

ABSTRAK

Scroll, tap, *scroll* lagi. Begitulah keseharian remaja di era digital ini. Tanpa disadari, kebiasaan berpindah cepat dari satu konten ke konten lainnya telah mengubah cara otak memproses informasi. Fenomena *short videos* ini semakin mengkhawatirkan ketika berdampak pada penurunan *attention span* penggunanya. Berangkat dari keresahan ini, perancangan *environment* pada animasi 3D “*Scrolling*” hadir sebagai media untuk mendukung visualisasi dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja pengguna internet di Jawa Barat. Jawa Barat merupakan provinsi dengan kontribusi internet paling tinggi di Indonesia. Mengakses media sosial menjadi alasan utama dari penggunaan internet. Dari lorong-lorong media sosial hingga lorong kelas, perancangan ini mengumpulkan “cerita” dari remaja dan kesehariannya di era digital. *Environment* yang dirancang tidak sekadar menjadi latar belakang, tetapi berperan sebagai *storyteller* yang menggambarkan pergulatan pikiran remaja di era digital. Hasil perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya mengontrol konsumsi konten *short videos* mereka di era digital ini.

Kata kunci: *attention span, eastern 3d animation, environment design, remaja, short videos.*