

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DALAM
MENDETEKSI BERITA HOAKS DI INDONESIA
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi informatika



disusun oleh

M. ADRIAN FIITRAH

22.11.4685

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DALAM
MENDETEKSI BERITA HOAKS DI INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi informatika



disusun oleh

M. ADRIAN FITRAH

22.11.4685

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL DALAM MENDETEKSI BERITA
HOAKS DI INDONESIA**

yang disusun dan diajukan oleh

M. ADRIAN FITRAH

22.11.4685

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 januari 2026

Dosen Pembimbing,



Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom

NIK. 190302066

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL DALAM MENDETEKSI BERITA
HOAKS DI INDONESIA

yang disusun dan diajukan oleh

M. ADRIAN FITRAH

22.11.4685

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom..
NIK. 190302281

Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : M. Adrian Fitrah
NIM : 22.11.4685

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DALAM MENDETEKSI BERITA HOAKS DI INDONESIA

Dosen Pembimbing : Nur Aini, A.Md., S.Kom, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 2 Maret 2026

Yang Menyatakan,



M. Adrian Fitrah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, hidayah dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Pada laporan ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, serta pengorbanan yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom. yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan optimal.
3. Selain itu, skripsi ini penulis persembahkan kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta kebersamaan selama masa perkuliahan.
4. dan tidak lupa, terima kasih kepada pacar saya yang selalu memberikan perhatian, pengertian, dan motivasi sehingga penulis tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Terakhir, skripsi ini penulis persembahkan untuk diri sendiri sebagai bentuk apresiasi atas ketekunan, kesabaran, dan usaha yang telah dilalui selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah bertahan di tengah keterbatasan, tidak menyerah saat menghadapi kesulitan, serta terus berusaha menyelesaikan setiap tahap hingga akhir. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa setiap proses yang dijalani dengan sungguh-sungguh akan menghasilkan sesuatu yang bermakna, serta menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan Video Edukasi untuk Meningkatkan Literasi Digital dalam Mendeteksi Berita Hoaks di Indonesia”*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa, dukungan, serta motivasi yang senantiasa diberikan. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman dan seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang literasi digital dan media edukasi interaktif.

Yogyakarta, 2 maret 2026

Penulis

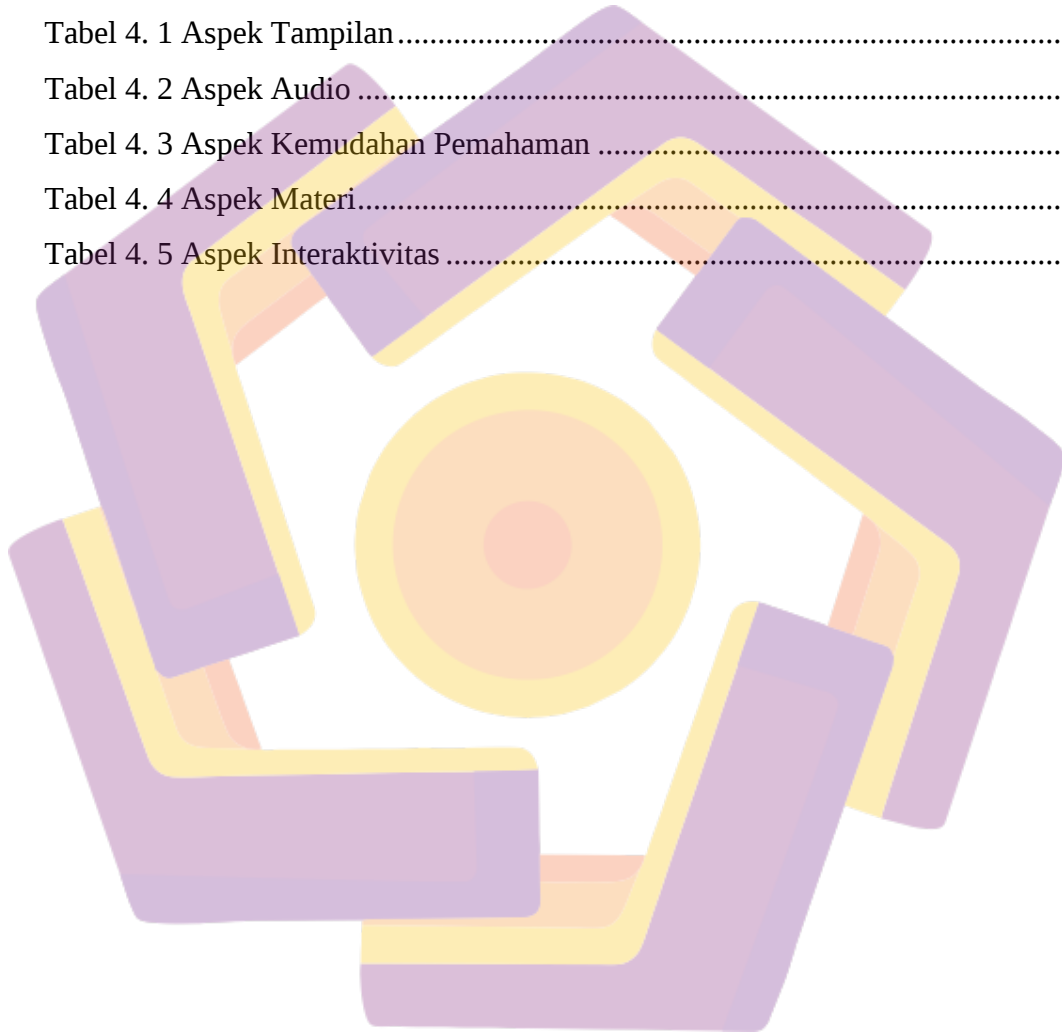
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	11

BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Objek Penelitian	14
3.2 Alur Penelitian.....	15
3.3 Alat dan Bahan	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Deskripsi Video Edukasi Interaktif	24
4.2 Langkah Pembuatan Video	25
4.3 Hasil Profil Responden.....	31
4.4 Hasil Analisis	32
4.5 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pada Setiap Aspek	37
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
REFERENSI	40
LAMPIRAN.....	43

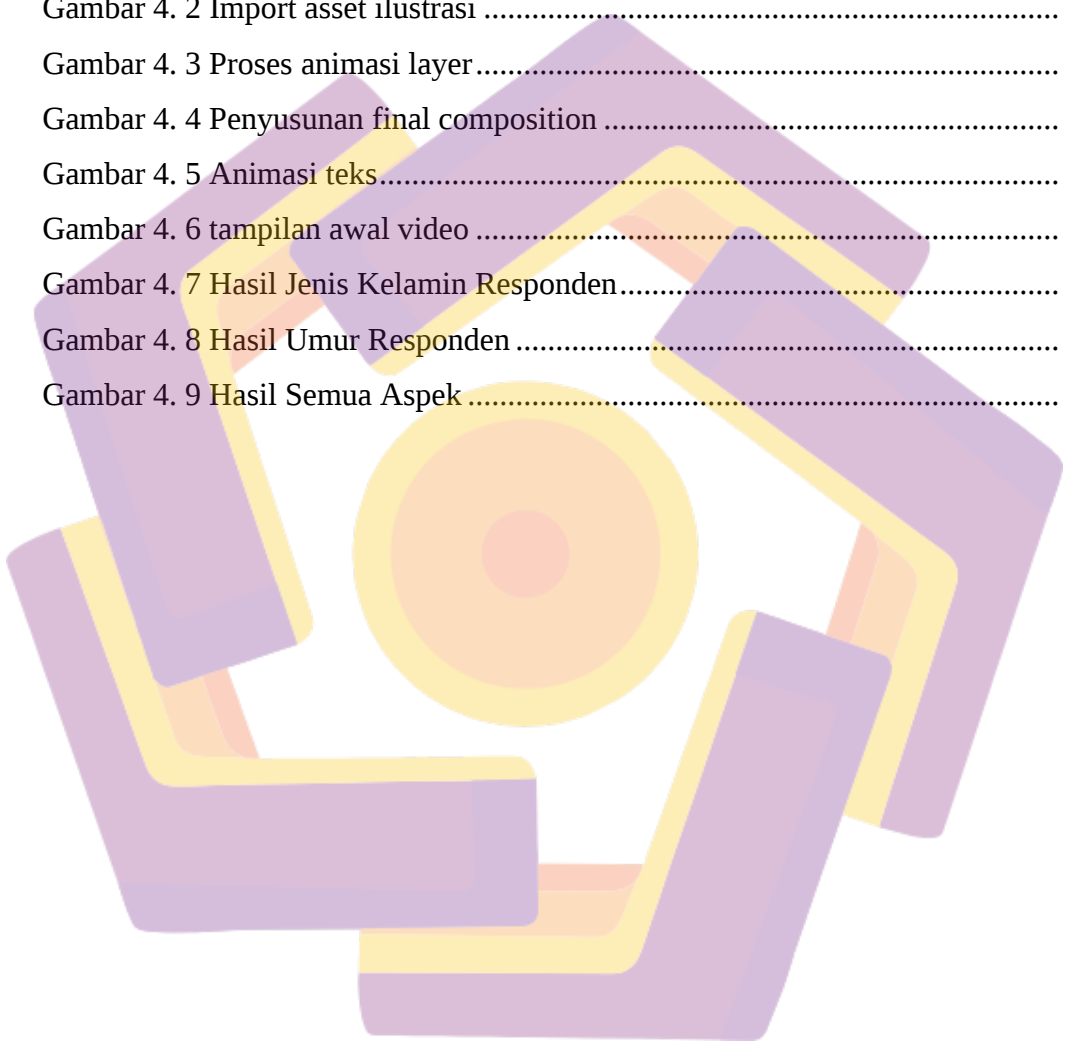
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3. 1 Skala Likert.....	17
Tabel 3. 2 Klasifikasi Kelayakan [18]	18
Tabel 3. 3 Proses Untuk Alur Cerita (Story Line)	22
Tabel 4. 1 Aspek Tampilan.....	33
Tabel 4. 2 Aspek Audio	33
Tabel 4. 3 Aspek Kemudahan Pemahaman	34
Tabel 4. 4 Aspek Materi.....	35
Tabel 4. 5 Aspek Interaktivitas	36



