

ABSTRAK

Setiap mahasiswa memiliki perbedaan dalam mengerjakan tugas, salah satunya adalah menunda-nunda mengerjakan tugas tersebut hingga mendekati tenggat waktu yang telah ditentukan. Hal inilah yang disebut sebagai Prokrastinasi. Menurut Burka dan Yuen (2008) prokrastinasi tergolong dalam kata kerja “Procrastinate” yang berarti menunda. Secara tidak sadar, mahasiswa merasa ragu dan merasa takut apabila gagal dalam mengerjakan tugas tersebut yang mengharuskan untuk mengerjakan ulang. Hal ini merupakan faktor penyebab dari Prokrastinasi. Prokrastinasi dapat berdampak pada kehidupan Mahasiswa, seperti munculnya stress, rasa khawatir, dan perasaan menyesal karena bekerja dalam tekanan. Selain itu, ketika melakukan Prokrastinasi dan terpaksa mengerjakan tugas dengan begadang sehingga menyebabkan berkurangnya waktu untuk beristirahat serta menimbulkan penyakit. Untuk menginformasikan hal ini, maka dibutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi secara menarik. Salah satunya adalah dengan membuat storyboard yang dapat menyuguhkan visual storytelling yang menarik, serta diharapkan agar dapat menyampaikan informasi mengenai Prokrastinasi di kalangan mahasiswa dengan baik, agar Mahasiswa dapat lebih menyadari tentang Prokrastinasi. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Analisis karya juga dilakukan dalam merancang storyboard.

Kata kunci: Prokrastinasi, Mahasiswa, Ragu, Takut, Storyboard, Animasi 2D.