# PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA MENGATASI PENGARUH *PROCRASTINATION* TERHADAP PRODUKTIVITAS MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY

Moh. Fajar Ilham Musthopa[1], Yosa Fiandra[2] dan Rully Sumarlin[3]
*[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*
*fajarilhamusthopa@student.telkomuniversity.ac.id, Pichaq@telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Permasalahan yang diteliti adalah tentang bagaimana *Procrastinasi* dapat memengaruhi aktivitas dan produktivitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University juga membantu memberikan solusi mengatasi pengaruh *Procrastinasi*terhadap produktivitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pesan untuk mengatasi *Procrastinasi* agar tidak berdampak buruk terhadap produktivitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University. Pengumpulan data dilakukan dengan Metode kualitatif dengan cara observasi, wawancara dan kuisioner. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasilobservasi, wawancara dan kuisioner untuk mengetahui pengaruh *Procrastinasi* terhadap aktivitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University. Adapun sumber data pada penelitian ini adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa kebiasaan *Procrastinasi* menurunkan tingkat produktivitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University. Oleh karena itu, perlu adanya media *motion graphic* untuk menyampaikan pesan kepada pelaku procrastinasi.
**Kata kunci:** mager, *motion graphic*, *procrastination.*

***Abstract:*** *The research problem of this paperis how procrastination could affects the activity as well as productivity of Visual Communication Design students of Telkom University. The paper is also giving the solution towards the procrastination effects on the productivity of Visual Communication Design students of Telkom University. The objective of this paper is to give the alternative solution on procrastination issue in order to prevent it to be disadvantageous behavior on the productivity of Visual Communication Design students of Telkom University. This paper is using a qualitative method to collect the data with an observation, interview, and questionnaire. The data collected using those method will be used to find out the procrastination effects on the activity of Visual Communication Design students of TelkomUniversity. The data resource of this paper are*

*the students of Visual Communication Design of Telkom University. The collected data has shown that the behavior of procrastination will decrease the productivity of Visual Communication Design students ofTelkom University.*
***Keywords:*** *mager, motion graphic, procrastination*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang dihadapi Indonesia memberikan pengaruh besar di berbagai sektor kehidupan, salah satunya pendidikan dengan menerapkan pembelajaran daring. Bedasarkan 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 yang ditemukan, diketahui bahwa salah satu faktor penyebab berkurangnya produktivitasmahasiswa 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.

Dengan demikian, perlu adanya media untuk menyampaikan pesan yang diharapkan dapat meminimalisasi pengaruh *Procrastination* yang berakibat pada menurunnya produktivitas mahasiswa DKV Telkom University. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *motion graphic.* 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.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Rasa Malas

Mager atau malas gerak merupakan istilahyang merujuk pada kondisi di mana seseorang merasa malas untuk melaksanakan suatu aktivitas tertentu. Mager menjadi salah satu penghalang dalam terlaksananya aktivitas seseorang. Rasa malas merupakan sifat yang tidak bisa ditentukan oleh karakter individu secara khusus dan tidak bisa dijadikan patokan. Rasa malas dapat diamati dari sikap yang tidak disiplin, kurangnya minat, rasa enggan, rasa tidak suka, dan suka menunda nunda sesuatu.

### Psikologi Lingkungan

Lingkungan merupakan segala hal yang sangat berpengaruh dalam tingkah laku individu. Seperti yang dijelaskan oleh Bella dan Ratna (2018:286) Lingkungan merupakan segala hal yang mempengaruhi individu, sehingga individu itu terlibat atau terpengaruh karenannya. Individu akan menerima pengaruh dari lingkungan, memberi respon kepada lingkungan, mencontoh atau belajar tentang berbagai hal dari lingkungan.

### Pengertian Motivasi

Tery (1986 : 328) menyatakan bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat pada seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakanMotivasi mempersoalkan bagaimana caranya mengarahkan daya dan potensi bawahan, agar mau bekerja sama secara produktif berhasil mencapai dan . mewujudkan tujuan yang telah ditentukan.

