

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Mahasiswa berasal dari dua kata, maha yang artinya sangat; amat; teramat; besar dan siswa yang artinya murid; pelajar. Mahasiswa merupakan individu/insan-insan yang menuntut ilmu di perguruan tinggi dengan tujuan menjadi cendekiawan dan intelektual di bidang jurusan yang digelutinya. Mahasiswa diharapkan memiliki sikap hidup untuk terus-menerus meningkatkan kemampuan kognitif melalui tugas-tugas yang diberikan padanya, baik tugas akademik maupun tugas di luar akademik.

Ada banyak jenis pola kerja yang diterapkan oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugasnya. Ada mahasiswa yang langsung mengerjakan tugas di hari penugasan, ada pula mahasiswa yang mengerjakannya di hari pengumpulan. Kebiasaan menunda-nunda mengerjakan tugas seperti itu disebut prokrastinasi. Prokrastinasi adalah kegiatan menunda-nunda pekerjaan dan merupakan kebiasaan yang tidak baik. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan Rr. Sinta Agusfimana S.Psi, M.Psi, psikolog di Biro Psikologi Psycorenative. Dr. Sinta yang menyatakan, bahwa prokrastinasi dapat menjadi penyebab timbulnya stress, karena terus-menerus bekerja di dalam tekanan. Prokrastinasi juga dapat menyebabkan timbulnya penyakit medis lain karena prokrastinasi membentuk pola hidup yang tidak sehat.

Prokrastinasi berangkat dari kesulitan untuk mulai mengerjakan tugas. Seorang prokrastinator mudah merasa bosan dan sulit untuk fokus pada tugas, mereka juga memiliki keraguan yang tinggi dalam mengambil keputusan. Hal ini menyebabkan mereka sulit untuk memulai, dan menyelesaikan tugasnya. Lalu, ketika telah mulai mengerjakan tugas, seorang prokrastinator akan dihadapkan oleh dan/atau menciptakan *distraksi*/gangguan yang menghalanginya untuk menyelesaikan tugas tersebut. *Distraksi* tersebut umumnya berbentuk kesenangan. Namun, meskipun pelaku prokrastinasi bersenang-senang, mereka tetap dibayang-bayangi oleh ketakutan akan tugas

yang belum mereka selesaikan. Kemudian, perasaan bahagia yang timbul dari hasil bersenang-senang pun tergantikan oleh rasa bersalah.

Pelaku prokrastinasi kerap mengalihkan dirinya dari kewajiban mengerjakan tugas, dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan, salah satunya adalah menonton film (Burka dan Yuen, 2008:11). Film animasi merupakan media yang berfungsi sebagai media hiburan. Animasi merupakan media berbentuk audio-visual, yang efektif serta dinamik dalam menjelaskan ide, dan menyampaikan pesan (Andrew Selby, 2013:6). Film animasi memudahkan penyampaian pesan, dengan memasukkannya pada jalan cerita yang menarik. Salah satu pesan yang kerap disampaikan pada film animasi, adalah pesan perihal fenomena-fenomena sosial dan kehidupan. Contoh film animasi 2D dengan pesan tentang fenomena sosial dan disajikan dengan genre fantasi antara lain, *The Reward* yang mengangkat hubungan antar dua orang yang dipengaruhi kepercayaan, kesetiaan, dan kesalah pahaman, dan *Dark Dark Woods* yang bercerita tentang kebebasan seorang anak.

Kedua film animasi tersebut memiliki kesamaan, yaitu sama-sama bercerita tentang petualangan di dunia imajiner. Khususnya pada film animasi *Dark Dark Woods*, terdapat dunia imajiner dan dunia nyata yang mendukung penyampaian konsep cerita pada fenomena sosial yang diangkat dalam film. Dalam pembuatan film animasi, seseorang yang bertugas menghidupkan ide, membangun serta memvisualisasikan dunia adalah *environment concept artist* (Andrew Selby 2013:29). Dalam memvisualisasikan konsep fenomena sosial menjadi sebuah dunia imajiner dan dunia nyata, perlu dilakukan penelitian untuk memahami sebuah fenomena sosial yang diangkat. Pada proses pembuatan film animasi, tahap ini termasuk pada tahap pengembangan.

