

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahun 2020 merupakan masa dimulainya pandemi Covid 19. Pandemi covid 19 ini menyebarkan virus corona kepada manusia di luar sana tanpa pandang bulu. Di Indonesia sendiri virus ini mulai menyebar dari bulan maret 2020 hingga sekarang masih saja ada sampai varian-varian virus corona ini melipat ganda di udara. Belum ada yang tau kapan akan berakhirnya pandemi Covid 19 ini. Banyak dampak yang diterima di Indonesia disebabkan oleh pandemi Covid 19. Mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, kesehatan, hiburan bahkan politik pun juga terpengaruh. Pemerintah pun mengambil keputusan untuk melindungi masyarakat-masyarakatnya ini dengan salah satu caranya adalah tidak boleh keluar rumah, semua sekolah, universitas, perkantoran, mall ditutup sementara, dan mengaplikasikan istilah WFH atau *Work From Home*. Dimana pada kasus ini semua orang dipaksakan untuk melakukan aktivitas di rumah secara online dan digital. Hal ini membuat orang-orang untuk beradaptasi lebih cepat dan sigap dengan kegiatan yang serba online dan daring ini. Hingga akhirnya banyak orang yang secara tidak sadar melakukan beberapa pekerjaan secara sekaligus atau yang sering disebut dengan *multitasking* untuk memenuhi kehidupannya.

Multitasking ini menurut Sanbonmatsu *et. al* (2013) merupakan suatu kegiatan dalam satu waktu tertentu melakukan beberapa kegiatan berbeda sekaligus. Semua sudah melakukan kegiatannya di hadapan layar laptop maupun handphone. Nah salah satu ciri dari *digital natives* itu adalah *multitasking* (Prensky, 2001; Barnes, Marateo, & Ferris, 2007; Palfrey & Gasser, 2008; Tapscott, 2009; Rosen, 2010). *Digital natives* ini sendiri merupakan suatu generasi yang mana semuanya sudah era digital, internet dimana-mana, permainan online, dan sebagainya (Prensky, 2001).

Mulai dari anak sekolahan, kuliah, hingga orang dewasa yang sudah kerja melakukan pekerjaannya secara daring. Peran anak sekolah, anak kuliah, dan orang

bekerja pun menjadi *multitasking*. Selain sekolah, kuliah, dan bekerja mereka juga dituntut untuk melakukan pekerjaan lain diluar itu, seperti webinar sambil kuliah, kuliah sambil kerja, serta melakukan pekerjaan rumah sambil sekolah. Dan semua itu dilakukan secara daring atau online. Hal ini membuat orang-orang selalu menggunakan internet dan grafik pengguna internet sekarang melonjak naik dari 10 sampai 40% selama pandemi covid 19 (Kominfo, 2020). Orang - orang berpikir bahwa kalau mereka melakukan beberapa pekerjaan sekaligus dalam waktu yang bersamaan akan terlihat produktif, rajin, dan pekerjaan akan cepat selesai. Namun ternyata kegiatan ini menimbulkan banyak dampak yang tak kita sadari seperti stress. Dampak tersebut dapat merugikan kesehatan fisik maupun mental seseorang karena kegiatan *multitasking* ini membuat pikiran mereka yang terbagi-bagi, pemahamannya berkurang, dan sulit untuk fokus (Hong *et al.*, 2018).

Dengan demikian untuk mengangkat fenomena *multitasking* ini, sudah banyak film yang membahas mengenai *multitasking*. Namun, masih banyak juga yang kurang begitu dalam untuk membahas dampak dari *multitasking* ini saat pandemi Covid 19 melanda. Penulis menggunakan pendekatan psikologis kognitif dalam merancang film pendek ini. Dengan menerjemahkan skenario dari sutradara dan disinkronkan dengan hasil shooting dan menyusun rangkaian cerita supaya menarik dan pesan yang ingin disampaikan oleh film tersebut untuk dampak *multitasking* pada masa pandemi tersampaikan dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan yang dilakukan secara bersamaan menyebabkan *multitasking*.
2. Tuntutan yang diberikan oleh beberapa tempat sekaligus dalam satu waktu merupakan *multitasking* yang sulit untuk dihindari.

3. Karya film fiksi mengenai dampak dari *multitasking* masa pandemi covid 19 masih banyak yang belum terekspos.
4. Kebanyakan film yang membahas fenomena *multitasking* hanya sebatas gaya perilaku secara umum.
5. Masih sedikit video editor yang membuat film tentang *multitasking* yang mengarah ke dampaknya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak *multitasking* terhadap di masa pandemic covid 19?
2. Bagaimana alur proses *editing* dalam film fiksi yang berjudul UNDONE bertema *multitasking* di masa pandemi?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan, maka ruang lingkup masalah adalah sebagai berikut:

1.1.1 Apa

Fokus masalah dalam topik ini adalah dampak multitasking di masa pandemic covid-19.

