

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

Annisa Salsabilla Azharia Satrio¹, Rully Sumarlin², dan Mario³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
azharianisa@student.telkomuniversity.ac.id¹, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id², dsmario@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Media sosial dan konten video singkat seperti *TikTok* dan *Reels* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja sebagai sarana interaksi sosial, ekspresi diri, dan pertukaran informasi secara instan. Perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak negatif konten video pendek melalui animasi 3D dengan gaya *Eastern Animation* yang secara visual menarik dan mudah dipahami pesannya. Perancangan ini menggunakan metode observasi, studi pustaka, wawancara, dan kuesioner untuk mengumpulkan data terkait dampak media sosial terhadap rentang perhatian remaja. Hasil perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai referensi dalam pengembangan media informasi melalui desain animasi yang menarik dan relevan dengan remaja.

Kata kunci: animasi 3D, *attention span*, *eastern animation*, Remaja, *short videos*

Abstract: *TikTok* is one of the social media platforms that has received a lot of attention lately since it provides users the facilities to express themselves freely using virtual identities. Excessive usage by teenagers can lead to addiction and the illusion of perpetual fame. Therefore, we need a show that aims to educate the danger of *TikTok* addiction for teenagers which is presented in an attractive way and doesn't seem too patronizing. 2D animation is one of the mediums of information delivery that is liked by all ages, especially teenagers. Presenting a 2D animated series in a vertical format is relatively new and has not been widely used, so it aims to get higher attention and interest from the existing target audience, namely teenagers who use the *TikTok* application. The method used in this design is data collecting with literature studies and visual studies through similar animations. In this design, it is expected that the result will be a 2D animation series that is packaged vertically that uses mixed techniques in the form of tweening and frame by frame and applying 12 animation principles.

Keywords: 3D animation, *attention span*, *eastern animation*, *short videos*, teenager

PENDAHULUAN

Fenomena short attention span menjadi isu signifikan di era digital, terutama akibat maraknya konsumsi konten video pendek di media sosial seperti *TikTok*, *Instagram Reels*, dan *YouTube Shorts*. Video singkat yang cepat dan mudah dicerna ini mendorong kebiasaan berpindah dari satu konten ke konten lain dalam waktu singkat, yang berdampak pada penurunan rentang perhatian, produktivitas, dan kemampuan berpikir jangka panjang (Hollander, 2023). Data

menunjukkan bahwa attention span manusia menurun dari 12 detik pada tahun 2000 menjadi hanya 6 detik pada 2019 (Annachhatre, 2019).

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat penggunaan media sosial tertinggi (Thompson, 2024), dan remaja di Jawa Barat termasuk kelompok paling aktif. Berdasarkan survei APJII (2024), remaja usia 10–18 tahun merupakan pengguna internet terbesar. Kebiasaan scrolling berlebihan telah memberikan dampak nyata, seperti penurunan skor membaca pelajar Indonesia dalam studi PISA dari 371 (2018) menjadi 359 (2022) (OECD, 2023).

Sebagai langkah preventif, animasi 3D dipilih sebagai media informasi yang efektif untuk menjangkau remaja dengan attention span pendek. Animasi memiliki kekuatan visual dan emosional yang dapat menarik perhatian dan menyampaikan pesan edukatif secara efektif (Praveen & Srinivasan, 2022; Ruchi & Mishra, 2014). Dalam konteks ini, 3D animator berperan merancang movement karakter yang menarik, relevan dengan kehidupan remaja, serta mampu mempertahankan perhatian tanpa membebani penonton. Dengan pendekatan visual yang sederhana namun komunikatif, animasi 3D diharapkan dapat menjadi media yang tepat sasaran dalam meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya menjaga kemampuan fokus yang sehat dan produktif.

LANDASAN TEORI

Adiksi *Short Videos*

Adiksi atau kecanduan adalah perilaku kompulsif di mana individu terus-menerus mencari, mengonsumsi, atau melakukan suatu aktivitas tanpa memperhatikan dampak negatif yang mungkin timbul, sehingga hal ini dapat mengganggu kehidupan pribadi mereka secara signifikan (Mitra Keluarga, 2024). Salah satu bentuk kecanduan yang mulai banyak terjadi adalah adiksi terhadap konten video berdurasi pendek atau *short videos*, yaitu video dengan durasi antara 15 detik hingga satu menit. Konten jenis ini banyak ditemukan di berbagai platform media sosial seperti *TikTok*, *Instagram Reels*, *Facebook Reels*, dan *YouTube Shorts*. Video-video tersebut dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan minat pribadi pengguna melalui sistem kurasi yang tidak hanya bergantung pada jaringan pertemanan, melainkan juga berdasarkan tingkat keterlibatan pengguna dengan konten tertentu (Rach & Peter, 2021). Pendekatan ini

memungkinkan pengguna untuk terus menonton video secara berkelanjutan dalam waktu yang lama, yang berpotensi meningkatkan risiko adiksi.

