

**PENYUTRADARAAN FILM PENDEK “UNDONE” MENGENAI
MULTITASKING PADA MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID-19**

***DIRECTING "UNDONE" A SHORT FILM CONCERNING MULTITASKING OF
STUDENTS DURING COVID-19 PANDEMIC***

Ghina Azka Rizki Nur Afra¹, Teddy Hendiawan² dan Ardy Aprilian Anwar³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu -
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
ghinaazkarna@student.telkomuniversity.ac.id, teddyhendiawan@telkomuniversity.ac.id,
ardypriiliananwar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak Pada keadaan pandemi, tentu semua kegiatan yang biasanya bebas dilakukan kini menjadi dibatasi. Semua hal yang biasa dilakukan di beda tempat dan beda waktu, kini hanya dilakukan di satu tempat. Dari segi persiapan menuju kegiatan memang lebih singkat, namun tidak selamanya produktif. Semua kegiatan dapat dilakukan bersamaan atau yang sering disebut *multitasking*. *Multitasking* di masa pandemi dan keadaan normal tentulah berbeda. Ketika pandemi, terbagi menjadi dunia maya dan dunia nyata. Tak jarang orang-orang melakukannya bersamaan, meskipun menjadi tidak fokus. Oleh karena itu perlu adanya media untuk menyampaikan pesan kepada khalayak mengenai *multitasking*, agar masyarakat tahu mengenai dampaknya serta cara menyikapinya. Untuk metode penelitian, yang dilakukan adalah dengan metode kualitatif yang bersumber dari observasi, wawancara, dan kuesioner yang kemudian diolah sebagai bentuk perancangan sebuah film. Penelitian dilakukan dengan pendekatan ilmu psikologi kognitif untuk memahami bagaimana dampaknya terhadap psikis setiap orang, serta apa dampaknya dalam kegiatan sehari-hari. Hasil dari penelitian ini bertujuan mengedukasi orang-orang sekitar mengenai dampak yang ditimbulkan dari *multitasking*. Film yang diproduksi berbentuk film pendek dengan genre fiksi. Untuk mengangkat fenomena tersebut ke dalam film, sebagai sutradara saya akan menuangkannya dalam perspektif seseorang yang cukup sibuk kegiatannya, sehingga tergambar dengan jelas bagaimana manajemen waktu dan kegiatan yang dihadapi orang tersebut.

Kata kunci: Pandemi, *Multitasking*, Film, Penyutradaraan

Abstract During a pandemic, of course, all activities that were normally free to do are now restricted. All the things that used to be done in different places and at different times, are now only done in one

place. In terms of preparation for activities, it is indeed shorter, but not always productive. All activities can be done simultaneously or what is often called multitasking. Multitasking during a pandemic and normal circumstances is certainly different. During a pandemic, it is divided into the virtual world and the real world. Not infrequently people do it together, even though it becomes unfocused. Therefore, it is necessary to have a media to convey messages to the public about multitasking, so that people know about its impact and how to respond to it. For the research method, the qualitative method is based on observations, interviews, and questionnaires which are then processed as a form of designing a film. The research was conducted using a cognitive psychology approach to understand how it affects everyone's psyche, as well as what the impact is in daily activities. The results of this study aim to educate people around about the impact of multitasking. The films produced are in the form of short films with the fiction genre. In order to bring this phenomenon into the film, as a director I will put it in the perspective of someone who is quite busy with his activities, so that it clearly illustrates how time management and activities are faced by that person.

Keywords: Pandemic, Multitasking, Film, Directing

PENDAHULUAN

Menurut detik.com, di Indonesia kasus positif Corona (COVID-19) sudah mencapai 8.607 kasus. Kasus ini sudah menyebar di 34 provinsi dengan kasus terbanyak ialah di DKI Jakarta (detik.com, 2020) . Seperti yang kita lihat, pemerintah menerapkan kebijakan *physical distancing* dan pesan kampanye #dirumahaja demi memutus mata rantai COVID-19. Dengan kebijakan seperti itu, tentunya masyarakat tidak dapat keluar rumah sembarangan kecuali ada keperluan mendesak (kominfo,2020)

Dalam kondisi seperti itu mengharuskan kita untuk bekerja dari rumah atau *work from home*. Meski di rumah saja, namun karena perkembangan teknologi yang begitu pesat, manusia dapat memanfaatkannya sebagai alat komunikasi (Zen, 2022 : 33). Namun, terkadang hal tersebut menuntut kita agar dapat melakukan berbagai kegiatan dalam waktu bersamaan atau dikenal dengan *multitasking*. Contohnya seperti *meeting online* sambil mengerjakan pekerjaan di rumah (suara.com, 2020).