Dalam pembuatan film animasi terdapat beberapa tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, terjadi eksplorasi dan penelitian untuk menyiapkan serta mengembangkan konsep dan ide. Pada tahap ini dihasilkan konsep cerita, visual, dan suara. Tahap selanjutnya adalah produksi, merupakan tahap di mana konsep proyek animasi direalisasikan. Pada tahap ini terjadi perekaman audio dan visual. Tahap terakhir adalah pasca-produksi, tahap di mana seluruh material digabungkan

dan diedit dengan efek-efek visual hingga menjadi film animasi yang siap ditayangkan dan didistribusikan (Andrew Selby, 2013:13-17). Pengerjaan proyek produksi film animasi memiliki beberapa tanggung jawab tugas yang berbeda. Untuk membuat sebuah film animasi dibutuhkan konsep cerita, konsep audio, serta konsep visual berupa karakter, *environment (background)*, dan properti. Konsep cerita membutuhkan audio dan visual untuk menyampaikan cerita. Sebaliknya, konsep visual membutuhkan cerita untuk dapat tercipta.

*Environment concept artist* berperan dalam membuat konsep visual dunia tempat karakter hidup, dan/atau tempat terjadinya jalan cerita. Seorang *concept artist* harus dapat menghasilkan ide visual dunia yang baru, dan belum pernah dilihat oleh siapapun. Untuk merancang konsep visual dunia seorang prokrastinator, *environment concept artist* harus melakukan penelitian terkait fenomena prokrastinasi, sehingga tercipta hubungan antar dunia dalam animasi, dengan kehidupan seorang prokrastinator. Dalam membuat dunia imajiner, seorang *environment concept artist* juga memerlukan referensi, yang dapat menginspirasi pada pembuatan konsep visual (Sam R. Kennedy, 2013:52). Kemudian konsep tersebut divisualisasikan ke dalam media gambar. Konsep visual dunia inilah yang akan dijadikan referensi, dalam pembuatan *background* pada film animasi.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

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

1. Mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan tugas.
2. Prokrastinasi yang dilakukan mahasiswa terhadap tugas-tugasnya dapat memberikan dampak negatif.
3. Rendahnya daya fokus, keraguan, dan ketertarikan untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan menjadi penyebab prokrastinasi pada mahasiswa.

4. Perancangan *concept art environment* sebagai acuan visual dunia di dalam animasi yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian informasi terkait lingkungan di sekitar prokrastinator dengan memanfaatkan dunia fantasi.

### 1.2.2. Perumusan Masalah

1. Bagaimana identitas lingkungan dunia nyata dan dunia imajiner untuk animasi tentang mahasiswa prokrastinator?
2. Bagaimana Perancangan *Concept art Environment* dunia nyata dan imajiner dalam cerita animasi pendek 2D tentang mahasiswa prokrastinator?

### 1.3. Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan program studi Desain Komunikasi Visual konsentrasi Multimedia peminatan Animasi, batasan yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa

Perancangan ini berupa *concept art environment* dunia nyata dan imajiner untuk animasi pendek 2D tentang mahasiswa prokrastinator.

2. Siapa

*Concept art* animasi 2D ini ditujukan untuk mahasiswa dengan usia 18-25 tahun yang memiliki kebiasaan menunda-nunda pekerjaan/prokrastinasi.

3. Di mana

Tempat yang dijadikan objek dalam perancangan ini adalah Kota Bandung.

4. Kapan

Untuk proses perancangan ini dilakukan pengumpulan data dimulai dari rentang tahun 2019 hingga 2020.

5. Bagaimana

Dalam perancangan ini, perancang akan membuat *concept art environment* yang menggambarkan dunia nyata dan imajiner di dalam animasi pendek 2D.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat**

Perancangan *concept art environment* animasi pendek 2D ini adalah untuk memenuhi tujuan serta menghasilkan manfaat, antara lain:

### **1.4.1. Tujuan**

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk:

1. Menyampaikan informasi berupa identitas lingkungan dunia nyata dan dunia imajiner untuk animasi tentang mahasiswa prokrastinator.
2. Merancang *Concept Art Environment* dunia nyata dan imajiner dalam cerita animasi pendek 2D tentang mahasiswa prokrastinator.

