

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prokrastinasi adalah sebuah fenomena psikologi yang pada era modern ini semakin menjangkiti masyarakat, terutama pada masyarakat usia produktif. Pengertian tentang prokrastinasi juga sangat luas dikalangan masyarakat, salah satu pengertian prokrastinasi pernah ditulis dalam jurnal karya Iven Kardinata dan Sia Tjundjing (Prokrastinasi Akademik Dan Manajemen Waktu) (2008:110),

Istilah prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastime*, dari kata *pro* yang berarti maju, ke depan, bergerak maju, dan *cratinus* yang berarti besok atau menjadi hari esok. Jadi, dari asal katanya prokrastinasi adalah menunda hingga hari esok atau lebih suka melakukan pekerjaannya besok. Orang yang melakukan prokrastinasi dapat disebut sebagai procrastinator.

Selain pengertian di atas, ada pula pengertian lain tentang prokrastinasi yang dibahas oleh Edwin Ardianta Surijah dan Sia Tjundjing dalam jurnal berjudul Mahasiswa Versus Tugas : Prokrastinasi Akademik Dan Conscientiousness (2007, 356),

Menurut Solomon dan Rothblum, Prokrastinasi adalah penundaan untuk memulai mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang disengaja. Dari definisi tersebut dapat dilihat bahwa perilaku prokrastinasi adalah perilaku yang disengaja, faktor-faktor yang menunda penyelesaian tugas berasal dari keputusan dirinya sendiri. Prokrastinasi sendiri merupakan perilaku tidak perlu yang dapat menunda kegiatan walaupun orang itu harus atau berencana menyelesaikan kegiatan tersebut.

Pengertian lain dari prokrastinasi yang disampaikan oleh salah satu pakar psikologi yang berbeda juga pernah dibahas oleh Sia Tjundjing dalam jurnalnya Apakah Penundaan Menurut Prestasi? (2006, 18),

Vestervelt berpendapat bahwa secara umum diyakini bahwa selain meliputi komponen perilaku, prokrastinasi juga meliputi komponen afektif dan kognitif. Komponen perilaku prokrastinasi diindikasikan dengan kecenderungan kronis atau kebiasaan menunda dan bermalas-malasan sehingga baru mulai mengerjakan dan menyelesaikan tugas pada saat

sudah mendekati tenggat waktu. Terkait komponen kognitif, Vestervelt mendefinisikan prokrastinasi sebagai suatu kekurangsesuaian kronis antara intensi, prioritas, atau penentuan tujuan terkait mengerjakan tugas yang sudah ditetapkan. Vestervelt juga mengingatkan bahwa individu tidak dianggap berprokrastinasi apabila salah mengingat jadwal atau tidak menyadari penundaan yang dilakukannya.

Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi merupakan kecenderungan seseorang untuk menunda-nunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang sedang dihadapi oleh seorang individu yang pada akhirnya akan mengakibatkan kecemasan karena individu tersebut tidak dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan maksimal atau bahkan gagal menyelesaikannya.

Perilaku prokrastinasi dapat disebabkan oleh beberapa macam faktor antara lain; kecemasan yang dialami seseorang dipengaruhi oleh *stressfull attitude* orang tersebut yang membuat individu cenderung menilai bahwa situasi yang dihadapinya dapat membawa ancaman dan berpotensi menimbulkan stress yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan perilaku prokrastinasi. Kurangnya penghargaan akan diri (*self-depreciation*) yang tinggi dapat membuat seseorang mudah menyalahkan dirinya sendiri jika sesuatu berjalan dengan tidak semestinya, hal ini membuat individu kesulitan dalam menyusun rencana dan arah tujuan hidupnya, dan ketika individu tersebut melakukan prokrastinasi, maka individu tersebut akan semakin merasa tidak yakin dengan dirinya dan semakin sulit untuk melakukan pekerjaannya. Rendahnya toleransi terhadap ketidakyakinan (*low discomfort tolerance*) dapat terjadi ketika seorang individu menghadapi tugas yang membosankan atau sulit untuk dikerjakan yang akan menyebabkan individu tersebut mejadi sangat tertekan yang dapat membuat individu tersebut menghindari dan menarik diri dari tugas-tugas yang membuatnya merasa tertekan. Pencarian kesenangan (*pleasure seeking*) adalah keadaan dimana seseorang menolak mengorbankan kesenangannya untuk mengerjakan suatu tugas sekali pun tugas itu penting. Disorganisasi waktu (*time disorganization*) adalah keadaan ketika individu dapat menunda melakukan pekerjaan karena tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengerjakannya,

