

DESAINER PRODUKSI DALAM FILM PENDEK “UNDONE” MENGENAI *MULTITASKING* DI MASA *PANDEMI COVID-19* PADA MAHASISWA DI KOTA BANDUNG

Andi Audita Rizkiyani¹, 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

andiaudita@students.telkomuniversity.ac.id, teddyhendiawan@telkomuniversity.ac.id, ardyapriliananwar@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. Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah dengan metode kualitatif yang bersumber dari wawancara, observasi, & kuesioner yang kemudian diolah sebagai bentuk perancangan sebuah film. Hasil dari penelitian ini untuk mengedukasi orang-orang sekitar mengenai dampak yang ditimbulkan dari multitasking. Film yang diproduksi ini berbentuk film pendek dengan genre fiksi. Untuk mengangkat fenomena tersebut ke dalam film, penulis sebagai desainer produksi memvisualisasikan secara sederhana dengan mengatur setting, property, dan wardrobe sedemikian rupa sesuai dengan keadaan pandemi covid-19 saat ini. Penelitian dilakukan dengan pendekatan ilmu psikologi kognitif untuk memahami bagaimana dampaknya terhadap psikis setiap orang, serta apa dampaknya dalam kegiatan sehari-hari.

Kata kunci: *Pandemi Covid-19, Multitasking, Film, Desainer Produksi*

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 it is 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. The research method used is qualitative methods sourced from interviews, observations, and questionnaires which are then processed as a form of designing a film. The results of this study are to educate people around about the impact of multitasking. The film produced is in the form of a short film with a fictional genre. To bring this phenomenon into the film, the writer as a production designer visualizes it simply by adjusting the settings, properties, and wardrobe in such a way according to the current state of the covid-19 pandemic. 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.

Keywords: Covid-19 Pandemic, Multitasking, Film, Production Designer

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia tak terkecuali Indonesia menyebabkan adanya perubahan dalam kebijakan sektor pendidikan. Hal inilah yang membuat seluruh sekolah dan perguruan tinggi harus memikirkan bagaimana cara agar proses pembelajaran tetap berlangsung tanpa tatap muka secara langsung (Zhangdkk, 2020: Karalis, 2020). Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pun menetapkan proses pembelajaran tetap berlangsung tetapi secara online sebagai salah satu hal untuk mengantisipasi penyebaran covid-19 di Indonesia semakin luas (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran online dilakukan di seluruh instansi

pendidikan di Indonesia, tak terkecuali di perguruan tinggi. Adanya kebijakan baru ini pun tentu tidak mudah untuk sebagian orang yang awalnya melakukan aktivitas bebas, seperti pergi ke kantor, pergi ke kampus, ketemu dosen, ketemu teman-teman, & jalan-jalan tetapi sekarang harus dibatasi karena pandemi covid-19. Kegiatan yang biasanya dilakukan diluar rumah kini semuanya dilakukannya dirumah. Tak jarang orang-orang melakukan pekerjaannya secara bersamaan dari rumah, karena menganggap itu menghemat waktu & efisien. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara bersamaan ini biasa disebut dengan multitasking.

Multitasking merupakan keterampilan dimana seseorang mengerjakan beberapa aktivitas atau kegiatan sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Multitasking kerap dilakukan untuk menghemat waktu. Namun, pada kenyataannya, multitasking sering kali tidak efisien dan bahkan dapat mengganggu kesehatan. Meskipun banyak yang mengatakan kurang efisien, namun faktanya kemampuan multitasking banyak dibutuhkan dalam kegiatan sehari hari (Burgess, 2000). Dalam rutinitas ini, banyak orang yang mengandalkan kemampuan mereka untuk mengatur 'tindakan ke depan' sehingga mereka dapat menyelesaikan beberapa aktivitas pada waktu yang tepat dan efisien. (Wulanyani, 2014) mengungkapkan kemampuan dalam melakukan multitasking dipengaruhi oleh faktor kecerdasan, kepribadian, dan cara kerja. Di kondisi pandemi covid-19 saat ini tidak jarang orang melakukan aktivitas atau kegiatan online dan offline secara bersamaan. Kondisi multitasking disaat pandemi dapat diilustrasikan seperti orang yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka di rumah tetapi dalam waktu yang bersamaan juga mengerjakan pekerjaan rumah seperti menyapu. Ketika sedang mengikuti pembelajaran tatap muka diperlukan konsentrasi untuk mencerna materi dengan baik, tetapi kita melakukan dua aktivitas secara bersamaan. Konsentrasi terhadap pembelajaran pun juga terpisah, karena secara bersamaan otak kita juga bekerja untuk secepat mungkin menyapu bisa terselesaikan. Namun, dengan multitasking seperti itu bisa

menghemat waktu untuk menyelesaikan pekerjaan rumah lainnya dan bisa mengikuti pembelajaran online dengan baik. Hal itulah yang membuat orang-orang menganggap multitasking efisien dan membuat pekerjaan cepat selesai.