### **1.4.2. Manfaat**

#### **1.4.2.1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan proses dan hasil perancangan ini dapat berguna sebagai bahan referensi untuk penelitian, dan perancangan berikutnya. Selain itu, juga dapat berperan dalam menambah ilmu pengetahuan, serta berkontribusi dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

#### **1.4.2.2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Perancang**

1. Dapat menambah wawasan serta pengetahuan perancang tentang prokrastinasi dan perancangan *concept art*.
2. Dapat memahami tentang peran *concept artist* dalam perancangan sebuah film animasi.
3. Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari ke dalam proses perancangan dan penelitian karya berikutnya.

b. Bagi Audiens

1. Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pada audiens tentang prokrastinasi.
2. Karya hasil perancangan diharapkan dapat menjadi salah satu media peningkat kesadaran pada prokrastinasi pada audiens.
3. Mendapatkan pengalaman visual yang dapat menghibur dari media animasi.

## **1.5. Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode kualitatif.

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif**

Untuk pengumpulan data, perancang menggunakan metode yang bersifat triangulasi, yaitu mengumpulkan data melalui berbagai teknik, antara lain:

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

Perancang melakukan studi pustaka dengan mempelajari teori-teori utama, sebagai dasar penelitian dan perancangan melalui buku, dan jurnal. Teori yang dipelajari meliputi, teori terkait fenomena, yaitu prokrastinasi, dan teori terkait jobdesk dan media, yaitu animasi, *concept art*, *environment*, *background*, perspektif, komposisi, warna dan psikologi warna. Dengan beberapa teori pendukung perancangan antara lain, teori proses kreatif.

#### **2. Observasi**

Observasi yang dilakukan yaitu, observasi terkait lingkungan di sekitar karakter pada film. Observasi dunia nyata terkait kamar indekos karakter dan lingkungan indekos, dilakukan di jalan H. Umayah Sukabirus, yang merupakan kompleks kos-kosan yang dekat dengan gedung perguruan tinggi, dan kerap dihuni oleh mahasiswa. Hal-hal yang diamati meliputi bentuk, dan pemetaan

bangunan. Observasi juga dilakukan pada kamar indeks mahasiswa prokrastinator, meliputi susunan kamar, aset dan properti, serta kondisi dan nuansa kamar terkait aktivitas mahasiswa prokrastinator.

