

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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*nya. 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”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Terdapat kegiatan daring dan luring yang dilakukan secara bersamaan yang mengakibatkan *multitasking*.
- b. Cara menyikapi berbagai kegiatan atau tuntutan yang datang bersamaan
- c. Belum adanya film pendek yang menampilkan dampak *multitasking* di pandemi COVID-19 secara rinci
- d. Belum banyak sutradara yang mengangkat film tema “*multitasking*” yang berfokus kepada dampaknya.

## 1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana dampak *multitasking* di masa pandemi COVID-19?
- b. Bagaimana penyutradaraan dalam film fiksi tentang dampak *multitasking* di masa pandemi COVID-19.

## 1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan, maka ruang lingkup masalah adalah sebagai berikut

### 1. Apa

Fenomena dalam topik ini adalah dampak *multitasking* yang terjadi di masa pandemi COVID-19

### 2. Siapa

Target audiens untuk penelitian ini adalah

1. Usia 18-24 dan 24-30 tahun

2. Masyarakat yang bertempat tinggal di kota Bandung
3. Orang yang menjalani kegiatan akademik dan non akademik secara bersamaan.

### 3. Dimana

Lokasi penelitian berada di Bandung

### 4. Kapan

Film pendek akan tayang pada tahun 2022.

### 5. Bagaimana

Penulis mengambil posisi sebagai sutradara dalam pembuatan film pendek ini. Sebagai sutradara, penulis akan memberikan solusi kepada audiens dengan menampilkan hal yang perlu dilakukan ketika harus *multitasking* serta memberitahu kondisi yang mengharuskan *multitasking*.

### 6. Kenapa

Sering ditemukannya mahasiswa yang melakukan *multitasking* tanpa memikirkan dampaknya.

## 1.5 Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Mengetahui dampak *multitasking* di masa pandemi COVID-19.
- b. Memahami bagaimana penyutradaraan dalam film fiksi terkait dampak *multitasking* di masa pandemi COVID-19.

### 2. Manfaat

#### 1. Manfaat Teoritis

Film ini diharapkan dapat mengedukasi orang-orang bahwa *multitasking* itu hanya membuat sibuk, bukan produktif. Selain itu *multitasking* dapat memicu *stress* karena memaksa otak untuk memikirkan banyak hal dalam satu waktu yang dapat mengakibatkan menurunnya fokus.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Perancang

- Memahami fenomena *multitasking*
- Mengetahui akibat *multitasking* di masa pandemic COVID-19
- Meningkatkan kemampuan penulis dalam pembuatan film pendek

### b. Bagi Universitas

- Memberikan referensi tentang penyutradaraan film fiksi terkait fenomena *multitasking*

### c. Bagi Masyarakat

- Mengetahui akibat *multitasking* di masa pandemi COVID-19
- Memberi pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana menghadapi *multitasking*
- Memberi pemahaman tentang kondisi apa saja yang mengharuskan *multitasking*

## 1.6 Metode Perancangan

Metodologi merupakan suatu cara untuk mempelajari peraturan-peraturan di dalam metode ilmiah. Metode Penelitian merupakan langkah ilmiah untuk mendapatkan data demi tujuan dan kegunaan tertentu . Dengan langkah seperti ini maka diharapkan suatu ilmu pengetahuan mempunyai karakteristik ilmiah yang bersifat masuk akal, teruji, dan dapat diandalkan (Soewardikoen, 2019 : 1).

### 1.6.1 Kualitatif

Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai sebuah proses yang mencoba mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada pada interaksi manusia. Target utama kualitatif adalah manusia, karena manusialah sumber masalah sekaligus penyelesai masalah (Sarwono, 2018 : 189-190). Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan dominan menggunakan analisis (Handoyo, 2018 : 53). Melalui pendekatan kognitif, maka penulis akan melampirkan pertanyaan tertutup terkait

tingkat responden dalam *multitasking*. Baik itu tingkat keseringan, tingkat kualitas, serta jumlah kegiatan yang mampu dikerjakan secara bersamaan

### **1.6.2 Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Observasi dilakukan kepada seorang *multitasker* dengan jenis observasi non partisipan, yaitu peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati namun hanya bertindak sebagai pengamat. Observasi dilakukan dengan pengamatan bebas, tidak menggunakan instrumen baku. Observasi dalam penelitian kualitatif dijalankan dengan tidak berstruktur. Ranah fokus observasi akan berkembang ketika kegiatan observasi berlangsung (Sugiyono, 2017 : 109)

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada psikolog, mahasiswa magister psikologi, dan mahasiswa *multitasker* terkait dengan fenomena *multitasking*. Dalam wawancara terstruktur, pengumpul data telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan dahulu (Sugiyono, 2011 : 188).

#### **c. Kuesioner**

Kuesioner adalah teknik mengumpulkan data dengan memberi pertanyaan pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012 : 192). Dalam menampilkan data, maka sajian visual yang ditampilkan harus informatif, jelas, baik unsur gambar maupun keterangannya. Dalam kuesioner sebagai data kualitatif, yang diperhatikan adalah mana yang tertinggi dan yang terendah. Bila data yang terkumpul adalah seperti angka-angka dan kalimat maka data bersifat kurang impresif. Karena hal inilah maka peneliti perlu menampilkannya dengan jelas dan informatif (Soewardikoen, 2019:99). Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data dari target audiens mengenai fenomena *multitasking* di masa pandemi COVID-19.