namun dapat pula disebabkan karena terlalu banyak waktu yang terbuang sia-sia. Disorganisasi lingkungan (*environmental disorganization*) adalah lingkungan yang terlalu bising dan terlalu banyak gangguan yang akan mengakibatkan sulitnya berkonsentrasi pada individu sehingga membuat individu menunda melakukan pekerjaannya. Rendahnya pendekatan terhadap tugas (*poor task approach*) adalah keadaan dimana seseorang tidak mengerti bagaimana mengawali atau bagaimana mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya, maka hal ini dapat membuat seseorang menunda mengerjakan tugas tersebut. Kurangnya asertifitas (*lack of asertion*) adalah keadaan individu yang sulit menolak permintaan orang lain yang menyebabkan individu tersebut semakin sulit untuk mengatur waktu dan harus menunda pekerjaan yang harus segera dikerjakan. Kekerasan terhadap orang lain (*hostility with others*) adalah faktor berupa kemarahan individu terhadap orang lain yang dapat berupa menolak untuk bekerja sama dengan orang tersebut ataupun menunda melakukan tugas yang diperintahkan dan diharapkan oleh orang tersebut. Stress dan kelelahan dapat seringkali menimbulkan kecenderungan pada individu untuk menunda melakukan tugasnya.

Perilaku prokrastinasi ini juga dapat berdampak pada produktivitas kerja seseorang. Pada era modern ini, tekanan dan tuntutan pekerjaan semakin ketat yang membuat sebagian besar individu memilih untuk melakukan prokrastinasi dengan cara pencarian kesenangan (*pleasure seeking*) melalui aplikasi dalam *gadget*. Dampak dari prokrastinasi ini adalah penurunan angka produktivitas kerja yang dikarena banyak waktu yang terbuang sia-sia karena kegiatan yang kurang berguna bagi pekerjaan. Namun setiap tuntutan pekerjaan memiliki target dan waktu tenggat tersendiri yang membuat individu harus memenuhi target dan waktu tenggat tersebut. Perilaku prokrastinasi memaksa individu untuk menempuh cara apapun agar dapat memenuhi target dan waktu tenggat yang telah ditetapkan, salah satu cara yang ditempuh adalah dengan begadang. Begadang dalam jangka waktu yang cukup lama dapat menimbulkan banyak gangguan kesehatan karena kekurangan waktu tidur. Kebutuhan tidur setiap individu tidak semuanya sama, namun secara umum tubuh membutuhkan tujuh

sampai sembilan jam waktu tidur yang berkualitas. Jika tubuh manusia mengalami kekurangan tidur dalam jangka waktu yang cukup lama dapat membuat individu tersebut terkena penyakit jantung, obesitas, *stroke*, hingga gangguan mental. Kekurangan tidur juga menyebabkan menurunnya kinerja sistem kekebalan tubuh dan sel-sel dalam tubuh yang berfungsi memerangi penyakit. Kekurangan tidur juga dapat membuat seseorang sulit untuk berkonsentrasi yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari individu tersebut.

Maka dari itu B. N. Marbun mengingatkan dalam bukunya yang berjudul *Bagaimana Manajer Membagi Waktu Secara Efektif* (1982),

untuk dapat menyusun rencana pembagian waktu secara bijaksana dengan didasari dua konsep, yaitu; pertama, waktu berjalan dengan ketentuan dan kecepatan yang tetap dan pasti. Waktu ternyata tidak dapat ditabung atau dikapalkan dan diperdagangkan. Waktu hanya dapat digunakan sekarang juga. Kedua, sehubungan dengan realita di atas, maka setiap pemikiran kearah perbaikan penggunaan waktu adalah terbatas dalam arti penggunaannya secara efektif.

Menyinggung tentang fenomena prokrastinasi yang terjadi pada era modern ini, penyebab perilaku prokrastinasi, dampak perilaku prokrastinasi terhadap produktivitas kerja dan kesehatan yang telah dibahas di atas menjadi latar belakang terciptanya ide pembuatan cerita Rashly yang diharapkan dapat menjadi sebuah pengajaran untuk memanfaatkan waktu secara lebih efektif dan efisien. Karya film ini akan berbentuk film pendek animasi 2D. Animasi 2D dipilih karena pengerjaannya yang cukup cepat dan lebih cocok untuk menyampaikan cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

Perilaku prokrastinasi (menunda-nunda pekerjaan) yang semakin banyak terjadi pada era modern ini dapat memberikan dampak pada produktivitas kerja dan kesehatan individu.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Rashly” antara lain :

