

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *short attention span* menjadi perhatian di era digital saat ini, terutama dengan maraknya konsumsi konten video pendek seperti yang disajikan di platform media sosial seperti *TikTok*, *Instagram Reels*, dan *YouTube Shorts*. Video-video singkat ini menarik perhatian karena sifatnya yang cepat dan mudah dicerna, namun konsumsi berlebihan dapat mempengaruhi kemampuan rentang perhatian seseorang untuk fokus pada tugas yang membutuhkan konsentrasi lebih lama. Rentang perhatian atau *attention span* merujuk pada durasi waktu seseorang dapat fokus pada sebuah tugas tanpa terganggu. *Attention span* manusia telah menurun drastis dari 12 detik di tahun 2000 menjadi hanya 6 detik di tahun 2019, lebih rendah dari ikan mas yang memiliki *attention span* 9 detik (Annachhatre, 2019). Menurut Hollander (2023), kebiasaan berpindah dari satu konten ke konten lain dalam waktu singkat menyebabkan penurunan rentang perhatian, yang pada akhirnya berdampak pada produktivitas dan kemampuan berpikir jangka panjang.

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan tingkat penggunaan media sosial tertinggi di dunia (Thompson, 2024). Remaja di Jawa Barat sebagai salah satu kelompok pengguna media sosial yang paling aktif, sangat terpengaruh oleh fenomena ini. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024), Gen Z dan remaja berusia 10 hingga 18 tahun, merupakan kelompok pengguna internet terbesar di Indonesia. Mereka dengan cepat menggeser layar ponsel, berpindah dari satu konten ke konten lainnya, yang memicu terjadinya penurunan rentang perhatian. Fenomena ini mulai memberikan dampak signifikan pada kualitas pendidikan, terlihat dari penurunan skor membaca pelajar Indonesia, dari 371 pada tahun 2018 menjadi 359 pada tahun 2022 (OECD, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan menonton video singkat tidak hanya memengaruhi kemampuan fokus, tetapi juga menyebabkan penurunan kemampuan membaca dan memahami konsep di kalangan pelajar.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan sebagai langkah preventif adalah melalui media informasi berupa animasi 3D. Animasi dianggap efektif dalam menarik perhatian remaja karena memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara

visual yang menarik dan emosional (Praveen & Srinivasan, 2022). Dengan merancang *movement* karakter animasi yang menarik dan sesuai dengan kehidupan remaja di Jawa Barat, remaja dapat lebih mudah memahami dampak negatif dari kebiasaan *scrolling* berlebihan. Visualisasi melalui animasi 3D dianggap efektif dalam menyampaikan pesan edukatif, terutama bagi audiens dengan rentang perhatian yang pendek, karena visual yang menarik dirancang untuk menangkap dan mempertahankan perhatian, serta memengaruhi ingatan dan perilaku mereka (Ruchi & Mishra, 2014). Animasi juga memberikan pemahaman yang mudah tentang konsep-konsep kompleks dan mendukung kemandirian audiens dalam proses pembelajaran (Mou, 2023). Dengan pendekatan ini, diharapkan informasi yang disampaikan melalui animasi lebih menarik dan mudah diterima oleh remaja, sehingga mereka dapat lebih sadar akan pentingnya menjaga rentang perhatian yang sehat dan produktif.

Berdasarkan uraian dan tujuan perancangan, penulis memiliki peran sebagai 3D Animator untuk merancang *movement* karakter dan menghasilkan animasi 3D yang dapat mudah dinikmati oleh remaja dengan *short attention span*. Animasi tersebut memiliki elemen dan style visual yang menarik namun tetap sederhana, sehingga tidak membebani penonton dengan terlalu banyak informasi secara bersamaan. 3D Animator merancang gerakan karakter animasi yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dengan jelas, sehingga animasi 3D yang dihasilkan dapat menjadi media yang optimal dalam menyampaikan informasi secara tepat sasaran kepada remaja dengan *short attention span*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya *movement* animasi karakter 3D yang menyampaikan informasi dampak *short videos* terhadap *attention span*
2. Kurangnya kesadaran di kalangan remaja pengguna media sosial di Jawa Barat tentang adiksi video pendek terhadap rentang perhatian mereka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat konsep *movement* animasi 3D media informasi untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak *short videos* terhadap *attention span* pada remaja di Jawa Barat?
2. Bagaimana merancang *movement* karakter untuk animasi 3D tentang dampak *short videos* terhadap *attention span* dengan baik dan benar?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah tersebut maka dapat diketahui ruang lingkup sebagai berikut:

1. Apa?

Perancangan *movement* karakter animasi 3D tentang dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja.

2. Siapa?

Perancangan ditujukan untuk remaja rentang usia 10-18 tahun.

3. Kapan?

Penelitian dimulai dari bulan Oktober 2024 hingga Juni 2025.

4. Di mana?

Lokasi penelitian berada di Jawa Barat yang memiliki kontribusi dan penetrasi internet paling tinggi di Indonesia.

5. Kenapa?

Perancangan *movement* karakter animasi 3D ini dibuat untuk memberikan informasi tentang *short attention span* pada remaja di Jawa Barat.