Meskipun adiksi terhadap short videos belum secara resmi diklasifikasikan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition* (DSM-5), sejumlah penelitian menunjukkan bahwa sifat adiktif dari penggunaan media sosial memiliki kemiripan dengan *Internet Gaming Disorder*. Dalam kondisi tersebut, individu menunjukkan obsesi yang tinggi terhadap aktivitas media sosial, kehilangan kendali atas durasi penggunaan, hingga akhirnya berdampak pada terganggunya keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari (Turel et al., 2018).

Short Attention Span

Rentang perhatian adalah kemampuan seseorang untuk fokus pada suatu tugas tanpa terganggu, yang berperan penting dalam belajar dan produktivitas (Clear Steps Recovery, 2024). Rentang perhatian yang pendek dapat menghambat pemahaman dan menyulitkan konsentrasi. Salah satu gangguan yang berkaitan dengan hal ini adalah ADHD, meskipun gejala seperti fidgeting bukan satu-satunya indikatornya (Ratih, 2024).

Penurunan attention span juga dikaitkan dengan kebutuhan akan kepuasan instan dan konsumsi media berlebihan, seperti TikTok, yang berdampak negatif pada prestasi akademik (Fatimah & Zubaidah, 2022). Fenomena ini dapat dijelaskan melalui Teori Uses and Gratifications (UGT), yang menyoroti bagaimana individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan seperti hiburan (diversion), hubungan personal, identitas diri, dan pencarian informasi (surveillance) (Katz & Gurevitch, 1973; Blumer & Katz, 1974). Antarmuka aplikasi yang nyaman secara visual turut mendukung kemudahan akses informasi dan memperkuat daya tarik media (Mario et al., 2023).

Perkembangan Remaja

Berbagai pendapat mengenai batasan usia remaja dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Hurlock (2001), dalam perspektif psikologi, usia remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu praremaja yang berkisar antara usia 10-12 tahun atau 13-14 tahun, dan masa remaja yang dimulai dari usia 13-18 tahun. Sementara itu, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2016) menjelaskan kategori umur remaja adalah 10-18 tahun.

Masa remaja dianggap sebagai fase transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Fase ini dipandang sangat penting dalam kehidupan seseorang, terutama dalam proses pembentukan

kepribadian individu (Irwanto, 1994). Masa remaja adalah fase penting untuk membentuk kebiasaan sosial dan emosional yang berdampak pada kesejahteraan mental. Pada tahap ini, remaja perlu membiasakan diri dengan pola tidur yang baik, rutin berolahraga, mengasah kemampuan dalam menghadapi tantangan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan hubungan interpersonal, serta belajar mengendalikan emosi. Perkembangan keterampilan kognitif dan sosial-emosional akan membentuk kesehatan mental mereka di masa depan serta penting untuk menjalankan peran sebagai orang dewasa di masyarakat. (WHO, 2024).

Media Komunikasi

Media merupakan sistem pengetahuan praktis (know-how) yang tidak hanya memengaruhi cara manusia memperoleh pengetahuan, tetapi juga menciptakan aturan dan peluang baru dalam kehidupan. Sebagai perpanjangan kemampuan fisik dan mental manusia, media mencerminkan kebutuhan, hasrat, dan kapasitas manusia dalam menjalani kehidupan sosial yang kompleks. Setiap tahap peradaban ditandai oleh media tertentu, dan perkembangan seperti mesin cetak hingga internet membawa dampak sosial, ekonomi, budaya, dan politik, termasuk kemunculan komunikasi virtual dan media sosial (Suparno et al., 2016).

