PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D "SCROLLING" MENGENAI DAMPAK SHORT VIDEOS TERHADAP ATTENTION SPAN REMAJA DI JAWA BARAT

Kyra Labiqa Wachyu[1], Rully Sumarlin[2], dan Mario[3]
[1,2,3]*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
labiqakyra@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pada era digital ini, banyak nya remaja yang chronically online di dalam media sosial yang berisi konten short videos. Tanpa disadari bahwa dengan mereka berpindah konten secara cepat dari satu konten ke konten lainnya telah mengubah cara otak memproses informasi. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena hal itu dapat menyebabkan penurunan pada short attention span penggunanya. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk merancang desain karakter pada animasi 3D "*Scrolling*" untuk memvisualisasikan dampak dari short videos terhadap short attention span remaja pengguna internet di Jawa Barat yang merupakan provinsi dengan kontribusi internet paling tinggi di Indonesia. Untuk mencapai tujuan itu, penulis melakukan penelitian dengan metode mix method dengan pendekatan fenomenologi dan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, kuesioner, wawancara, observasi, serta dokumentasi. Data-data yang dikumpulkan akan membantu penulis dalam proses pengerjaan perancangan desain karakter pada animasi 3D "*Scrolling*" agar menyampaikan informasi dan cerita dengan mudah kepada remaja pengguna sosial media.
Kata kunci: animasi 3d, attention span, eastern animation, desain karakter, media informasi, remaja, short videos.

Abstract : *In this digital era, many teenagers are chronically online in social media that contains short video content. Without realizing that by moving quickly from one content to another, it has changed the way the brain processes information. This phenomenon is increasingly worrying because it can cause a decrease in the short attention span of its users. Therefore, the author aims to design a character design for the 3D animation "Scrolling" to visualize the impact of short videos on the short attention span of teenage internet users in West Java, which is the province with the highest internet contribution in Indonesia. To achieve this goal, the author conducted a mixed method research with a phenomenological and descriptive approach. Data collection was done by literature study, questionnaires, interviews, observation, and documentation. The data collected will help the author in the process of working on the design of character design in 3D animation "Scrolling" to convey information and stories easily to teenage social media users.*
Keywords: *3d animation, attention span, eastern animation, character design, informative media, teenagers, short videos.*

PENDAHULUAN

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 menggeserkan 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 mengkonsumsi 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.

LANDASAN TEORI

Rentang Perhatian (*Short Attention Span*)

Short Attention Span (Rentang perhatian) adalah seberapa lama tingkat kesulitan fokus pada individu terhadap suatu kegiatan. Beberapa faktor mempengaruhi rentang perhatian dan juga penting untuk mewaspadainya supaya bisa mengoptimalkan fokus dan produktivitas kita. Usia adalah salah satu faktor tersebut, dengan penelitian menunjukan bahwa rentang perhatian individu menurun seiring bertambahnya usia. (Golden Steps ABA, 2024).

Adiksi *Short Videos*

Video berdurasi pendek ini dibangun berdasarkan trend yang sebelumnya sudah ada pada media digital, seperti Vine (masa aktif tahun 2012 hingga 2016), yang merancang konsep video enam detik. Seiring waktu, konsep ini telah berkembang untuk menekankan keterlibatan algoritma, yaitu dengan memanfaatkan preferensi pengguna untuk menyusun konten yang sangat personal. (Haliti-Sylaj & Sadiku, 2024). Beberapa sosial media sudah memiliki fitur short video ini seperti TikTok, Reels Instagram, Facebook, dan Youtube short.

Short Attention Span pada adiksi short video belum masuk secara resmi pada kategori DSM-5 (*The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*). DSM-5 merupakan buku manual diagnosa gangguan mental. Namun karena fenomena adiksi ini sudah sering terjadi, para peneliti

berpendapat bahwa adiksi ini serupa dengan “Internet Gaming Disorder”, Karena menurut (Bechara, 2005;Bechara et al.,2019) perilaku adiktif dapat dilihat sebagai bentuk respon maladaptif terhadap isyarat yang relevan (Turel et al., 2021).

Media Sosial

Media sosial adalah kumpulan aplikasi di dalam internet yang dibangun dengan dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten yang dibuat oleh pengguna (Kaplan & Haenlein, 2010).