### **3. Wawancara**

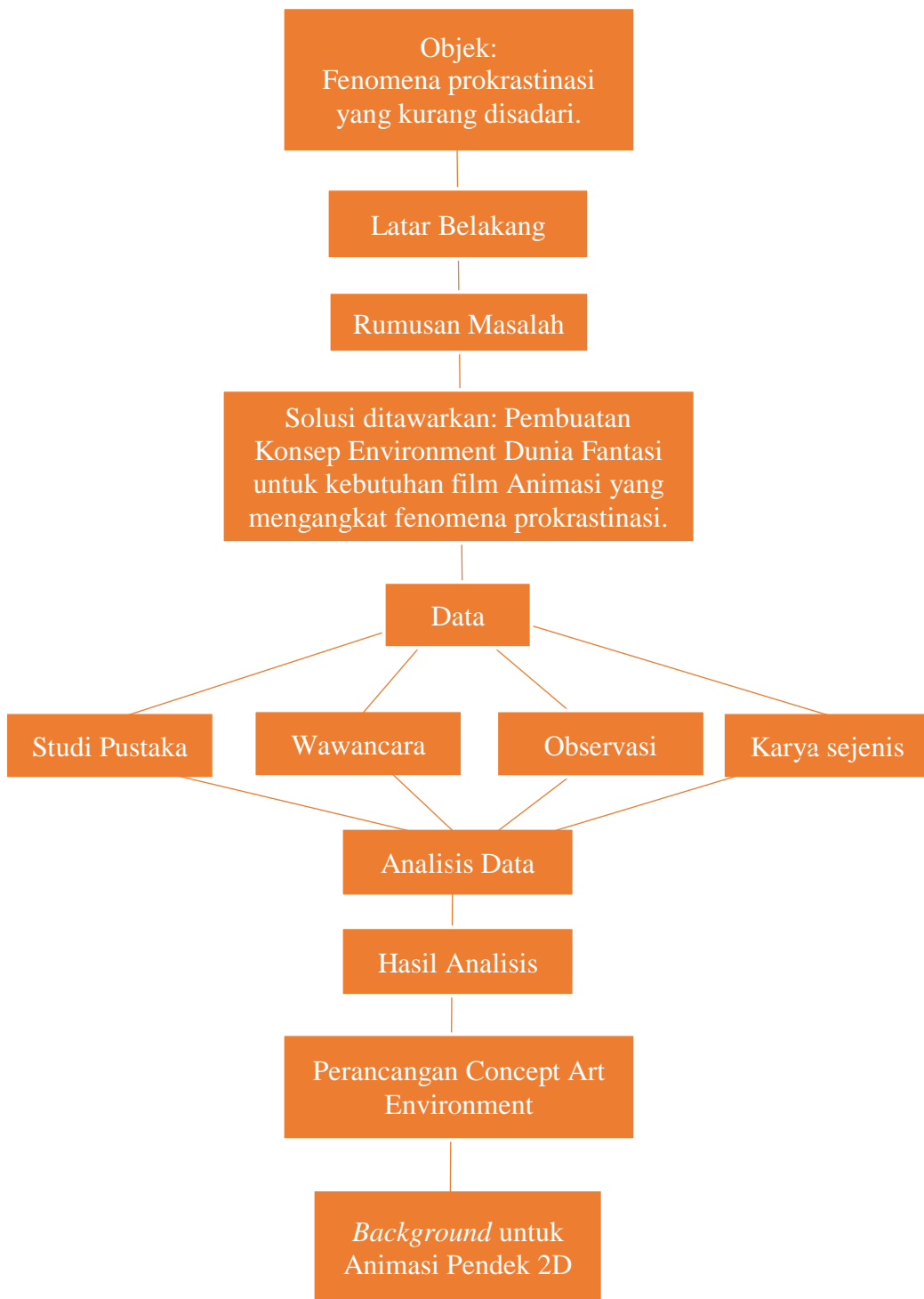
Wawancara dilakukan secara terstruktur. Wawancara dilakukan pada ahli terkait fenomena, yaitu psikolog dan mahasiswa prokrastinator dan terkait jobdesk, yaitu *concept artist*. Wawancara terkait fenomena dilakukan untuk memperoleh data berupa, ciri pelaku prokrastinasi yang kemudian akan diterapkan dalam pembuatan kamar karakter, pada film animasi. Selain itu, wawancara dengan psikolog juga bertujuan untuk, memperkuat teori mengenai akibat dari prokrastinasi, untuk menjadi landasan inspirasi dalam membuat dunia imajiner pada film animasi.

Wawancara terkait fenomena juga dilakukan pada mahasiswa prokrastinator, untuk memperoleh data penyebab, aktivitas, serta hal yang dirasakan narasumber ketika prokrastinasi, untuk menjadi landasan pembangunan identitas dunia pada film animasi. Sedangkan wawancara terkait jobdesk bertujuan, untuk memperoleh data sebagai tambahan teori terkait tahap, pendekatan artistik dan hal penting dalam pembuatan *concept art*.

#### **1.5.2. Metode Analisis Data**

Dalam menganalisis data, perancang menggunakan metode kualitatif. Jadi berdasarkan pengumpulan data, diperoleh data yang berbentuk kualitatif, kemudian di analisis dengan pendekatan fenomenologi, yaitu dengan menghubungkan data pengalaman partisipan yang mengalami fenomena, dan akan menghasilkan data yang berbentuk kualitatif pula, yang kemudian digunakan untuk keperluan pembuatan visual *concept art*.