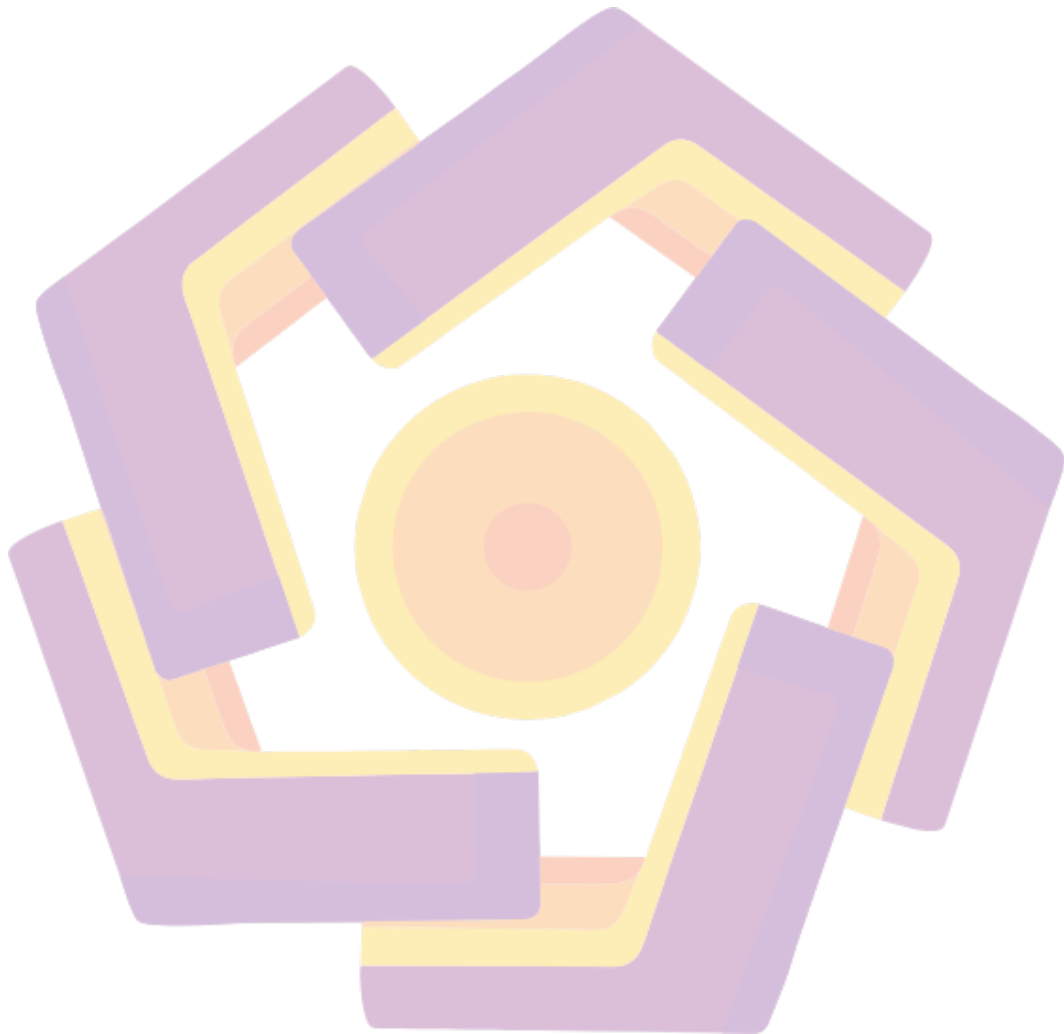
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	15
Gambar 3. 2 Story board	23
Gambar 4. 1 Voice over	24
Gambar 4. 2 Import asset ilustrasi	27
Gambar 4. 3 Proses animasi layer	28
Gambar 4. 4 Penyusunan final composition	29
Gambar 4. 5 Animasi teks	30
Gambar 4. 6 tampilan awal video	30
Gambar 4. 7 Hasil Jenis Kelamin Responden	31
Gambar 4. 8 Hasil Umur Responden	32
Gambar 4. 9 Hasil Semua Aspek	37



