
- Petrosyan, A. (2023). *Number of internet users by country 2023 | Statista*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/262966/number-of-internet-users-in-selected-countries/>
- Plattner, H. (2011). Design Thinking Research: Making Design Thinking Foundational (Understanding Innovation). In C. Meinel (Ed.), *Institute of Design Stanford* (1st ed.). Springer.
- Press, O. U. (2022). *Oxford Learners Dictionary*. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/use_1%0Ahttps://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/the-hound-of-the-baskervilles
- Purbohastuti, A. W. (2017). EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI Arum. *Tirtayasa EKONOMIKA*, 12(2), 212–231.

- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)*. 3.
- Rahadi, D. R. (2017). Perilaku Pengguna Dan Informasi Hoax Di Media Sosial. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v5i1.1342>
- Rahmatullah, T. (2018). *Hoax Dalam Perspektif Hukum Indonesia*. 8(2), 25–26.
- Ren, H. (2021). Study on Aesthetic Value of Color Art in Movie and TV Animation. *Proceedings of the 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021)*, 572(Icadce), 179–182. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210813.031>
- Reza Pahlevi. (2022). *Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia*. Databoks.Katadata.Co.Id. [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia#:~:text=Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Umur \(2022\)&text=Hampir seluruhnya \(99%2C16%25\),internet sebesar 87%2C3%25.](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia#:~:text=Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Umur (2022)&text=Hampir seluruhnya (99%2C16%25),internet sebesar 87%2C3%25.)
- RI, K. K. (2017). Infodatin Situasi kesehatan Reproduksi Remaja. In *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja* (p. 1). https://www.kemkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/infodatin_reproduksi_remaja-ed.pdf
- Rosamali, A., & Arisjulyanto, D. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Bahaya Pernikahan Dini Di Lombok Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 21–25. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1143>
- Simarmata, J., Iqbal, M., Darmajaya, I., Albra, W., & Malikussaleh, U. (2019). *Hoaks dan Media Sosial : Saring sebelum Sharing* (Issue October).
- Snelson, C. (2011). YouTube Across the Disciplines : A Review of the Literature. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 7(1). https://doi.org/http://jolt.merlot.org/vol7no1/snelson_0311.pdf
- Sosiawan, E. A., & Wibowo, R. (2019). *Kontestasi Berita Hoax Pemilu Presiden Tahun 2019 di Media Daring dan Media Sosial*. 133–142.
- Statistics Indonesia. (2021). The Indonesian Population Census 2020. *Statistics Indonesia*, 7, 1–22.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>

- Sumarno, M. (2017). *APRESIASI FILM* (1st ed.). Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian an Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suratnoaji, C., Nurhadi, & Candrasari, Y. (2019). *BUKU METODE ANALISIS MEDIA SOSIAL BERBASIS BIG DATA*. SASANTI INSTITUTE.
- Sutantohafi, A. (2017). Dikemas. *Bahaya Berita Hoax Dan Ujaran Kebencian Pada Media Sosial Terhadap Toleransi Bermasyarakat*, 1(1), 1–5.
<http://journal.pnm.ac.id/index.php/dikemas/article/view/153>
- Suwanto. (2023). Pengaruh Kompetensi Dan Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Interni Asia Jakarta Barat. *Jurnal ARASTIRMA Universitas Pamulang*, 3(2), 419–429.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32493/arastirma.v3i2.32207>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life : Disney Animation. In *Physics and Visualisation*. Disney Editions.
<https://social.cs.uiuc.edu/class/cs498kgk/assignments/04.02.09/das10.pdf>
- Tim Penyusun KBBI edisi lima. (2016). *KBBI Daring*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengetahuan%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/integrasi%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/agama>
- Triananda, S. F., Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2021). *Peranan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja*. 5(2016), 9107–9110.
- Triartanto, A. Y. (2015). Kredibilitas Teks Hoax Di Media Siber. *Jurnal Komunikasi*, 6(2), 33–36.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/2464/1700>
- Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoaks Di Era Disrupsi. *Al-Balagh : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 4(1), 121–140. <https://doi.org/10.22515/balagh.v4i1.1555>
- Ulita, N., & Hananto, B. A. (2022). IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN. *Eduvest –Journal of Universal Studies*, 2(8), 458–468.
- Vauchez, A. (2001). *Encyclopedia of the Middle Ages* (A. Vauchez (Ed.)). James Clarke & Co Ltd.
- Wells, B. (2011). Frame of reference: toward a definition of animation. *Animation Practice, Process & Production*, 1(1), 11–32.
https://doi.org/10.1386/ap3.1.1.11_1
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber Limited.

- Yoga, S. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*, 24(1), 29–46. <https://doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175>
- Yuliani, A. (2017). *Ada 800.000 Situs Penyebar Hoax di Indonesia*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Intern+et+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker
- Yunita. (2017). *Ini Cara Mengatasi Berita “Hoax” di Dunia Maya*. https://kominfo.go.id/content/detail/8949/ini-cara-mengatasi-berita-hoax-di-dunia-maya/0/sorotan_media
- Zamroni, M. (2017). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Zhang, L., Zhao, J., & Xu, K. (2016). Who creates Trends in Online Social Media : The Crowd or Opinion Leaders ? *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21, 1–16. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12145>
- Zhongbao, K., & Changshui, Z. (2003). Reply networks on a bulletin board system. *Physical Review E - Statistical Physics, Plasmas, Fluids, and Related Interdisciplinary Topics*, 67(3), 6. <https://doi.org/10.1103/PhysRevE.67.036117>