Multitasking adalah tindakan melakukan kegiatan secara bersamaan dalam satu waktu. *Multitasking* dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki, sehingga mendorong seseorang untuk melakukannya. Menurut Dave Crenshaw dalam bukunya yang berjudul *The Myth of Multitasking : How' Doing It All' Gets Nothing Done* bahwa *multitasking* dapat dibentuk karena adanya budaya. Budaya tersebut bisa terbentuk dari kebiasaan dalam lingkungan keluarga untuk melakukan beberapa hal dalam satu waktu (Sartika, 2021:3)

Pola multitasking ketika pandemi sangat identik dengan banyaknya penggunaan gadget karena aktifitas *work from home*. Dengan memahami pola *multitasking* yang berbeda saat pandemi ini, diharapkan dapat mengedukasi masyarakat mengenai dampaknya serta solusi ketika menghadapi

berbagai kegiatan secara bersamaan. Di Indonesia, film pendek yang menampilkan multitasking sudah banyak diproduksi, namun film tersebut tidak membahas detail tentang fenomena *multitasking*. Film yang fokus membahas tentang dampak *multitasking* belum ada. Dalam perancangan film ini, penulis melakukan pengamatan dengan pendekatan ilmu psikologi kognitif, berbeda dengan jurnal yang telah ada sebelumnya. Jurnal yang telah ada sebelumnya lebih fokus membahas *multitasking* dari segi memori. Penelitian ini lebih memfokuskan dampak *multitasking* terhadap produktifitas sehari-hari. Dengan pembuatan film pendek terkait fenomena *multitasking* ini diharapkan seolah-olah audiens masuk ke dalam dunia *multitasking* tersebut agar memahami bagaimana dampaknya.

Peran penulis sebagai sutradara merupakan orang yang memimpin pembuatan film, menulis naskah, mengarahkan kru, berkordinasi dengan tiap divisi, menyampaikan visi misi film serta terkait naratif film. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat film terkait fenomena *multitasking* di masa pandemi covid-19 dengan judul "UNDONE".

METODE PENELITIAN

Pandemi COVID-19

Awal mula virus COVID -19 muncul untuk pertama kalinya ialah di Wuhan, Cina pada tahun 2019 silam. Kemudian virus ini menjadi virus yang menyebar secara global, hingga ke seluruh negara. Virus ini menyebar secara cepat. Akibat menyebarnya virus ini maka sudah tercatat beberapa kasus yang menimpa masyarakat. Dalam sebuah penelitian ditemukan terdapat 52 negara yang terjangkit virus COVID-19 . Selain itu sebanyak 22.073 tenaga kesehatan dinyatakan positif COVID-19. Dikabarkan bahwa sebagian besar tenaga kesehatan yang terinfeksi positif adalah tenaga yang tengah bertugas merawat pasien COVID-19 (Damayanti, I (2021) : 2).

Multitasking

Multitasking adalah kemampuan mengerjakan beberapa pekerjaan secara sekaligus dalam satu waktu. Kita dapat melihatnya dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuka banyak jendela dalam browser, mengerjakan tugas sambil membalas pesan, makan sambil bermain *handphone*, dll. *Multitasking* biasanya dilakukan karena memiliki banyak kegiatan namun tenggat waktunya bersamaan. Seringkali orang beranggapan bahwa melakukan banyak hal dalam satu waktu adalah *multitasking*. Secara bahasa memang benar *multitasking* adalah melakukan tugas ganda, tapi pada nyatanya kita tidak benar-benar melakukannya

secara bersamaan. Yang kita lakukan adalah *task switching*. *Task switching* adalah berpindah-pindah kegiatan dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya (Sartika, 2021 : 34). Pada dasarnya otak kita tidak dapat mengerjakan pada banyak hal, karena fokus kita hanya dapat kepada satu hal saja. Jika memungkinkan untuk melakukan banyak hal bersamaan, itu hanya berlaku untuk kegiatan yang sifatnya ringan dan mendasar. Sedangkan untuk kegiatan yang memerlukan perhatian penuh itu sangat sulit bila dilakukan bersamaan dengan kegiatan lainnya

Media

Media adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat, serta perhatian sehingga proses belajar dapat terjadi (Sadiman, 2002:6). Terdapat 3 macam media, diantaranya adalah media audio yang melibatkan indera pendengaran, media visual yang melibatkan indera penglihatan, serta media audio visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan (Bretz, 2008:52). Menurut Mc Luhan Media terbagi atas dua macam, yaitu media panas dan media dingin. Media panas merupakan media yang tidak menuntut perhatian lebih dari audiens, contohnya adalah seperti film bioskop. Karena menonton film hanya menuntut audiens untuk menerima dan memahami informasi yang dibutuhkan. Sedangkan media dingin adalah media yang menuntut audiens terlibat aktif. Media ini menuntut audiens memenuhi sendiri hal yang tidak disediakan oleh media dingin. Contoh dalam media dingin adalah percakapan melalui telepon (Adiyanto,W. 2020 :101).

Film

Secara harfiah, film dapat diartikan sebagai *Cinematographie*. *Cinematographie* memiliki arti "gerak", "tho" memiliki arti "cahaya". Sehingga dapat diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan menggunakan cahaya. Film juga merupakan rangkaian gambar bergerak yang menghasilkan sebuah cerita atau yang dikenal dengan "movie" atau "video" (Javandalasta, 2011:). Menurut Ibrahim (2011:190) sebagai sebuah rangkaian gambar yang bergerak tentu film dapat menyampaikan pesan secara audio visual. Film juga merupakan bagian terpenting yang digunakan baik oleh individu maupun kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (Maharani,A.A.W., & Pramonojati, T. A., 2021 : 3).