Alasan paling umum mengapa orang mengerjakan sesuatu sekaligus adalah untuk menghemat waktu. Psikologis Dr. Melissa Gratias mengatakan multitasking sebagai suatu hal yang membuat kita berpikir bahwa kita bisa menyelesaikan banyak hal sekaligus dalam satu waktu. Pada saat melakukan multitasking otak kita terus menerus melakukan perpindahan fokus dari satu hal ke hal lainnya seperti saklar yang mati kemudian hidup berkali-kali. Ternyata, otak kita tidak memiliki kemampuan berpindah fokus seperti itu, sehingga pasti ada salah satu tugas yang dilakukan secara bersamaan menjadi tidak efektif. Namun, ketika kita memberikan perhatian lebih pada setiap kegiatan yang dilakukan, maka hasilnya pun juga sesuai dengan apa yang diinginkan.

Multitasking kemampuan untuk mengatur, memprioritaskan, dan melaksanakan sejumlah tugas yang berbeda dalam waktu yang terbatas (Burgess, Veitch, Costello, & Shallice, 2000). Adapun seorang ahli saraf di Massachusetts Institute of Technology, Professor Earl Miller melakukan penelitian terhadap sukarelawan pada saat mereka melakukan pekerjaan yang berbeda dalam satu waktu. Dia menemukan bahwa ketika ada banyak objek visual yang terlihat di depan relawan, hanya satu dua objek yang cenderung mengaktifkan otak. Ini berarti bahwa para relawan hanya bisa fokus pada satu atau dua objek saja pada waktu tertentu. Oleh karena itu, melakukan banyak pekerjaan merupakan hal yang kontraproduktif karena pekerjaan tersebut dilakukan dengan sedikit fokus dan kualitas otak yang rendah.

Di Indonesia sendiri film pendek multitasking yang ditunjukkan belum sepenuhnya memperlihatkan lebih dalam mengenai apa itu multitasking, sehingga dalam perancangan film ini, penulis sebagai Desainer Produksi mencoba untuk memvisualisasikannya ke dalam film pendek dengan genre fiksi dengan

pendekatan psikologi kognitif tentang dampak Multitasking di Masa Pandemi Covid-19, dengan mengatur setting, wardrobe, properti, mood & make-up karakter sedemikian rupa sesuai dengan keadaan pandemi saat ini. Dengan visualisasi film ini, diharapkan masyarakat agar lebih tahu dampak dari multitasking dan multitasking itu sebenarnya ada atau hanyalah sebuah mitos.

Tinjauan Literatur

2.1 Pandemi Covid-19

Virus Covid-19 adalah virus baru yang terkait dengan keluarga virus yang sama dengan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) dan beberapa jenis virus flu biasa (UNICEF, 2020). Covid-19 adalah penyakit coronavirus zoonosis ketiga yang diketahui setelah SARS dan sindrom pernapasan Timur Tengah (MERS) (Sun et al, 2020). Pandemi covid-19 di Indonesia merupakan salah satu negara yang terpapar penyakit coronavirus 2019 (Cov-19) yang sedang berlangsung di seluruh dunia. Penyakit Virus Corona 2019 (Covid-19) adalah virus RNA, dengan penampakan seperti mahkota di bawah mikroskop elektron karena adanya paku glikoprotein pada ampolpnya (Gennaro et al, 2020). Penyakit yang menyerang pernapasan manusia ini disebut juga dengan coronavirus sindrom pernapasan akut berat (SARS-COV-2). Kasus covid-19 terdeteksi pertama kali di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020, bermula dari seorang warga Indonesia yang tertular dari seorang warga negara Jepang. Pada tanggal 9 April 2020, Covid-19 sudah menyebar ke 34 provinsi yang ada di Indonesia dengan 4 provinsi dengan paparan covid-19 yang sangat pesat yaitu DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah.

2.2 Multitasking

Multitasking adalah kondisi dimana seseorang melakukan tugas ganda atau lebih dari satu aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Kondisi tugas berganda adalah karena adanya beberapa tugas yang independen dan tidak berhubungan satu sama lain yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan (Salvucci dan Taatgen. 2011). Hal inilah yang membedakannya dengan tugas kompleks. Selanjutnya menurut Appelbaum dan Marchionni membagi tugas berganda dibagi menjadi dua jenis yaitu tugas ganda (dual task) atau dua tugas yang dilakukan secara bersamaan dan switching task atau lebih dari satu tugas yang dilakukan dengan beralih diantara tugas-tugas tersebut (Appelbaum dan Marchionni, 2008). Bentuk lain dari multitasking adalah tugas berganda sekuensial (sequential multitasking) yaitu seseorang yang memberikan perhatian lebih lama pada satu tugas sebelum berpindah pada tugas lainnya, meskipun tetap terjadi tumpang tindih. Sejumlah ahli menyatakan bahwa multitasking seperti kecanduan obat tidur, yang dimana seseorang mampu menyelesaikan sejumlah pekerjaan secara bersamaan di luar dari kemampuan otak.

