

## PERANCANGAN PURWARUPA STIKER FACEBOOK SEBAGAI SARANA MENG-COUNTER POSTINGAN HOAX

Godham Eko Saputro<sup>1)</sup>, Toto Haryadi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Dian Nuswantoro  
godham.eko@gmail.com

<sup>2)</sup> Universitas Dian Nuswantoro  
toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

### ABSTRACT

*Hoax or fake news is a case which disturbs society because it was shared by irresponsible people. One of social media which is often used for sharing hoax is facebook in order to persuade people's opinion and also create their own perception. The purpose of this research is create prototype of facebook stickers as medium to againts hoax. Facebook stickers is chosen because it has more value and according to the audiences. The method which is used for reasearch is qualitative descriptive, that is describes problem about hoax and its complexity in the social scope. Data in this research were obtain through observation and study of literature. The result of analysis is a design concept of facebook stickers that will be designed by researchers in form of prototype, where is new innovation will againts news which is not valid.*

*Keywords: hoax, sticker, facebook*

### ABSTRAK

*Hoax atau berita palsu merupakan hal yang meresahkan masyarakat karena disebarkan oleh orang tak bertanggung jawab. Media sosial yang kerap digunakan untuk menyebarkan hoax salah satunya adalah facebook yang bertujuan menggiring opini masyarakat sekaligus membentuk persepsi tersendiri. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan purwarupa stiker facebook sebagai sarana meng-counter postingan hoax. Stiker facebook dipilih karena memiliki value lebih dan mampu bergerak dinamis sesuai target audience. Metodologi yang dipakai untuk riset deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan permasalahan seputar hoax yang bersifat kompleks dalam ruang lingkup sosial. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan studi literatur. Hasil analisis merupakan sebuah konsep perancangan stiker facebook yang akan dikembangkan oleh penulis dalam bentuk purwarupa, dimana inovasi baru akan meredam sebuah informasi yang belum tentu valid kebenarannya.*

*Kata Kunci: hoax, stiker, facebook*

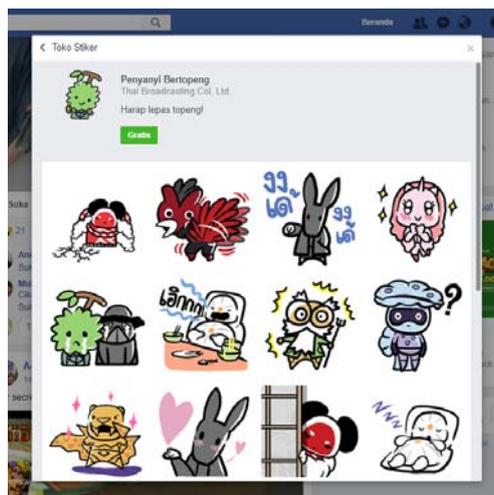
### PENDAHULUAN

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial paling populer di dunia buatan Mark Zuckerberg. Saat ini hampir semua orang memiliki akun facebook karena dapat saling berkomunikasi, berkomentar, atau berbagi banyak hal bersama teman-teman. Facebook sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh dapat menjadi sarana hiburan yang efektif serta menghilangkan rasa jenuh dan bosan (Arifiani, 2017). Facebook juga memiliki fitur *update status*, *chatting*, komentar, foto dan video, bahkan berbagi yang semakin memanjakan para penggunanya.

Namun sangat disayangkan, facebook dan google sebagai tersangka utama penyebaran *hoax* atau berita palsu (Bohang, 2017). Beberapa contoh unggahan *hoax* yang menjadi viral dari kedua situs tersebut antara lain tentang Pilkada yang menjatuhkan atau menjelek-jelekan pihak lain, asteroid yang dikabarkan akan menabrak bumi, dan penampakan makhluk aneh. Berdasarkan pengamatan penulis unggahan *hoax* dapat berupa kata-kata, narasi, meme, maupun foto dan video. Facebook dikabarkan ikut memerangi *hoax* dengan memberdayakan para pengguna dan pihak ketiga, ada tiga cara yaitu; 1). mempersulit sindikat penebar *hoax*; 2). membuat tool khusus anti *hoax*, dan 3). mengajak para pengguna facebook untuk bersama-sama menjaring berita *hoax*.

Poin memerangi *hoax* nomor tiga diatas menarik untuk dibahas, karena mengajak para pengguna facebook untuk bersama-sama memerangi berita *hoax*. Riset terbaru yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Sugiharto, 2016) mencatat di Indonesia pengguna internet terbesar adalah para generasi muda usia 20-24 tahun (22,3 juta jiwa) dan 25-29 tahun (24 juta jiwa). Diperlukan sebuah gebrakan memerangi *hoax* yang efektif dan efisien, karena cara konvensional perlu waktu dan tenaga yang tidak sedikit.

