

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Burka dan Yuen (2008) prokrastinasi tergolong dalam kata kerja “*Procrastinate*” yang berarti menunda. Istilah prokrastinasi berasal dari “*pro*” yang berarti maju dan “*crastinus*” yang merupakan bahasa latin berarti hari esok. Jadi, Prokrastinasi adalah kegiatan menunda-nunda suatu pekerjaan yang seharusnya diselesaikan dalam tenggat waktu tertentu dan dapat menjadi sebuah kebiasaan serta dapat menimbulkan beberapa konsekuensi sebagai hasil dari melakukan prokrastinasi. Dalam bukunya, Burka dan Yuen (2008) menjelaskan bahwa prokrastinasi terjadi pada semua orang, namun pada perancangan ini akan terfokus pada prokrastinasi yang terjadi di kalangan mahasiswa. Menurut Hartaji (2012:5), Mahasiswa adalah seseorang yang sedang belajar serta terdaftar dalam pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi, seperti universitas, institut, sekolah tinggi, maupun akademik.

Setiap Mahasiswa memiliki perbedaan dalam proses mengerjakan tugas, ada mahasiswa yang mampu mengerjakan tugasnya secara langsung, ada yang secara bertahap, ada pula yang menunda-nunda pekerjaannya hingga mendekati batas waktu yang ditentukan untuk mengumpulkan tugas tersebut. Hal inilah yang disebut sebagai Prokrastinasi.

Prokrastinasi yang kerap terjadi di kalangan Mahasiswa adalah prokrastinasi dalam hal mengerjakan tugas. Tentu saja setiap Mahasiswa memiliki alasan masing-masing ketika menunda mengerjakan tugas, serta mengetahui konsekuensi apa saja yang akan mereka hadapi ketika melakukan Prokrastinasi. Prokrastinasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesulitan mencari ide atau inspirasi, malas, melakukan hal lain yang kurang penting, detail tentang tugas kurang jelas, atau tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas.

Secara tidak sadar, perasaan takut akan kegagalan memiliki hubungan dengan rasa kepercayaan diri mahasiswa dalam mengerjakan suatu pekerjaan,

mahasiswa tersebut merasa tidak percaya diri sehingga merasa takut dan berpikir bahwa mereka akan gagal dalam mengerjakan tugas tersebut dan akhirnya menunda pekerjaan mereka dengan cara melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan tugas, seperti menggambar, menonton film, mendengarkan musik, dan hal-hal lainnya hingga tenggat waktu yang ditentukan tiba. Saat itulah mereka akan mengerjakan tugas dengan terburu-buru, disertai perasaan yang bermacam-macam seperti panik, merasa tertekan, cemas, kecewa, dan menyesal, serta hasil dari tugas yang dikerjakan hanya seadanya saja. Sehingga mahasiswa secara tidak sadar akan menghadapi konsekuensi lainnya akibat dari prokrastinasi, seperti kurang tidur akibat mengerjakan tugas yang akan segera dikumpulkan yang dapat menjadi lebih buruk sehingga mendatangkan penyakit, hasil pekerjaan yang tidak optimal, stress, atau dimarahi oleh dosen yang bersangkutan.

Prokrastinasi atau kegiatan menunda-nunda pekerjaan yang berbentuk tugas merupakan prokrastinasi yang dapat dirasakan secara jelas oleh Mahasiswa. Kebiasaan tersebut dilakukan berangsur-angsur sehingga secara tidak sadar, mahasiswa mulai menunda-nunda hal yang tidak kalah penting dari tugas, seperti membersihkan lingkungan kamar. Mahasiswa yang tengah mengerjakan tugas mendekati *deadline* cenderung terfokus pada tugasnya dan mengabaikan kebersihan lingkungan kamarnya dan beralasan hal tersebut dapat dilakukan esok hari atau ketika tugas tersebut sudah selesai, atau ketika hari libur. Sedangkan penyakit bisa datang kapan saja terutama apabila kondisi lingkungan kotor.