Media Komunikasi

Menurut straubhaar & LaRose (2006) di dalam buku yang tertulis oleh Suparno et al., 2016, p. 6, Media komunikasi adalah media yang seringkali dipahami sebagai media massa. Media massa ini dapat dikaitkan dengan televisi, surat, kabar, radio, dan film yang dikategorikan oleh Straubhaar dan LaRose sebagai old media.

Komunikasi memiliki peran dalam kehidupan manusia, tanpa adanya komunikasi, manusia tidak dapat berkembang dan bertahan. Seperti yang dikemukakan oleh Bower dan Bradac, bahwa kita tidak dapat tidak berkomunikasi (*We can’t not communicate*). Setiap individu membutuhkan komunikasi untuk menyampaikan pesan, berinteraksi, mengungkapkan kepentingan serta memperoleh kekuasaan dan kepuasan. Termasuk aspek-aspek seperti konsep diri, pengetahuan, hingga hiburan juga diperoleh melalui komunikasi. Maka dari itu, manusia memerlukan semacam sarana untuk meningkatkan kualitas hubungan antar individu dan mengatasi hambatan yang ingin mereka raih yang pada hasilnya menghasilkan berbagai macam teknologi sebagai media komunikasi. Hal ini menunjukan bagaimana manusia akan terus mengembangkan kemampuannya sebagai makhluk yang berkomunikasi melalui alat atau media (Suparno et al., 2016).

Remaja

Masa remaja merupakan masa perkembangan yang mewakili peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (King, 2012). Masa remaja adalah masa perkembangan yang dimulai pada masa pubertas dan berakhir pada masa dewasa, dengan ciri-ciri kematangan fisik, emosi, dan sosial. Serta masa remaja adalah masa dimana periode ekplorasi, eksperimen, pembentukan nilai-nilai dan pola perilaku terjadi (Bhatia dan Ahuja, 1985).

Teori Animasi

Animasi adalah proses yang menciptakan sebuah gambar statistik menjadi hidup. Animasi merupakan visual yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia (Vaughan dalam Kisworo et al., 2022). Untuk 'menghidupkan' sebuah karakter dengan aksi, perlunya untuk menciptakan rangkaian gambar setiap frame yang berurutan, dengan metode seni animasi yang menciptakan sedikit perbedaan pada setiap frame (Sahda, 2021).

Desain Karakter

Desain karakter merupakan landasan dari beberapa kreasi terhebat yang kita ketahui dan nikmati. Dari serial TV hingga film, desain karakter ada di sekitar kita. Keberadaan kehidupan menyiratkan emosi, tindakan, dan tujuan, yang ditransfer ke dalam desain untuk menciptakan karakter yang kita kenal dan cintai. Setiap orang memiliki karakteristik berbeda yang membuat mereka mudah dikenali (Vanessa Morales, 2020). Menurut Egri (1960) mendeskripsikan bahwa karakter campuran dari kualitas, fisik, psikologis, dan sosiologis (Azhima et al., 2021).

Perancangan Desain Karakter

1. *Anime Art style*

Anime adalah istilah yang dibuat oleh masyarakat Jepang untuk menyebut semua animasi tanpa melihat asal negara animasi tersebut. Namun, di luar Jepang, kata "*Anime*" ini biasa digunakan orang-orang asing untuk menyebut animasi yang berasal dari jepang (Macwilliams, 2008). Karakter dalam *Anime* Jepang umumnya memiliki fitur wajah yang disimplifikasi dari wajah realis, style ini akan digunakan untuk membuat konsep desain karakter animasi 3D.

2. Character Research

Karakter tidak hanya untuk dirancang menarik, tujuan utamanya ialah agar desain karakter bisa menceritakan tentang dirinya sendiri. Tidak semua karakter memiliki alur cerita tertulis, maka mereka perlu diceritakan melalui desain dan penampilan mereka dan bukan melalui kata-kata. Namun, jika karakter dirancang tanpa melakukan riset terlebih dahulu, mereka tidak terlihat menonjol dan meninggalkan kesan pada penontonnya. (Morales dalam Bishop, 2020).