Sekarang Facebook dapat menambahkan fitur stiker untuk berkomentar di status, mengirim pesan masuk pada akun teman, dan sebagainya. Berdasarkan pengamatan penulis, banyak status di Facebook yang dalam komentarnya memasukkan stiker lucu, unik, dan keren. Stiker yang dapat ditemui di fitur tersebut antara lain berupa emoticon, despicable me, wayang dan lain-lain sehingga membuat sang pembuat status atau akun yang lain tersenyum dibuatnya. Status di Facebook pun terasa lebih hidup karena tidak didominasi hanya oleh teks saja, dengan stiker para pengguna dapat menunjukkan ekspresi mereka. Cara mengakses stiker ini adalah melalui tombol ikon smiley yang berada di pojok kanan bawah kolom komentar. Pengguna facebook dapat memilih stiker karena pilihannya sangat banyak. Berdasarkan gambarzoom.com (Gambar Zoom, 2014), Bob Baldwin adalah salah satu tim yang membuat stiker sekaligus mengumumkannya di laman screenshot timeline facebook-nya sendiri. Dalam acara Hackarton, Bob mendapatkan ide stiker tersebut yang kemudian dieksekusi bersama timnya dalam semalam. Lebih lanjut, fitur ini juga dibuat versi android dan iOS.



Gambar 1. Stiker facebook  
Sumber: Screenshot penulis

Terinspirasi dari fitur stiker diatas, salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah merancang stiker dimana tentu saja harus bertema anti *hoax* dengan desain berupa karakter lucu yang mengusung caption anti *hoax* yang menarik dan kreatif.

Harapannya adalah dapat meng-counter artikel, foto, dan video *hoax* lewat status berupa stiker lucu dibanding meng-counter lewat teks balasan karena debat yang terjadi biasanya tidak relevan dan dibarengi dengan emosi.

## **TINJAUAN TEORI**

### **STIKER FACEBOOK**

Dilihat dari awal mula kemunculannya, stiker *online* atau stiker *chatting* dipelopori oleh *Line*, salah satu aplikasi *Instant Messenger* (IM) yang populer. Kehadiran stiker *line* yang dengan nama karakter yaitu *Brown*, *Cony*, *Moon*, dan *James* menjadi sarana promosi bagi aplikasi tersebut, yang kemudian dikembangkan menjadi *merchandise* (Kim, 2013). *Facebook* sebagai media sosial dengan jumlah pengguna terbesar di dunia juga menggunakan stiker dalam aplikasi *facebook messenger*. Pengguna *facebook* di Indonesia mencapai 111 juta (Jeko, 2017). Kehadiran stiker ini membuat berkomentar di *facebook* menjadi lebih asyik, tidak monoton, serta menyenangkan. Stiker ini dibagi menjadi 3 kategori, yaitu: *Meep*, *Puushen*, dan *Emoticon* (Tarigan, 2014). Semakin ke sini, kesediaan stiker semakin banyak dan memanjakan pengguna *facebook*. Apalagi stiker yang ada bisa diakses secara gratis, sehingga hal ini merupakan peluang positif bagi desainer maupun pengguna. Para desainer dalam negeri saling berlomba untuk mendesain stiker *chatting* yang kreatif, unik, hingga lucu. Contohnya yaitu stiker karakter wayang nusantara karya Rury Nazif dan Iwan Nazif (Baihaki, 2017). Dengan status gratis, tentunya pengguna juga merasa senang bisa menikmati stiker hasil karya para desainer.

### **HOAX**

*Hoax* merupakan berita yang kebenarannya belum diketahui, atau bahkan tidak benar sama sekali. *Hoax* disebarkan oleh oknum yang bertujuan agar pembaca percaya terhadap berita tertentu. Dengan percaya pada berita *hoax*, maka pikiran pembaca akar tergiring sehingga mudah untuk percaya pada hal yang belum tentu benar. Menurut Rahadi (2017:62), terdapat 7 jenis informasi yang termasuk dalam *hoax*, yaitu: 1). *fake news* (berita palsu); 2). *Clickbait* (tautan jebakan); 3). *Confirmation bias* (bias konfirmasi); 4). *misinformation* (informasi yang salah); 5). *Satire* (sindiran); 6). *Post-truth* (pasca kebenaran); serta 7). *Propaganda* (berita provokasi).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan permasalahan seputar *hoax* yang bersifat kompleks dalam ruang lingkup sosial. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan studi literatur. Pengamatan terhadap media sosial juga menjadi fokus utama, karena *hoax* paling mudah diidentifikasi melalui media-media yang berjalan dengan koneksi internet. Data yang telah diperoleh selanjutnya digunakan untuk brainstorming agar didapatkan konsep dan purwarupa stiker *facebook* yang akan dibuat. Hasil dari brainstorming dijadikan sebagai landasan perancangan sketsa dan visualisasi stiker digital menggunakan perangkat lunak pengolah grafis.