2.3 Dampak Multitasking di Masa pandemi Covid-19

Pada sebagian orang menganggap multitasking bisa menghemat waktu dan efisien, tetapi disisi lain justru multitasking dapat menurunkan produktivitas kerja. Secara umum, multitasking memang menyebabkan seseorang tidak fokus pada suatu hal secara khusus, namun terlepas dari hal tersebut efektivitas pekerjaan memang memerlukan beberapa poin multitasking agar terselesaikan dengan baik. Multitasking sendiri sudah dilakukan sejak dahulu, tetapi ketika pandemi covid-19 saat ini yang dimana semua aktivitas dilakukan dirumah dan secara daring maka orang-orang baru menyadari akan hal tersebut. Penulis buku 'The Myth of Multitasking: How "Doing It All" Gets Nothing Done' (Dave Crenshaw) menyatakan bahwa kemampuan multitasking dapat terbentuk karena budaya. Dimana ketika seseorang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang terbiasa melakukan

beberapa hal dalam satu waktu secara bersamaan. Contohnya pada laptop, multitaskingnya adalah ketika membuka dua (atau lebih) software secara bersamaan untuk lebih menghemat waktu saat mengerjakannya berbeda-beda pula.

Pada dasarnya otak tidak benar-benar bisa multitasking, meskipun terkadang seringkali tampak memikirkan suatu hal secara bersamaan dalam satu waktu. Ketika multitasking yang dilakukan oleh otak adalah mengalihkan konsentrasi dengan cepat dari aktivitas satu ke aktivitas lainnya. Otak pun tidak mampu mengelola proses berpikir terhadap lebih dari satu aktivitas yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan, maka dari itu multitasking tidak memberikan hasil yang maksimal terhadap apa yang dilakukan tetapi memungkinkan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat. Istilah multitasking sendiri sebenarnya tidak ada. Tidak ada yang benar-benar melakukan aktivitas atau kegiatan secara bersamaan dalam satu waktu, melainkan itu hanya melakukan perpindahan tugas dengan cepat atau lebih tepatnya disebut dengan task switching (Susan Weinschenk Ph.D).

2.4 Media

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang menjadi perantara sehingga terjadi komunikasi antar pengirim dan penerima (Heinich, 2002). Media disebutkan juga sebagai salah satu komponen komunikasi (Criticos, 1996). Saat ini media sebagai salah satu alat yang dapat membantu dan mempermudah semua aktivitas yang dilakukan secara luring maupun daring. Dengan memanfaatkan beberapa media yang ada segala bentuk aktivitas atau kegiatan yang dilakukan terasa lebih mudah.

2.5 Desainer Produksi

Desainer Produksi adalah seseorang yang bekerja untuk menciptakan dan membangun estetika dalam sebuah karya film. Desainer produksi bertanggung jawab terhadap penciptaan fisik dalam sebuah karya film yang berhubungan dengan

setting, kostum, properti dan make up karakter (LoBrutto, 2002: 1). Penciptaan sebuah konsep visual dari sebuah film yang mana konsep visualnya sejalan dengan arahan yang diberikan oleh sutradara. Seorang desainer produksi harus mengawasi seluruh kru yang ada di departemen art ataupun tim desain.

2.6 Pendekatan Psikologi Kognitif

Aktivitas mental yang mengacu pada semua aktivitas yang berkaitan dengan berpikir, memahami dan mengingat (Myers, 1996). Aktivitas mental yang melibatkan kegiatan menyimpan, mencari, memperoleh, dan menggunakan ilmu pengetahuan. Neisser mengatakan bahwa istilah kognisi mengacu pada seluruh proses dalam keseluruhan hal yang mungkin dilakukan manusia seperti memaknai, menyimpan, mengubah, dan mengurangi (Neisser, 1967). Dalam jurnal "Berkenalan dengan Psikologi Kognitif" (2004) Kognitif bisa disimpulkan sebagai pendekatan yang mempelajari struktur serta proses mental manusia yang di dalamnya meliputi, menyimpan, memperoleh, menggunakan pengetahuan, dan mengorganisasikan.

2.7 Pendekatan Psikologi Warna

Warna mempengaruhi detak jantung, aktivitas otak, pernafasan, dan tekanan darah seseorang (Birren). Birren meyakini bahwa seseorang menggunakan warna di kehidupan sehari-hari hanya untuk mengekspresikan diri, mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, dan untuk mengidentifikasi diri. Alih-alih mengatakan warna memiliki pengaruh terhadap emosi seseorang, Birren justru menulis bahwa persepsi manusialah yang memengaruhi warna dari emosi seseorang. Sedangkan menurut (Frank H. Mahnke: 1996, UK Essays Film Studies: 2015) warna mempunyai ketertarikan dengan emosi seseorang. Dalam buku "Color and Human Response" Birren juga menulis bagaimana warna membawa pengaruh di kehidupan manusia seperti yang terlihat dalam sejarah dan data ilmiah.