Animasi 3D

Animasi adalah media audio visual yang menyampaikan cerita secara menarik dan sarat nilai, serta mendorong pemikiran kritis (Saripudin, 2021 dalam Sumarlin et al., 2022). Animasi 3D sendiri merupakan bagian dari grafik komputer yang digunakan dalam berbagai produksi digital (Beane, 2012). Sebagai bentuk narasi visual, animasi 3D memanfaatkan elemen visual bergerak untuk menyampaikan cerita secara terstruktur dan emosional (Caputo, 2003 dalam Octaviani, 2022). Gerak dan ekspresi karakter serta lingkungan menjadi elemen penting dalam membangun dinamisme cerita. Dibanding animasi 2D, animasi 3D memungkinkan eksplorasi teknis lebih luas, seperti pergerakan kamera dinamis, sehingga menghasilkan kesan gerak dan energi yang lebih kuat (McGinley, 2025).

***Social Learning* melalui Animasi 3D**

Teori Pembelajaran Sosial oleh Bandura (1977) menyatakan bahwa individu belajar melalui pengamatan dan interaksi sosial (Warini et al., 2023). Dalam konteks animasi sebagai media informasi, visualisasi perilaku atau konsep dalam animasi dapat memengaruhi proses belajar dan pemahaman audiens (Safitri & Titin, 2021). Animasi dianggap efektif karena menggabungkan

elemen visual dan audio yang menarik serta memudahkan penyampaian informasi (Wijaya et al., 2021). Selain itu, program TV anak dengan kontinuitas tinggi dan tempo lambat terbukti meningkatkan perhatian dan daya ingat (Wright et al., 1984).

Eastern Animation

Eastern animation, seperti anime Jepang, dikenal dengan gaya visual khas seperti ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan, warna mencolok, dan latar yang detail (Business of Animation, 2023). Gaya ini digunakan dalam animasi 2D maupun 3D, dengan variasi dari realistis hingga bergaya kartun (Mitchell, 2023). Anime menonjolkan emosi dan cerita kompleks, serta sering menampilkan karakter yang mengalami perkembangan melalui refleksi diri. Tren ini juga terlihat pada karakter animasi Tiongkok seperti Nezha, yang menunjukkan pertumbuhan pribadi sebagai inti cerita (Kim, 2023).

3D Animator

Animator adalah orang yang menghidupkan karakter atau objek di layar. animasi terjadi ketika sekelompok gambar diam yang sedikit berbeda satu sama lain ditampilkan sedemikian rupa yaitu, dalam urutan berurutan dan dengan kecepatan yang memadai, sehingga mata kita percaya bahwa ada sesuatu yang bergerak (Nugroho, 2022). Keterampilan observasi dari akting ataupun gestur seseorang perlu dimiliki oleh 3D Animator. Mereka juga perlu memiliki pengetahuan dasar yang kuat tentang gerakan, berat, keseimbangan, dan pengaturan waktu untuk membuat audiens percaya dengan apa yang mereka lihat dan membayangkan bahwa karakter tersebut benar-benar hidup (Beane, 2012). Beane (2012) menjelaskan 12 prinsip dasar animasi dikembangkan oleh kelompok legendaris "*Nine Old Men*" dari *Walt Disney Animation Studios*. Prinsip-prinsip ini awalnya dibuat untuk membentuk bahasa yang seragam dalam dunia animasi yang saat itu masih baru, agar para animator memiliki pemahaman yang sama dalam menciptakan animasi yang realistis dan sesuai dengan hukum-hukum dasar fisika.

DATA DAN ANALISIS DATA

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.

Data dan Analisis Objek

Data dari APJII (2024) menunjukkan bahwa Gen Z sangat aktif di platform media sosial seperti TikTok, Instagram, YouTube, dan Facebook—semuanya didominasi oleh konten video pendek. Konsumsi berlebihan konten singkat ini berpotensi memengaruhi rentang perhatian (*attention span*), yang berdampak pada konsentrasi, kondisi emosional, hingga performa akademik. Hal ini diperkuat oleh laporan OECD (2022), yang menunjukkan skor membaca pelajar Indonesia jauh di bawah rata-rata negara anggota OECD, yakni hanya 359 dibanding 476 poin.

Penurunan ini diperkirakan berkaitan dengan meningkatnya paparan terhadap konten instan selama pandemi, yang memperparah kebiasaan multitasking dan memperpendek waktu fokus. Mark (2023) menyarankan solusi seperti membaca, menonton animasi berkualitas, dan aktivitas kreatif untuk melatih kembali konsentrasi. Dengan demikian, fenomena short attention span menjadi isu penting yang berkaitan langsung dengan kesehatan kognitif dan kualitas pendidikan remaja di era digital.