6. Bagaimana?

Perancangan difokuskan dalam perancangan *movement* karakter untuk animasi 3D mengenai *short attention span* pada remaja di Jawa Barat.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menyediakan informasi untuk membantu meningkatkan kesadaran tentang *short attention span* pada remaja di Jawa Barat.
2. Mengetahui bagaimana merancang *movement* karakter animasi 3D yang dapat memvisualisasikan dampak adiksi *short videos* terhadap *attention span* remaja di Jawa Barat.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan *movement* karakter animasi 3D ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penelitian terkait *attention span* dan menjadi referensi dalam perancangan visual dan *movement* karakter animasi pada media animasi 3D lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Perancang
 - i. Mengetahui dan memahami proses perancangan *movement* karakter animasi dalam media animasi 3D.
 - ii. Mengetahui dampak *attention span* terhadap produktivitas dan kehidupan sehari-hari serta cara mengatasinya.
- b. Bagi Target Audiens
 - i. Memberikan informasi mengenai *attention span*.
 - ii. Meningkatkan *self-awareness* pada remaja di Jawa Barat mengenai pengaruh *short attention span* terhadap produktivitas dan kehidupan sehari-hari.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam proyek ini menggunakan pendekatan *mix method*, yang menggabungkan metode kuantitatif deskriptif dan kualitatif fenomenologi. Proses ini mencakup observasi, studi pustaka, wawancara dengan para ahli dan khalayak sasaran, serta penyebaran kuesioner. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam perancangan

animasi, khususnya pada gerakan karakter yang sesuai dengan tema pengaruh video pendek terhadap *attention span* remaja.

1.7.1 Pengumpulan Data

Berikut beberapa metode yang dilakukan untuk pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku, kejadian, atau aktivitas individu atau kelompok yang menjadi objek penelitian, kemudian mencatat hasil pengamatan untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi. Penulis melakukan observasi terhadap pengguna media sosial yang mengunggah konten atau status mengenai keluhan mereka, seperti seringnya terdistraksi, menunda pekerjaan, dan kesulitan mengatur waktu.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah salah satu metode yang berfokus pada analisis dan interpretasi bahan tertulis sesuai dengan konteksnya. Studi pustaka ini penting sebagai langkah awal untuk memahami fenomena baru yang berkembang di masyarakat. Bahan yang dianalisis oleh penulis berupa catatan yang telah dipublikasikan, buku, surat kabar, jurnal, *e-book*, dan artikel. Penulis menerapkan metode studi pustaka untuk mengumpulkan data mengenai rentang perhatian, perkembangan psikologis dan kognitif remaja, serta kecanduan media sosial.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan metode yang melibatkan penggunaan dokumen sebagai sumber data. Metode ini sangat bermanfaat dalam penelitian kualitatif, khususnya ketika terdapat keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian lapangan. Pendekatan ini membantu peneliti mengatasi berbagai kendala etis maupun teknis yang umumnya muncul dalam metode kualitatif lainnya (Morgan, 2022).

4. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh konten video pendek terhadap rentang perhatian remaja, dampaknya pada kehidupan sehari-hari mereka, dan minat mereka untuk belajar atau menerima informasi melalui media animasi 3D. Sasaran kuesioner adalah remaja berusia 10-18 tahun yang berdomisili di Jawa Barat. Kuesioner ini disebarakan secara online

melalui media sosial yang sering digunakan oleh target responden dan secara offline dengan kertas dan dibagikan langsung.