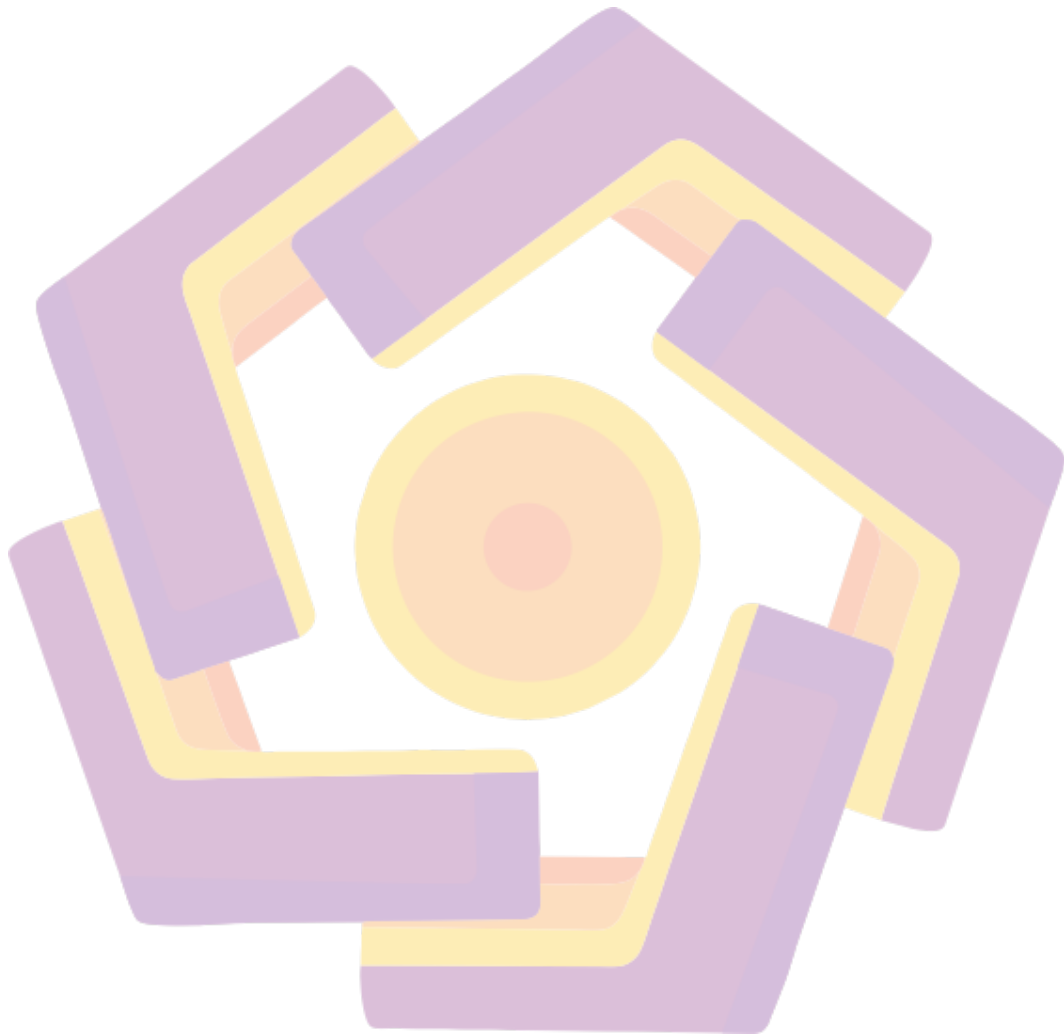
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi Kisi Kuesioner	43
Lampiran 2 Media penyebaran Kuesioner	44
Lampiran 3 Proses pembuatan video	45