3. Bentuk dan Siluet

Shape (Bentuk) adalah elemen yang akan kita gunakan untuk menentukan hal-hal

tertentu dan posibilitas apa saja yang bisa digunakan dari *shape* tersebut. Dalam proses perancangan desain karakter ini diperlukan juga siluet agar mudah untuk dikenal walaupun hanya dalam bentuk bayangan (Tillman, 2011).

a. Lingkaran

Lingkaran menyampaikan kesan kehidupan dan penuh berenergi. Juga menciptakan rasa kelengkapan, koneksi, dan kesederhanaan. Menggunakan bentuk bulat dalam suatu desain akan menciptakan objek atau karakter yang polos, ramah, mudah didekati, dan aman (Rizo dalam Bishop, 2020).

b. Segitiga

Segitiga menyampaikan kesan perasaan yang meluap atau kegirangan dan bahaya. Segitiga dapat digunakan untuk menciptakan perasaan marah, tegang, dan aktif bergerak. Segitiga dan sudut tajam sering digunakan untuk menciptakan karakter yang jahat, namun juga dapat digunakan untuk melambangkan kekuatan dan kepercayaan diri (Rizo dalam Bishop, 2020).

c. Persegi

Bentuk persegi dapat menyampaikan kesan sifat kepribadian yang kokoh, teguh, berat dan juga membosankan. Bentuk persegi tidak melambangkan sesuatu yang menarik. Biasanya bentuk ini digunakan untuk membuat karakter yang tampak keras kepala, kuat, membumi, dan percaya diri (Rizo dalam Bishop, 2020).

4. Cerita

Saat menceritakan suatu karakter dengan desain mereka, tetap perhatikan gayanya. Contohnya, mendesain karakter yang terlalu menakutkan dan bergaya gelap untuk audiens muda mungkin pilihan yang tidak tepat. Pentingnya untuk mempertimbangkan target audiens saat memulai mendesain karakter (Murphy dalam Bishop, 2020)

5. Warna

Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989:4) Warna adalah salah satu elemen keindahan pada berbagai kesenian visual. Warna juga dapat dijadikan pelengkap dalam cerita visual (Wijaya et al., 2021). Berikut adalah makna dibalik berbagai warna termasuk warna kombinasi tertentu:

a. Merah

Merah biasa dilambangkan sebagai cinta, kepercayaan diri, energi yang tinggi, kekuatan, dan kekuasaan. Juga bisa mengekspresikan gairah, kemarahan, panas, dan bahaya (Rizo dalam Bishop, 2020).

b. Jingga

Jingga dilambangkan sebagai kesehatan dan kreativitas. Juga mempaparkan ekspresi yang energik, ramah, dan menarik (Rizo dalam Bishop, 2020).

c. Ungu

Ungu melambangkan warna mewah yang dapat diekspresikan kebangsawanan, kreativitas, keajaiban, dan misteri. Juga ungu dapat memberikan kesan mistis dan agung (Rizo dalam Bishop, 2020).

d. Kuning

Kuning melambangkan harapan, keberanian, sinar matahari, kehangatan dan juga terkadang menandakan tanda bahaya. Juga kuning bisa menyampaikan kesan emosional keceriaan, kebahagiaan, dan energi yang tinggi (Rizo dalam Bishop, 2020).

e. Hijau

Hijau dapat melambangkan alam, perkembangan, stabilitas, dan kesejahteraan. Hijau dapat digunakan untuk menciptakan perasaan yang harmonis dan organik, sedangkan hijau yang lebih tua dapat melambangkan perasaan iri, penyakit, dan misteri (Rizo dalam Bishop, 2020).

f. Biru

Biru melambangkan ketenangan dan spiritualitas. Namun secara emosional biru biasanya dikaitkan dengan kesedihan, kedinginan, dan depresi. Tetapi juga bisa mengekspresikan keajaiban, harapan, atau kekuatan. Tergantung dengan konteksnya (Rizo dalam Bishop, 2020).

g. Putih

Putih melambangkan kesucian, harapan, kebersihan, dan keseharan. Putih juga dapat mengekspresikan penuh harapan, pengampunan, kesederhanaan, kekosongan, dan kekuatan (Rizo dalam Bishop, 2020).

h. Hitam

Hitam adalah warna berani dan serbaguna yang dapat melambangkan kekuatan, kecanggihan, kematian, malam, pemberontakan, kesedihan, dan misteri (Rizo dalam Bishop, 2020).

Pengumpulan Data

Metode kualitatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan filsafat yang hakikatnya di dalam eksistensi, dengan menekankan bahwa individu hanya bisa dipahami melalui aktivitas dan pengalamannya (Hasbiansyah, 2008). Dalam perancangan ini pendekatan fenomenologi yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan analisis karya sejenis.

