

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital ini sebagian masyarakat sudah memiliki akses ke media digital dengan mudah melalui smartphone atau alat teknologi perangkat lainnya. Media sosial menjadi tempat dimana individu mengekspresikan diri secara online, contohnya seperti platform Facebook, Instagram, dan Youtube. Namun akhir-akhir ini muncul platform yang sedang tren bernama TikTok, platform tersebut menyediakan banyak konten video pendek dengan menggeser layar dengan jari. Fitur ini sangat disukai oleh masyarakat, hingga platform lainnya bersaing dengan ide yang sama seperti Facebook Reels, Instagram Reels, dan YouTube Short.

Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan tingkat penggunaan media sosial tertinggi di dunia (Thompson, 2024). Dalam hal ini, remaja menjadi golongan usia yang paling aktif dalam mengonsumsi konten-konten media sosial (*Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia - Survei, 2024*). Menggeser layar smartphone dengan jari dan menelusuri konten-konten hiburan digital sudah menjadi kebiasaan bagi mereka sehari-hari. Akan tetapi di balik kebiasaan ini terdapat fenomena yang cukup mengkhawatirkan, yaitu menurunnya attention span atau rentang perhatian.

Fenomena ini sudah menjadi perubahan yang signifikan dalam cara otak kita memproses sebuah informasi. Attention span pada manusia telah menurun drastis, pada tahun 2000, manusia memiliki rentang perhatian selama 12 detik, tetapi pada tahun 2019, rentang perhatian ini menurun ke 6 detik (Annachhatre, 2019).

Perubahan perilaku konsumsi media di kalangan remaja saat ini mulai memperlihatkan dampak yang nyata terhadap produktivitas dan kualitas pembelajaran mereka. Hal ini terlihat dari penurunan kemampuan membaca pelajar Indonesia, yang dari skor 371 pada tahun 2018 turun menjadi 359 pada tahun 2022 (OECD, 2023). Penurunan ini tanda melemahnya kemampuan membaca dengan pemahaman mendalam dengan konsep di kalangan pelajar. Jika masalah ini tidak ditangani segera, bisa berdampak serius bagi masa depan generasi muda.

Menanggapi hal ini, media untuk menyampaikan pesan diperlukan untuk faktor penting dalam menjangkau remaja pengguna aktif media sosial. Animasi muncul sebagai medium yang ideal karena kemampuannya untuk menarik perhatian secara visual, meningkatkan pemahaman konsep, serta mampu membangun

keterlibatan emosional yang mendalam (Praveen & Srinivasan, 2022). Selain itu juga animasi memiliki potensi untuk dijadikan konten yang mudah dibagikan di berbagai platform media sosial. Maka dari itu, animasi menjadi pilihan yang relevan untuk menyampaikan informasi kepada kalangan remaja.

Desain karakter dalam animasi adalah karakter yang terbuat dengan keberadaan kehidupan yang menyiratkan emosi, tindakan, dan tujuan. Setiap karakter memiliki karakteristik yang berbeda-beda agar mereka mudah untuk dikenali. (Vanessa Morales, 2020). Di sini penulis berfokus dalam pembuatan desain karakter dengan tujuan menciptakan karakter dengan karakteristik yang dapat menerlibatkan emosinya dengan remaja yang memiliki kebiasaan *scrolling* media sosial.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Konsumsi konten *short videos* pada media sosial yang berlebihan menyebabkan penurunan *attention span*.
2. Waktu penggunaan media sosial di Indonesia melebihi batas anjuran WHO.
3. Belum ada media informasi yang mengangkat fenomena adiksi short videos dalam bentuk film animasi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memahami karakter remaja pengguna media sosial di Jawa Barat yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D?
2. Bagaimana merancang desain karakter yang menarik pada animasi 3D sebagai media informasi terkait *short attention span* remaja pengguna internet?

## **1.4 Ruang Lingkup**

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

### **1. Apa?**

Perancangan konsep desain karakter untuk animasi 3D tentang dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja pengguna internet di Jawa Barat.

### **2. Siapa?**

Perancangan ditujukan untuk remaja (usia 10-18 tahun) pengguna aktif media sosial tahun di Jawa Barat.

### **3. Kapan?**

Perancangan dimulai dari bulan Oktober 2024 hingga Mei 2025.

### **4. Di mana?**

Lokasi Penelitian dilakukan di Jawa Barat yang merupakan daerah dengan tingkat penetrasi internet paling tinggi di Indonesia.

### **5. Kenapa?**

Perancangan konsep desain karakter animasi 3D untuk memberikan informasi mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja pengguna internet di Jawa Barat.