Animasi adalah salah satu media yang banyak digunakan sebagai media untuk berbagai macam kebutuhan, salah satunya untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Oleh karena itu, penyampaian informasi tentang prokrastinasi pada kalangan mahasiswa melalui media animasi dapat menjadi pilihan yang tepat agar audiens dapat merasakan hal yang serupa, yaitu bahwa prokrastinasi memang terjadi pada kehidupan sehari-hari, serta audiens dapat mengetahui hal-hal yang tidak disadari terjadi ketika sedang melakukan prokrastinasi. Jenis-jenis animasi terbagi menjadi Animasi tradisional, Animasi 2D, Animasi 3D, *Motion Graphic*, dan Animasi *Stop Motion*. Contoh karya Animasi 2D beberapa diantaranya adalah “*Spongebob Squarepants*” yang sering ditayangkan pada televisi, lalu ada juga

animasi berjudul “Secret of Kells”, dan “Noon” yang dapat dilihat pada platform *Youtube*.

Dalam pembuatan animasi, terdapat beberapa kru produksi, salah satunya adalah *storyboard artist*, yaitu orang yang bertugas membuat storyboard dari sebuah animasi. Storyboard merupakan sebuah rancangan berupa gambar untuk merepresentasikan ide naskah dan ide awal dari sebuah cerita yang akan diangkat menjadi animasi.

Berdasarkan fenomena diatas, maka dari itu perancang tertarik untuk membuat storyboard sebuah animasi pendek 2 dimensi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang prokrastinasi di kalangan mahasiswa. Atas dasar itulah perancang membuat storyboard untuk film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “*Escape*” yang diharapkan dapat menyampaikan informasi mengenai Prokrastinasi serta bagaimana ketakutan akan suatu kegagalan serta keraguan dapat menyebabkan terjadinya prokrastinasi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran bahwa ketakutan akan kegagalan serta keraguan dalam mengerjakan tugas menjadi faktor penyebab prokrastinasi pada mahasiswa.
2. Prokrastinasi dapat berdampak buruk pada kondisi lingkungan disekitar mahasiswa.
3. Kurangnya penyampaian informasi tentang prokrastinasi di kalangan mahasiswa melalui media animasi.
4. Perancangan storyboard dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D yang berjudul “*Escape*”.

1.2.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku mahasiswa yang melakukan prokrastinasi serta kondisi lingkungan disekitarnya?
2. Bagaimana Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D tentang Prokrastinasi?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya ruang lingkup masalah yang berfungsi sebagai pembatas masalah. Ruang lingkup masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan ini berupa storyboard animasi 2D yang bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang Prokrastinasi, yang terjadi di kalangan mahasiswa serta ketakutan akan kegagalan dan keraguan dalam melakukan suatu pekerjaan.

1.3.2 Siapa

Khalayak sasaran perancangan storyboard ini ditujukan kepada Mahasiswa dengan usia 18-25 tahun yang memiliki kebiasaan Prokrastinasi.

1.3.3 Tempat

Tempat yang dijadikan objek dalam perancangan ini berada di dunia nyata yaitu di sebuah kos-kosan yang letaknya dekat dengan perguruan tinggi di Bandung, dan sebuah dunia imajiner yaitu dunia yang berada di dalam pikiran seorang prokrastinator.

1.3.4 Waktu

Proses pembuatan perancangan ini dilakukan untuk pengumpulan data dimulai dari rentang tahun 2019 hingga 2020.

1.3.5 Bagian Mana

Dalam perancangan ini difokuskan pada perancangan storyboard untuk film animasi pendek 2D berjudul “Escape”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dibuatnya laporan ini adalah:

1. Untuk mengetahui perilaku mahasiswa yang melakukan prokrastinasi serta lingkungan disekitarnya.
2. Merancang Storyboard untuk film animasi pendek 2D tentang prokrastinasi.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah:

1.5.1 Manfaat Bagi Perancang

1. Perancang menjadi lebih menyadari hal-hal kecil yang tanpa disadari menyebabkan prokrastinasi.
2. Mengetahui lebih banyak teori-teori mengenai storyboard
3. Mengaplikasikan teori-teori tersebut menjadi sebuah rancangan storyboard.

1.5.2 Manfaat Bagi Audiens

1. Menyadari bahwa prokrastinasi selama ini dekat dengan kehidupan sehari-hari.
2. Mengetahui hal yang tidak disadari merupakan faktor penyebab prokrastinasi.
3. Mendapatkan informasi sekaligus hiburan dari media animasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode perancangan yang digunakan dalam laporan ini merupakan metode kualitatif.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Perancang menggunakan metode observasi partisipatif serta terlibat dengan kegiatan sehari-hari objek yang diamati sebagai data penelitian.