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Data

3.1.1 Observasi

Dalam pengumpulan data observasi, penulis melakukan observasi secara langsung, yaitu dengan observasi non-partisipan dengan bentuk tidak terstruktur. Observasi dilakukan secara langsung berkaitan dengan kegiatan subjek observasi yang dominan *work from office*. Berdasarkan hasil observasi, penulis melihat adanya perbedaan perilaku yang dilakukan oleh subjek mulai dari hari pertama sampai hari ketiga. Ada hari pertama & kedua terlihat sbujek masih bisa melakukan kegiatannya dengan multitasking tetapi kerap kurang fokus karena harus mengerjakan dua pekerjaan yang berbeda secara bersamaan. Sedangkan pada hari ketiga subjek sudah mulai memperlihatkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, terlihat dari cara subjek mengerjakan pekerjaannya dengan lebih santai dan bisa menyelesaikan dengan cepat tanpa ada hambatan.

3.1.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber secara virtual melalui via Google Meet dan juga via chat (WhatsApp) dikarenakan pandemi covid-19 yang masih berlangsung sejak tahun 2020 dan tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung dengan para narasumber. Wawancara dilakukan dengan ahli psikologi, mahasiswa psikologi mahasiswa yang aktif dalam hal akademik dan juga non akademik. Penulis melakukan wawancara semi terstruktur yang relatif fleksibel agar dapat mengembangkan pertanyaan dari para narasumber yang ada di daftar pertanyaan yang sudah ditulis.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis dapat menyimpulkan multitasking adalah mengerjakan suatu pekerjaan atau kegiatan dalam jangka waktu yang bersamaan dan multitasking sering terjadi di kehidupan sehari-hari dan tidak dapat dihindari. Narasumber 1, 2 dan 3 juga pernah dan sering melakukan multitasking.

Perubahan keadaan ketika sebelum dan sesudah pandemi covid-19 juga dirasakan para narasumber. Mereka merasa mempunyai waktu lebih untuk melakukan semua pekerjaan tetapi nyatanya tidak. Kebiasaan yang tadinya bisa bertemu secara langsung berubah menjadi jarak jauh yang dimana semuanya dilakukan secara daring. Untuk bisa mengurangi pekerjaan multitasking bisa dilakukan dengan cara memperhatikan mana pekerjaan yang memang penting untuk dikerjakan terlebih dahulu, melihat kemampuan diri, memperhatikan beban pekerjaan, dan melihat skala prioritas. Untuk menghindari pekerjaan multitasking juga perlu melakukan tidak menunda-nunda pekerjaan, harus konsisten, dan mempunyai jadwal yang teratur.

3.1.3 Kuesioner

Berdasarkan data kuesioner yang telah dijawab oleh 74 responden, responden yang merupakan masyarakat yang tinggal dan kuliah di kota Bandung dengan rentang usia 18-24 tahun dan 24-30 tahun. Sebagian besar dari responden menyatakan pernah melakukan kegiatan multitasking dengan dua atau lebih pekerjaan dalam satu waktu yang bersamaan. Responden berpendapat dengan melakukan multitasking pekerjaan jadi lebih efisien dan cepat selesai, tetapi mereka juga berpendapat badan terasa mudah lelah dan fokus yang terpecah sehingga hasil dari pekerjaan yang dilakukan dengan multitasking tidak maksimal. Data yang berkaitan dengan jobdesc penulis sebagai Desainer Produksi berupa pertanyaan yang mengenai penampilan karakter dan properti yang ditampilkan dalam film pendek bertema multitasking. Jawaban yang diberikan oleh responden mengenai penampilan karakter sebagian besar memilih penampilan karakter dengan atasan rapi bawahan memakai celana tidur. Sedangkan mengenai pertanyaan properti yang ditampilkan dalam film pendek mendapat 2 jawaban setara, yaitu yang pertama memilih properti agak berantakan dengan beberapa tumpukan buku dan alat tulis dan kedua responden memilih properti berantakan dengan

beberapa tumpukan poster yang ada di dinding, buku yang ada di meja, dan bingkai foto.

3.2 Analisis Visual

 Merangkul Jarak (2020)	 Quarantine Tales (2020)	 Daring (2020)
Pada film pendek ini terlihat setting dan properti yang cukup membangun dan menarik untuk di eksplorasi yang nantinya dimasukkan ke dalam pengkaryaan. Wardrobe dan riasan make-up yang ditampilkan pun juga bisa menjadi referensi penulis yang mempunyai tanggung	Film ini menampilkan banyak <i>setting</i> dan <i>properti</i> yang cukup menarik dengan warna tone yang berbeda-beda di setiap ceritanya. Hal tersebut bisa menjadi referensi penulis yang bertanggung jawab di bagian desain produksi. Karakter yang ditampilkan dalam film pendek ini sangat berbeda	Pada short movie ini property, setting, dan wardrobe sangat menggambarkan karya yang dibuat penulis. Adapun beberapa referensi yang bisa diambil untuk nantinya dituangkan dalam pengkaryaan. Karakter dalam short movie ini menampilkan sebagaimana masyarakat yang terkena dampak

jawab sebagai desain produksi. Karakterisasi yang ada dalam film pendek ini sangat terlihat jelas dengan hanya menampilkan satu pemeran dan juga pemeran lainnya yang hanya suara saja. Serta hubungan properti dengan karakternya juga sangat berhubungan dengan laptop sebagai alat penghubung antar pemerannya dalam film pendek tersebut.	dengan cerita yang berbeda. Dengan karakter yang berbeda ini sebagai referensi juga untuk penulis. Serta hubungan properti dengan karakter yang ada juga berhubungan satu sama lain.	pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Hubungan antar properti dan karakter juga sangat berhubungan dengan alat elektronik seperti handphone dan laptop yang menjadi penghubung untuk pembelajaran <i>online</i>.
--	---	--