Film Pendek

Film pendek merupakan film berdurasi pendek dengan alur cerita yang singkat, dan pada umumnya dibawah 60 menit (Anton Mabruuri KN:2013). Meskipun terkesan singkat dan sederhana namun sebenarnya film pendek sangat kompleks, karena film tersebut berusaha menyampaikan cerita secara utuh dan padat dalam durasi yang terbatas, namun pesannya tetap sampai ke audiens.

Penyutradaraan

Baik buruknya tampilan suatu acara berada di genggamannya sutradara. Sutradara merupakan jantungnya sebuah acara. Sutradara sangat bertanggung jawab terhadap hasil acara baik itu visual maupun audio. Tugas sutradara adalah menghasilkan karya menarik yang diberikan oleh penulis naskah. Dapat dikatakan sutradara memiliki hubungan yang erat dengan penulis naskah. Karena tugasnya adalah memvisualisasikan sebuah tulisan, maka sutradara harus punya imajinasi. Kemampuan berimajinasi sebenarnya dimiliki semua orang, namun bila ingin menjadi sutradara maka kemampuan tersebut harus selalu terasah agar berkembang menjadi lebih baik. Tentunya dengan banyak membaca dan mengamati keadaan sekitar, mencari tahu tentang karakter manusia, serta hubungan antar manusia baik secara psikis maupun sosiologis. Menurut Sam Sarumpaet, sutradara juga disebut sebagai pencipta karena menciptakan sebuah ide yang semula dari tulisan kemudian dikonversi menjadi sebuah gambar atau visual (Dennis, 2008:2-3). Berikut adalah penjelasan pekerjaan sutradara.

1. Pra Produksi

a. Interpretasi Skenario

Dalam interpretasi skenario, sutradara menganalisa skenario dari segi naratif. Selain itu sutradara juga mendiskusikan hasil analisisnya kepada seluruh kepala departemen.

b. Bersama produser memilih kru yang akan tergabung dalam produksi film

c. *Casting*

Sutradara melakukan *casting* terhadap pemain utama dan pemain pendukung.

Proses ini dibantu oleh asisten sutradara dan *casting director*.

d. Latihan / *Reherseal*

Dalam latihan, sutradara menjelaskan penokohan karakter film kepada pemain serta melakukan pembacaan naskah untuk membaca bagian dialog masing-masing.

e. *Hunting*

Memberi pengarahan kepada tim *hunting* lokasi untuk memastikan lokasi sudah sesuai dengan aspek teknis.

f. Melakukan perancangan terhadap *shot, blocking/planning coverage* dan *staging*.

g. Melakukan perancangan terhadap *shot, blocking/planning coverage* dan *staging*.

2. Produksi

a. Menjelaskan adegan kepada asisten sutradara dan keu utama terkait *shot* yang terdapat di naskah.

b. Mengkoordinir asisten sutradara untuk latihan *blocking* pemain yang sudah disesuaikan dengan *blocking* kamera.

c. Memberi pengarahan terhadap pemain bila hasil latihan aktingnya kurang.

d. Mengambil keputusan dalam wilayah kreatif di lapangan.

e. Membaca *rush copy* dari hasil shooting sejak awal.

3. Paska Produksi

a. Mengevaluasi hasil *editing* film.

b. Berdiskusi dengan editor terkait hasil hasil *editing*.

c. Mengevaluasi hasil akhir terkait musik dengan penata musik.

d. Melakukan koreksi warna setelah berdiskusi dengan produser dan penata fotografi (Pratista 2008:63-66)

Penyutradaraan dalam Film Pendek

Seperti namanya, meskipun film ini berdurasi pendek tetapi harus tetap dapat menarik perhatian penonton secepat mungkin. Meskipun dalam film sangat mengandalkan skenario yang bagus untuk dicapai, namun jangan lupa bahwa wujud visual harus sama menariknya dengan cerita itu sendiri. Saat menyutradarai film pendek, harus memperhitungkan setiap pengambilan gambar, pastikan setiap bingkai mewakili karya terbaik. (filmconnection, 2022).

Menurut studiobinder, terdapat 12 langkah membuat film pendek yang dapat dijadikan rujukan ketika melakukan produksi untuk memeriksa setiap langkah

1. Mulailah dengan sebuah pertanyaan

Tanyakan pada diri sendiri film seperti apa yang ingin dibuat, baik itu genre atau gaya pembuatan filmnya. Apapun idenya, pastikan realistis.

2. Mengembangkan konsep

Setiap cerita diawali dengan konsep. Bayangkan cerita yang ingin dibuat. Coba buat konsep yang ingin divisualisasikan, dan tetap berpegang teguh pada *timeline*.

3. Tulis naskah

Untuk menulis naskah dapat dengan menggunakan perangkat lunak khusus untuk penulisan skenario. Salah satu cara menarik dalam mempelajari pedoman pemformatan adalah dengan membaca skenario profesional. Skrip singkat berkisar 5-50 halaman, dengan estimasi setiap halaman setara dengan satu menit.

4. Buat perincian skrip

Setelah puas dengan skrip, maka lanjut ke *script breakdown*. Lakukan semua perincian kebutuhan naskah di tahapan ini, dapat dengan menuliskannya kembali atau menandainya dengan warna.