1.1.2 Siapa

Target audiens yang akan dituju

- Usia 18 - 24 Tahun
- Usia 24 - 30 Tahun

1.1.3 Dimana

Tempat penelitian dan pembuatan film di area sekitar Kampus Telkom University.

1.1.4 Kapan

Film ini direncanakan akan tayang pada Juli 2022.

1.1.5 Bagaimana

Penulis mengambil posisi sebagai video editor dalam perancangan film fiksi.

1.1.6 Kenapa

Sebab fenomena *multitasking* sudah marak terjadi dan banyak orang yang belum tau dampak positif maupun negatif dari *multitasking* ini.

1.5 Tujuan & Manfaat

1.5.1 Tujuan

- a. Mengetahui dampak *multitasking* di masa pandemic covid 19.
- b. Untuk mengetahui bagaimana alur proses *editing* dalam film fiksi yang berjudul “UNDONE”.

1.5.2 Manfaat

1) Manfaat Praktis

- a. Bagi Perancang
 - Memahami apa itu fenomena *multitasking*
 - Mengetahui akibat *multitasking* di masa pandemic covid 19
 - Meningkatkan kemampuan penulis dalam pembuatan film fiksi
- b. Bagi Universitas
 - Memberikan referensi tentang flow video editing film pendek dari fenomena *multitasking* masa pandemi Covid 19.

c. Bagi Masyarakat

- Mengetahui dampak *multitasking*
- Memberi pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana menghadapi *multitasking*
- Memberi pemahaman tentang kondisi apa saja yang mengharuskan *multitasking*

2) Manfaat Teoritis

Film ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat bahwa *multitasking* tidak benar benar membuat diri kita produktif. Diharapkan dapat menyadarkan masyarakat bahwa multitasking dapat mengganggu kesehatan mental, dapat memicu stress, dan dapat menurunkan fokus.

1. 6 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan secara non ilmiah dilakukan guna usaha untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan, serta pemahaman tentang fenomena yang ingin diteliti (Dr. Sandu Siyoto & M.Kes & M. Ali Sodik, 2015). Untuk menyempurnakan sebuah laporan penelitian perlu metodologi yang berisi filosofi, harkat, dan taksiran untuk mempermudah dalam menafsir, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan (Bailey, 19940). Metode perancangan ini lebih mengacu terhadap metode dalam pengumpulan data penelitian guna terpenuhinya fakta-fakta dan informasi yang diperlukan. Metode pengumpulan data biasanya membahas mengenai cara penyajian data.

1.6.1 Kualitatif

Metode penelitian kualitatif merupakan suatu tahapan menggali dan mengerti konotasi dan perilaku individu atau suatu kelompok yang menjadi pokok masalah dalam penelitian (Creswell, 2014).

1.6.2 Pengumpulan Data

a. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72), wawancara merupakan sebuah proses untuk memperoleh informasi serta kesimpulan dari sebuah penelitian dengan cara melemparkan pertanyaan kepada seseorang yang bersangkutan pada topik penelitian, kemudian dijawab olehnya. Di penelitian ini penulis mewawancarai seorang psikolog dan seorang mahasiswa pelaku *multitasking*. Wawancara ini dilakukan secara daring atau online menggunakan platform zoom atau google meet. Teknik wawancara yang digunakan di penelitian ini adalah teknik wawancara semi terstruktur, dimana teknik ini mengajak orang yang diwawancara untuk lebih santai dan bebas dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan wawancara, supaya tercipta jawaban yang luas dan informasi yang lebih dalam.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu tahapan dasar dalam melakukan kegiatan pengumpulan data dan menggunakan ilmu-ilmu sosial dan ilmu kognitif (Adler, 1987). Jenis Observasi yang dilakukan oleh seorang yang sering melakukan *multitasking* termasuk di jenis observasi non partisipan, karena hanya sebagai pengamat.