### Pengertian Produktivitas

Setiap mahasiswa akan selalu berusaha untuk menghasilkan produktivitas agar dapat mencapai keinginannya. J. Ravianto (1998:12) mengemukakan bahwa produktivitas

adalah ukuran efisiensi dengan mana modal, material, peralatan atau teknologi, manajemen SDM, informasi dan waktu yang digunakan untuk menghasilkan barang dan jasa.

Menurut Sedarmayanti (2001:12) berbagai faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja antara lain sikap mental berupa motivasi kerja, disiplin kerja dan etika kerja, pendidikan, keterampilan, manajemen hubungan industrial pancasila, tingkat penghasilan dan kesehatan, jaminan sosial, lingkungan sosial dan iklim kerja, sarana produksi, teknologi dan kesempatan berprestasi

**Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual terdiri dari 3 elemen dasar yang masing masing memiliki makna tersendiri. Menurut Wahyuningsih (2015:2) Ada tiga satuan kata pembentuk Desain Komunikasi Visual yaitu desain, komunikasi, dan visual. Desain ialah usaha yang berkaitan berkaitan dengan penulisan estetika, citra rasa, serta kretaivitas. Sedangkan istilah komunikasi secara umum dapat dipahami sebagai suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang terjadi antara dua pihak atau lebih. Sementara Pengertian Visual menurut Wahyuningsih (2015:3) adalah sesuatu yangdapat terlihat dengan melibatkan beberapa tahapan yakni tahapan merasakan,tahapan menseleksi, dan tahapan memahami.

**Pengertian Multimedia**

Oblinger (1993) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, *motion graphic*, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik. Multimedia merupakan teknologi yang memiliki akses interaktif dengan pengguna. Perkembangan multimedia saat ini menunjukkan suatu perkembanganbaru dimana dapat membuat penggunanya lebih tertarik dalam mencari ilmuataupun informasi. Bahkan untuk menarik minat peserta didik perlu menggunakan strategi pemanfaatan komputer dalam kurikulum pendidikan, Hyper Studio (dalamMunir 2012:127).

**Teori Komunikasi dalam Media Massa**

Penulisan ini menggunakan teori agenda setting, yakni teori yang dikembangkan oleh Maxwell E. McComb dan Donald L. Shaw. Menurut teori ini, media massa memang tidak dapat mempengaruhi orang untuk merubah sikap,

tetapi media massa cukup berpengaruh terhadap apa yang dipikirkan orang, Rakhmat (dalam Umam, 2016). Teori agenda setting tidak mempengaruhi orang untuk merubah sikap, namun cukup mempengaruhi pemikiran orang yang menerima pesan tersebut.

**Pengertian Animasi**

Susilana dan Riyana (2009:20) menjelaskan bahwa film disebut juga gambar hidup *(Motion Picture),* yaitu serangkaian gambar diam *(Still Picture)* yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Terkait pernyataan tersebut Neo & Neo (1997) mendefinisikan animasi adalah sebagai satu teknologi yang dapat dijadikan gambar yang diam menjadi bergerak dan kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata.

**Pengertian Motion graphic**

*Motion graphic* terdiri dari dua kata yang masing masing memiliki makna tersendiri. Motion berarti gerakan dan graphic adalah gambar atau elemen digital. *Motion graphic* merupakan salah satu perkembangan teknik dalam membuat konten animasi, sebelumnya teknik dalam pembuatan animasi merupakan teknik yang dikerjakan secara manual atau tradisional, lalu kemudian animasi 2D, animasi 3D, dan stop motion. Seiring perkembangan zaman, muncul teknik baru untuk menciptakan animasi yang dapat menyampaikan pesan atau informasi secara mudah dan cepat dipahami oleh audiens.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *mixed methods,* yaitu gabungan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui proses observasi, wawancara. dan kuisioner. Kemudian, analisis data dilakukan melalui teknik

analisis data komparatif. Analisis data komparatif digunakan untuk mengkaji perilaku mahasiswa yang *procrastinasi* terhadap penyelesaian tanggung jawabnya.