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

% Persentase



DAFTAR ISTILAH

Literasi Digital

Kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari media digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Hoaks

Informasi palsu atau berita bohong yang dibuat dan disebarluaskan seolah-olah sebagai informasi yang benar dengan tujuan tertentu.

Media Sosial

Platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan berkomunikasi secara daring.

Video Edukasi

Media pembelajaran berbentuk audio visual yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara menarik dan mudah dipahami.

Animasi

Teknik visual yang menampilkan gambar bergerak untuk membantu memperjelas penyampaian pesan atau informasi.

Narasi

Penyampaian materi dalam bentuk suara atau teks yang berfungsi menjelaskan isi video secara sistematis.

Literasi Media

Kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memahami pesan yang disampaikan melalui berbagai media.

Verifikasi Informasi

Proses pengecekan kebenaran suatu informasi dengan membandingkan sumber yang kredibel dan terpercaya.

Responden

Individu yang memberikan tanggapan atau penilaian terhadap objek penelitian melalui kuesioner atau instrumen penelitian.

Kelayakan Media

Tingkat kesesuaian suatu media pembelajaran berdasarkan aspek tampilan, isi, dan kemudahan pemahaman.

INTISARI

Perkembangan media digital yang sangat pesat menyebabkan arus informasi semakin sulit dikendalikan, sehingga meningkatkan penyebaran berita hoaks di masyarakat. Kurangnya literasi digital membuat sebagian masyarakat belum mampu membedakan informasi yang benar dan tidak benar. Kondisi tersebut dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kesalahan persepsi, penyebaran informasi menyesatkan, serta menurunnya kepercayaan terhadap media digital. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang efektif, menarik, dan mudah dipahami untuk meningkatkan literasi digital, khususnya dalam mendeteksi berita hoaks.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi video edukasi interaktif sebagai media pembelajaran literasi digital dalam mendeteksi berita hoaks di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner yang disebarakan kepada responden setelah mereka menggunakan video edukasi interaktif. Video dirancang dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas agar dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video edukasi yang dikembangkan memperoleh penilaian positif dari responden dan dinilai layak digunakan sebagai media edukasi literasi digital. Video ini mampu membantu responden memahami pengertian hoaks, ciri-ciri berita hoaks, serta langkah-langkah dalam memverifikasi informasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media edukasi yang lebih inovatif.

Kata Kunci : Literasi Digital, Berita Hoaks, Video Edukasi, Media Interaktif, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The rapid development of digital media has made the flow of information increasingly difficult to control, leading to the widespread dissemination of hoax news in society. Limited digital literacy causes many people to be unable to distinguish between valid and invalid information. This condition can result in negative impacts, such as misinformation, misleading perceptions, and decreased trust in digital media. Therefore, effective, engaging, and easily understandable educational media are needed to improve digital literacy, particularly in detecting hoax news.

This study aims to design and evaluate an interactive educational video as a digital literacy learning medium for detecting hoax news in Indonesia. The research method used is development research, with data collection conducted through questionnaires distributed to respondents after they used the interactive educational video. The video was designed by integrating visual elements, audio, animation, and interactivity to enhance users' understanding and engagement.

The results show that the developed interactive educational video received positive evaluations from respondents and was considered feasible to be used as a digital literacy educational medium. The video helps respondents understand the definition of hoax news, the characteristics of hoaxes, and the steps required to verify information. This study is expected to serve as an alternative digital learning medium and as a reference for future research in developing more innovative educational media.

Keywords : Digital Literacy, Fake News, Educational Videos, Interactive Media, Learning Media