5. Menggambar *story board*

Dengan menggambar *story board*, itu dapat membantu mewujudkan visi film.

6. Selesaikan ruang lingkup

Mulai pertimbangkan ruang lingkup realistis untuk produksi, ada hal penting yang diperlukan yaitu seperti memilih kamera, menyewa perlengkapan, menyeleksi pemeran film, merekrut kru, serta memilih set dan lokasi.

7. Kordinasi untuk persiapan

Setelah mengumpulkan pemain dan kru, pastikan jalur komunikasi jelas. Komunikasi dapat menggunakan *roomchat* dan dengan *call sheet* agar semua orang tetap teratur. Setelah disiapkan, ada dua hal lagi yang perlu dilakukan yaitu menyusun jadwal syuting dan menyelesaikan daftar pemotretan.

8. Membuat *shot list*

Kerjakan pekerjaan sebagai sutradara dengan serius. Terkadang juga ada beberapa hal di luar kendala seperti cuaca, pemain dan kru yang sakit. Pastikan juga untuk mempelajari tentang *shot size*, *camera framing*, *camera movement*, dll.

9. Tinjau rekaman dan audio

Setelah *shoot*, pastikan untuk mengecek ulang hasilnya. Pastikan juga audio jernih.

10. Atur ulang semuanya

Impor semua video dan audio ke perangkat lunak pengedit video. Untuk mengedit video dapat menggunakan Final Cut Pro atau Adobe Premiere Pro.

11. Pemeriksaan di menit terakhir

Setelah melalui banyak pengeditan dan siap untuk diekspor, pastikan untuk memeriksa empat hal ini

- a. Pastikan gambarnya cukup terang
- b. Pastikan audio bersih
- c. Cari *frame insert*
- d. Masukkan *credit*

12. Rayakan pekerjaan Anda

Kumpulkan pemain dan kru, beberapa teman, dan tonton film itu.

Pendekatan Psikologi Kognitif

Tahun 1950-1960-an pendekatan psikologi kognitif menggantikan paham psikologi perilaku atau *behaviourism* sebagai kekuatan yang dominan dalam ilmu psikologi. Penyebab salah satunya ialah berkembangnya teknologi komputer. Mulanya kontribusi komputer terhadap psikologi jenis ini adalah untuk memberikan ahli psikologi gambaran tentang cara kerja pikiran otak manusia yang seperti komputer.

Psikologi kognitif adalah ilmu psikologi yang berfokus kepada cara seseorang dalam merasakan, mengolah, menyimpan, dan merespons informasi. Pada umumnya psikologi kognitif terdiri dari lima bidang studi yaitu persepsi, perhatian, ingatan, bahasa, dan berpikir. Persepsi ialah memasukkan dan menganalisis informasi yang diterima. Perhatian adalah fokus atau konsentrasi terhadap satu sumber informasi atau lebih dan tetap mempertahankannya. Ingatan adalah informasi yang tersimpan baik itu fakta, keterampilan, dan kejadian. Bahasa meliputi penggunaan lambang-lambang sebagai media komunikasi dan juga berpikir. Sedangkan berpikir ialah aktivitas mental seperti memikirkan gagasan, mendapatkan ide, membuat teori, memperdebatkan sesuatu, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. (Jarvis M. , 2021 : 3-5)

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Analisis

Pergantian keadaan ke serba *online* ini terasa lebih berat *multitasking* nya. Semua kegiatan terkesan dapat dilakukan bersamaan kapanpun dan dimanapun. Multitasking dalam keadaan pandemi ini macam-macam, ada yang dengan banyak membuka jendela di layar gadget saja, ada yang bersamaan juga dengan kegiatan sehari-hari di luar layar gadget. Sebenarnya adalah hal yang mustahil seseorang dapat benar-benar *multitasking*, karena yang biasa mereka lakukan adalah *switch tasking*. Apabila benar ada yang *multitasking*, maka belum tentu perhatiannya penuh kepada beberapa kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas mahasiswa memiliki kesibukan yang lebih di organisasi, setelah itu bekerja atau *freelance*. Ada kalanya kita tidak dapat menghindari *multitasking* karena memiliki banyak tanggung jawab. Itu semua tergantung dari cara kita mengatur waktunya dan mengenal kapasitas diri. Kita perlu perencanaan lebih bila akan *multitasking*, seperti membuat *to do list*, memperhitungkan antara banyaknya tugas yang diterima serta waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya agar tidak menumpuk. Selain *to do list* juga kita perlu mengatur skala prioritas, utamakan mendatangi agenda yang sifatnya mendesak dan utamakan datangi agenda yang bisa kita ikuti dengan maksimal agar tidak sekedar kuantitas. Bekerjalah secara efisien atau bekerja cerdas. Biasakan mengefektifkan waktu, apabila kita merasa pekerjaan tersebut dapat dilakukan dengan singkat dan padat, maka lakukanlah seefektif mungkin. Kenali kapasitas diri dan komunikasikan apabila tidak mampu.

