

## ABSTRAK

Penggunaan media sosial sebagai sumber informasi cukup tinggi oleh masyarakat, informasi pada media sosial ini tidak tersaring dan dapat muncul berita yang bersifat hoaks. Oleh karena itu dibutuhkannya media dengan tema hoaks yang secara tidak langsung memberi tahu bahaya hoaks di media sosial dan mengedukasi kepada masyarakat dalam meningkatkan kewaspadaan terhadap hoaks pada media sosial. Untuk menyampaikan pesan tersebut dapat menggunakan media *video game* yang merupakan media yang digemari oleh remaja dan dewasa, dalam sebuah *video game* dibutuhkannya seorang seniman karakter 3D untuk merancang permodelan 3D orang-orang yang terkena berita hoaks yang terdiri dari karakter protagonis, antagonis, dan tritagonis. Karakter dirancang menyesuaikan *video game* yang digarap bertema horor dengan pengayaan *stylized*. Dalam perancangan ini perancang menggunakan pendekatan metode kualitatif yaitu berupa studi pustaka, observasi, dan wawancara sehingga dapat melakukan perancangan karakter *video game*. Hasil dari perancangan model karakter 3D ini berupa gestur dan model karakter 3D protagonis, antagonis, dan tritagonis yang berguna untuk masyarakat khususnya remaja mendapatkan buah pikiran dan kreatifitas visual yang digarap dalam *video game* ini yang bertema hoaks dan menerapkan kemampuan sifat waspada terhadap hoaks.

Kata Kunci: hoaks, karakter, media sosial, pemodelan 3D