

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu perubahan yang paling nyata adalah kemudahan dalam mengakses informasi melalui internet dan media sosial. Platform media sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok dan Twitter telah menjadi sarana utama masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi, mendapatkan berita, dan berbagi berbagai konten secara langsung. Pada Januari 2023 terdapat sekitar 167,0 juta pengguna media sosial di Indonesia, setara dengan 60,4 % dari total populasi[1]

Fenomena penyebaran hoaks telah menjadi salah satu tantangan utama dalam transformasi digital di Indonesia. Berdasarkan pemantauan yang dilakukan oleh Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo), sepanjang kuartal I tahun 2023 terdapat 664 kasus hoaks atau informasi bohong yang tersebar di masyarakat, dengan topik politik dan isu sensitif lainnya mendominasi temuan tersebut. Temuan hoaks ini tersebar di berbagai kanal media sosial seperti Facebook, YouTube, Twitter, TikTok, dan WhatsApp, yang mencerminkan tingginya potensi informasi tidak akurat di ruang digital publik[2]

Meskipun kemudahan akses informasi melalui teknologi digital memberikan berbagai manfaat, hal ini juga menghadirkan tantangan serius berupa meningkatnya penyebaran informasi palsu atau hoaks. Penyebaran hoaks dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti munculnya kepanikan, disinformasi, serta potensi konflik sosial yang berkepanjangan. Dalam konteks masyarakat umum, fenomena ini berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku individu, terutama karena sebagian masyarakat Indonesia masih cenderung menerima dan menyebarkan informasi tanpa melakukan verifikasi kebenarannya terlebih dahulu [3].

Masalah ini sangat relevan bagi masyarakat yang saat ini hidup di era digital

dan terus berinteraksi dengan berbagai sumber informasi secara daring. Penelitian oleh Mulyanto. (2024) menunjukkan bahwa tingkat literasi digital masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, sehingga banyak individu mengalami kesulitan dalam memilah dan menilai kebenaran informasi yang diterima melalui media sosial. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis untuk menganalisis dan mengevaluasi konten digital, termasuk dalam mengenali karakteristik serta tanda-tanda berita hoaks[4].

Rendahnya tingkat literasi digital di masyarakat diduga disebabkan oleh kurangnya upaya edukasi yang efektif dan menarik mengenai pemahaman literasi digital serta cara mengenali berita hoaks. Kondisi ini menyebabkan masyarakat masih rentan terpapar dan menyebarkan informasi palsu melalui berbagai platform media sosial.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode penyampaian informasi yang mampu meningkatkan minat serta efektivitas dalam memahami literasi digital. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah penggunaan media edukasi berupa video interaktif. Ini membantu masyarakat memahami konsep literasi digital dengan lebih mudah, termasuk dalam mengenali dan menghindari berita hoaks.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang video edukasi interaktif sebagai media yang dapat meningkatkan literasi digital masyarakat dalam mendeteksi berita hoaks di Indonesia. Diharapkan melalui media edukasi ini, masyarakat dapat menjadi lebih kritis dan selektif dalam menerima informasi, sehingga mampu mengurangi dampak negatif dari penyebaran hoaks di lingkungan sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan maraknya penyebaran berita hoaks di Indonesia dan rendahnya kemampuan masyarakat dalam membedakan informasi yang benar dan palsu, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang video edukasi interaktif yang menarik dan mudah

dipahami untuk membantu masyarakat mengenali berita hoaks?

2. Bagaimana proses pembuatan video edukasi interaktif yang sesuai dengan konsep literasi digital?
3. Bagaimana hasil penilaian pengguna terhadap kualitas dan kelayakan video edukasi interaktif yang dirancang?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan agar pembahasan lebih terarah dan fokus, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan video edukasi interaktif yang mengajarkan cara mengetahui berita hoaks di media sosial.
2. Materi yang disajikan dalam video dibatasi pada pemahaman dasar literasi digital dan ciri ciri hoaks.
3. Sasaran pembahasan difokuskan pada masyarakat pengguna media digital secara umum, tanpa mengkhususkan pada kelompok usia atau latar belakang tertentu.
4. Penelitian ini tidak menguji hubungan sebab-akibat, melainkan hanya melakukan evaluasi kelayakan dan kualitas media melalui penilaian ahli dan pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Merancang dan mengembangkan video edukasi interaktif mengenai cara mendeteksi berita hoaks.
2. Menjelaskan proses perancangan video edukasi interaktif berdasarkan konsep literasi digital.
3. Mengetahui hasil evaluasi kelayakan media berdasarkan penilaian masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual dan literasi digital, khususnya mengenai bagaimana media interaktif dapat digunakan sebagai sarana edukasi. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik dalam menyampaikan pesan tentang bahaya berita hoaks.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi masyarakat, video edukasi interaktif yang dihasilkan dapat membantu meningkatkan kesadaran dan kemampuan dalam mengenali berita hoaks dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
2. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan contoh dalam pembuatan media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung kegiatan belajar terkait literasi digital.
3. Bagi pemerintah dan komunitas, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam membuat program atau kampanye literasi digital yang lebih efektif dan sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia.
4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini bisa menjadi acuan untuk mengembangkan media edukasi lain berbasis teknologi digital, seperti animasi, aplikasi, atau permainan edukatif yang juga berfokus pada isu literasi dan pencegahan hoaks.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai isi dari setiap bab agar pembahasan penelitian tersusun secara sistematis dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah yang menguraikan fenomena maraknya penyebaran berita hoaks dan pentingnya literasi digital, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, konsep dan teori yang mendukung penelitian, meliputi literasi digital, hoaks, media edukasi interaktif, pembelajaran berbasis visual, serta teknologi pendukung yang digunakan dalam perancangan video edukasi.

BAB III METODE PENELITIAN, memuat penjelasan mengenai objek penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, teknik penentuan responden, teknik pengolahan dan analisis data, serta alat dan bahan yang digunakan dalam proses perancangan dan pengembangan video edukasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data responden, analisis penilaian terhadap video edukasi berdasarkan aspek tampilan, audio, kemudahan pemahaman, materi, dan interaktivitas, serta pembahasan mengenai tingkat kelayakan media sebagai sarana peningkatan literasi digital dalam mendeteksi berita hoaks.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian secara keseluruhan serta saran yang diberikan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan penelitian selanjutnya