**Data Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa sering menunda pengerjaan tugas kuliah. Sebagian besar mahasiswa tersebut baru mulai mengerjakan tugasnya saat *deadline* pengumpulan tugas tersisa 1 hari atau bahkan beberapa jam menjelang pengumpulan tugas.

Selain rasa jenuh, rasa tidak suka menjadi permasalahan yang sering dihadapi mahasiswa. Seringkali mahasiswa mengikuti perkuliahan hanya untuk sekadar masuk kelas daring dan absensi kehadiran, kemudian mematikan kamera dan lebih bersikap pasif dalam perkuliahan. Rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kuliah juga berkurang karena mereka mengerjakan tugas hanya untuk menggugurkan kewajiban nya yang dimana hasilnya juga tidak maksimal.

**Data Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan model semi terstruktur. Untuk memperoleh data wawancara, penulis melakukan wawancara kepadapsikolog dan beberapa mahasiswa Telkom University yang dipilih secara acak.

**Wawancara Psikolog**

Narasumber menjelaskan mengenai *procrastinasi* yang kerap terjadi pada seseorang terutama saat kondisi pandemi covid-19. Selama 2 tahun *work from home (WFH)* bekerja dari rumah itu lebih banyak faktor *negative* nya dari pada *positifnya*, faktor *negative* diantaranya adalah tidak bisa bertemu dan bertatap muka langsung dengan orang lain, dipaksa melakukan segala sesuatu dari rumah, tidak bisa bersosialisasi, dan harus mengerjakan tugas-tugas yang ada dirumah.

*Stress* juga sering terjadi pada pelaku mahasiswa, karena tugas yang menumpuk tadi akhirnya bingung mau mulai dari mana timbul rasa jenuh, malas dan akhirnya tidak

mengerjakan. Terjadilah yang namanya procastinasi akademik. Procastinasi adalah Menunda nunda suatu pekerjaan yang seharusnya di kerjakan.

Faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar secara daring adalah kondisi geografis, dimana koneksi internet tidak selalu stabil pada wilayah- wilayah tertentu. selain itu sarana juga sangat berpengaruh contohnya ada sebagian orang yang ekonominya menengah kebawah dan gadget nya tidak support untuk menunjang pembelajaran daring.

*Procrastinasi* juga dipengaruhi oleh rasa suka dan tidak suka terhadap sesuatu yang dilakukan. Mengerjakan sesuatu yang tidak disukai akan mengakibatkan hasil yang di dapat itu tidak maksimal karena dilakukan secara terpaksa akhirnya mengerjakan nya pun juga malas malasan.

**Wawancara Mahasiswa**

Menurut narasumber, *procrastinasi* sendiri berawal dari kebiasaan, kegiatan seperti bermain gadget sampai lupa waktu, bermain game sampai larut malam kemudian tidur subuh dan akhirnya bangun kesiangan pada akhirnya telat masuk kuliah atau bahkan sampai tidak masuk kuliah. Hal tersebut sulit sekali untuk dirubah tanpa adanya dorongan atau tekanan dari luar. Dorongan itu dapat berupa projek *freelance* yang dipaksa untuk dikerjakan karena pada nantinya kerjaan tersebut akan mendatangkan *reward* berupa penghasilan.

Selain itu, tidak mau keluar dari zona nyaman menjadi faktor yang membuat narasumber betah terhadap kegiatan yang dilakukan nya sehari hari, seperti main game sampai larut malam, rebahan sambil melihat hiburan sosial media. Kegiatan malas-malasan ini dapat timbul karena tidak adanya dorongan untuk melakukan kesibukan.

*Procrastinasi* merupakan hal yang dipengaruhi oleh suasana dan *mood.* Setiap orang suasana itu beda beda perspektif nya, ada yang suka keramaian ada yang suka keheningan. Hal yang dapat memunculkan *procrastinasi* itu sendiri adalah *mood* yang sedang terjadi pada saat itu, pada saat akan mengerjakan sesuatu pekerjaan, bukannya

malah dikerjakan tapi hanya memikirkan terus- terusan, dan tidak tahu mana yang dikerjakan terlebih dahulu sampai tidak ada satupun tugas yang dikerjakan.