Data Khalayak Sasaran

Target khalayak sasaran dari perancangan *movement* karakter animasi 3D ini adalah remaja berusia 10 hingga 18 tahun yang berdomisili di wilayah Jawa Barat. Secara demografis, mereka terdiri dari pelajar tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), baik laki-laki maupun perempuan. Karakteristik geografis dan demografis ini dipilih karena kelompok usia tersebut termasuk dalam kategori Gen Z yang aktif mengakses media sosial dan rentan terhadap fenomena short attention span. Dari sisi psikografis, perilaku karakter dalam animasi dirancang agar mencerminkan kehidupan sehari-hari remaja di Jawa Barat, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh audiens. Dengan pendekatan ini, animasi tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga alat edukasi yang relevan dan kontekstual bagi remaja di wilayah tersebut.

Data Hasil Wawancara

1. Wawancara dengan Dokter Psikiater

Wawancara dengan Bu Lina mengungkapkan bahwa adiksi terhadap internet dan media sosial dikategorikan sebagai adiksi perilaku dalam dunia psikiatri. Terdapat dua kelompok faktor penyebab utama: internal (jenis kelamin, kepribadian introvert, gangguan psikiatri seperti ADHD/depresi) dan eksternal (lingkungan sosial, kondisi keluarga, dan prestasi akademik). Remaja, terutama yang berusia hingga 18 tahun, adalah kelompok yang paling rentan.

Efek adiksi ini sangat kompleks: dari penurunan rentang perhatian, meningkatnya kecanduan terhadap dopamin dari konten video pendek, hingga gangguan fungsi sosial, akademik, dan perawatan diri. Gejala yang tampak antara lain FOMO (takut ketinggalan informasi), malas melakukan aktivitas harian, serta munculnya perubahan emosi dan postur tubuh.

2. Wawancara dengan Remaja terdampak Adiksi *Short Video*

Sergian adalah remaja yang sangat aktif menggunakan media sosial sejak usia 9 tahun, terutama YouTube dan TikTok, dengan durasi menonton video pendek mencapai 1–6 jam per hari. Ia menyadari ketergantungannya pada konten pendek dan merasa bersalah karena waktu terbuang yang seharusnya bisa digunakan untuk hobi. Meskipun video pendek memengaruhi konsentrasi, Sergian mampu fokus jika diperlukan dan memiliki strategi seperti berjalan-jalan atau membaca untuk mengelola fokus. Ia menyukai animasi bergaya Timur, khususnya anime 2D dengan karakter yang relatable dan cerita yang menyentuh emosi. Meskipun rentan terhadap dampak media sosial, Sergian menunjukkan kesadaran dan usaha dalam menjaga produktivitasnya.

Data Hasil Observasi

1. Observasi Remaja di Rumah

Observasi dilakukan terhadap Sergian, seorang remaja SMP, dan siswa-siswa dari empat SMP negeri di Jawa Barat. Sergian menunjukkan keterbukaan dalam wawancara, namun beberapa kali perhatiannya teralihkan, seperti menggoyangkan kaki dan bermain dengan hewan peliharaan. Hal ini menunjukkan indikasi penurunan fokus, terutama saat sesi berlangsung cukup lama. Di sekolah, para siswa juga tampak antusias saat mulai

mengisi kuesioner, namun hanya mampu fokus sekitar 10 menit sebelum mulai bercanda, mengantuk, atau mengecek ponsel. Kondisi ini memperkuat indikasi bahwa remaja cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek, sejalan dengan hasil wawancara dan studi literatur mengenai dampak konsumsi video pendek yang tinggi. Observasi ini juga menunjukkan pentingnya menyampaikan pesan edukatif dalam bentuk media yang menarik dan mampu mempertahankan fokus audiens remaja, seperti animasi 3D.

