

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Prokrastinasi menjadi kebiasaan yang sangat sulit dilepaskan dari kehidupan manusia. Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan prokrastinasi, baik yang berasal dari diri pelaku itu sendiri, atau yang disebabkan oleh faktor luar yang mempengaruhi psikologi pelaku. Prokrastinasi sendiri masih dianggap sebagai permasalahan kecil dan belum memerlukan penanganan khusus, namun dampak-dampak kecil yang disebabkan oleh prokrastinasi tersebut dapat menjadi *Butterfly Effect* yang menyebabkan pekerjaan yang lebih besar menjadi terganggu. Edukasi terkait produktivitas dan kiat-kiat mengurangi prokrastinasi pun masih belum banyak digalakkan dikarenakan masalah yang dianggap sepele tersebut. Penggunaan gawai yang berlebihan menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan seseorang melakukan prokrastinasi. Berangkat dari hal itu, perancangan ini dibuat sebagai pengingat dan edukasi bagi para pelaku prokrastinasi terutama yang menggunakan gawai sebagai pelarian agar mereka kembali ke perilaku yang produktif dan meninggalkan perilaku kontraproduktif yang sedang mereka lakukan.

Perancangan ini dibuat dalam bentuk *short animation* dengan konfigurasi portrait untuk memberikan kesan yang simpel dan ringkas bagi pemirsa. Pemilihan format tersebut juga menyesuaikan pada media saat ini yang memiliki *demand* tinggi terhadap video portrait seperti pada media TikTok, Facebook dan Instagram Reels, dan Youtube Short. Selain itu penggunaan video portrait dan gaya animasi yang simpel merupakan pengaplikasian dari perilaku pemirsa zaman sekarang yang memilah konten dengan cepat dan praktis sehingga dengan format tersebut penonton bisa lebih berfokus pada pesan yang disampaikan terutama dari aspek audio.

Konten yang disajikan dengan nama Daily Gabut memfokuskan pada kejadian kehidupan sehari-hari yang dialami oleh ilustrator yang biasanya juga dialami oleh pemirsa sehingga mereka dapat merasakan keterikatan terhadap cerita dalam konten tersebut. Dua karakter utama Oka yang merepresentasikan prokrastinasi karena faktor internal berupa rasa malas, dan Tina yang merepresentasikan prokrastinasi karena faktor eksternal berupa godaan dan kesulitan mengatur prioritas, dibantu oleh Kak Aji yang berperan

sebagai pembimbing mereka berdua. Kemudian kehadiran karakter sampingan seperti Seta yang menjadi “Setan” yang berperan untuk membuat Tina tidak produktif. Dalam cerita ini menunjukkan berbagai macam perjuangan dalam melawan kebiasaan prokrastinasi baik yang berakhir dengan kegagalan maupun kesuksesan yang dilakukan oleh Oka dan Tina sembari untuk mengajarkan dan membuat penonton merasakan berbagai aspek kehidupan yang dialami tokoh.

Konten animasi ini dipublikasikan dalam bentuk video portrait yang dapat disaksikan di Tiktok, Facebook dan Instagram Reels, dan Youtube Short. Kembali pada fungsi utamanya, animasi ini akan berperan sebagai pengingat di mana saat seseorang sedang melakukan prokrastinasi di media sosial mereka akan memunculkan dorongan untuk melakukan kegiatan produktif.

Kesulitan yang dialami dalam perancangan ini adalah bagaimana membuat cerita yang dapat terasa *relatable* dan sampai ke hati pemirsa. Selain itu penentuan visual yang disajikan juga menjadi kesulitan tersendiri karena visual yang diberikan tidak boleh sampai menjadi distraksi baru yang menyebabkan seseorang semakin terjatuh ke dalam prokrastinasi. Dari kesulitan kesulitan tersebutlah sampai pada konklusi pemilihan gaya animasi yang simpel namun menarik dengan cerita kehidupan sehari-hari yang dapat dirasakan oleh banyak orang.

