

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media sosial sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, terutama bagi yang lahir dan tumbuh di era digital. Media sosial menjadi jembatan bagi setiap sudut kehidupan di dunia. Orang-orang dapat berbagi kabar, cerita, berita, bahkan video *meme* teranyar pun dapat tersebar begitu cepat. Platform media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *YouTube* telah menghibur banyak orang dengan beragam konten yang telah tersebar. Beberapa tahun terakhir muncul platform baru bernama *TikTok*. Kita mendapat ribuan konten *short video* hanya dengan menggeser layar dengan ujung jari. Fitur ini sangat populer sehingga platform pesaingnya memunculkan *Facebook Reels*, *Instagram Reels*, serta *YouTube Short*.

Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan tingkat penggunaan media sosial di atas rata-rata dunia yaitu 3 jam 11 menit per hari (Thompson, 2024). Angka tersebut melebihi anjuran WHO dalam penggunaan gadget, yaitu 2 jam per hari. Jawa Barat menjadi provinsi dengan tingkat kontribusi internet nasional paling tinggi di Indonesia. Mengakses media sosial menjadi alasan utama dalam penggunaan internet. (*Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia - Survei*, 2024). Remaja menjadi kelompok usia yang paling terdampak oleh adiksi gadget. Hampir setiap menit, jari-jari mereka bergerak lincah menggeser layar ponsel, berpindah dari satu konten ke konten lainnya dengan sangat cepat. Namun, dibalik kelincahan ini, tersembunyi sebuah fenomena yang mulai mengkhawatirkan yaitu menurunnya rentang perhatian atau *attention span*.

Bayangkan sejenak, dulu kita masih bisa duduk tenang membaca buku selama berjam-jam. Sekarang? bahkan untuk menonton video 5 menit saja, banyak yang sudah mulai gelisah dan ingin segera "*skip*" ke bagian berikutnya. Fenomena ini bukan hanya tentang kebiasaan, tapi sudah menjadi perubahan yang signifikan dalam cara otak kita memproses informasi. *Attention span* manusia telah menurun drastis dari 12 detik di tahun 2000 menjadi hanya 6 detik di tahun 2019 (Annachhatre, 2019). Angka yang cukup mengkhawatirkan, mengingat ikan mas koki saja memiliki *attention span* 9 detik.

Perubahan perilaku konsumsi media di kalangan remaja mulai menunjukkan dampak nyata pada produktivitas dan kualitas pembelajaran mereka. Hal ini tercermin dari kemampuan membaca pelajar Indonesia mengalami penurunan dari skor 371 di tahun 2018 menjadi 359 di tahun 2022 (OECD, 2023). Penurunan ini bukan hanya angka semata, tapi juga menjadi indikasi melemahnya kemampuan membaca secara mendalam dan pemahaman konsep di kalangan pelajar. Jika dibiarkan, situasi ini bisa berdampak serius pada masa depan generasi muda.

Merespons hal ini, media penyampaian pesan menjadi kunci penting dalam menjangkau remaja pengguna aktif media sosial. Animasi hadir sebagai medium yang ideal, karena kemampuannya menarik perhatian visual secara efektif, meningkatkan pemahaman konsep, dan menciptakan keterlibatan emosional yang mendalam (Praveen & Srinivasan, 2022). Selain itu, animasi memiliki potensi untuk menjadi konten yang mudah dibagikan di berbagai platform media sosial. Oleh karena itu, animasi menjadi media yang relevan untuk menyampaikan informasi kepada remaja.

*Environment* dalam animasi harus menampilkan visual yang mencerminkan apa yang ada dalam pikiran remaja masa kini. *Environment* yang baik mampu bercerita melalui desainnya. Bukan hanya sekedar menciptakan latar yang indah, tapi bagaimana bisa menyampaikan sejarah, suasana, dan cerita melalui penempatan objek, detail lingkungan, dan komposisi yang tepat (Vasilenko, 2023). Tantangan inilah yang dihadapi yaitu bagaimana menerjemahkan banjir informasi digital yang dialami remaja setiap hari dari kebiasaan *scroll* media sosial tanpa henti ke dalam sebuah lingkungan visual yang akrab dengan keseharian mereka.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Waktu penggunaan media sosial di Indonesia melebihi batas anjuran WHO.
2. Konsumsi berlebih konten *short video* pada media sosial menyebabkan penurunan *attention span*.

3. Belum ada media komunikasi 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 lingkungan remaja di Jawa Barat yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D?
2. Bagaimana merancang *environment* pada animasi 3D sebagai media komunikasi mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja di Jawa Barat?

### 1.4 Ruang Lingkup

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

#### 1. Apa ?

Perancangan *environment* untuk animasi 3D tentang dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja di Jawa Barat.

#### 2. Siapa ?

Perancangan ditujukan untuk remaja rentang usia 10-18 tahun di Jawa Barat.

#### 3. Kapan ?

Perancangan dimulai dari bulan Oktober 2024 hingga Juni 2025.