Lalu untuk deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif untuk memahami data secara akademik. Data ini dikumpulkan dengan teknik kuesioner dan observasi lapangan, lalu disajikan ke dalam dokumen statistik (Alfatih, 2021). Dalam perancangan ini pendekatan deskriptif yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam perancangan desain karakter dalam animasi.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data dan Analisis Fenomena

Penggunaan media sosial di Indonesia menunjukkan nilai yang sangat tinggi, di mana Indonesia menempati peringkat ke-9 dalam konsumsi media sosial secara global. Rata-rata waktu yang penggunaan media sosial oleh masyarakat Indonesia mencapai selama 3 jam 11 menit per hari. Di tingkat nasional, Provinsi Jawa Barat merupakan daerah dengan persentase pengguna internet tertinggi, yakni sebesar 19,24%, dengan mayoritas penggunaan diarahkan pada aktivitas media sosial. Sejalan dengan kondisi tersebut, data dokumentasi rekam medis Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat menunjukkan bahwa adanya peningkatan kasus adiksi short videos yang dalam klasifikasi diagnosis dimasukkan ke dalam kategori gangguan *Habit and Impulse Disorders* serta *Game Addiction*.

Rekam Medis Adiksi *Short Videos*

Berdasarkan data rekam medis Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat, kasus adiksi gadget dan video pendek paling banyak terjadi pada remaja laki-laki usia 10–18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok tersebut merupakan yang paling rentan terhadap perilaku adiktif terkait teknologi. Kasus terbanyak tercatat di wilayah Bandung Barat, Kota Bandung, Kabupaten Bandung, dan Cimahi—daerah dengan penetrasi internet tinggi. Temuan ini menegaskan perlunya perhatian khusus pada remaja di wilayah urban dalam menghadapi isu adiksi digital.

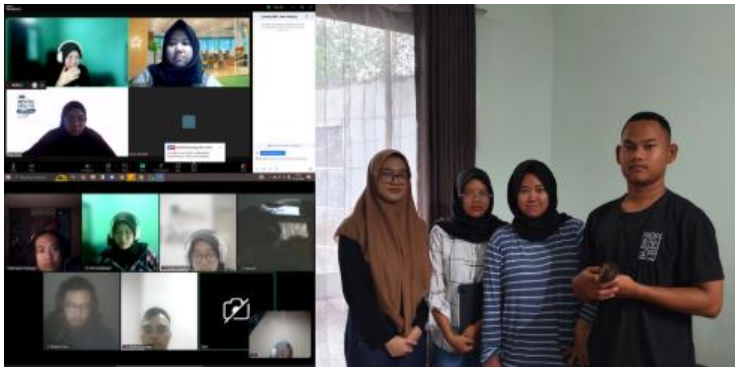
Data dan Analisis Kuesioner

Data Kuesioner

Pengumpulan kuesioner yang dilakukan dalam bentuk angket secara langsung di 4 sekolah menengah di Jawa Barat dan dalam bentuk Google Form yang dibagikan di berbagai media sosial. Responden yang mengisi kuesioner merupakan remaja berusia 10-18 tahun yang berdomisili di Jawa Barat**.** Sebanyak 213 Responden yang mengisi kuesioner, mayoritas berjenis kelamin perempuan, diikuti dengan responden berjenis kelamin laki-laki yang jumlah nya hampir sama dengan angka jenis kelamin perempuan. Banyaknya responden pengguna sosial media yang menggunakan *platform* Tiktok untuk *scrolling short videos*, karena terlalu banyak scrolling rentang perhatian mereka pun semakin menurun, sebab itu mereka kesulitan untuk menjalani kegiatan sekolah dan juga kegiatan sehari-hari di rumahnya.

Data Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber, dengan para ahli seperti character designer, psikolog, dan psikiatri. penulis juga berwawancara dengan para khalayak sasar. Menurut ahli psikiatri, Meskipun adiksi *short videos* belum ada diagnosis resmi untuk adiksi gadget dalam DSM-5, perilaku ketergantungan terhadap media sosial dan gadget dapat dikategorikan sebagai adiksi perilaku, serupa dengan kecanduan judi atau belanja kompulsif. Faktor risiko adiksi ini berasal dari aspek internal seperti kepribadian, gangguan mental, dan respons biologis, serta eksternal seperti lingkungan sosial dan kurangnya dukungan keluarga.