Analisis Karya Sejenis

Stand by Me Doraemon	Distracted	A Few Moments of Cheers
		

Ketiga karya ini memberi penulis pemahaman tentang bagaimana gerakan dan ekspresi dalam animasi 3D dapat menyampaikan pesan. *"Stand by Me Doraemon"* menjadi acuan ekspresi emosional remaja dan gaya *Eastern*, *"Distracted"* membantu dalam memvisualisasikan efek distraksi, sementara *"A Few Moments of Cheers"* memberikan referensi gaya visual dan ekspresif khas *eastern animation*. Hasil analisis ini berperan penting dalam membentuk perancangan movement karakter dalam animasi *"Scrolling"*.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Animasi 3D *"Scrolling"* berpusat pada seorang siswa laki-laki SMA bernama Kamal, bertemu dengan makhluk aneh yang muncul secara misterius dari dalam ponselnya. Makhluk tersebut memberinya kekuatan untuk mengatur hidupnya layaknya antarmuka video pendek—ia bisa melakukan *skip*, *scroll*, atau melompati momen-momen di hidup yang tidak ia sukai, dan langsung menuju bagian hidup yang menyenangkan atau

menarik baginya. Konsep ini menjadi metafora visual terhadap kebiasaan remaja masa kini dalam mengonsumsi konten instan dan cepat, serta dampaknya terhadap cara mereka memproses kenyataan.

Konsep Pesan

Animasi ini menyampaikan pesan bahwa konsumsi video pendek secara berlebihan dapat menurunkan fokus dan memicu perilaku tidak produktif. Hal ini divisualisasikan melalui movement karakter yang menunjukkan distraksi terhadap ponsel dalam situasi sehari-hari remaja, seperti sulit konsentrasi saat belajar atau cepat bosan. Gerakan karakter tidak hanya mendukung narasi visual, tetapi juga membangun koneksi emosional dengan penonton. Tujuannya adalah membangkitkan kesadaran dan mendorong refleksi diri agar remaja lebih bijak dalam mengelola perhatian dan penggunaan media.

Konsep Kreatif

Perancangan *movement* karakter mengandalkan referensi utama berupa rekaman ekspresi dan gerakan perancang *movement* atau si animator itu sendiri, sebagaimana disarankan oleh 3D animator profesional. Referensi tambahan juga diambil dari berbagai video dokumentasi gerakan remaja, referensi gerakan dari internet, serta karya sejenis seperti “*A Few Moments of Cheers*” dan “*Distracted*”. Dalam praktiknya, animasi ini menggunakan prinsip-prinsip dasar animasi seperti dengan ritme gerakan yang santai dan tetap nyaman ditonton. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik audiens remaja yang memiliki rentang perhatian pendek, sehingga visual yang digunakan harus cukup dinamis untuk menarik perhatian namun tidak berlebihan hingga mengganggu fokus.

Konsep Media

Media yang dipilih untuk menyampaikan pesan dalam perancangan ini adalah animasi 3D berdurasi pendek. Pemilihan media ini didasarkan pada keunggulan animasi 3D dalam menyampaikan informasi secara visual, menarik perhatian, serta kemajuan teknologi yang memperbarui perancangan animasi. Animasi juga dipilih karena penyampaian informasinya lebih menarik dan mudah disebarluaskan melalui berbagai platform digital yang biasa diakses remaja, seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *TikTok*. *Software* yang digunakan untuk merancang gerakan karakter animasi 3D adalah Blender.

Hasil Perancangan

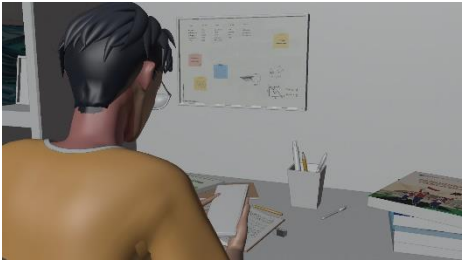
Pra-Produksi

Animator dan tim membuat animasi dengan format *trailer* berasal dari konsep awal dan riset yang kami lakukan selama penelitian awal. Konsep awal ini memberikan tim pencerahan mengenai penggambaran bagaimana proses animasi untuk hasil akhir perancangan animasi 3D. Selama pembuatan, animator berkomunikasi dengan tim tentang

movement karakter yang sesuai dengan *eastern animation style* dan tujuan akhir perancangan, kemudian bagaimana makhluk holografis bergerak dengan bentuk dan *texture* yang tidak biasa. Setelahnya animator dan tim melakukan evaluasi. Animasi konsep awal saat itu masih kurang menerapkan prinsip-prinsip dasar animasi dengan tepat dan beberapa gerakan juga masih kaku. Gambar berikut adalah karakter 3D tokoh utama remaja yang sudah direvisi dari konsep awal dan dipersiapkan untuk dianimasikan *movement*-nya di perancangan ini yaitu Kamal.