#### 4. Di mana ?

Lingkup penelitian di Jawa Barat yang merupakan daerah dengan tingkat kontribusi internet paling tinggi di Indonesia.

#### 5. Kenapa ?

Perancangan *environment* animasi 3D memberikan informasi mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja di Jawa Barat.

#### 6. Bagaimana ?

Perancangan difokuskan dalam penggambaran visual *environment* animasi 3D mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja di Jawa Barat.

## 1.5 Tujuan Perancangan

1. Memahami lingkungan remaja di Jawa Barat yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D.
2. Merancang *environment* pada animasi 3D yang dapat memvisualisasikan dampak *short videos* terhadap *attention span* remaja di Jawa Barat.

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan animasi 3D ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi akademis dalam penelitian terkait fenomena dampak *short videos* terhadap *attention span*. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan menjadi referensi dalam perancangan *environment* pada media animasi 3D lainnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Perancang

1. Mengetahui dampak *short videos* terhadap *attention span*.
2. Memahami lingkungan remaja pengguna media sosial di Jawa Barat yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D
3. Mengetahui dan memahami proses perancangan konsep visual *environment* dalam media animasi 3D.
4. Mengetahui dan memahami proses produksi *3D environment* dalam media animasi 3D.

#### b. Bagi Target Audiens

1. Memberikan informasi mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span*.
2. Meningkatkan kesadaran pada remaja di Jawa Barat dampak *short videos* terhadap *attention span* di Jawa Barat.

## 1.7 Metode Perancangan

Perancangan *environment* pada animasi ini menggunakan pendekatan *mix method* dengan pendekatan kualitatif fenomenologi dan kuantitatif deskriptif. Metode pengumpulan data terdiri dari studi pustaka, dokumentasi, observasi, wawancara, serta kuesioner. Analisis data dilakukan secara kualitatif

menggunakan model *Miles & Huberman* serta secara kuantitatif menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji korelasi.

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Studi Pustaka**

Berbagai literatur ditelaah untuk mendapatkan data mengenai dampak *short videos* terhadap *attention span*, serta teori-teori mengenai remaja, animasi, serta *environment design*. Sumber literatur meliputi buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan artikel. Data tersebut menjadi dasar dalam memahami fenomena dan perancangan *environment* dalam animasi.

#### **2. Dokumentasi**

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang mendukung perancangan. Data yang dikumpulkan mencakup statistik penggunaan media sosial di kalangan remaja dari sumber resmi, seperti laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dan *We Are Social*. Kemudian data rekam medis kasus adiksi *short videos* dari Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat. Dokumentasi ini membantu memahami pola konsumsi *short videos* dan dampaknya secara nyata, yang kemudian dijadikan dasar dalam perancangan *environment* animasi.

#### **3. Observasi**

Observasi dilakukan terhadap sekolah dan rumah remaja pengguna media sosial di Jawa Barat, untuk memahami lingkungan keseharian mereka. Dilakukan dokumentasi visual berupa foto-foto untuk mendapatkan referensi visual. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam merancang *environment* dalam animasi.

#### **4. Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap remaja pengguna media sosial di Jawa Barat, psikolog, psikiater, serta ahli *3D environment*. Wawancara terhadap remaja dilakukan untuk memahami kegiatan keseharian mereka, serta pengalaman mereka dalam mengonsumsi konten *short videos*. Wawancara dengan psikolog dan psikiater memberikan perspektif ilmiah

terkait dampak dari konsumsi *short videos*. Kemudian wawancara dengan ahli *3D environment* membantu dalam merancang *environment* animasi agar efektif dan sesuai dengan tujuan perancangan.