Gambar 3.11 **Foto Dokumentasi Wawancara bersama para narasumber**

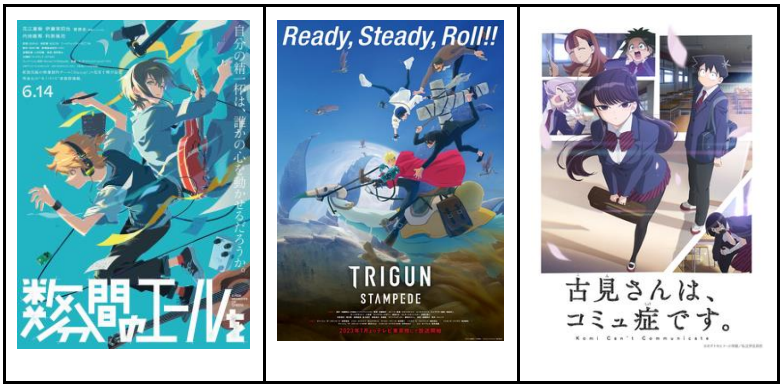
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Lalu untuk wawancara khalayak sasar, Penulis memilih berdasarkan sekolah yang mereka sekolahi yang dimana sekolah tersebut berada di Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Bandung Barat, dan Cimahi adalah daerah yang memiliki angka kasus yang tinggi. Juga dipilih 4 Sekolah Menengah Pertama dengan kriteria sekolah negeri, terakreditasi A, serta memiliki siswa siswi lebih dari 1000. Para murid yang diwawancarai, dapat disimpulkan bahwa mereka terkena dampak negatif dari short videos yang mengganggu keseharian mereka secara fisik maupun mental.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.1 "Analisis Karya Sejenis"

Karya Sejenis		
A Few Moments of Cheers (2024)	*Trigun Stampede (2023)*	*Komi Can't Communicate (2021)*



Melalui analisis karya sejenis, penulis dapat mengambil inspirasi untuk mendesain karakter yang akan dibuat. Pada animasi A Few Moments of Cheers, style lineless dan art style karakter akan dijadikan referensi. Pada animasi Trigun Stampede, ukuran tubuh karakter akan dijadikan referensi. Pada animasi Komi Can't Communicate, tone color akan dijadikan referensi.

Analisis Data Fisik

Untuk observasi dan analisis wajah karakter, dibutuhkan remaja laki-laki dan wanita dewasa untuk keperluan perancangan desain karakter pada animasi 3D "*Scrolling*", wajah yang dianalisis adalah wajah yang berasal dari Jawa Barat. Remaja laki-laki yang berasal dari jawa barat cenderung memiliki wajah yang bulat dan sedikit mengotak, lalu karakter wanita dewasa yang berasal dari Jawa Barat cenderung memiliki kerutan wajah, kepala yang bulat, dan bibir yang tebal.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan karakter-karakter di dalam animasi ini untuk menyampaikan cerita seorang remaja yang kesulitan menghadapi adiksinya terhadap adiksi short video. Penulis ingin memperkenalkan atau memberi informasi tentang *short attention span* kepada remaja yang berumur sekitar 12-14 tahun karena kurangnya tingkat kesadaran mereka terhadap rentang perhatian yang sebenarnya sedang mereka alami. Animasi 3D ini akan memberikan pesan berupa amanat bahwa adiksi terhadap short video harus dikurangkan apalagi jika sampai mengganggu aktivitas dan kegiatan sehari-hari, ini yang biasa disebut dengan rentang perhatian pendek. Untuk menciptakan animasi yang baik dan dapat diterima oleh target pasar, penulis merancang desain

karakter berdasarkan hal yang sudah diteliti. Karakter-karakter ini akan berperan sebagai proses penyampaian pesan di dalam animasi ini.

Konsep Kreatif

Karakter yang dirancang sebagai protagonis bernama Kamal, remaja yang duduk di kelas 2 SMP berumur 14 tahun, ia memiliki adiksi terhadap short video juga memiliki rentang perhatian yang rendah. Dengan karakter pendukung lainnya seperti *Distractio* sebagai karakter berbentuk monster hologram untuk mengganggu kehidupan Kamal, lalu Bu Nani sebagai ibunya Kamal, Bu Ratna berperan sebagai guru di SMP Kamal sekolah, Andi yang berperan sebagai teman sebangku Kamal di kelas. Karakter Kamal didukung dengan hasil penelitian yang didapatkan dan dijelaskan dalam Bab III.

Animasi ini mengambil referensi dari animasi 3D "Trigun Stampede" diambil proporsi karakternya, lalu animasi 3D "*A Few Moments of Cheers*" sebagai referensi gaya karakter yang menggunakan teknik *lineless*, dan animasi 2D "Komi Can't Communicate" sebagai referensi tone color.