## **PEMBAHASAN**

### ***Brainstorming***

*Brainstorming* antara dua penulis diperlukan untuk mengeksplorasi semua ide dan konsep yang ada di kepala. Hasil *brainstorming* tersebut berupa konsep dan sketsa yang tercatat di atas kertas. Setelah menemukan inti permasalahan dan menemukan solusi terbaik, penulis mengekskusinya di depan komputer.



**Konsep verbal dalam Stiker**

Konsep verbal yang digunakan adalah menggunakan *caption* atau sepotong teks pendek sebagai penjelas sebuah karakter. *Caption* pada stiker ini dirancang singkat, padat, dan jelas, dimaksudkan sebagai simbol perlawanan netizen tanah air yang berupaya memerangi *hoax* secara sporadis. Beberapa *caption* dan gestur karakter dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

No.	Stiker Facebook	Deskripsi
1.		<p>Awas <i>Hoax</i>!</p> <p>Kata "Awas" yang juga memiliki makna waspada dan hati-hati, dimaksudkan supaya pengguna berhati-hati atas berita palsu yang banyak beredar. <i>Gesture</i> karakter terinspirasi dari poster propaganda Amerika, paman Sam yang menatap lurus dan tangan mengacung sambil berkata, "I want You for US Army".</p>
2.		<p>Sumbernya Mana?</p> <p><i>Caption</i> "Sumbernya Mana?" seakan menegaskan sikap kritis atas suatu berita atau pernyataan dimana tanpa menyertakan sumber yang jelas, sebuah informasi akan berpotensi sebagai berita palsu.</p>
3.		<p>Mari Berliterasi</p> <p>Pengguna media sosial harus memiliki budaya membaca yang baik dengan memahami sebuah teks beserta konteksnya. Pengguna yang cerdas akan meleak literasi karena akan mengecek sebuah informasi ke berbagai sumber lain sebagai perbandingan. Pengguna yang meleak literasi tidak akan termakan berita <i>hoax</i>.</p>
4.		<p>Masa' Sih?</p> <p>"Masa' sih?" adalah ketidakpercayaan atau ketidaksetujuan pengguna terhadap sebuah informasi. Ditampilkan dengan karakter Rocky yang memegang papan dan pensil yang berada dimulutnya.</p>
5.		<p>Mabok Micin</p> <p>Mitos micin adalah menyebabkan kebodohan, walau kenyataannya tidak. Sedangkan generasi micin adalah sebutan bagi netizen yang malas membaca dan belajar.</p>
6.		<p><i>Fake News!</i></p> <p>"<i>Fake News!</i>" adalah berita palsu yang meresahkan. Tidak semua informasi yang berasal dari <i>smartphone</i> (link dari <i>WhatsApp</i> dan <i>BBM</i>) adalah berita valid. Idealnya berita diperoleh dari media yang terpercaya atau mainstream.</p>

7.		<p>Hooamm..</p> <p>“Hooamm..” adalah ekspresi mengantuk, sekaligus ketidakpercayaan terhadap suatu informasi. Bisa juga informasi tersebut tidak menarik atau membosankan.</p>
----	---	--

