

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang dihadapi Indonesia memberikan pengaruh besar di berbagai sektor kehidupan, salah satunya pendidikan. Pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran baru, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Hal tersebut tentu membatasi mobilitas tenaga pendidik dan para siswa sehingga kegiatan belajar mengajar beralih ke sistem pembelajaran daring. Meskipun telah diterapkan di berbagai daerah di Indonesia, pembelajaran daring belum terlaksana maksimal seperti yang telah dicapai pada pembelajaran luring.

Berdasarkan hasil pengamatan, salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring adalah kurangnya rasa antusias mahasiswa serta meningkatnya rasa malas dalam pembelajaran daring. Kegiatan pembelajaran jarak jauh menjadikan mahasiswa merasa bosan karena hanya berinteraksi melalui platform digital. Tidak hanya itu, mahasiswa juga cenderung pasif terhadap kegiatan pembelajaran karena kurangnya motivasi dari guru atau tenaga pendidik terhadap masing-masing mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Argaheni pada tahun 2020 yang berjudul "*Sistematik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia*" Fenomena berkurangnya antusias mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran juga dijumpai di prodi DKV Telkom University. Berkurangnya antusias mahasiswa turut berpengaruh terhadap menurunnya produktivitas dalam kegiatan perkuliahan. Berdasarkan hasil yang ditemukan, diketahui bahwa salah satu faktor penyebab berkurangnya produktivitas mahasiswa DKV Telkom University adalah karena pengaruh *procrastination* atau bisa disebut dengan istilah mager (malas gerak).

Procrastination merupakan istilah yang merujuk pada kondisi di mana seseorang merasa malas untuk melaksanakan suatu aktivitas tertentu. *Procrastination* berdampak pada menurunnya produktivitas mahasiswa DKV Telkom University. Berdasarkan hasil pengamatan, *Procrastination* yang dialami mahasiswa Telkom University dipengaruhi oleh kurangnya minat dan motivasi dalam diri mahasiswa untuk menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya media untuk menyampaikan pesan yang diharapkan dapat meminimalisasi pengaruh *Procrastination* yang berakibat pada menurunnya produktivitas mahasiswa DKV Telkom University. *Motion graphic* banyak dimanfaatkan untuk membuat iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat merupakan salah satu upaya untuk mempersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan mengimbau mereka untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan, serta menempatkan posisinya agar tidak larut dan terjerumus dengan permasalahan (Pujiyanto, 2013:8).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peran media yang kreatif berupa tayangan *motion graphic* penting dirancang dalam pengkaryaan untuk menyampaikan pesan kepada pelaku *procrastinasi* mengenai dampak *procrastinasi* yang berakibat pada menurunnya produktivitas mahasiswa DKV Telkom University.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Fenomena berkurangnya tingkat produktivitas pembelajaran daring sering dijumpai di kalangan mahasiswa DKV Telkom University.
2. *Motion graphic* menjadi media untuk menyampaikan pesan dengan cara mengajak, dan mengerti bagaimana mengurangi pengaruh *procrastinasi* terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, disusun beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh *procrastinasi* terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University?
2. Bagaimana menyampaikan pesan kepada pelaku *procrastinasi* yang berpengaruh terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University melalui perancangan *motion graphic*.

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Objek penelitian penulis adalah *procrastinasi* menurunkan tingkat produktivitas mahasiswa DKV Telkom University

2. Bagaimana

Penulis merancang media informasi untuk menyampaikan pesan kepada pelaku *procrastinasi* yang berpengaruh terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University melalui perancangan *motion graphic*.

3. Siapa

Sasaran dari perancangan *motion graphic* ini adalah mahasiswa DKV Telkom University

4. Dimana

Perancangan *motion graphic* ini akan dibatasi pada wilayah kampus prodi DKV Telkom University

5. Kapan

Fenomena ini diangkat oleh penulis didasari permasalahan yang sedang terjadi oleh mahasiswa DKV Telkom University dan diteliti mulai dari 2 Maret 2021 sampai sekarang.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pembahasan pada proposal penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang hal-hal sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengaruh *procrastinasi* terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University.
2. Untuk menyampaikan pesan kepada pelaku *procrastinasi* yang berpengaruh terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University melalui perancangan *motion graphic*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir dan memperoleh gelar sarjana program studi desain komunikasi visual
2. Bagi mahasiswa DKV Telkom University, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber pengetahuan baru bahwa pengaruh perilaku *procrastinasi* terhadap produktivitas dalam mengerjakan suatu pekerjaan dapat diminimalisasi melalui pesan yang disampaikan dalam tayangan *motion graphic*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu dikembangkan lebih lanjut agar diperoleh hasil yang lebih luas dan beragam.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini metode penelitian, pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan untuk merancang *motion graphic* sebagai media untuk menyampaikan pesan mengenai pengaruh *procrastinasi* terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University.

1.7.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *mixed methods*. Penelitian ini merupakan langkah penelitian yang menggunakan dua bentuk penelitian yang sudah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*mixed*

methods) adalah suatu metode penelitian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif.