Konsep Media

Media utama yang akan digunakan adalah media yang berbentuk animasi 3D dan mempublikasikan animasi tersebut melalui platform *Youtube*. Dengan beberapa media lainnya sebagai pendukung media utama yaitu media artbook dan media merchandise. Media artbook akan menunjukan semua proses pembuatan karakter dari tahap awal hingga tahap akhir menunjukan hasil dari konsep yang sudah dibuat. Lalu untuk Media merchandise, penulis akan membuat merchandise berupa keychain, standee mini, dan kartu nama. Semua proses perancangan desain karakter dari sketsa hingga penyelesaian karya di animasi ini akan menggunakan aplikasi yang bernama *Clip Studio Paint*.

Konsep Visual

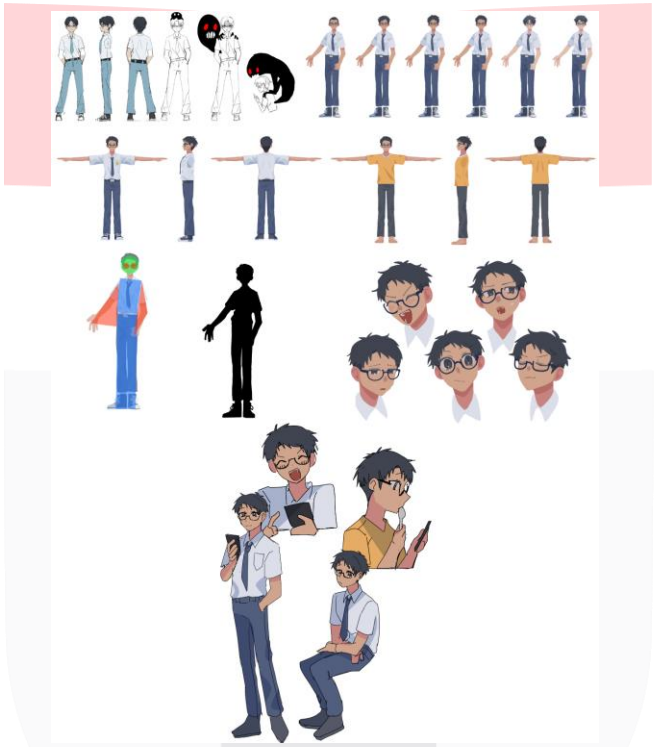
Pembuatan konsep visual karakter dimulai dengan moodboard setiap karakter dan memasukkan unsur-unsur teori dasar karakter seperti bentuk, warna, cerita, dan siluet. Gaya karakter yang akan digunakan adalah Gaya lineless dan animasi eastern sesuai dengan minat remaja yang penulis dapatkan di dalam kuesioner yang sudah disebarkan.

Hasil Perancangan

Kamal

Pada tabel 4.1, penulis merancang karakter Kamal. Kamal berumur 14 tahun dan duduk di kelas 8 SMP. Ia memiliki ciri-ciri fisik menggunakan kacamata, tinggi 160 cm, dan kulit berwarna sawo matang. Kamal memiliki sifat yang introvert namun masih memiliki teman, dia cenderung tidak memperhatikan waktu dan sering bengong.

Hasil Perancangan Karakter Kamal



Gambar 4.1 Hasil Perancangan Karakter Kamal

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bu Ratna

Pada tabel 4.2, penulis merancang karakter Bu Ratna. Ia berumur 34 tahun dan bekerja sebagai guru bahasa Indonesia di kelas 8 SMP, Memiliki ciri-ciri fisik menggunakan kerudung, warna kulit langsat terang, tinggi 155 cm, dan memiliki riasan tebal. Bu Ratna memiliki sifat yang tegas dan galak di hadapan muridnya, namun sebenarnya perhatian.