2. Wawancara

Perancang menggunakan cara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur dan bersifat informal diajukan kepada para mahasiswa sebagai pelaku prokrastinasi sekaligus khalayak sasaran, sedangkan wawancara terstruktur dan bersifat formal diajukan kepada dua orang psikolog yaitu Rr. Sinta Agusfimala, S.Psi, M.Psi, Psikolog dan Gita Irianda Rizkyani Medellu, M.Psi serta diajukan kepada salah seorang *storyboard artist* yaitu Sally Wongso.

3. Studi Pustaka

Perancang mengumpulkan data dan teori tentang hal-hal yang berkaitan dengan prokrastinasi dan storyboard.

1.6.2 Analisis Data

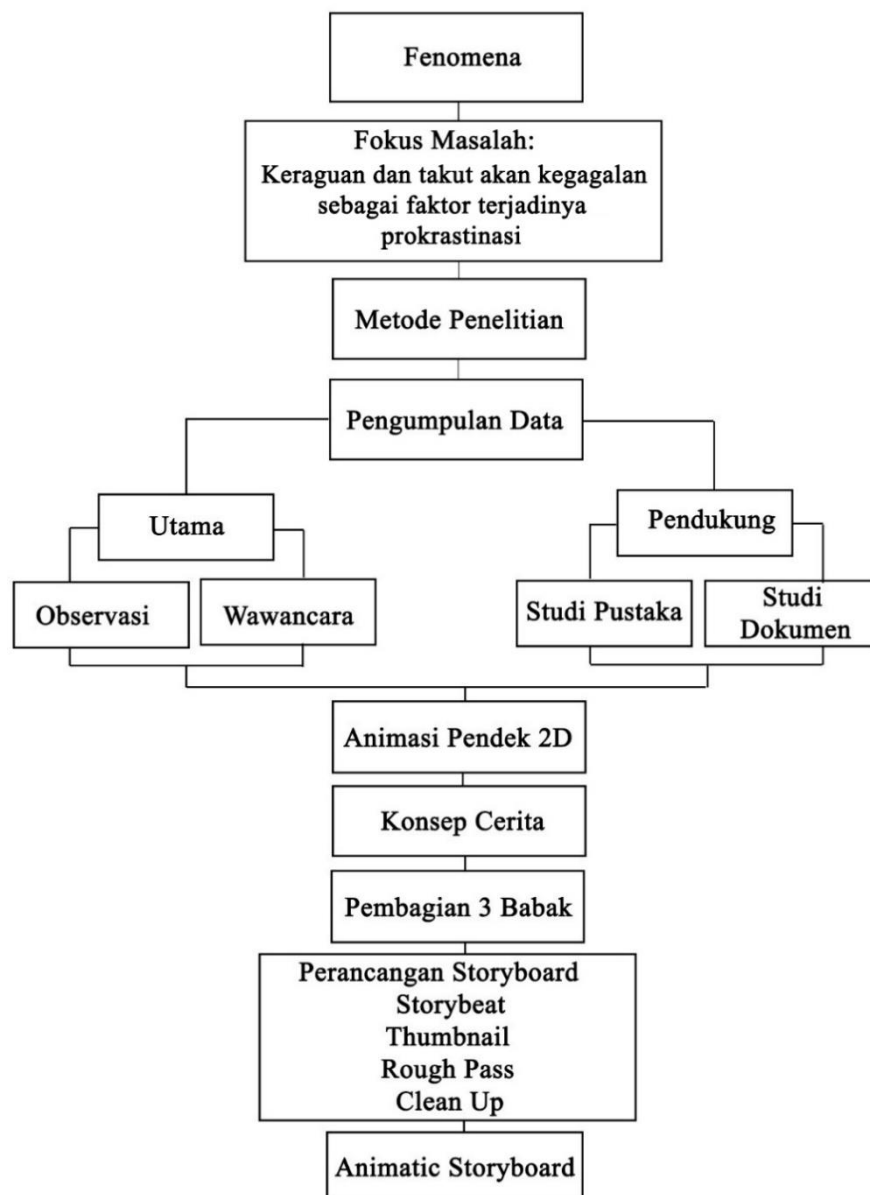
Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Analisis Kualitatif

Menurut Cresswell (2016:4), merupakan berbagai metode yang dilakukan untuk meninjau serta memaknai sesuatu yang oleh seseorang atau sekelompok orang dianggap sebagai suatu masalah atau fenomena. Selain itu, menurut Cresswell (2016:79), pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif mencakup studi pustaka, studi dokumen, wawancara, serta observasi. Data-data tersebut selanjutnya dikaji melalui pendekatan fenomenologi dengan mencari inti dari pengalaman beberapa partisipan wawancara.