Keadaan yang mengharuskan melakukan semua kegiatan dalam satu tempat secara bersamaan ini terkadang membuat mahasiswa stress. Berbeda halnya ketika dalam kondisi *offline*, semua kegiatan dilakukan di ruangnya masing-masing sehingga dapat fokus, namun dalam keadaan *online* seolah-olah tidak ada batasan ruang dan waktu. Namun tidak semua memahami kondisi itu, contohnya ketika mahasiswa berdiam di rumah. Ia memiliki tanggung jawab sebagai mahasiswa, namun karena ia di rumah, ia juga harus menjalankan tanggung jawabnya sebagai anak. Terkadang kita seperti yang berdiam seharian di kamar dan tidak melakukan apapun, padahal sebenarnya belum tentu. Dalam lingkungan sosial juga kita terkesan sibuk, kurang waktu *me time*, kurang waktu bersosialisasi, dan menjadi jarang keluar rumah. Belum lagi bila banyak kegiatan, kadang mengharuskan kita untuk *double device* agar layar dapat terlihat lebih jelas.

Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data, penulis akan melakukan konsep perancangan untuk membuat film pendek bergenre fiksi.

Konsep Karya

Pada film pendek fiksi “UNDONE”, penulis berperan sebagai sutradara yang bertugas sebagai penulis naskah serta mengarahkan konsep cerita. Penulis menciptakan konsep *jobdesc* “#dirumahsaja” . Visual konsep ini terlihat dari ruang gerak Dita yang lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, di kamar, perkuliahan *online*, efek notifikasi *pop up* pesan dan telepon dari *handphone*, serta Dita yang harus multiperan sebagai anak dan mahasiswa dalam satu tempat.

Karya yang akan disusun merupakan film pendek dengan durasi 20 menit. Film pendek ini memiliki judul “UNDONE” dengan genre fiksi. Film ini akan menampilkan dampak kegiatan *multitasking* yang sangat memerangui tokoh utama, yaitu Dita. *Multitasking* ini bermula dari Dita yang selalu ingin semua tugasnya selesai dengan cepat agar bisa bersantai di hari-hari berikutnya, karena itu dirinya selalu melakukan kegiatan tersebut secara bersamaan tanpa diimbangi dengan kapasitas dirinya.

Psikologi kognitif sangat berperan dalam film ini, terutama dalam fokus atau konsentrasi, proses berpikir, serta menerima informasi yang diterima. Cerita dari “UNDONE” ini berpusat kepada keseharian Dita sebagai *multitasker* yang sedang di masa menuju Ujian Akhir Semester, sehingga ia terlihat sibuk sekali dengan *multitasking* nya. Perkembangan kognitif Dita akan ditunjukkan melalui tingkat fokusnya, ekspresi wajah, serta dirinya yang perlahan-lahan *stress* karena merasa lelah dengan aktifitasnya dan hasil pekerjaannya yang tidak maksimal.

3.2.2 Konsep Visual

Sebagai sutradara, penulis menyusun cerita berdasarkan ide awal yang sudah tertulis pada konsep karya. Pada film “UNDONE” dilakukan di rumah Dita, yaitu di ruang tengah dan di kamar. Karena identik dengan kondisi online, maka Dita sebagai mahasiswa banyak divisualisasikan dengan penampilannya yang hanya mengenakan baju rumah saja. Bila ia kuliah, maka ia lebih sering rapi pada penampilan bagian atasnya saja. Pada awal cerita, menunjukkan Dita yang memang sejak awal selalu ingin cepat selesai dari tugas-tugasnya. Karena itu, ia selalu melakukan beberapa kegiatan secara bersamaan agar hari-hari kedepannya memiliki banyak waktu luang, Dita sering melakukan hal bersamaan lewat agenda kuliah dan tugas-tugasnya di laptop. Mayoritas kegiatan dilakukan di meja belajar dan di ruang tengah. Di tengah cerita

menunjukkan psikis Dita yang mulai lelah akibat *multitasking* terus menerus, hal ini ditampilkan lewat perilaku Dita yang selalu lelah bila mendapat banyak notif di *handphone* nya, kinerja dan kualitas pekerjaan Dita juga terlihat kurang maksimal di bagian tengah cerita ini. Di akhir cerita Dita mulai banyak *me time* dan merenung akan keadaanya. Ia pun mulai mengurangi *multitasking*nya dan memperbaiki pembagian waktunya hingga akhirnya antara urusan dirinya dengan hubungan diluar.

Konsep Pesan

Di masa pandemi COVID-19. Kecanggihan teknologi disatu sisi memudahkan pekerjaan, namun kekurangannya adalah kita sebagai manusia memiliki batas limitnya masing-masing untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan. Karena itulah film ini menyampaikan pesan kepada audiens agar tidak sembarang *multitasking*, karena otak manusia tidak didesain untuk bekerja sekaligus seperti itu. *Multitasking* memang tidak selamanya dapat dihindari, namun itu semua kembali kepada sikap kita untuk mengetahui batas kemampuan diri serta mengatur prioritas yang ada. Perlu disadari bahwa setiap kegiatan yang ada, kita tidak hanya bertanggung jawab untuk menyelesaikannya saja, tetapi juga kualitas akan hasil dari pekerjaan tersebut serta proses yang harus dinikmati agar semua tidak berjalan terasa berat.