Hasil Perancangan Bu Ratna

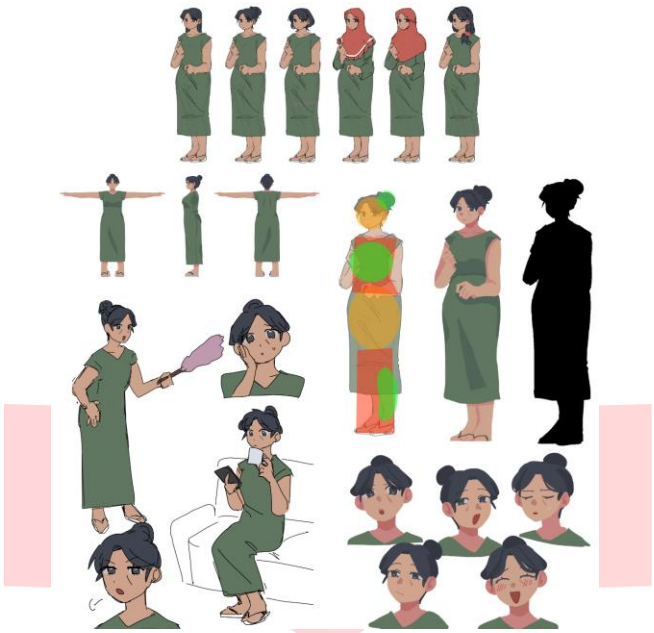
Gambar 4.2 Hasil Perancangan Karakter Bu Ratna

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bu Nani

Pada tabel 4.3, penulis merancang karakter Bu Nani. Ia berumur 35 tahun, bekerja sebagai ibu rumah tangga dan juga berjualan di warung tegal. Bu Nani memiliki fisik rambut hitam selalu dicepol, kulit sawo matang, tinggi badan 154 cm dan badan yang gemuk. Sifat Bu Nani cerewet dan suka memasak.

Hasil perancangan karakter Bu Nani



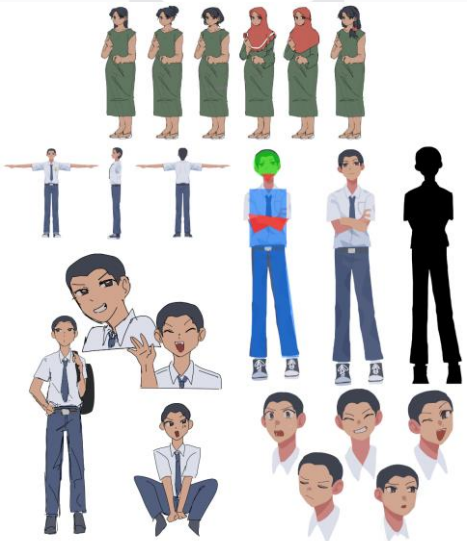
Gambar 4.3 Hasil Perancangan Karakter Bu Nani

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Andi

Pada tabel 4.4, penulis merancang karakter Andi, Ia berumur 18 tahun, duduk di bangku kelas 8 SMP, ia adalah teman sebangku Kamal. Ciri-ciri fisik memiliki rambuit ccpak, warna mata coklat, tinggi badan 164 cm. Tampangnya terlihat bandel namun ia adalah anak yang easy going, ekstrovert dan memiliki nilai yang bagus.

Hasil Perancangan Karakter Andi



Gambar 4.4 Hasil Perancangan Karakter Andi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Distractio

Pada tabel 4.5, penulis merancang karakter distraction ia memiliki ciri-ciri fisik berbentuk hantu holografis terlihat imut namun apabila dibiarkan menjadi besar maka akan terlihat mengerikan. Ia adalah manifestasi dari keinginan Kamal yang ingin meng *scroll* kehidupan nyata ke bagian yang menyenangkan.