5. Wawancara

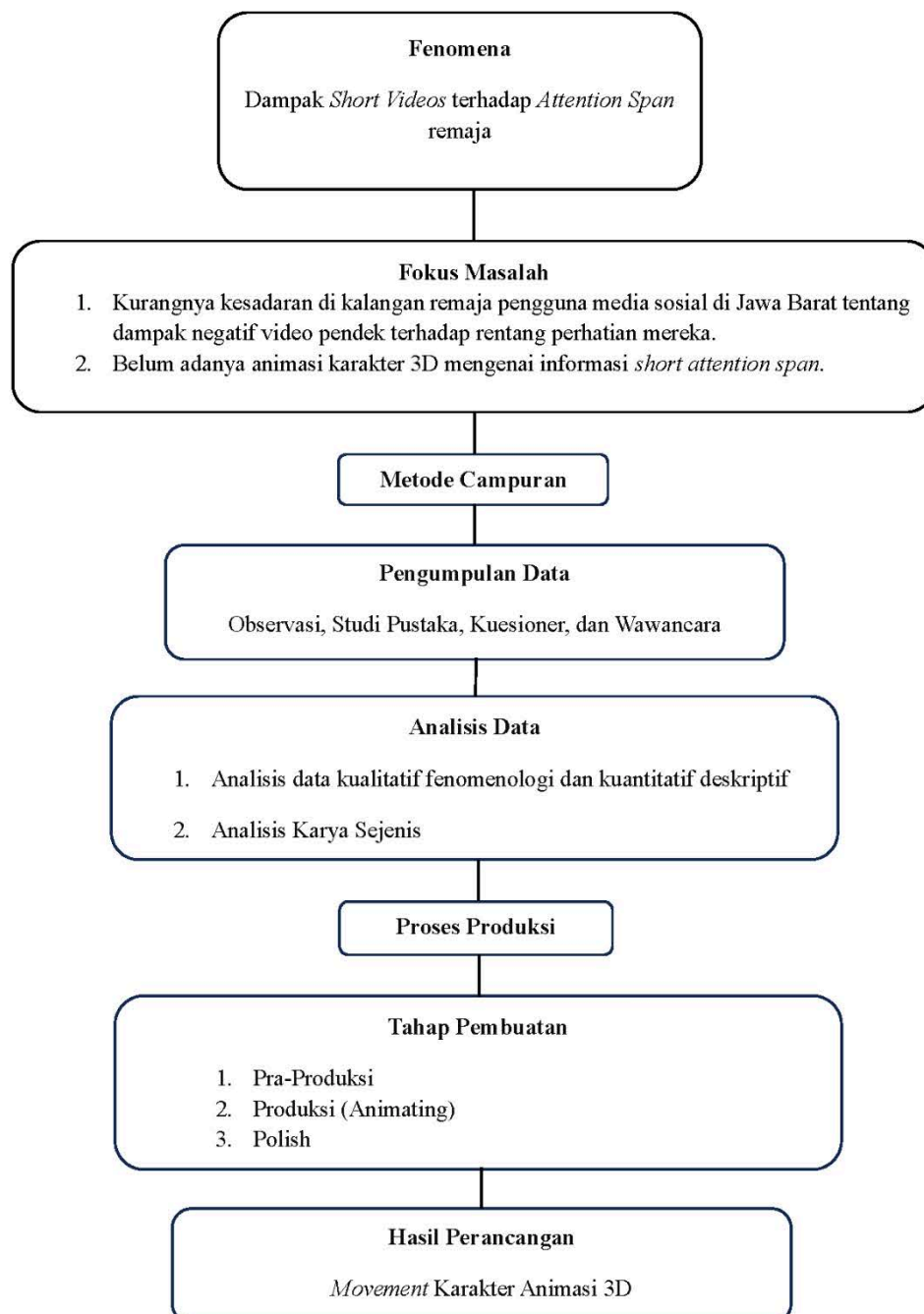
Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung, dengan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dari remaja tentang pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial, dampak yang mereka rasakan akibat seringnya penggunaan media sosial, serta bagaimana mereka bereaksi terhadap konten visual tertentu.

1.7.2 Analisis Data

Data yang diperoleh melalui observasi, kuesioner, studi pustaka, dan wawancara dianalisis untuk memahami pengaruh konten video pendek terhadap rentang perhatian remaja, serta dampaknya pada kehidupan sehari-hari mereka. Hasil observasi perilaku remaja di sekolah dan rumah digunakan untuk mengetahui bagaimana perilaku mereka ketika mengonsumsi konten video pendek di ponselnya. Data kuesioner dianalisis untuk mengevaluasi dampak konten video pendek pada rentang perhatian remaja, termasuk efeknya terhadap fokus, produktivitas, serta minat mereka dalam menerima informasi melalui media animasi 3D. Jawaban responden dianalisis untuk memahami persepsi mereka mengenai pengaruh konten video pendek terhadap kehidupan mereka.

Hasil studi pustaka digunakan untuk mendukung kerangka teori dalam penelitian ini. Analisis terhadap berbagai bahan tertulis, seperti buku, jurnal, dan artikel, membantu memberikan dasar konseptual terkait rentang perhatian dan perkembangan kognitif remaja, serta kaitannya dengan kecanduan media sosial. Wawancara dengan remaja memberikan data tentang pengalaman langsung mereka dalam menggunakan media sosial dan bagaimana mereka memproses konten visual. Data ini dianalisis untuk memahami dampak yang mereka rasakan pada rentang perhatian dan kehidupan sehari-hari, serta bagaimana remaja bereaksi terhadap konten video pendek. Semua hasil analisis ini akan memberikan wawasan untuk merancang animasi 3D yang dapat menarik perhatian remaja dan mengatasi masalah penurunan rentang perhatian.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
Source: Pribadi (2025).

1.9 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, teknik analisis data, kerangka perancangan, serta pembabakan laporan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori yang mencakup pembahasan mengenai fenomena *short attention span*, karakteristik remaja sebagai target audiens, media animasi 3D, peran 3D animator, serta metodologi yang digunakan dalam penelitian ini.

3. BAB III Data dan Analisis

Bab ini menguraikan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka, kemudian dianalisis untuk mendapatkan pemahaman mendalam terkait permasalahan utama yang akan diangkat dalam perancangan *movement* karakter animasi 3D.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan pengembangan konsep perancangan yang meliputi referensi serta ide gerak (*movement*) yang akan divisualisasikan dalam bentuk animasi 3D. Bab ini juga memuat hasil perancangan berdasarkan data dan analisis pada bab sebelumnya.

5. BAB V Penutup

Bab ini memuat kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan serta hasil akhir dari *movement* karakter dalam animasi 3D yang dirancang.