## 1.6. Sistematika Perancangan

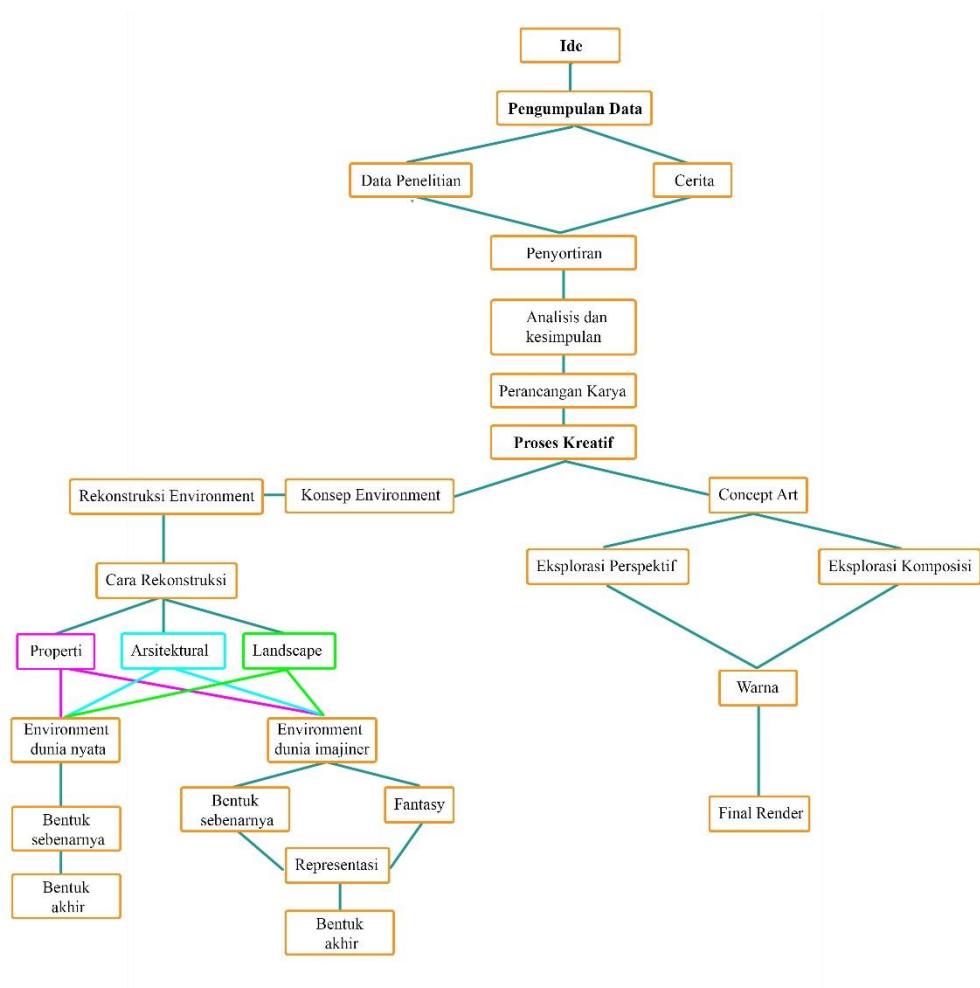


Gambar 1.1. Skema Sistematika Perancangan

Sumber: Dokumen pribadi



## 1.7. Workflow Concept Art *Environment*



Gambar 1.2. Skema Workflow Concept Art *Environment*

Sumber: Dokumen pribadi

## 1.8. Pembabakan

Dalam perancangan laporan perancangan ini, perancang membagi proses menjadi lima bab. Berikut adalah rincian dari masing-masing bab:

### a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, sistematika perancangan serta kerangka perancangan *concept art* animasi pendek dua dimensi tentang prokrastinasi pada mahasiswa.

b. BAB II Landasan Teori

Pada bab kedua dijelaskan mengenai dasar teori yang relevan sebagai pijakan penelitian serta perancangan karya. Landasan atau dasar teori tersebut berhubungan dengan fenomena dan ruang lingkup karya.

c. BAB III Data dan Analisis

Bab ketiga berisi data-data yang telah diperoleh dengan metode yang telah diterapkan berkaitan dengan data yang diperlukan untuk merancang *concept art* karya. Data-data tersebut kemudian dianalisis dengan analisis kualitatif.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi penjelasan tentang konsep perancangan yang didasari oleh hasil analisis pada bab sebelumnya dan berdasarkan teori-teori yang digunakan sebagai acuan perancangan *concept art environment* pada animasi pendek 2D tentang prokrastinasi.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan akhir mengenai proses perancangan. Serta terdapat saran yang diharapkan dapat diterapkan pada penelitian dan perancangan karya selanjutnya agar menghasilkan karya yang lebih baik baik dari segi perancangan maupun penelitian.