#### B. Saran

Edukasi tentang prokrastinasi sebaiknya lebih ditingkatkan lagi, mengingat permasalahan ini terlalu dianggap sepele namun memiliki dampak yang besar jika dibiarkan terus menerus, terutama di zaman di mana informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui gawai. Ada baiknya dalam lingkup sesama ilustrator saling membantu dan memberikan pengaruh positif ke sesamanya untuk meningkatkan produktivitas masing-masing dengan cara berbagi tips, saling membangun dengan memberi saran, atau sekedar mengajak untuk lebih produktif lagi dalam berkarya.

Penyampaian pesan dalam bentuk visual juga dapat menjadi cara yang unik dan menarik. Dengan menyampaikan pesan-pesan terkait produktivitas dalam karya dapat membantu memicu semangat seniman lain untuk lebih rajin berkarya.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Butler, Gillian dan Freda McManus. (2021). *Psikologi Sebuah Pengantar Singkat*. Yogyakarta. Diterjemahkan oleh IRCiSoD.
- Burka, J.; Yuen, L.M. (2007). *Procrastination: Why You Do It, What to Do About It Now*. Hachette Books. ISBN 978-0-7382-1130-5.
- Rall, Hannes. (2014). *Animation From Concept to Production*, Boca Raton: CRC Press.
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suwasono, A.A. (2016). *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. (1981). *Disney Animation : The Illusion of Life. 1st ed.* New York: Abbeville Press.

### Jurnal

- Alblwi, Abdulaziz; Stefanidis, Angelos; Phalp, Keith; Ali, Raian (2019b). Procrastination on social networks: Types and triggers. In: 6th International conference on behavioural, economic and socio-cultural computing (BESC). Web. 11 Sep. 2022 <https://doi.org/10.1109/besc48373.2019.8963036>.
- Alblwi, Abdulaziz; McAlaney, John; Altuwairiqi, Majid; Stefanidis, Angelos; Phalp, Keith; Ali, Raian (2020) Procrastination on Social networks: triggers and countermeasures. *Psihologija Online* first. Web. 11 Sep. 2022 <https://doi.org/10.2298/PSI190902016A>
- Elster, Charles, and Herbert D. Simons. "How Important Are Illustrations in Children's Readers?" *The Reading Teacher*, vol. 39, no. 2, 1985, pp. 148–52. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/20199036>. Diakses pada 21 Desember 2023.
- Jonnatan, Livia et al. "Mobile Device Usage before and during the COVID-19 Pandemic among Rural and Urban Adults." *International journal of environmental research and public health* vol. 19,14 8231. 6 Jul. 2022, doi:10.3390/ijerph19148231
- Kietzmann, Jan H.; Hermkens, Kristopher (2011). "Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media". *Business*

Horizons (Submitted manuscript). 54 (3): 241–251.  
doi:10.1016/j.bushor.2011.01.005

Muslikah; Mulawarman; Andriyani, Ayu (2018) Social Media User Students' Academic

Nicholas Bloom, Philip Bunn, Paul Mizen, Pawel Smietanka, Gregory Thwaites; The Impact of COVID-19 on Productivity. The Review of Economics and Statistics 2023; doi: [https://doi.org/10.1162/rest\\_a\\_01298](https://doi.org/10.1162/rest_a_01298)

Procrastination. PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling. Web. 11 Sep. 2022 <http://dx.doi.org/10.12928/psikopedagogia.v7i2.12934>

Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic Procrastination: Frequency and Cognitive-Behavioral Correlates. Journal of Counseling Psychology, 31, 503-509. Web. 11 Sep. 2022 <https://doi.org/10.1037/0022-0167.31.4.503>

Steel, P., & Konig, C. J. (2006). Integrating Theories of Motivation. Academy of Management Review, 31, 889-913. Web. 11 Sep. 2022 <http://dx.doi.org/10.5465/AMR.2006.22527462>

#### **Website**

Barnes, Sarah. (2020). What Is Illustration? A Look at Its Modern Beginnings to How It Is Used Today. Diakses 21 Desember 2024, dari <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>

Hound Studio. (2022). The Power of Animated Short Films : Telling Stories in Limited Time. Diakses 18 Desember 2023, dari <https://hound-studio.com/blog/the-power-of-animated-short-films-telling-stories-in-limited-time/>