Produksi

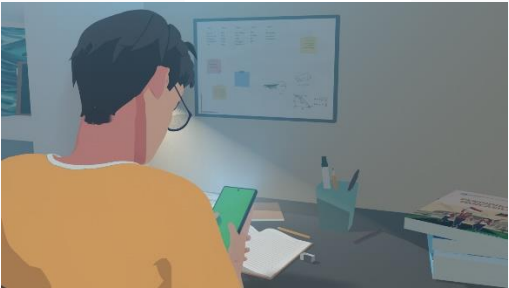
Tahap Produksi 3D Animator adalah tahap dimana Animator mulai merancang *movement* karakter melalui tahap *Blocking* dan *Splining*. Animator menggunakan prinsip-prinsip dasar animasi, referensi dan analisis data yang diperoleh untuk membantu perancangan gerakan karakter yang menunjukkan dampak dari adiksi *short videos* terhadap remaja.

Shot	Blocking	Splining
3		
	Deskripsi	Prinsip Dasar Animasi
	Kamal <i>scrolling</i> dan menonton	a. <i>Staging</i>

	konten-konten video pendek yang ada di ponselnya sambil duduk di depan meja belajar. Matanya fokus menonton dan melupakan tugas sekolah dan buku-buku pelajaran yang ada di mejanya, menunjukkan Kamal yang menunda pekerjaan karena terdistraksi.	Posisi karakter menghadap meja belajar dan menunjukkan ponselnya di tangan. b. <i>Arcs</i> Jari-jari tangan bergerak dengan rotasi setengah lingkaran saat <i>scrolling</i>.
--	---	---

Polishing

Tahap *Polishing* adalah tahap akhir perancangan *movement* animasi karakter dimana seluruh pose sudah diberi detail kecil agar pergerakan lebih hidup dan baik sebelum *render*.

Shot 93		Penambahan detail gerakan jari dan sedikit gerakan bahu dan kepala. Mengekspresikan Kamal yang menikmati tontonan konten video pendek.
---------	---	--

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa fenomena *short attention span* banyaknya berasal dari adiksi *short videos*. Rentang perhatian jadi menurun dan menyebabkan dampak lainnya seperti mudah terdistraksi, malas, menunda-nunda pekerjaan, kurang bisa fokus, dan lebih menyukai mengonsumsi konten yang pendek. Konten video pendek tidak dapat menyampaikan informasi

sepenuhnya karena durasi. Kemampuan kognitif juga dapat berpengaruh karena *short attention span* menyebabkan seseorang kesulitan menelan informasi yang padat. Fenomena ini sangat disayangkan apabila terjadi kepada remaja dimana mereka masih dalam masa pertumbuhan. Apabila tidak segera ditangani atau dicegah sebelumnya, remaja akan kesulitan mengembalikan rentang perhatiannya menjadi normal dan memproses informasi dengan baik. Perancangan movement karakter animasi 3D dalam proyek ini dilakukan untuk memvisualisasikan perilaku remaja yang mengalami *short attention span* akibat adiksi short videos. Gerakan karakter dirancang menggunakan prinsip dasar animasi dan pendekatan visual bergaya *Eastern Animation*, yang berdasarkan hasil kuesioner, terbukti lebih disukai oleh sebagian besar remaja. Meskipun konten video pendek tidak dapat dihindari sepenuhnya karena telah menjadi bagian dari hampir seluruh platform media sosial, animasi ini diharapkan mampu membangun kesadaran remaja agar lebih bijak dan tidak berlebihan dalam mengonsumsi jenis konten tersebut.

Saran

Fenomena short attention span akibat adiksi video pendek merupakan isu serius, khususnya bagi remaja yang rentan secara kognitif dan emosional. Upaya pencegahan perlu dilakukan melalui pendekatan reflektif dan komunikatif, bukan larangan. Animasi 3D memiliki potensi besar sebagai media edukatif yang efektif jika dikemas dengan visual menarik dan narasi emosional. Animator perlu merancang karakter dan gerakan yang relatable agar pesan tersampaikan tanpa terkesan menggurui. Selain itu, edukasi media dan pembentukan kebiasaan sehat dari lingkungan sekitar juga penting. Melalui animasi "Scrolling," penulis berharap dapat menginspirasi perubahan perilaku remaja secara positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annachhatre, A. (2019). The Shortening Human Attention Span. *Medium*.
<https://medium.com/@ashishaa/the-shortening-human-attention-span-c7eb80cb6839>
- APJII. (2024). Survei Penetrasi Internet Indonesia. <https://survei.apjii.or.id>
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials* (1st ed). John Wiley & Sons, Incorporated.