Perancangan Karya

Pra Produksi

Pekerjaan sutradara film pendek dalam pra produksi mulai menentukan ide, judul, menentukan pemain, menulis premis, *director's treatment*, serta *screenplay*, berdiskusi dengan DOP (*Director of Photography*) untuk membicarakan tampilan gambar, *floorplan*, dan *videoboard*, berdiskusi dengan *Production Designer* untuk membicarakan pembagian hari *shooting* berdasarkan setting property dan *wardrobe*, melatih talent selama *reading* dan *rehearsal*.

1. Tema Besar/Ide

"Dita seorang mahasiswa yang perkuliahannya sedang begitu padat, karenanya ia ingin selalu cepat beres menyelesaikan tugas dengan cara *multitasking*, namun hambatannya Dita tidak dapat melakukan pekerjaannya dengan maksimal"

2. Judul

Pemilihan judul untuk film ini adalah “UNDONE” karena inti dari permasalahan Dita adalah ia yang selalu ingin tugasnya cepat beres, sehingga ia selalu mengerjakan tugas secara terus menerus. Dita disini terkesan tidak selesai-selesai mengerjakan tugasnya karena ia selalu mengerjakannya di waktu bersamaan sehingga lama selesai dan hasilnya pun tidak maksimal.

3. Pemilihan Kru

Tabel 4.1 Kru

No.	Nama	Job Description
1	Ghina Azka Rizki Nur Afra	Sutradara Penulis naskah <i>Talent coach</i>
2	Alfin Earning Fauzan	<i>Director of Photography</i>
3	Andi Audita Rizkiyani	<i>Production Designer</i> <i>Talent</i>
4	Tri Wulandari	Editor Supervisor Naskah
5	Fikri Amrullah	Astrada
6	Mursalim	Astrada
7	Luthfi Fatahilah	Lighting
8	Nail Fattah Ghiffari	<i>Clapper</i>
9	Ilham Rizki Pratama	<i>BTS</i>

4. Director's Treatment

Premis

Dita seorang mahasiswi yang perkuliahannya sedang begitu padat, karenanya ia ingin selalu cepat beres menyelesaikan tugas dengan cara *multitasking*, namun hambatannya Dita tidak dapat melakukan pekerjaannya dengan maksimal.

Sinopsis

Dita adalah seorang mahasiswa desain semester 6 yang begitu banyak sks nya. Kegiatannya makin terasa padat karena ia akan menghadapi ujian akhir semester. Karena kondisi itulah ia lebih banyak menghabiskan waktu di

kamar untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Dita sangat berambisi untuk selalu cepat menyelesaikan tugasnya, karena itu ia selalu mengerjakannya secara bersamaan agar hari-hari kedepannya lebih sedikit bebannya. Namun perlahan-lahan Dita mulai kewalahan dan stress. Performa kinerjanya kurang maksimal, hubungan di rumah pun merenggang karena Dita terlalu fokus pada ambisinya untuk cepat menyelesaikan banyak tugas

Tone

Di awal cerita, fokus dengan suasana *multitasking* yang dialami oleh Dita. *Audience* ikut terbawa oleh suasana *multitasking*nya melalui kegiatan-kegiatan yang Dita lakukan. Rutinitas kegiatan Dita terlihat *monotone* dengan kegiatannya yang selalu di depan laptop saja. Penampilan Dita juga hanya seadanya, ia hanya rapih di bagian atas saja sedangkan bawahannya pakaian rumah, ia selalu mengenakan kerudung instan.

Di tengah cerita, Dita mulai merasa tidak nyaman. psikisnya terganggu seperti sulit fokus, mudah lupa, dan stress. Dita yang biasanya antusias mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus secara bersamaan, Kini dirinya mulai kewalahan.

Di akhir cerita kondisi Dita membaik. Perkembangan karakter Dita ditunjukkan dengan warna hangat, karena kondisinya sudah sehat. Dita mulai memprioritaskan batas limit yang ada pada dirinya dengan fokus dahulu terhadap satu kegiatan. Keadaan dirinya dengan ayahnya juga membaik, karena ia berusaha menyeimbangkan waktu antara pekerjaannya yang begitu padat dengan hubungan sosialnya.

Characters

Dita – Seorang mahasiswa semester 6 jurusan Desain Komunikasi Visual dengan tinggi sekitar 160 cm dan badan proporsional. Gaya bahasanya seperti orang Bandung pada umumnya. Penampilannya berkerudung. Kulitnya kuning langsung ia memiliki karakter rajin dan rapi. Ia menjadi orang yang semakin sibuk semenjak semester 6, serta di masa menuju UAS juga lebih sering duduk untuk *multitasking* mengerjakan tugas saja. Hubungan sosialnya pun memburuk akibat kesibukannya itu.

Ayah Dita – Ayah Dita memiliki karakter tegas, teliti, dan pegertian. Usianya 48 tahun, tinggi sekitar 170 cm, badan proporsional, rambut hitam, warna kulit sawo matang. Ia selalu berharap Dita dapat membantunya dalam hal pekerjaan rumah namun kenyataannya Dita selalu sibuk

Karissa – Teman sekelas Dita yang selalu ada untuknya dan sangat dekat dengan dirinya, penampilannya hanya ditunjukkan lewat foto profil.