Dari ketiga karya sejenis diatas, penulis sebagai desainer produksi melihat beberapa karya sejenis yang memiliki kemiripan teknik dan konsep penataan artistik yang diterapkan dalam pembuatan film yang mengangkat fenomena *multitasking* di masa pandemi covid-19. Pada perancangan film yang dibuat, penulis sebagai desainer produksi memvisualisasikannya pada penataan setting & tempat yang hanya disatu tempat saja, pakaian yang akan dipakai juga pakaian sehari-hari ketika dirumah, makeup yang natural, properti di meja belajar dan berbagai tugas-tugas kuliah menyesuaikan dengan kebutuhan karakter, dan mood karakter yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk visualisasi pada film yang akan dirancang, beberapa penerapan shotnya terlihat seperti yang terdapat

pada film pendek “Merangkul Jarak”, film “Quarantine Tales” & juga short movie “Daring”.

3.3 Analisis Target

Berdasarkan data geografis, wilayah yang menjadi target audience adalah Kota Bandung. Berdasarkan data demografis, usia target audience 18-24 tahun & 24-30 tahun. Berdasarkan data psikografis, perancangan film pendek ini untuk memberitahukan dan menambah wawasan masyarakat mengenai dampak multitasking.

3.4 Analisis Objek

Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
Psikologi Kognitif	- Untuk mengetahui dampak buruk dan positif dari multitasking - Untuk memahami arti dari multitasking - Untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap multitasking - Untuk memecahkan apakah multitasking itu mitos	- Dampak positif dan negatif multitasking - kesadaran
Estetika	Untuk memahami konsep estetika dalam perancangan desain produksi yang mengangkat fenomena multitasking di masa pandemi covid-19	- Gaya berpakaian seorang multitasking
Unit Analisis	Hasil Analisis	
Dampak positif & negatif multitasking	Positif • Seseorang yang telah terbiasa melakukan multitasking akan lebih terlatih dalam penggunaan otak dan indera. • Dalam dunia karir, seorang multitasker dapat dengan mudah beradaptasi dengan perubahan lingkungannya. • Orang yang multitasking cenderung punya kemampuan kognitif yang lebih baik dalam hal mengingat suatu visual maupun audio. Negatif • Melakukan multitasking yang berlebihan juga menimbulkan gangguan kesehatan. Dikarenakan	

	mengerjakan beberapa pekerjaan memerlukan tenaga yang jauh lebih banyak, maka dari itu akan merasa cepat lelah dan stress. • Dengan melakukan pekerjaan yang banyak dalam satu waktu pasti akan menimbulkan ketidakpuasan tersendiri. Karena fokusnya yang terbagi-bagi. • Dampak lainnya yaitu dapat menurunkan fokus. Ketika mengerjakan satu pekerjaan pasti memerlukan fokus yang tinggi agar hasilnya maksimal, tetapi dengan mengerjakan beberapa pekerjaan maka itu akan menghilangkan fokusnya.
Kesadaran	• Minimnya tingkat kesadaran dari individu terhadap dampak yang ditimbulkan ketika melakukan multitasking

3.5 Tema Besar

Berdasarkan hasil analisis diatas, tema besar yang dirancang oleh penulis yaitu dampak dari multitasking pada masa pandemi covid-19. Tema besar adalah kurangnya kesadaran dari dampak yang ditimbulkan dari melakukan multitasking. Dengan mengambil intinya, diharapkan masyarakat agar lebih menyadari dampak melakukan multitasking untuk diri sendiri maupun orang lain dan bijak dalam mengambil pekerjaan sesuai kapasitas diri sendiri. Sebagai desainer produksi hal itulah menjadi landasan dan acuan dalam perancangan film ini, baik secara konsep mise en scene pada setting, wardrobe, property, makeup dan mood yang diciptakan hingga dari keseluruhan tampilan karya yang dapat menggambarkan multitasking pada mahasiswa.

Kata kunci : *Multitasking, Film, Pandemi Covid-19, Desainer Produksi*

HASIL DAN DISKUSI

4.1 Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data, penulis membuat konsep perancangan dalam pembuatan film pendek bergenre fiksi yang berjudul "UNDONE". Sebagai Desainer Produksi penulis menentukan wardrobe, makeup, setting, property dari proses pra-produksi hingga produksi. Dalam penerapannya, penulis menggunakan pendekatan warna dan pendekatan psikologi kognitif dalam pembuatan film pendek ini dengan menerapkannya pada setiap wardrobe, makeup, setting, property, dan mood dari karakter agar dapat menghidupkan jalannya cerita.