### **1.6.3 Analisis Data**

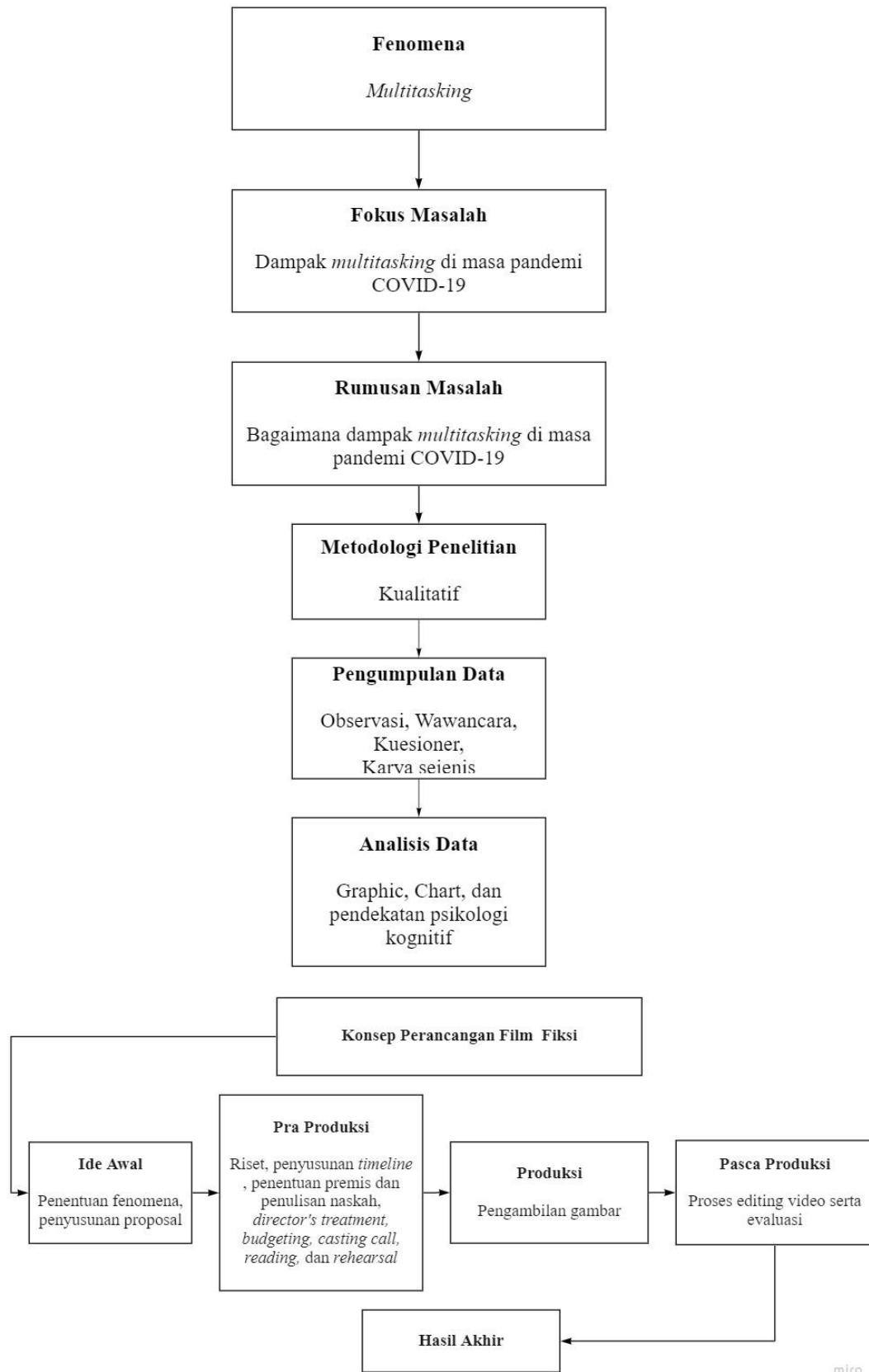
Setelah melakukan pengumpulan data, penulis melakukan analisis data.

Analisis yang dilakukan adalah dengan menganalisis data observasi, wawancara, dan kuesioner dengan pendekatan psikologi kognitif.

### **1.6.4 Analisis Visual**

Analisis Visual merupakan tahapan dalam menjabarkan dan menginterpretasi gambar. Untuk menganalisis visual diperlukan pengamatan proses melihat biasa yang dilakukan dengan unsur kesengajaan, seperti halnya mengenal seseorang. Semakin lama melihat karya tersebut maka akan semakin mengenal (Soewardikoen, 2019:88). Menurut Feldman dalam menganalisis karya visual terdiri dari 4 tahapan, yaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian (Soewardikoen, 2019:89)

## 1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Bagan Perancangan

## **1.8 Pembabakan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang fenomena secara umum, mengidentifikasi masalah, serta membatasinya dalam ruang lingkup. Selain itu juga membahas tujuan dan manfaat, metode pengumpulan dan analisis data, serta kerangka perancangan.

### **2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Menjelaskan landasan pemikiran terkait fenomena, pendekatan film, metode perancangan, serta segmentasi pasar.

### **3. BAB III DATA DAN ANALISIS**

Menjelaskan hasil pengumpulan data serta hasil analisis penulis agar mudah dipahami oleh audiens.

### **4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan film berdasarkan hasil analisis data.

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran dari penulis terkait penelitian dan film yang telah dibuat.