Produksi

Syuting dilaksanakan di Kota Bandung selama 4 hari, yaitu tanggal 20 April-23 April 2022. Untuk revisi *scene*, shooting dilaksanakan tanggal 12-13 Juni 2022. Lokasi syuting dominan dilaksanakan di dalam ruangan karena cerita bertemakan dalam kondisi pandemi COVID-19. Pelaksanaannya hanya di satu tempat saja, yaitu di kontrakan milik pemain utama tepatnya di Jl. Parakan Saat III No 117, Bandung.

Peralatan yang dipakai selama proses syuting sebagian milik pribadi dan sebagian menyewa. Dalam pembuatan film, terlebih dahulu menggunakan *mockup* atau *shooting*




kasaran terlebih dahulu serta membuat photoboard dalam waktu sehari, selanjutnya baru dilaksanakan *shooting* selama 3 hari, tanggal 22 April-24 April 2022.


Pasca Produksi

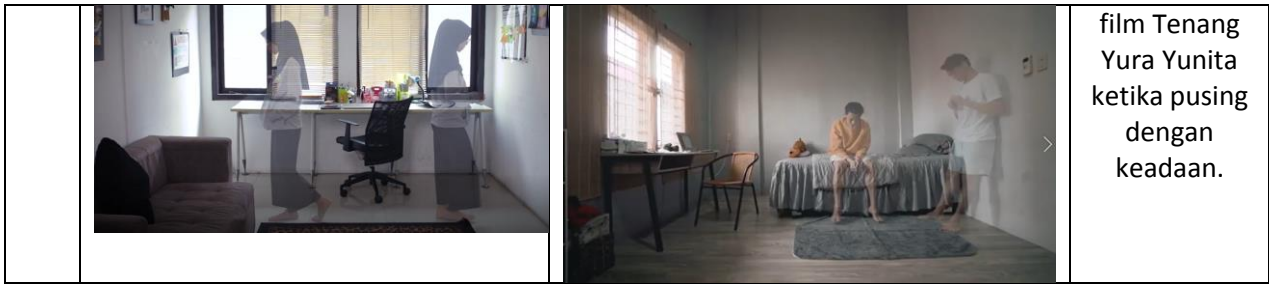
Dalam pasca produksi, sutradara berdiskusi dengan editor mengenai transisi antar *scene*, membantu editor dalam memilih footage, merapikan nama *file*, serta musik yang tepat untuk film agar sesuai dengan suasana yang ditampilkan. Selain itu sutradara juga berdiskusi dengan production designer agar membantu editor dalam membuat aset visualnya, seperti tampilan google classroom untuk perkuliahan Dita, serta membuat spreadsheet untuk tampilan penilaian Dita dalam mengajar responsi.

Hasil Perancangan

Hasil Perancangan Visual

No	Penerapan Visual	Karya Sejenis	Keterangan
1			Seperti pada film <i>Merangkul Jarak</i> , penerapan pada shot ini ialah eksposisi terhadap tokoh Dita sebagai mahasiswa DKV dengan menunjukkan properti alat gambar di mejanya
2			Seperti pada film <i>Searching</i> , penerapan pada film <i>UNDONE</i> ialah sosok ayahnya yang hanya tinggal berdua dengan

			<p>anaknya. Ayahnya seringkali menghampiri ketika Dita di depan laptop</p>
<p>3</p>			<p>Mayoritas kegiatan Dita dilakukan di meja belajarnya, seperti tokoh Randi dalam film Merangkul Jarak</p>
<p>4</p>	  		<p>Dita sering membersama i satu kegiatan dengan kegiatan lainnya. Hingga dia kadang tertinggal bahasan di <i>video conference</i>. Sama halnya dengan Ayah Margot ketika sedang mencari anaknya yang hilang sembari rapat kantor</p>
<p>5</p>			<p>Adegan Dita merenungi keadaannya. Hal ini serupa dengan adegan Johan Sun dalam</p>



Hasil Perancangan Visual

Film "UNDONE" memiliki media pendukung berupa poster



KESIMPULAN

Multitasking merupakan melakukan berbagai kegiatan dalam satu waktu. Penyebabnya ialah karena keterbatasan waktu yang dimiliki dan seolah-olah orang mengira pekerjaan akan cepat selesai bila dilakukan dengan cara itu, padahal belum tentu hasilnya maksimal karena fokusnya terbagi. Bila *multitasking* dilakukan secara terus menerus, secara kuantitas terlihat banyak berperan di beberapa tempat namun belum tentu kualitasnya baik. Melakukan berbagai hal dalam satu waktu tidaklah mudah, karena yang sering terjadi adalah berganti fokus.