4.1.1 Konsep Karya

Karya yang dibuat merupakan karya berupa film pendek bergenre fiksi dengan durasi 15-25 menit. Film pendek ini berjudul "UNDONE". Film ini menampilkan dampak kegiatan multitasking yang memengaruhi tokoh utamanya, yaitu Dita. Dalam film ini Psikologi Kognitif memiliki peran penting, terutama dalam fokus atau konsentrasi, proses berpikir serta menerima informasi yang diterima. Cerita dari "UNDONE" ini berpusat pada keseharian Dita sebagai multitasker. Perkembangan kognitif yang ditunjukkan oleh Dita terlihat pada tingkat fokusnya, ekspresi wajahnya, serta rutinitasnya yang semakin hari semakin padat karena Dita yang selalu menginginkan pekerjaannya cepat selesai.

4.1.2 Konsep Visual

Penulis sebagai desainer produksi, bertanggung jawab untuk memvisualisasikan cerita dari skenario ke dalam sebuah properti, set, makeup, dan wardrobe. Penulis melakukan breakdown script terlebih dahulu untuk mengetahui dimana latar yang di ceritakan, properti yang mendukung cerita, wardrobe serta makeup yang sesuai dengan suasana yang di ceritakan. Sutradara mengarahkan penulis untuk fokus pada warna kostum yang dipakai Dita untuk mengekspresikan diri, mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, dan untuk mengidentifikasi diri sebagai penggambaran sesuai dengan karakter dalam cerita.

4.1.3 Konsep Jobdesc

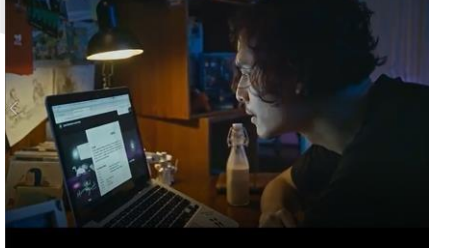
Pada film pendek fiksi ini, penulis yang berperan sebagai desainer produksi yang memiliki tanggung jawab dalam membantu menciptakan look dan mood dalam film melalui desain setting, makeup, property, dan kostum. Penulis berfokus pada desain setting untuk menciptakan sebuah look yang natural dan realistis, namun ada beberapa bagian yang dilebihlebihkan. Pada film pendek "UNDONE" ini penulis memperlihatkan konsep "Sederhana & Natural" yang dimana konsep ini terlihat dari pakaian sehari-hari yang dipakai oleh dua karakter yang terlihat dalam film, setting tempatnya yang hanya di rumah, makeup yang natural seperti ketika ada di rumah, dan mood dari dua karakter yang biasa ada dalam kehidupan sehari-hari, serta property yang diperlihatkan menyesuaikan dengan karakter Dita sebagai seorang mahasiswa DKV.

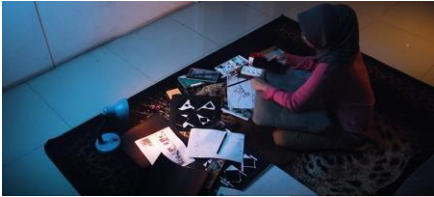
4.1.4 Konsep Pesan

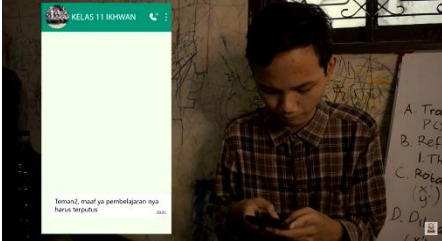
Pesan yang disampaikan dalam perancangan film pendek ini adalah untuk memberi pengetahuan dan informasi kepada masyarakat tentang 83 dampak apa yang ditimbulkan ketika kita mengerjakan banyak pekerjaan dalam satu waktu secara bersamaan. Selain itu, film ini juga memberitahukan bagaimana seseorang harus punya batasan kemampuan diri dalam melakukan suatu pekerjaan, sehingga bisa mengetahui pekerjaan apa yang seharusnya jadi utama dan harus dikerjakan dengan maksimal.

4.2 Hasil Perancangan

No	Perancangan Visual	Karya Sejenis	Keterangan
----	--------------------	---------------	------------

1			Seperti pada film Merangkul Jarak, penerapan pada shot ini terlihat di awal film yang menunjukkan properti yang ada di meja belajar Dita
2			Seperti pada film Merangkul Jarak, penerapan pada shot ini terlihat ketika Dita jenuh akan perkuliahannya dan bersandar di kursi sambil melihat ke arah laptopnya
3			Kegiatan yang sering dilakukan Dita di meja belajarnya, terlihat pada karakter Randi

			dalam film Merangkul Jarak
4	  		Dita sering melakukan kegiatan secara bersamaan dalam satu waktu, sehingga dia sering ketinggalan materi di kelas. Seperti halnya pada karakter <i>Chef</i> Halim yang ada dalam film <i>Quarantine Tales</i> Eps. <i>Cook Book</i> yang sedang melakukan <i>video conference</i> dan melakukan kegiatan memasak secara bersamaan.