**Data Kuisioner**

Untuk memperkuat dan memvalidasi data yang sudah ditulis sebelumnya, perancang menyebarkan kuisioner kepada 36 responden yang merupakan mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Telkom University.

Dari hasil kuisioner yang sudah di sebarkan bahwa mahasiswa saat ini memang banyak yang mengalami kebiasaan *procrastinasi*. *Procrastinasi* banyak dialami mahasiwa yang didasari oleh banyak faktor seperti penggunaan gadget yang menjadi pemicu utama munculnya kebiasaan *procrastinasi*, dari total 36 sampel yang diteliti menunjukkan bahwa 41,7% menyatakan sangat setuju, 36,1% menyatakan setuju, dan 22,2% menyatakan tidak setuju. maka dapat disimpulkan bahwa lebih banyak yang setuju kalau kebiasaan *procrastinasi* itu dipengaruhi oleh gadget.

Merujuk pada kurangnya produktivitas akibat perkembangan zaman dari data kuisioner diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa 13,9% menyatakan sangat setuju. 52,8% menyatakan setuju. 30,6% menyatakan tidak setuju. dan 2,8% menyatakan sangat tidak setuju. maka dapat disimpulkan bahwa lebih banyak yang setuju kalau kurangnya produktivitas itu diakibatkan oleh perkembangan zaman.

Ditinjau dari media *Motion graphic*, dimana lebih dapat meningkatkan motivasi dan gairah untuk melakukan suatu pekerjaan. Didapatkan hasil bahwa 22.2% menyatakan sangat setuju. 58,3% menyatakan setuju. dan 19.4% menyatakan tidak setuju.

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Perancangan *motion graphic* ini akan mengangkat tema yang akan memberikan edukasi serta memberikan pesan bagaimana mahasiswa desain komunikasi visual Telkom

university dapat kembali bersikap produktif dan tidak memiliki kebiasaan *procrastinasi*. Pesan yang akan disampaikan dalam *motion graphic* ini adalah bagaimana perilaku kebiasaan *procrastinasi* bisa terjadi, sebab dan akibat terjadinya kebiasaan *procrastinasi* hingga bagaimana cara untuk mengatasi kebiasaan *procrastinasi* tersebut.

**Konsep Kreatif**

Naskah dan storyboard pada *motion graphic* ini berawal dari menceritakan apa itu *procrastinasi* atau mager, kemudian bagaimana perilaku seseorang ketika sedang *procrastinasi*, lalu hal-hal yang menjadi sebab dan akibat terjadinya perilaku kebiasaan *procrastinasi* dan kemudian solusi untuk menghadapi kebiasaan *procrastinasi*. Alur penceritaan pada *motion graphic* ini digambarkan oleh seorang laki-laki yang sedang malas malasan di tempat tidur dan menghiraukan sesuatu hal yang tidak dia sukai, yang seharusnya dia lakukan. Kemudian dia menemukan carauntuk mengatasi perilaku buruknya dan akhirnya dia berani keluar dari zonanyaman sampai akhirnya dia bisa kembali semangat untuk melakukan segalasesuatu yang seharusnya dia lakukan.

**Konsep Media**

Berdasarkan target sasar yang telah dianalisis, media yang tepat untuk perancangan karya ini adalah dengan menggunakan media *motion graphic.* Dengan*motion graphic* sebuah pesan akan dapat tersampaikan dengan singkat, padat, dan jelas. Dengan begitu akan mudah untuk mempersuasi mahasiswa yang sedang mengalami masalah *procrastination* terhadap produktivitasnya.

**Konsep Visual**

1. Psikologi Objek

Perancang menerapkan psikologi object yaitu bentuk geometris lingkaran. Bentuk geometri lingkaran memiliki empati dan perhatian yang tinggi bagi orang- orang disekitarnya, serta bersifat persuasif dan baik hati, sangat santai dan sering tersenyum.

