

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya jaman saat ini memberikan banyak pengaruh dan perubahan dalam kehidupan apalagi perubahan teknologi yang semakin berkembang (Santoso et al., 2022, h.221). Pada era modern saat ini, dimana media sosial dapat diakses dengan mudah oleh segala pengguna dengan menggunakan internet, telah menjadi media yang online yang sering digunakan masyarakat untuk berkomunikasi dengan sesama, mencari sebuah hiburan, serta mencari sebuah informasi. Menurut Kustiawan, et al. (2022), media sosial merupakan tempat untuk pengguna dengan mudah dapat berpartisipasi, berbagi, dan membuat sebuah konten seperti blog, forum, jejaring sosial, serta dunia virtual. Saat ini media yang ada di media sosial menjadi konsumsi oleh semua orang, apalagi *short video* atau video pendek, merupakan produk media sosial yang paling digemari oleh semua orang dan sudah menjadi konsumsi masyarakat dalam waktu yang tidak sedikit.

Dilansirkan oleh IDN *Research Institute* (2024), setelah melakukan riset terhadap Gen Z yang telah dianggap sebagai *digital native* dan menganggap bahwa jejak digital mereka merupakan bentuk identitas mereka. Pada riset ini membuktikan bahwa masih banyak Gen Z yang suka membaca konten berbasis tulisan, menonton video, dan melihat konten berbasis visual. Walaupun demikian masih banyak Gen Z yang menyukai konten berbasis video pendek yang dimana dapat menyebabkan kecanduan. Menurut Zhang, et al. (2019), sebuah konten video pendek dapat menarik perhatian pengguna dalam hitungan detik karena dapat menonton sebuah video pendek dengan gaya yang jelas, isi konten yang ringkas, dan memiliki ritme konten yang terbilang cepat sehingga penonton menjadi tenggelam sehingga dapat memicu perilaku adiksi. Sedangkan menurut Ye, et al., (2022), adiksi terhadap media sosial sendiri sudah membawa dampak buruk karena adiksi sendiri merupakan bentuk ketergantungan dan meninggalkan banyak efek

psikologi. Saat ini video pendek telah mendominasi platform media sosial seperti TikTok, Instagram, dan Youtube karena ke tiga platform ini dapat di akses dengan mudah melalui gadget.

Aplikasi yang menyediakan video pendek sangat bermanfaat untuk mengirimkan sebuah konten yang sesuai dengan preferensi pengguna; pengguna sendiri dapat menonton *creator* dan konten yang mereka minati (Setiawan, 2024). Sedangkan menurut Yang (2023), aplikasi video pendek memiliki cara untuk menarik perhatian pengguna dengan awalnya menampilkan video pendek sesuai dengan algoritma, yang kemudian dengan menyukai sebuah video maka algoritma akan menyuguhkan video yang disukai oleh pengguna, yang mengakibatkan pengguna untuk terus menonton video yang disukai, hal ini menyebabkan individu menjadi candu dan tidak bisa untuk mengontrol diri sendiri yang menyebabkan kecanduan. Karena dengan pola ini maka stimulasi dari pengguna akan terpicu secara intens pada bagian pusat kesenangan otak yang nantinya dapat menghasilkan pelepasan dopamin dalam waktu singkat dengan jumlah yang besar dan dari pelepasan dopamine dalam waktu yang singkat ini dapat membuat perilaku adiktif dan memiliki sebuah dampak pada rentang perhatian pengguna.

Namun masih banyak orang yang belum sadar akan dampak bahaya dari menonton video pendek terus menerus karena media informasi tentang hal tersebut masih minim. Dengan demikian penulis berinisiatif solusi yang dapat diberikan berupa kampanye edukatif berisikan informasi-informasi serta himbauan tentang bahaya dan dampaknya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Masyarakat terutama generasi muda banyak yang masih kurang sadar terhadap dampak dari intensitas yang tinggi dalam menonton video pendek di media sosial saat ini, karena kurangnya media yang membahas dampak serta cara penanganan.

2. Diperlukan kampanye untuk mengedukasi dampak negatif kecanduan menonton video pendek terhadap konsentrasi.

Berdasarkan hal di atas ini, maka penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kampanye edukasi tentang dampak negatif menonton video pendek terhadap konsentrasi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada perancangan ini:

1. Objek Perancangan: Membuat sebuah perancangan kampanye edukasi yang membahas seputar dengan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak menonton video pendek terhadap gangguan konsentrasi dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa penasaran masyarakat terhadap pengaruh dari video pendek serta cara pencegahan atau cara mengatasinya.
2. Target STP: Kampanye edukasi ini ditujukan kepada masyarakat dengan target anak-anak muda yang berumur 16-24 tahun yang berdomisili Jabodetabek dan memiliki SES B-C. Apalagi target audiens yang aktif dalam menggunakan media sosial terlebih lagi aplikasi yang menyediakan konten video pendek atau mereka yang suka menonton konten berbentuk video pendek.
3. Konten Perancangan: Kampanye ini mengangkat konten terhadap edukasi mengenai dampak dari menonton video pendek terhadap gangguan konsentrasi. Yang dimana pada kampanye ini akan membahas alasan mengapa hal ini terjadi, dampak, dan cara-cara untuk mengatasi agar tidak teradiksi untuk menonton terus menerus.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penulisan rumusan masalah untuk membuat sebuah perancangan mengenai dampak dari menonton video pendek terhadap konsentrasi.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang dari tujuan kampanye di atas ini, perancangan ini dapat memberikan sebuah manfaat kepada beberapa pihak.

### 1. Manfaat Teoritis:

Dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk masyarakat terlebih lagi kepada anak-anak muda untuk lebih sadar bahwa terlalu sering menonton video pendek dapat memberikan sebuah dampak yang membuat konsentrasi mereka terganggu.

### 2. Manfaat Praktis:

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi kepada peneliti lain yang tertarik terhadap dampak menonton video pendek terhadap gangguan konsentrasi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi salah satu arsip universitas terkait dengan pelaksanaan tugas akhir.