### **6. Bagaimana?**

Perancangan difokuskan dalam penggambaran konsep desain karakter animasi 3D mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja pengguna internet di Jawa Barat.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Memahami lingkungan remaja pengguna media sosial di Jawa Barat yang akan digunakan dalam pembuatan animasi 3D.
2. Merancang konsep desain karakter pada animasi 3D yang dapat memvisualisasikan dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja pengguna internet di Jawa Barat.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Perancangan media animasi 3D ini diharapkan dapat tersampaikan pesannya dan memberikan kontribusi sebagai referensi yang baik dalam penelitian terkait *attention span*. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan menjadi referensi dalam perancangan desain karakter pada media animasi 3D.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

### a. Bagi Perancang

- i. Mengetahui dan memahami proses perancangan suatu karakter dalam media animasi 3D.
- ii. Mengetahui dan memahami proses pengerjaan konsep desain karakter dalam media animasi 3D.
- iii. Mengetahui dampak attention span terhadap remaja pengguna internet di Jawa Barat.

### b. Bagi Target Audiens

- i. Memberikan informasi mengenai attention span.
- ii. Meningkatkan tingkat kesadaran pada remaja pengguna aktif media sosial di Jawa Barat pengaruh short videos terhadap attention span remaja pengguna internet di Jawa Barat.

## 1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan *mix method* (campuran) dengan pendekatan kualitatif fenomenologi dan kuantitatif deskriptif. Pengumpulan data ini terdiri dari observasi, studi pustaka, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi.

### 1.7.1 Pengumpulan Data

Berikut metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data:

#### A. Observasi

Dalam metode ini dilakukan secara langsung dengan mengunjungi sekolah dan rumah remaja pengguna sosial media di Jawa Barat, untuk memahami kegiatan dan lingkungan mereka. Penulis juga melakukan dokumentasi visual berupa foto dan video untuk digunakan sebagai *moodboard* atau referensi visual saat merancang konsep desain karakter dalam animasi 3D ini.

#### B. Studi Pustaka

Dalam metode ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan fenomena ini. Studi Pustaka ini dijadikan referensi untuk teori-teori di dalam laporan perancangan ini. Penulis mengakses dan menganalisis Studi Pustaka dalam bentuk buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan artikel.

### **C. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan remaja pengguna media sosial di Jawa Barat, psikiater, psikolog, dan ahli konsep desain karakter sebagai narasumber. Wawancara dengan remaja dilakukan untuk mengetahui juga memahami lingkungan dan kegiatan mereka terkait scrolling konten *short videos*. Wawancara dengan psikolog dan psikiater memberikan pengetahuan ilmiah dan perspektif mereka terkait dampak dari konsumsi *short video* berlebihan. Kemudian terakhir wawancara dengan ahli konsep desain karakter memberikan pengetahuan untuk membantu perancangan desain karakter agar lebih efektif.

### **D. Kuesioner**

Kuesioner disebarkan kepada remaja pengguna aktif media sosial di Jawa Barat. Kuesioner ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pola penggunaan media sosial, dampak short attention span yang dialami, serta preferensi visual target audiens. Hasil kuesioner ini memberikan data terukur yang dapat mendukung perancangan konsep desain karakter pada animasi ini.