Media film pendek merupakan media yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat terkait fenomena *multitasking* ini. Target audiens yang dituju adalah umur 18-26 tahun, karena pada usia tersebut orang-orang dominan melakukan kegiatan

multitasking, baik itu kegiatan akademik dan non-akademik seperti organisasi dan pekerjaan. Film yang dirancang ialah berjudul "UNDONE". Film ini menceritakan tentang seorang mahasiswi yang sedang akan menghadapi pekan ujian, sehingga di beberapa minggu sebelum ujian ia mendapatkan banyak tugas yang mengakibatkan waktu luangnya begitu kurang. Karena itu, tokoh utama sangat ingin menuntaskan tugas-tugas yang ada, namun sayangnya ia selalu membersamainya dengan kegiatan yang lain sehingga sulit fokus dan hasilnya sering tidak maksimal. Awalnya tokoh utama merasa mampu dan terus *multitasking* karena tertanam di dalam pikirannya bahwa dengan cara itu tugas-tugas akan cepat selesai, namun kenyataannya tidak. Bermula dari kebiasaan dan pikiran inilah dampaknya muncul, seperti sulit fokus, hasil pekerjaan yang kurang maksimal, lelah pikiran, lelah fisik. Melalui film pendek ini, masyarakat akan mengetahui dampak *multitasking* serta solusi yang harus dilakukan dalam menghadapi berbagai kegiatan yang akan dijalani.

Saran

Multitasking terkadang tidak dapat dihindari karena adanya interupsi dari beberapa tempat. Namun bukan berarti kita harus menjalani semua kegiatan itu. Perlu pertimbangan yang matang dan memilah kegiatan dengan skala prioritas sebelum melakukannya, serta tidak ada salahnya untuk meminta bantuan orang lain bila merasa tidak mampu menjalaninya. Kita perlu mengukur antara porsi kegiatan dengan kemampuan yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- (2020, April 26) Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk RI?. Diambil dari <https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri>
- Hoaks, Pesan Perjuangan #DiRumahAja Dikhianati!* (2020, Mei 26). Diambil dari KOMINFO: https://kominfo.go.id/content/detail/26743/hoaks-pesan-perjuangan-dirumahaja-dikhianati/0/berita_satker
- Rossa, V., & Effendi, D. A. (2020, November 6). *Awes, Keseringan Multitasking saat WFH bisa Berdampak pada Kerusakan Otak.* Diambil dari suara.com:

<https://www.suara.com/health/2020/11/06/065929/awas-keseringan-multitasking-saat-wfh-bisa-berdampak-pada-kerusakan-otak>

THE BASICS OF DIRECTING A SHORT FILM. (2022). Diambil dari Film Connection: <https://www.filmconnection.com/reference-library/film-entrepreneurs/directing-a-short-film-0411/>

Heckman, C. (2021, Mei 16). *How to Make a Short Film - 12 Steps from Idea to Finished Film*. Diambil dari studio binder: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-make-a-short-film/>

Sarwono, J. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Suluh Media.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Pramedesty, R., Murdowo, D., Sudarisman, I., & Handoyo, A. (2018). CO-WORKING SPACE SEBAGAI SOLUSI KEBUTUHAN RUANG KERJA BERDASARKAN KARAKTERISTIK STARTUP KREATIF. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 50-60. doi:10.25124/idealog.v3i1.1782

Sadiman, A.S (2006). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Prawiro, M. (2020, Oktober 9). *Pengertian Media : Memahami Apa Itu Media, Fungsi, dan Jenis-Jenis Media*. Retrieved from Maxmanroe: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html>

Adiyanto, W. (2020). Memahami Hambatan Dosen Dan Mahasiswa Dalam Perkuliahan Online: Fenomena Antisipasi Penyebaran Virus Covid-19. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 98-108.

Javandalasta, P. (2021). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Batik Publisher.

Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). PERKEMBANGAN SENI FOTOGRAFI DAN SINEMATOGRAFI SERTA TANTANGANNYA PADA ERA PASCA PANDEMI COVID-19. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 5, 33-41. Diambil dari <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/628>

Belasunda, Riksa, Setiawan Sabana (2016). Film Indie “Tanda Tanya (?)”, Representasi Perlawanan, Pembebasan, dan Nilai Budaya. *Panggung Jurnal Seni Budaya*, 26(1), 48-57. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v26i1>

Jarvis, M (2021). *Psikologi Kognitif : Seri Teori Psikologi*

Maharani, A. A. W., & Pramonojati, T. A. (2021). Pendidikan Karakter Nasionalisme Dalam Film Animasi (analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara. *eProceedings of Management*, 8(1)

Creswell, J. W. (2002). *Desain penelitian. Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif*, Jakarta: KIK, 121-180.

Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi (Vol. 1)*. UMMPress.

Bukohori, I. (2021). STUDY FENOMENOLOGI KECEMASAN PERAWAT DALAM PENANGANAN PASIEN COVID-19 RUMAH SAKIT TK. II MARTHEN INDEY. *Healthy Papua-Jurnal keperawatan dan Kesehatan*, 4(2), 214-225.

Dennis, F. G. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. PT PENERBIT ERLANGGA MAHAMERU.

Sartika, G (2021) *Book of Multitasking : “Ketika Melakukan Banyak Hal Dalam Satu Waktu”* . Bright Publisher

Atkinson, R.L., Atkinson, R.C., & Hilgard, E.R (1983). *Pengantar Psikologi (8 th ed)*. PT Gelora Aksa Pratama

Pratista, H. (2017). *Memahami Film (2nd ed.)*. Montase Press.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian DKV*. PT Kanisius Yogyakarta.