Menurut Creswell, strategi-strategi dalam *mixed methods*, yaitu:

1. Strategi metode campuran sekuensial/bertahap (*sequential mixed methods*) merupakan strategi bagi peneliti untuk menggabungkan data yang ditemukan dari satu metode dengan metode lainnya. Strategi ini dapat dilakukan dengan *interview* terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan data kuantitatif dalam hal ini menggunakan survei.
2. Strategi metode campuran konkuren/sewaktu waktu (*concurrent mixed method*) merupakan penelitian yang menggabungkan antara data kuantitatif dan data kualitatif dalam satu waktu.
3. Prosedur metode campuran transformatif (*transformatif mixed methods*) merupakan prosedur penelitian dimana peneliti menggunakan kaca mata teoritis sebagai perspektif overarching yang didalamnya terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Perspektif inilah yang nantinya akan memberikan kerangka kerja untuk topik penelitian, teknik pengumpulan data, dan hasil yang diharapkan dari penelitian.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan kuisioner.

1. Observasi

Menurut Arikunto (dalam Gunawan, 2014:143) Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. Sedangkan Matthews dan Ross (dalam Herdiansyah, 2013:129) mendefinisikan observasi sebagai pengumpulan data melalui penggunaan indera manusia. Dalam beberapa kondisi alam, observasi adalah tindakan mengamati fenomena sosial di dunia nyata dan merekam peristiwa yang terjadi. Teknik pengumpulan data yang pertama adalah Observasi, observasi

dilakukan dengan cara mengamati mahasiswa di lingkungan DKV Telkom University.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah wawancara. Wawancara merupakan percakapan antara pewawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang jelas.

Esterberg (dalam Sugiono, 2010:233) membagi kegiatan wawancara menjadi 3 jenis, yaitu wawancara secara terstruktur, semi terstruktur, dan tak terstruktur. Adapun penjelasan dari ketiga jenis wawancara tersebut, yaitu sebagai berikut.

A. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian beberapa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

B. Wawancara Semi Terstruktur

Menurut Sugiyono (2010:233), wawancara semi terstruktur adalah untuk wawancara yang digunakan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya. Pada wawancara semi terstruktur, penulis memiliki konsep pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber, namun di tengah kegiatan wawancara penulis dapat beradaptasi dengan pertanyaan lain yang lebih luas. Dasar pertimbangan pemilihan wawancara semi terstruktur adalah pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Oleh karena itu, akan timbul keakraban antara peneliti dan responden yang pada akhirnya memudahkan peneliti dalam menghimpun data.

C. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara semi terstruktur. Dengan menggunakan wawancara semi terstruktur, penulis dapat membuat pendekatan lebih kepada narasumber sehingga akan lebih mudah untuk memperoleh informasi sesuai situasi, kondisi, dan fenomena yang benar-benar terjadi.

Data yang akan dicari menggunakan teknik wawancara adalah bagaimana faktor serta dampak yang dialami oleh pelaku *procrastinasi* yang dapat mengganggu produktivitas menurut psikolog dan mahasiswa DKV Telkom University.

3. Kuisisioner

Guna mendapatkan data yang lebih luas dan variatif peneliti melakukan penyebaran kuisisioner kepada khalayak sasaran untuk mendapatkan informasi terkait perilaku *Procrastinasi* atau biasa disebut dengan istilah mager. Kuisisioner disebarkan kepada khalayak sasaran yaitu mahasiswa DKV Telkom University.

1.7.3 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data komparatif. Nazir (2005:58) mengungkapkan bahwa penelitian komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang berupaya mencari jawaban secara mendasar tentang hubungan sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Dalam hal ini, analisis data komparatif digunakan untuk mengkaji perilaku mahasiswa yang *procrastinasi* terhadap penyelesaian tanggung jawabnya sehingga diperoleh beberapa sebab dan akibat adanya pengaruh *procrastinasi* terhadap produktivitas mahasiswa Telkom University. Analisis data komparatif merupakan teknik membandingkan antara penelitian yang sudah ada dengan hasil penelitian yang sedang dilakukan penulis. Beberapa poin yang dikomparasikan adalah aspek-aspek dan faktor yang dapat

memicu terjadinya *procrastination* terhadap produktivitas setiap mahasiswa yang sedang diteliti.

1.7.4 Sistematika Perancangan

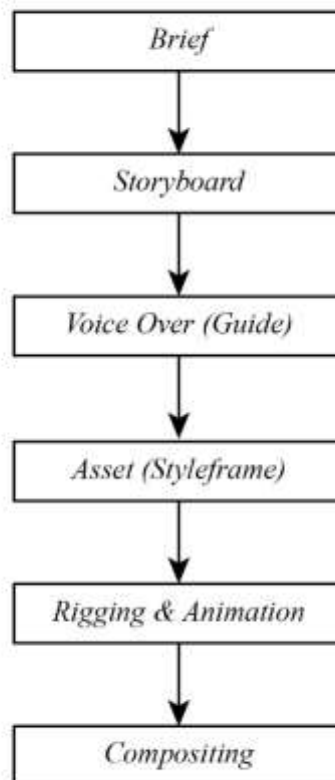
1. Ide / Design Brief

Tahap pertama yang harus dilakukan dalam penulisan suatu karya adalah merangkai sebuah ide, ide tersebut bersumber dari data yang telah dikumpulkan kemudian data tersebut dipilah pilah dan dianalisis kemudian dituangkan menjadi sebuah ide penulisan. Penulisan ide ini sangat penting karena di dalamnya terdapat bagaimana menyampaikan sebuah pesan/informasi yang mudah diterima oleh mahasiswa.