Selain itu psikologi objek lainya adalah bentuk segitiga. Dalam perspektif psikologi, arti bentuk dalam desain segitiga adalah enerjik, kekuatan, dinamis, hierarki, dan kemajuan.

2. *Font*

Pemilihan font juga dianggap penting dalam teori *typography*. Font yang digunakan adalah *Sans Serif. Sans Serif* merupakan suatu klasifikasi huruf yang tidak memiliki sirip *(serif). Serif* melambangkan kesederhanaan yang cocok dengan tema futuristik atau masa kini. Sans Serif biasanya digunakan di segala sesuatu yang menggunakan layar komputer dikarenakan lebih sederhana, mudah dibaca *dan* mempunyai sifat tegas.

3. Penggayaan

Penggayaan visual yang diogunakan adalah penggayaan *Flat design* atau berbasis *vector*. *Flat design* adalah gaya desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan pada fungsi. Desain yang dipergunakan pada gaya desain ini adalah desain grafis yang lebih bersih, tekstur yang tajam, berfokus pada tipografi, warna- warna cerah dan ilustrasi dua dimensi.

4. *Kinetic Typography*

Menurut Hostetler (dalam Luthfiasari A, 2019:86) *kinetic typography* adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (motion) atau bisa juga disebut sebagai *typographic animation.* Tidak seperti bentuk hasil cetak yang statis, *kinetic typography* menggunakan gerak untuk mengungkapkan gesture dengan ara yang sama efektifnya dengan citra visual. Sebagai medium, *kinetic typography* merupakan suatu karya multidisiplin karena dapat mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik, dan narasi teks.

## HASIL PERANCANGAN

### Pra Produksi

Persiapan dimulai dari mencari ide utama dan konsep kreatif untuk nantinyadituangkan kedalam bentuk premis, storyline, dan storyboard. Sebagai landasan dalam menentukan batasan untuk perancangan *motion graphic* ini, maka juga harusditentukan dari orientasi 5W+1H.

Setelah menentukan ide, dan batasan untuk pembuatan karya kemudian

langkah selanjutnya adalah pembuatan *script* yang relevan dan dapat mempersuasi target sasar. *Script* yang sudah dirancang nantinya akan di visualisasikan ke dalambentuk storyboard. Setelah storyboard sudah dirancang kemudian langkahselanjutnya adalah menentukan visualisasi *graphic design* yang terdiri dari penggayaan visual, *typography,* dan penggunaan palet warna dalam setiap *scene*.

1. *Premise*

Audiens akan ikut terbawa menjadi seseorang yang sedang mengalami *procrastinasi* atau mager (malas gerak) yang berpengaruh terhadap produktivitas, kemudian diberikan pengertian, dampak, dan solusi untuk menjadi lebih baik.

2. *Outline*

Cerita dimulai dari beberapa pernyataan untuk meyakinkan kepada audiens tentang perasaan yang sedang dialami oleh pelaku *procrastinasi*. perputaran jam yang kian berlalu, yang memiliki makna bahwa waktu akan terus berputar tetapi pekerjaan tidak kunjung untuk dikerjakan atau menunda nunda pekerjaan. Adegan selanjutnya adalah ditampilkan seseorang dengan wajah lesu seperti kehilangan semangat untuk melakukan suatu pekerjaan. Kemudian merasa bingung dan tidak tau mana yang terlebih dahulu dikerjaan. Pada bagian ini kemudian diterangkan apaitu pengertian *procrastinasi*.

Selanjutnya, karakter yang sedang mengalami *procrastinasi* tersebut akan

merasa bebas dari segala tanggungan, namun itu hanya sementara. Nantinya perasaan bebas itu akan berubah menjadi perasaan cemas karena banyak tugas yangmenumpuk dan *deadline* sudah dekat.