5			Seperti pada short movie Daring, penerapan pop-up chat yang muncul di layar ketika Dita chattan dengan Karissa
---	---	--	---

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Multitasking adalah kegiatan dimana seseorang melakukan pekerjaan secara bersamaan dalam satu waktu. *Multitasking* sering dilakukan tanpa kita sadari, contohnya mengerjakan tugas yang berbeda dalam satu waktu secara bersamaan. Kegiatan yang dilakukan itu membuat persepsi cepat selesai dan menghemat waktu ketika dikerjakan tetapi hal itu berdampak buruk bagi kesehatan dan juga hasil yang didapat kurang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, ketiga narasumber yang memiliki peran penting dalam kesehariannya dan juga responden ternyata pernah dan sering melakukan *multitasking* tanpa disadari dengan dua atau lebih pekerjaan dalam satu waktu yang bersamaan. Dengan melakukan *multitasking* pekerjaan menjadi lebih efisien dan cepat selesai, tetapi hal tersebut membuat mereka merasa badan cepat lelah dan capek, fokus menjadi terpecah, dan menurunnya tingkat kualitas pekerjaan sehingga hasil dari pekerjaan yang dilakukan dengan *multitasking* tidak maksimal.

Melalui perancangan Desainer Produksi, penulis membuat visual dari *Multitasking* di Masa Pandemi Covid-19. Penggambaran karakter dalam film pendek "UNDONE" dibuat sesuai dengan keadaan mahasiswa semester 6 jurusan DKV yang mengikuti perkuliahan secara online dan tinggal bersama dengan Ayahnya dalam sebuah rumah. Latar belakang waktu diambil ketika Pandemi Covid-19 berlangsung, sehingga harus melakukan perkuliahan secara online dari rumah masing-masing. Warna kostum ditentukan menggunakan teori psikologi warna, menyesuaikan emosi karakter dan suasana dalam cerita. *Makeup* juga membantu talent dalam mendalami peran. Selain kostum dan *makeup*, pemilihan set dan lokasi juga menjadi pendukung dalam penggambaran karakter.

5.2 Saran

Melalui film pendek ini yang mengangkat tentang *multitasking* di masa pandemi covid-19 diharapkan agar masyarakat mengetahui dampak apa yang ditimbulkan dari melakukan *multitasking*, karena dengan melakukan pekerjaan dalam satu waktu secara bersamaan menimbulkan dampak negatif dan positif untuk diri sendiri dan orang-orang disekitar. Sehingga dengan adanya informasi tentang *multitasking* ini, masyarakat bisa lebih mengetahui batasan kemampuan diri dalam melakukan suatu pekerjaan, sehingga bisa mengetahui pekerjaan apa yang seharusnya jadi utama dan harus dikerjakan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- 2, D. P. (2022, 3 28). *Pengertian Media Menurut Para Ahli*. Retrieved from Dosen Pendidikan: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-media/>
- Aditya, R. (2021, September 21). *Jenis Metode Penelitian, Selain Kualitatif dan Kuantitatif*. Retrieved from suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2021/09/07/200712/jenis-metode-penelitian-selain-kualitatif-dan-kuantitatif>
- admin. (2012, March 11). *Birren Color Theory*. Retrieved from Wonderfulcolors.org: <http://www.wonderfulcolors.org/blog/birren-color-theory/>
- admin. (2021, Agustus 27). *Pengertian Media Secara Umum dan Menurut Para Ahli*. Retrieved from lambeturah.: <https://lambeturah.id/pengertian-media-secara-umum-dan-menurut-para-ahli/>
- alodokter. (2020, Mei 1). *Ini Buktinya Multitasking Tidak Efisien dan Mengganggu Kesehatan*. Retrieved from alodokter.com: <https://www.alodokter.com/ini-buktinya-multitasking-tidak-efisien-dan-mengganggu-kesehatan>
- Antelope, S. (n.d.). *Membedah Kru Departemen Artistik Film*. Retrieved from Studio Antelope: <https://studioantelope.com/kru-departemen-tata-artistik-film/#:~:text=Desainer%20Produksi%2FProduction%20Designer,karakter%2C%20dan%20semua%20pekerjaan%20unit.>
- Azkiya, G. (2021, Juni 9). *Sering Multitasking? Ini 5 Dampak Negatifnya bagi Kesehatan*. Retrieved from Skill Academy by Ruangguru: <https://blog.skillacademy.com/dampak-negatif-multitasking>
- BallalIDE. (2017, August 11). *Psikologi Warna Menurut Para Ahli*. Retrieved from BallalIDE Visual: <https://www.ballalide.com/2017/08/psikologi-warna-menurut-para-ahli.html>