2. Produksi

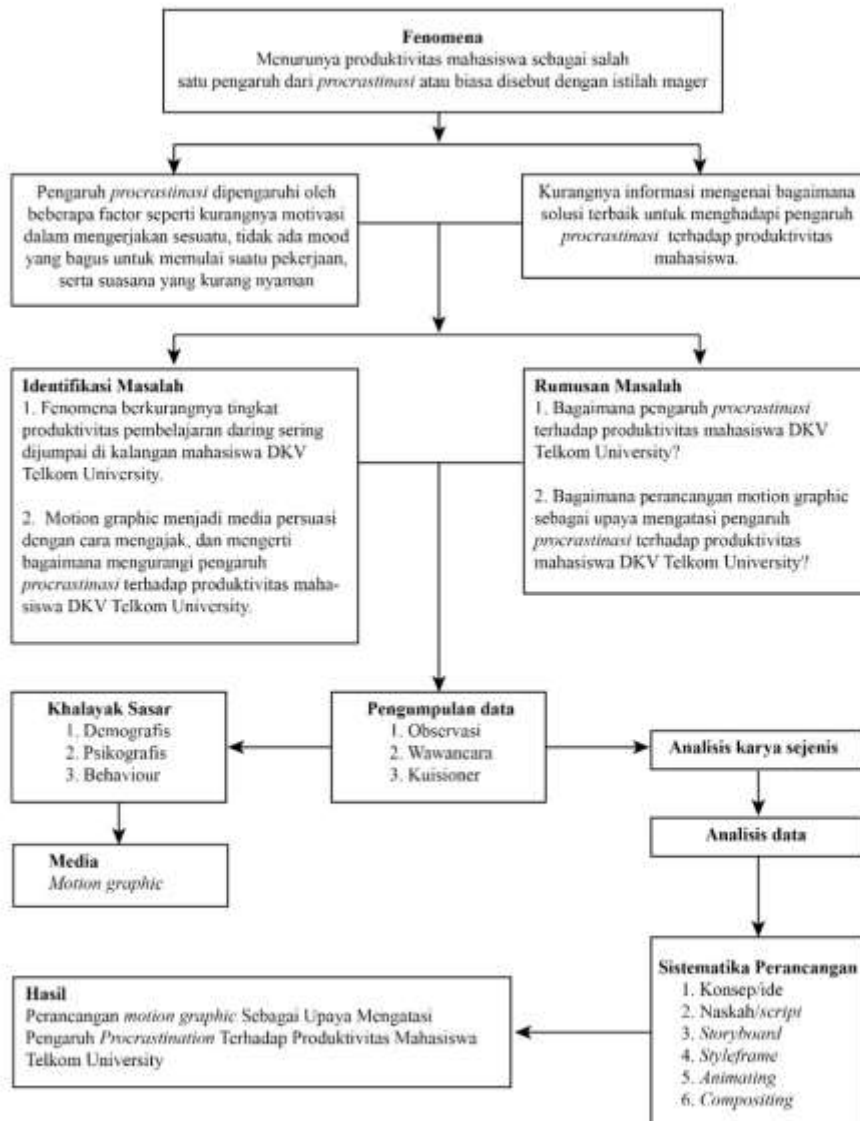
Pada tahap produksi ini merupakan tahapan teknis, meliputi penulisan storyboard, *asset*, hingga *compositing*.

Berikut tahapan alur produksi yang akan dilakukan.



*Tabel 1.1 Tahapan produksi 20 April 2022
Sumber: Data Pribadi*

1.8 Kerangka Penulisan



Tabel 1.2 Kerangka Penulisan 20 April 2022
Sumber: Data Pribadi

1.9 Pembabakan

Adapun pembabakan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan

Mengacu pada latar belakang fenomena menurunnya produktivitas, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, analisis data dan kerangka penulisan.

Bab 2 Landasan Pemikiran

Menguraikan teori yang saling berkesinambungan dengan topic yang sedang dibahas, seperti teori produktivitas, rasa malas, *procrastinasi* dan *motion graphic*.

Bab 3 Data dan Analisis

Uraian data yang telah diperoleh dari hasil survey dan wawancara, kemudian dikaji dan dianalisis untuk memberikan hasil yang berkaitan dengan Penulisan *Motion graphic* Sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada pelaku *procrastinasi* yang berpengaruh terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University melalui perancangan *motion graphic*..

Bab 4 Konsep dan hasil penulisan

Menjelaskan bagaimana konsep penulisan karya dan tetap memperhatikan data yang telah di dapat serta dianalisis sebagai acuan penulisan.

Bab 5 Penutup

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.