Setelah menjelaskan definisi *procrastinasi* selanjutnya adalah menjabarkan faktor-faktor yang dapat menyebabkan *procrastinasi* sehingga mengganggu produktivitas. Dan kemudian memberikan solusi agar tidak lagi memiliki kebiasaan*procrastinasi* yang dapat berpengaruh terhadap produktivitas. Serta bagaimana membentuk suasana dan lingkungan yang menyenangkan.

3. *Storyboard*

Perancang membuat *Storyboard* yang diperlukan sebagai gambaran dalam visualisasi setiap *scene* yang telah dirancang pada tahap perancangan *script.* Sehingga pada tahap ini dapat tercapai dua buah *output* yaitu narasi dan gambaranvisual. Dalam pembuatan storyboard perancang membuat gambaran kasar sebagai objek-objek inti yang nantinya akan dirapihkan pada tahap *styleframe.*

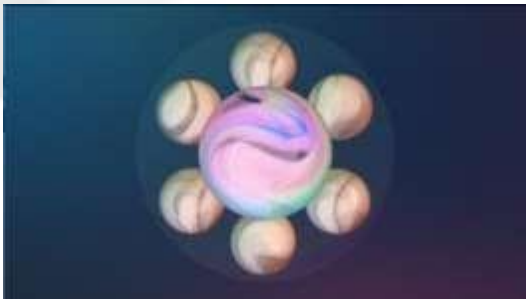
**Produksi**

Pada tahap produksi, hal yang dikerjakan adalah membuat *Styleframe* berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang. Pada tahap ini visualisasi pada setiapframe harus sudah jelas dan sudah ada warna dalam setiap frame nya. Proses pembuatan *styleframe* pada karya ini dilakukan dengan software Adobe Illustrator,dengan tujuan untuk mempermudah proses *rigging* pada tahap *motion* nantinya. Dalam satu frameini terdapat 165 layer yang terpisah yang anntinya akan di *rigging* sebelum proses *animating.*

1. *Styleframe*

Berdasarkan analisis karya sejenis dan teori yang telah dikaji. Perancangan *styleframe* menggunakan warna gradasi biru gelap dan merah, dengan tujuan untuk memberikan kesan dramatis akan perasaan yang kurang menentu dan berada dalamkebingungan.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |
| 1 | Apakah kamu sering menunda-nunda | 2 | tidak ada mood yang bagus untuk |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | pekerjaan atau tugas? | | mengerjakan, |
| | | | |
| 3 | lalu kamu merasa bingung dan tidak tahu mana yang harus dikerjakan terlebih dulu? | 4 | Kalau iya ini namanya *procrastinasi* |
| | | | |
| 5 | Apakah kamu sering menunda-nunda pekerjaan atau tugas? | 6a | *Procrastinasi* adalah suatu kebiasaan menunda nunda pekerjaan |
| | |  | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6b | yang memberikan rasa kebebasan namun hanya sementara, | 6c | nantinya rasa kebebasan tersebut akan tergantikan dengan rasa cemas, |
| | | | |
| 7 | karena banyak pekerjaan yang menumpuk dan belum terselesaikan. | 8a | Apalagi kamu |
| | | | |
| 8b | Cenderung mengerjakan | 8c | tugas |
| | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8d | mepet dengan *deadline* yang membuat hasilnya kurang optimal. | 8e | Sehingga *Procrastinasi* |
| | | | |
| 8f | dapat | 8g | mempengaruhi produktivitasmu |
| | | | |
| 9 | Biasanya kebiasaan *procrastinasi* ini dipengaruhi oleh faktor suasana dan lingkungan. | 10 | Mood yang bagus dan lingkungan yang nyaman akan membuat kamu lebih antusias untuk melakukan suatu pekerjaan. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |
| 11 | Mulailah mengubah kebiasan buruk seperti pola tidur yang tidak teratur | 12 | jangan bersikap pasif ketika sedang perkuliahan, sehingga kamu lebih mudah memahami materi yang disampaikan |
| | | | |
| 13 | Selain itu, jangan terlalu asik bermain gadget sampai meninggalkan tugas yang harus dikerjakan. | 14 | Jangan terlalu memikirkan apa yang pertama harus dikerjakan, |
| | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | tetapi langsung mengerjakan saat ada tugas. | 16 | Jika perlu, paksakan diri untuk memulai suatu pekerjaan |
| | | | |
| 17 | Jika suatu pekerjaan terasa berat, ajak teman untuk berdiskusi dan saling membantu untuk menyelesaikan pekerjaan. | 18 | Dengan aktivitas tersebut pekerjaan akan terasa ringan dan suasana akan terasa lebih menyenangkan. |