c. Kuesioner

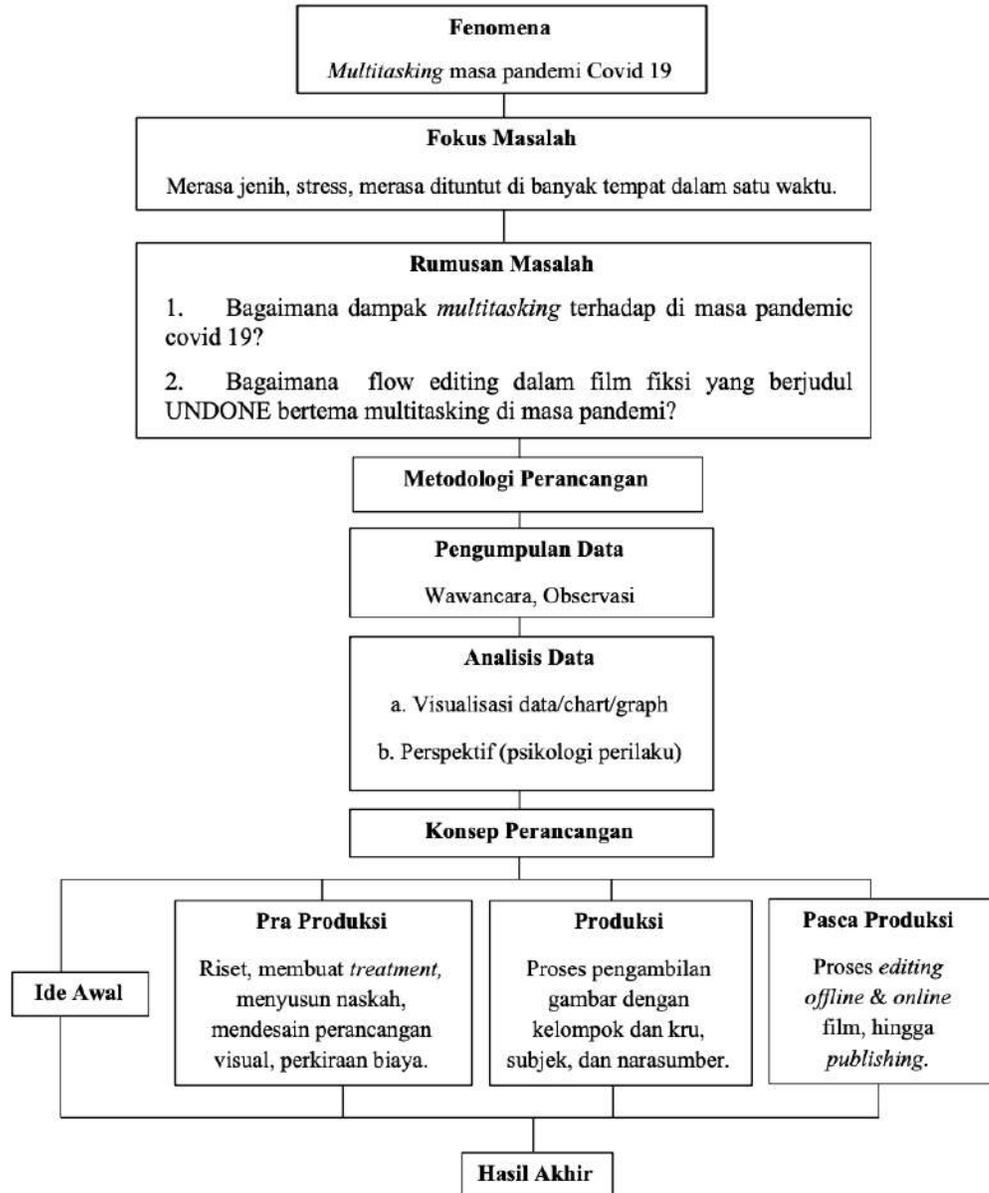
Suatu teknik mengumpulkan data dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden yang menjadi target penelitian dapat disebut dengan kuesioner (Sugiyono, 2012 : 192). Yang diperhatikan

dalam kuesioner merupakan tinggi rendahnya suatu grafik pada suatu pertanyaan yang dijawab oleh responden.

1.6.3 Analisis Visual

Tahapan memisah-misahkan data, menganalisis, dan menafsirkan gambar merupakan tahapan yang ada pada analisis visual. Dibutuhkan peninjauan atau observasi lebih yang beda dari pengamatan melihat saja dalam proses menganalisis suatu bentuk karya visual. Supaya yang peneliti memahami betul karya visual yang ia teliti maka pemeriksaan harus dengan elemen kesengajaan dan penilaian yang terstruktur dan logis. Ketika kita sudah terbiasa melihat dan memperhatikan suatu karya, maka kita sebenarnya sudah sangat dekat dengan karya tersebut (Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, 2019).

1.7 Bagan Penelitian



Tabel 1 Bagan Penelitian

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang dan gambaran umum perancangan fenomena yang dibahas, serta merumuskannya ke ruang lingkup. Di bab ini terdapat penjelasan mengenai metode yang dipakai, cara pemerolehan data, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan landasan teori yang telah digunakan dalam objek dan medium. Terhadap penjelasan tentang metode dan pendekatan yang digunakan, dan segmentasi audien.

BAB III DATA & ANALISIS MASALAH

Menjelaskan hasil analisis data yang telah didapat sehingga dapat dipahami.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan film dari data yang telah didapat dan dianalisis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil analisis data dan perancangan film, dan berisi saran dari penulis.