1. Untuk menyampaikan pesan agar tidak menunda-nunda suatu pekerjaan kepada audien.
2. Untuk menciptakan sebuah karya film animasi 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “Rashly” ini adalah :

1. Usia : Tiga belas tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film animasi 2D “Rashly” yaitu apabila melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Adapun tahapan-tahapan produksi yang harus dicapai sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahap produksi animasi. Mulai dari tahap penulisan cerita hingga tahap pembuatan *storyboard*. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis berawal dari Omi, seorang remaja yang baru saja selesai mengerjakan salah satu tugas kuliahnya yang kemudian berniat ingin beristirahat beberapa jam sebelum mengerjakan tugas kuliah yang lainnya. Namun ternyata Omi terlena untuk bermain *smartphone*

hingga merasa malas untuk mengerjakan tugas kuliah. Hingga kemudian Omi panik saat mengingat ada tugas kuliah yang harus dikumpulkan dikemudian hari. Akhirnya Omi harus begadang untuk mengerjakan tugas kuliah sampai selesai. Meskipun dapat menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu, namun karena kurang konsentrasi Omi melakukan banyak kecerobohan yang merugikan dirinya sendiri.

b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual dan teori mengenai kesehatan serta pola hidup yang kurang sehat. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter Omi yang meliputi penggambaran fisik dan tampilan kesehariannya yang juga mampu memvisualisasikan watak Omi, *background* kamar dan tempat yang ada dalam cerita, pemilihan warna yang dapat mendukung pembentukan *mood* cerita, perancangan adegan agar dapat menyampaikan cerita dengan menarik, serta latar musik dan *sound effect* yang sesuai.

c. Design character

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu Omi, yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *character sheet* dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Dalam animasi “Rashly” terdapat beberapa tokoh pendukung lain yaitu Pak Mono dan Deadline.

d. Storyboard

Pertama-tama *storyboard* akan digambar secara manual di lembar *storyboard*, kemudian lembar *storyboard* akan di-*scan* menggunakan *scanner* lalu akan di-*tracing* kembali secara digital menggunakan *software Paint Tool SAI 1.1*. Gambar yang sudah di-*tracing* secara digital ini sekaligus akan menjadi *key animate* lalu di-*compositing* dalam *software Adobe Premiere CS 6* menjadi *animatic*.

2. Produksi

Produksi adalah proses inti dalam penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Mulai dari pembuatan *background* hingga pemberian audio dalam animasi. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Background/Environment*

Dalam pembuatan *background* tahap awal, *background* langsung disketsa secara digital menggunakan *software Paint Tool SAI 1.1* yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring* dalam *software* yang sama.

b. *Dubbing*

Melakukan rekaman dialog untuk mengisi suara dari masing-masing karakter yang terdapat dalam film animasi “Rashly” sesuai dengan dialog-dialog yang tertulis dalam naskah. Rekaman dialog dilakukan untuk mengisi suara karakter Omi dan Pak Mono. Rekaman dialog dilakukan dengan menggunakan *software Audacity 2.0.3*.

c. *Sound Effect*

Sound effect yang digunakan dalam film animasi “Rashly” adalah *sound effect* yang dapat diunduh tanpa loyalti dari internet dan sebagian dari bank data pribadi yang tersedia.

d. *Key Animation*

Dalam pembuatan *key animation* dimulai dari potongan *storyboard* yang telah disusun terlebih dahulu sesuai urutan dalam *storyboard* yang akan menjadi panduan untuk membuat *in between*.

e. *In Between*

Karakter animasi digerakkan satu per satu sesuai kebutuhan menggunakan bantuan *software ToonBoom Studio 8.0* dengan *frame rate 25fps*.

f. *Clean Up dan Coloring*

Clean up dan *coloring* tiap karakter di dalam *scene* menggunakan *software ToonBoom Studio 8.0*.

g. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital, pengaburan latar belakang, saturasi dan pencahayaan tambahan.

h. Musik

Musik yang menjadi *soundtrack* dalam animasi “Rashly” adalah musik yang diunduh tanpa membayar royalti dari internet.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. Editing

Proses penggabungan semua *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect* serta penambahan *opening* dan *credit* menggunakan *software Adobe Premiere CS 6*.

b. Render and Mastering

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Rashly”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan ke dalam bentuk satu *file* film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, diberikan label film, dan dimasukkan ke dalam tempat DVD serta diberi sampul.

4. Display and Merchandising

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, dan infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.