**Pengaplikasian di Facebook**

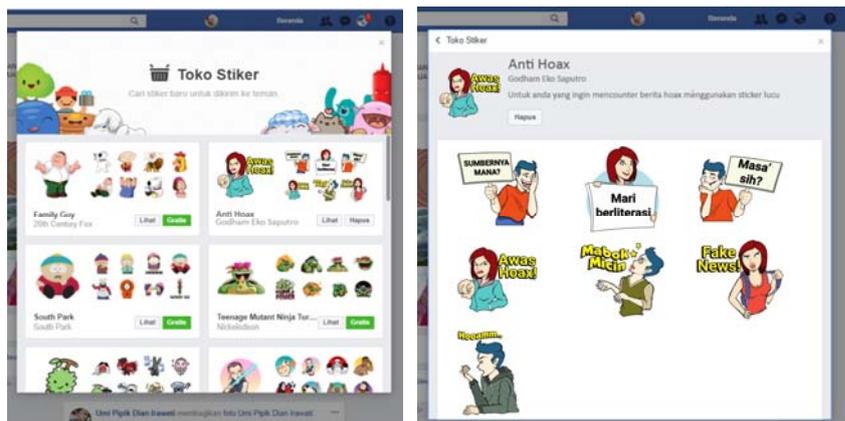
a. Cara mengunduh stiker



Gambar 4. Cara mengunduh stiker  
Sumber: Screenshot facebook

Dalam aplikasi *facebook*, pengguna harus menekan tombol ikon *smiley* yang berada di pojok kanan bawah kolom komentar untuk dapat mengunduh stiker anti *hoax*.

b. Toko Stiker



Gambar 5. Toko stiker  
Sumber: Rekonstruksi facebook

Pengguna *facebook* akan terhubung dengan toko stiker dengan ragam pilihan yang sangat banyak, pilih stiker dengan judul “Anti *Hoax*”.

c. Contoh pengaplikasian



Gambar 6. Contoh pengaplikasian  
Sumber: Rekonstruksi google.co.id

## KESIMPULAN

Dengan memperhatikan perancangan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memerangi hoax dapat dilakukan secara visual, yaitu dengan perancangan stiker facebook yang lucu, unik, keren serta mudah dimengerti oleh para pengguna.
2. Stiker facebook memiliki nilai lebih dan mampu bergerak dinamis seiring dengan serangan hoax yang merambah ke sosial media secara masif.

Media sosial merupakan ruang virtual yang rawan perbenturan antar orang yang berbeda pendapat, atas sebuah informasi yang belum tentu valid, stiker facebook dapat meredam ketegangan atas debat kusir.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arifiani, Septina. 2017. Inilah 10 Aplikasi Paling Banyak Diunduh, [online], (<http://www.solopos.com/2017/04/25/media-sosial-terpopuler-inilah-10-aplikasi-paling-banyak-diunduh-812194>, diakses pada tanggal 10 Desember 2017)
- Baihaki, Imam. 2013. 40 Karakter Wayang Nusantara kini Hadir dalam Bentuk Stiker di Facebook Messenger, [online], (<https://www.beritateknologi.com/40-karakter-wayang-nusantara-kini-hadir-dalam-bentuk-stiker-di-facebook-messenger/>, diakses pada tanggal 11 Januari 2018)
- Bohang, Kartini F. 2017. Begini Cara Google dan Facebook Perangi “Hoax”, [online], (<http://tekno.kompas.com/read/2017/04/10/20400007/begini.cara.google.dan.facebook.perangi.hoax>, diakses pada tanggal 10 Desember 2017)
- Gambar Zoom. 2014. Kumpulan Gambar Stiker Facebook Lucu, [online], (<http://www.gambarzoom.com/2014/10/kumpulan-gambar-stiker-facebook-lucu.html>, diakses pada tanggal 10 Desember 2017)
- Jeko, I.R. 2017. Indonesia Negara ke-4 dengan Pengguna facebook Teraktif di Dunia, [online], (<http://tekno.liputan6.com/read/2926217/indonesia-negara-ke-4-dengan-pengguna-facebook-teraktif-di-dunia>, diakses pada tanggal 11 Januari 2018)
- Kim, Jinny. 2013. Cerita di Balik Karakter Line, [online], (<https://inet.detik.com/cyberlife/d-2258244/cerita-di-balik-karakter-line->, diakses pada tanggal 11 Januari 2018)
- Kure, E. 2015. Mayoritas Netizen Berusia 18-25 Tahun, [online], (<http://www.beritasatu.com/iptek/261297-mayoritas-netizen-di-indonesia-berusia-1825-tahun.html>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018)
- Rahadi, Dedi R. 2017. Perilaku dan Pengguna Informasi Hoax di Media Sosial. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*, Vol. 5 No. 1, h 58-70. Malang: UNMER
- Sugiharto, Bintoro A. 2016. Pengguna Internet di Indonesia Didominasi Anak Muda, [online], (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/>, diakses pada tanggal 10 Desember 2017)
- Tarigan, I. A. 2014. Berkomentar di Facebook Jadi Lebih Asyik Berkat Stiker, [online], (<http://teknologi.metrotvnews.com/news-teknologi/wkB0p7IN-berkomentar-di-facebook-jadi-lebih-asyik-berkat-stiker>, diakses pada tanggal 11 Januari 2018)