### **E. Dokumentasi**

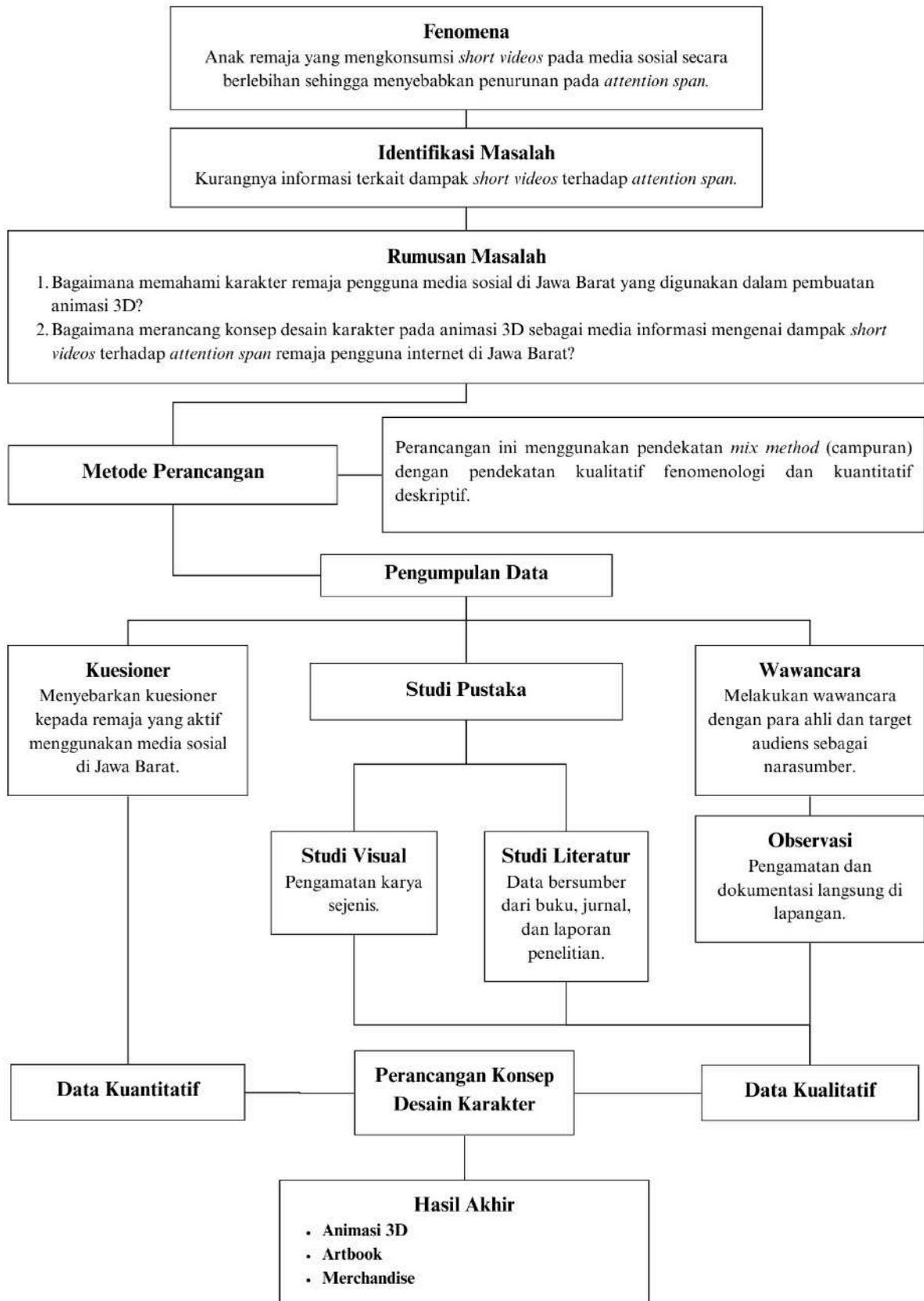
Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan dan mendukung laporan hasil pembagian kuesioner, wawancara dan observasi. Dokumentasi ini memiliki berbagai bentuk yang bersifat tertulis, dokumen statistik, rekaman video dan foto.

## **1.7.2 Metode Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan model *Miles and Huberman*, yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Metode ini diterapkan pada data yang didapatkan melalui wawancara, observasi, dan studi karya sejenis, guna memperoleh pemahaman fenomena yang mendalam. Di sisi lain, data kuantitatif dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menginterpretasikan hasil kuesioner dan dokumentasi statistik, serta uji korelasi *Spearman Rank* untuk

mengetahui hubungan antara durasi konsumsi konten *short videos* dengan *attention span*. Seluruh hasil analisis ini akan menjadi dasar dalam proses perancangan desain karakter pada animasi.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini menjelaskan pendahuluan terkait fenomena meningkatnya konsumsi *short videos* pada remaja di Jawa Barat. Serta dampak yang diakibatkan terhadap *attention span* berdasarkan penelitian. Bab ini mencakup identifikasi perancangan, metode perancangan, analisis data, kerangka perancangan serta pembabakan laporan.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Dalam Bab ini menjelaskan landasan pemikiran terkait teori-teori fenomena yaitu adiksi *short videos* dan pengaruhnya terhadap *attention span*. Teori-teori diikuti dengan dasar karakter sebagai referensi dan acuan selama proses pembuatan konsep visual karakter.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Dalam Bab ini menjelaskan tentang data dan analisis dari hasil penelitian. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan metode studi pustaka, kuesioner, wawancara, juga hasil observasi. Semua data tersebut kemudian dianalisis untuk menjadi dasar konsep perancangan desain karakter dalam animasi 3D “scrolling”

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini memuat Konsep dan Hasil Perancangan karakter yang sudah dirancang berdasarkan deskripsi konsep dan script yang ada. Mencakup *moodboard*, desain alternatif, bentuk dasar, siluet, ekspresi, dan gestur.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan dari seluruh perancangan dan penelitian yang sudah dilakukan. Disertai saran-saran yang dapat memberi pengetahuan dan digunakan untuk pengembangan perancangan yang serupa di masa mendatang.