Clear Steps Recovery. (2024). *What is attention span and how to improve it*.

<https://clearstepsrecovery.com>

Ega Safitri & Titin. (2021). *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon*. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80.

<https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>

Hollander, A. (2023, September 14). *Average Human Attention Span By Age: 60 Statistics—Bridge Care ABA*. <https://www.bridgecareaba.com/blog/average-human-attention-span>

Hurlock, E. B. (2001). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi ke-5). Jakarta: Erlangga.

Irwanto, et al. (1994). *Psikologi umum* (Cet. ke-3). Gramedia Pustaka Utama.

Katz, E., Haas, H., & Gurevitch, M. (1973). On the Use of the Mass Media for Important Things. *American Sociological Review*, 38(2), 164. <https://doi.org/10.2307/2094393>

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 tentang upaya kesehatan anak*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/117562/permenkes-no-25-tahun-2014>

Kim, J. (2023). Wang Yang-myeong's Unity of Knowledge and Conduct and Self-Reflection of Nezha, a Traditional Chinese Character: The 『Investiture of the Gads』 , ,. *Academic Association of Global Cultural Contents*. <https://doi.org/10.32611/jgcc.2023.8.56.19>.

Mario, M., Sumarlin, R., & Deanda, T. R. (2023). ANALISIS UI DAN UX APLIKASI HALODOC TERHADAP PENGGUNA LAYANAN KESEHATAN. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.4685>

Mark, G. (2023). *Attention span: Finding focus for a fulfilling life*. William Collins.

McGinley, G. (t.t.). *3D Animation in Anime: What's the Point?* Diambil 2 Juni 2025, dari <https://stuyspec.com/article/3d-animation-in-anime-what-s-the-point>

Mitchell, C. J. (2023). *Different art styles in 3D animation—Motion Forge Pictures*. <https://www.motionforgepictures.com/the-main-different-styles-in-3d-animation/>

Mitra Keluarga. *Penanganan Adiksi yang Tepat, Gejala, dan Penyebabnya*. (2024). Mitra Keluarga. <https://www.mitrakeluarga.com/artikel/adiksi-pengertian-gejala-penyebabnya>

Nugroho, S. A. (2022). *Motion capture dalam animasi karakter 3D*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.

- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD.
<https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Praveen, P., & Srinivasan, R. (2022). Effectiveness of animation in enhancing attention and retention among adolescents. *Journal of Media Psychology*, 9(1), 45–56.
- Rach, M., & Peter, M. K. (2021). How TikTok's Algorithm Beats Facebook & Co. for Attention Under the Theory of Escapism: A Network Sample Analysis of Austrian, German and Swiss Users. Dalam F. J. Martínez-López & D. López López (Ed.), *Advances in Digital Marketing and eCommerce* (hlm. 137–143). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-76520-0_15
- Ratih. (2024). *Sering Menggerakkan Tangan dan Kaki (Fidgeting), Benarkah Tanda ADHD?* AI Care. Diambil 16 Juni 2025, dari <https://ai-care.id/self-help/fidgeting-tanda-adhd>
- Ruchi, M., & Mishra, K. (2014). Animated visuals and memory retention: A cognitive study. *Journal of Learning Technologies*, 6(2), 13–21.
- Suparno, B. A., Muktiyo, W., & Susilastuti DN. (2016). *Media komunikasi: Representasi budaya dan kekuasaan* (Edisi 1). UNS Press.
- The Differences Between Western vs Eastern Animation*. (nd). Business of Animation.
<https://businessofanimation.com/the-differences-between-western-vs-eastern-animation/>
- Thompson, A. (2024, January 31). Digital 2024: 5 billion social media users. We Are Social Indonesia. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Turel, O., Brevers, D., & Bechara, A. (2018). Time distortion when users at-risk for social media addiction engage in non-social media tasks. *Journal of Psychiatric Research*, 97, 84–88.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2017.11.014>
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya. (2020). Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 1(2), 63–73. <https://doi.org/10.55748/bjel.v1i2.35>
- Wijaya, R. G., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan palet warna untuk animasi pendek 2D “Apresiasiimu” dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap desain grafis. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 3090–3098.