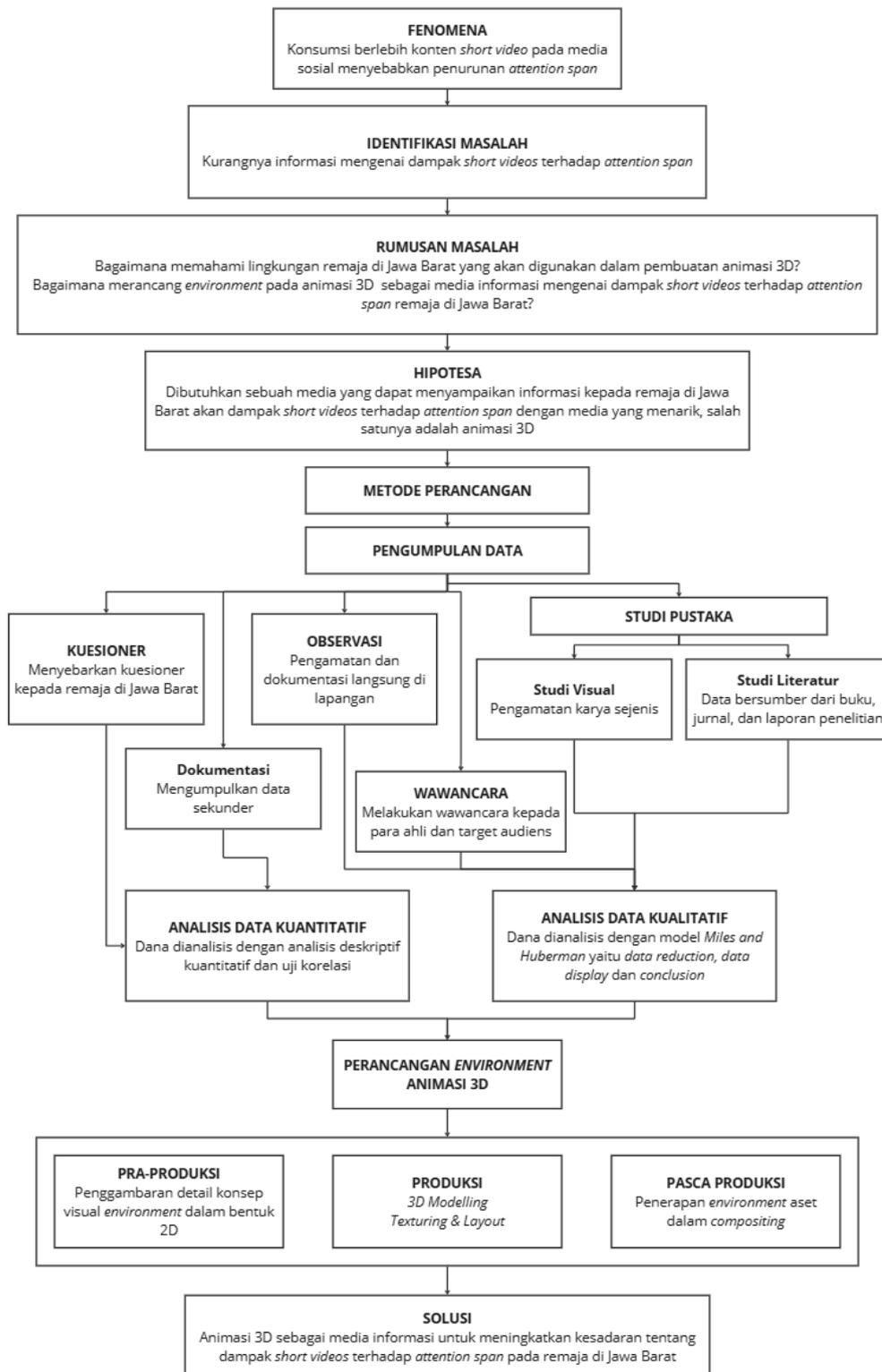
## **5. Kuesioner**

Kuesioner disebarakan kepada remaja di Jawa Barat. Kuesioner ini bertujuan 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 *environment* dalam animasi.

### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Perancangan ini menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan model *Miles and Huberman*, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini diterapkan pada hasil wawancara, observasi, serta analisis karya sejenis untuk memahami fenomena secara mendalam. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menginterpretasikan hasil kuesioner dan dokumentasi statistik, serta uji korelasi *Spearman Rank* untuk mengetahui hubungan antara konsumsi *short videos* dengan *attention span*. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam perancangan *environment* animasi.

## 1.8 Kerangka Perancangan



**Bagan 1.1 Kerangka Perancangan**  
Sumber: Cindi Novitasari, 2024

## 1.9 Pembabakan

### **BAB I**

Memuat pendahuluan terkait fenomena meningkatnya konsumsi *short videos* oleh remaja di Jawa Barat serta dampaknya terhadap *attention span* berdasarkan penelitian. Pendahuluan ini juga menguraikan bagaimana animasi 3D dipilih sebagai media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan fenomena ini. Selain itu, bab ini mencakup identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, analisis data, kerangka perancangan, serta pembabakan laporan.

### **BAB II**

Memuat landasan pemikiran terkait teori-teori dasar terkait fenomena yaitu adiksi *short videos*, dan pengaruh *short videos* terhadap *attention span*. Teori-teori terkait medium yaitu animasi sebagai media komunikasi, *art style* animasi, dan *3D environment*. Teori terkait khalayak sasaran yaitu remaja. Serta teori terkait metodologi yaitu pengumpulan data dan analisis data.

### **BAB III**

Memuat tentang Data dan Analisis dari hasil penelitian. Data yang dipaparkan meliputi hasil studi pustaka, kuesioner, wawancara, serta hasil observasi. Semua data tersebut kemudian dianalisis untuk menjadi dasar konsep perancangan *environment* dalam animasi 3D “*scrolling*”.

### **BAB IV**

Memuat konsep perancangan *environment* yang mencakup tahap penggambaran konsep visual *environment* dalam bentuk 2D, 3D *modeling*, *texturing* dan *layouting*, serta penerapan *environment* dalam *compositing*. Bab ini juga menampilkan hasil akhir dari perancangan *environment* yang telah dibuat.

### **BAB V**

Memuat kesimpulan dari seluruh proses perancangan yang telah dilakukan. Bab ini juga dilengkapi dengan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan perancangan serupa di masa mendatang.