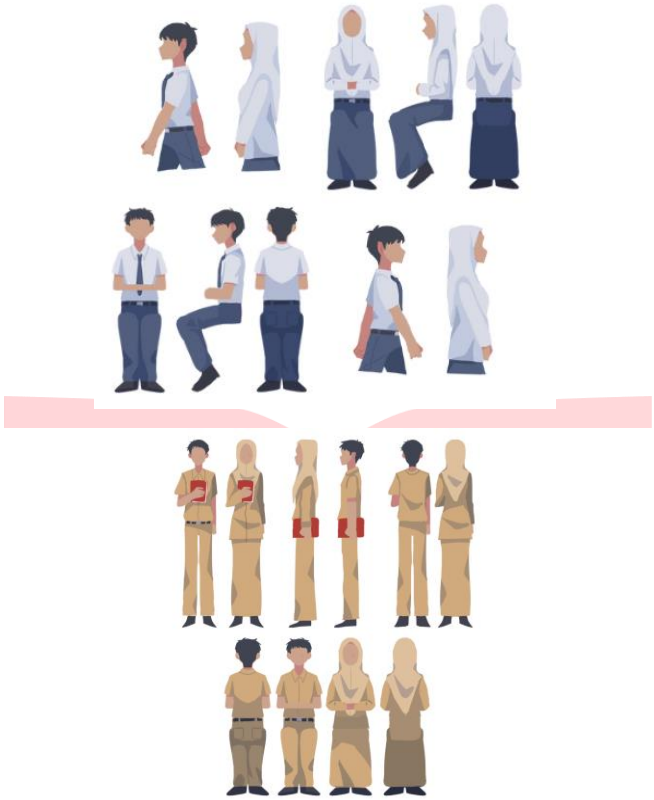
Hasil Perancangan *Distractio*

Gambar 4.5 Hasil Perancangan Karakter Distractio

Sumber: Dokumentasi Pribadi

***Asset* Karakter NPC**

Penulis juga membuat *asset* karakter 2D berupa NPC atau karakter tanpa wajah untuk mendukung dalam animasi 3D.



Gambar 4.6 Asset Karakter 2D NPC

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Perancangan Key art & X Banner

Penulis merancang ilustrasi Key Art berdasarkan Plot Diagram pada animasi "*Scrolling*"; *Exposition*, *Conflict*, *Rising Action*, *Climax*, *Falling Action*, dan *Resolution*.

Gambar 4.7 Hasil perancangan Key Art dan X Banner

Sumber: Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Animasi "*Scrolling*" yang menggunakan pendekatan animasi 3D dirancang untuk menyebarkan informasi terkait dampak negatif yang disebabkan karena konsumsi short videos secara berlebihan, sehingga memberikan dampak seperti gangguan kesehatan fisik maupun kesehatan mental yang ditujukan untuk remaja dengan rentang usia 10-18 tahun. Menurut ahli, seorang remaja rentan terkena dampak *Short Attention Span* yang dapat menyulitkan seorang remaja dalam memproses informasi yang masuk ke dalam otak mereka dan membuat rentang perhatian dan fokus mereka menurun, karena otak remaja masih dalam tahap masa perkembangan. Dalam animasi ini, desain karakter adalah salah satu elemen penting dalam perancangan animasi. Desain karakter perlu diperhatikan melalui elemen-elemen seperti ekspresi, kostum, gestur, dan sifat karakter yang sesuai dengan hasil analisis, observasi, dan kuesioner yang

sudah dilakukan, supaya karakter dapat menyampaikan pesannya kepada penonton dengan membuat mereka merasa familiar, relevan, dan *relatable* dengan karakter yang dibawa.

Saran

Penulis berharap bahwa karya konsep desain karakter yang sudah dirancang dan juga laporan ini dapat dijadikan referensi untuk kepada penulis lainnya kedepannya yang melakukan perancangan konsep desain karakter, animasi 3D, dan penelitian terkait fenomena *Short Attention Span* atau adiksi *Short Videos*. Melalui animasi "Scrolling" ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran para remaja terhadap fenomena ini, juga dapat menjangkau khalayak sasar lebih luas lagi, terutama di luar Jawa Barat.

DAFTAR PUSTAKA

Golden Steps ABA (2025). Average Human Attention Span (Statistics). https://www.goldenstepsaba.com/resources/average-attention-spanAnnachhatre, A. (2019, August 15). The Shortening Human Attention Span. Medium. https://medium.com/@ashishaa/the-shortening-human-attention-span-c7eb80cb6839

Fundamentals of Character Design How to Create Engaging Characlustration, Animation & Visual Development (2020).

Azhima, F. R., Budiman, A., & Mario, M. (2021). Desain Karakter Adaptasi Gijinka Yang Mengangkat Hewan Endemik Samarinda. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6), Article 6. https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16740

Bishop, R. (Randy D. (2020). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development*. 3dtotal Publishing. https://catalog.swanlibraries.net/Record/a2907486

Buku Panduan Praktis Penelitian Deskriptif Kuantitatif.pdf. (n.d.). Retrieved May 23, 2025, from https://repository.unsri.ac.id/101519/1/Buku%20Panduan%20Praktis%20Penelitian%20Deskriptif%20Kuantitatif.pdf

Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial

dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, *9*(1), Article 1. https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1146

Macwilliams, M. W. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. M.E. Sharpe.

Suparno, B. A., Muktiyo, W., & Susilastuti DN. (2016). *Media komunikasi: Representasi budaya dan kekuasaan* (Edisi 1). UNS Press.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Taylor & Francis.

Wijaya, R. G., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2d "apresiasimu" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6), Article 6. https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16854