- Cherry, K. (2021, July 30). *How Multitasking Affects Productivity and Brain Health*. Retrieved from verywell mind: <https://www.verywellmind.com/multitasking-2795003>
- Crenshaw, D. (2008). *The Myth of Multitasking: How "Doing It All" Gets Nothing Done*. 989 Market Street, San Francisco: Jossey-Bass.
- Desain, M. (2013, November 28). *Belajar Desain "Desainer produksi"*. Retrieved from halamadrid.blogspot: <http://halamadrid6661.blogspot.com/2013/11/desainer-produksi.html>
- detikhelath. (2012, 12 18). *Mengapa Seseorang Bisa Bekerja Multitasking?* Retrieved from detikHealth: <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-2121189/mengapa-seseorang-bisa-bekerja-multitasking->
- Efendi, V. R. (2020, November 06). *Awas, Keseringan Multitasking saat WFH Bisa Berdampak pada Kerusakan Otak*. Retrieved from suara.com: <https://www.suara.com/health/2020/11/06/065929/awas-keseringan-multitasking-saat-wfh-bisa-berdampak-pada-kerusakan-otak>
- Fitriani. (2015, November 29). *Mixed Methods Research*. Retrieved from FITRIANI MATH-EDU: <http://batukehidupan.blogspot.com/2015/11/mixed-methods-research.html>
- Hastjarjo, T. D. (September 2004). *Berkenalan Dengan Psikologi Kognitif. Jurnal Intelektual*, 2-5.
- Health, M. (2021, March 10). *Why Multitasking Doesn't Work "Studies show it makes us less efficient and more prone to errors"*. Retrieved from Cleveland Clinic: <https://health.clevelandclinic.org/science-clear-multitasking-doesnt-work/>
- Hoyt, A. (2012, August 29). *How Multitasking Works*. Retrieved from howstuffwork: <https://science.howstuffworks.com/life/inside-the-mind/human-brain/multitasking.htm>

- Huda, F. A. (2017, Juli 31). *Pengertian Rancangan Penelitian dan Penelitian Kuantitatif*. Retrieved from Fatkhan.web.id: <https://fatkhan.web.id/pengertian-rancangan-penelitian-dan-penelitian-kuantitatif/>
- Huda, F. A. (2017, Juli 26). *Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Dalam Penelitian*. Retrieved from Fatkhan.web.id: <https://fatkhan.web.id/teknik-pengumpulan-data-dan-analisis-dalam-penelitian/>
- Illahi, F. R. (2021, October 22). *7 Dampak multitasking dalam pekerjaan beserta cara mengatasinya*. Retrieved from EKRUT media: <https://www.ekrut.com/media/dampak-multitasking-adalah>
- Indonesia, S. (2019, April 30). *Stop Menjadi Multitasking! Riset Membuktikan Itu Tidak Efisien*. Retrieved from Shift Indonesia: <http://shiftindonesia.com/stop-menjadi-multitasking-riset-membuktikan-itu-tidak-produktif/>
- Karyssa, J. (2021, Juni 2021). *9 Dampak Buruk Kebiasaan Multitasking pada Otak Anak*. Retrieved from PopMama.com: <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/jemima/dampak-buruk-kebiasaan-multitasking-pada-otak-anak/4>
- Krisnan. (2021, Mei 6). *Metode Penelitian Kualitatif Menurut Para Ahli*. Retrieved from meenta.net: <https://meenta.net/pengertian-metode-penelitian-kualitatif/>
- Sartika, G. (2021). *Book Of Multitasking*. Yogyakarta: Bright Publisher.
- shakka, n. (2015, Maret 31). *Autoetnografi apaan sih?* Retrieved from Bercerita: <http://annebercerita.blogspot.com/2015/03/autoetnografi-apaan-sih.html>
- Skerrett, P. J. (2021, January 7). *Multitasking—a medical and mental hazard*. Retrieved from Harvard Health Publishing: <https://www.health.harvard.edu/blog/multitasking-a-medical-and-mental-hazard-201201074063>

- staff, M. (2021, August 16). *Film 101: What Is a Production Designer? Understanding the Role of a Production Designer*. Retrieved from MasterClass: <https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-a-production-designer-understanding-the-role-of-a-production-designer#what-is-a-production-designers-job-description>
- Student, I. (2022, January 16). *Pengertian Film Menurut Para Ahli, Jenis, dan Manfaatnya*. Retrieved from IndonesiaStudents.com: <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/>
- sylva, h. m. (2017, Agustus 1). *Multitasking Itu Positif Lho, Ini Buktinya*. Retrieved from kumparanNews: <https://kumparan.com/kumparannews/multitasking-itu-positif-lho-ini-buktinya/full>
- Tysara, L. (2011, September 28). *Visual adalah Media yang Bisa Dilihat, Ketahui Macam-Macamnya*. Retrieved from Liputan6.com: <https://hot.liputan6.com/read/4668118/visual-adalah-media-yang-bisa-dilihat-ketahui-macam-macamnya>
- Unknown. (2013, Juni 25). *Analisis VAC (Visual Absorption Capability)*. Retrieved from Study: <http://studyandlearningnow.blogspot.com/2013/06/analisis-vac-visual-absorption.html>
- Wulanyani, N. M. (Desember 2005, Volume23, No. 2). *Memori Dalam Multitasking. Buletin Psikologi*, 112-113.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA,cv.
- Hendiawan, T. (2016). *WACANA SEKSUALITAS POSKOLONIAL PADA TEKS NARATIF FILM SANG PENARI. Jurnal Budaya*, Vol 1.
- 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.v3il.1782.

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

Maya. (2019, December 8). *Mengukur Untung Rugi Multitasking Saat Bekerja*. Retrieved from estubizi network: <https://www.network.estubizi.com/blog/1018/mengukur-untung-rugi-multitasking-saat-bekerja/>