1.7 Kerangka Perancangan

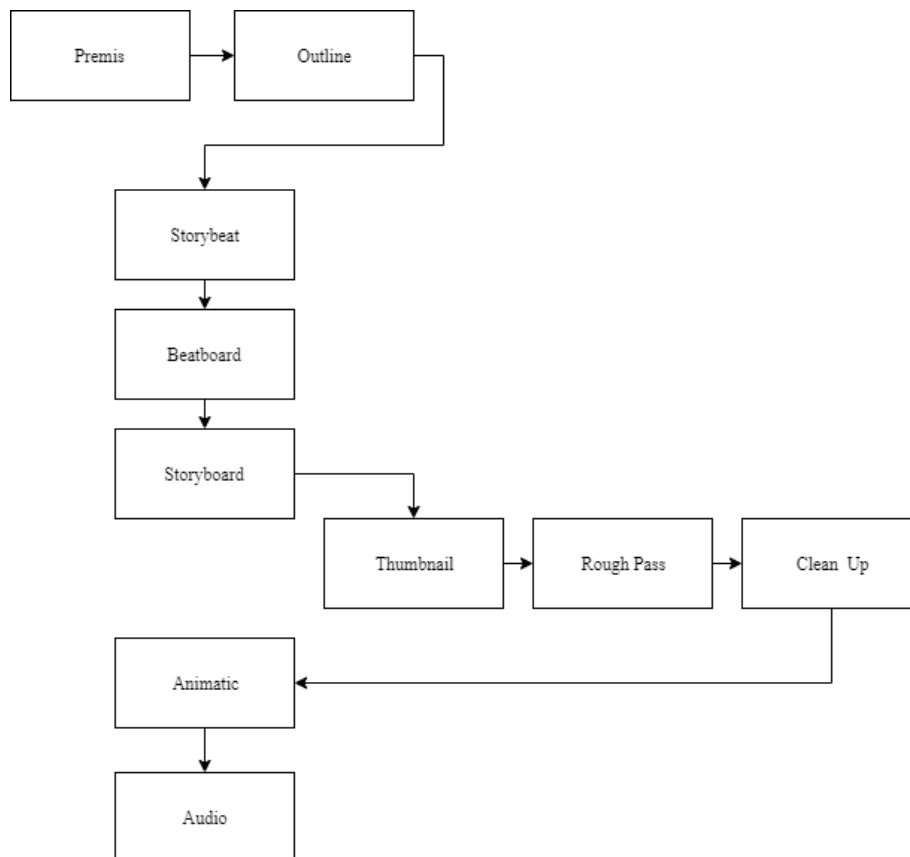
Berikut ini adalah kerangka perancangan yang dilakukan dalam proses merancang storyboard animasi pendek 2D yang berjudul “*Escape*”.



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Data Pribadi

1.8 Sistematika Perancangan

Proses perancangan storyboard dimulai dari pembuatan ide awal untuk premis agar mendapatkan gambaran cerita secara garis besar, kemudian merancang *outline* cerita sebagai panduan untuk membuat storyboard. Kemudian dilanjutkan membuat storybeat agar dapat menentukan pembabakan dan tensi dari cerita agar cerita tidak monoton. Lalu merancang beatboard sebagai gambaran awal untuk mendapatkan *visual storytelling*. Setelah itu membuat storyboard yang bertahap dimulai dari *thumbnail*, *rough pass*, hingga *clean up* yang kemudian dibuat *animatic* dan penambahan audio.



Gambar 1.2 Sistematika Perancangan
Sumber: Data Pribadi

1.9 Pembabakan

Pembabakan berisis pembagian sistematika perancangan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Landasan dibuatnya perancangan karya, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan dan manfaat rancangan, kerangka perancangan, serta pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Terdiri dari macam-macam teori, meliputi teori-teori tentang prokrastinasi, animasi, serta storyboard, seluruh teori tersebut dijadikan sebagai landasan pemikiran untuk menganalisis data dan perancangan konsep dari latar belakang serta fenomena yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisikan data-data yang telah diperoleh dari hasil analisis objek sebagai referensi dari perancangan, penjelasan mengenai hasil observasi, studi pustaka, serta analisis karya sejenis yang berkaitan dengan fenomena yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep serta hasil dari perancangan yang berdasarkan teori yang digunakan serta analisis data yang digunakan untuk merancang keseluruhan karya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran atas perancangan yang dilakukan.