2. *Animating*

Sebelum masuk pada tahap *animating*, hal yang harus disiapkan adalah proses *rigging* karakter, proses *rigging* dibutuhkan untuk mempermudah nantinya dalam proses *motion. Rigging* dilakukan dengan *software after effect* dengan menggunakan *plugin duik bassel.2.* metode yang digunakan dalam proses *rigging* adalah memakai *puppet tools* yang kemudian dikasih *bones* dan di *rigging*. Dengan menggunakan metoe ini proses kerja akan lebih cepat dibandingkan harus *parent layer* satu per satu. Setelah semua karakter sudah di *rigging.* Langkah selanjutnya adalah *animating*. Menggerakkan setiap asset yang sudah di desain agar kelihatan hidup.

Dalam proses *animating* perlu dibutuhkan kesabaran dan *sense of motion* yang tinggi, sebab proses *animating* adalah proses yang membutuhkan waktu yanglama karena harus menggerakkan setiap bagian objek yang telah dipisahkan di tahap sebelumnya.

**Pasca Produksi**

Untuk membuat sebuah karya *motion graphic* yang dapat di nikmati secara keseluruhan, maka dibutuhkan tahap pasca produksi. Dalam tahap pasca produksi hal yang dilakukan adalah proses *compositing* yaitu menggabungkan setiap *scene* menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam compositing hal yang di perhatikan adalah dari aspek *color grading, visual effect, final voice recording, sound effect dan background music*.

Hal yang harus diperhatikan dalam tahap ini adalah memastikan audio *voice over* terdengar jelas dan tidak bertabrakan dengan *background music* ataupun *sound effect.* Pada proses ini dilakukan pada *software adobe premiere pro.*

Setelah proses *compositing* dan *audio mixing* sudah selesai maka tahap selanjutnya adalah *Final Rendering.* Karya ini dirender ke dalam format mp4

denganresolusi 1920 x 1080 24fps yang nantinya akan di presentasikan dan di tayangkan di youtube sehingga khalayak sasar akan lebih mudah untuk mengakses danmenikmati karya ini.

**KESIMPULAN**

Berdasarakan penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh *procrastinasi* atau biasa disebut dengan istilah mager (malas gerak) yang berpengaruh terhadap produktivitas pada mahasiswa DKV Telkom University. Dapat diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memicu terjadinya *procrastinasi*, antara lain tidak ada *mood* yang bagus untuk mengerjakan, merasa bingung dan tidak tahu mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu, suasanya yang kurang nyaman, suka mengerjakan tugas mepet dengan *deadline* yang membuat hasilnya kurang memuaskan, dan pola tidur yang tidak teratur. P*rocrastinasi* atau mager memberikan rasa bebas dari segala beban pekerjaan, namun sayangnya hanya sementara.

Melihat banyaknya fenomena *procrastinasi* yang dapat mempengaruhi produktivitas di kalangan mahasiswa, maka perlu adanya pesan kepada pelaku *procrastinasi* yang berpengaruh terhadap produktivitas mahasiswa DKV Telkom University melalui perancangan *motion graphic*. *Motion graphic* ini dirancang untuk memberikan pesan agar kebiasaan *procrastinasi* dapat diminimalisasi, Serta bagaimana solusi untuk terhindar dari kebiasaan *procrastinasi.*

**DAFTAR PUSTAKA**

Sedarmayanti. 2001. Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja. Bandung: Mandar Maju.

Sri wahyuningsih. 2015. Desain komunikasi visual. Madura: UTM press. Cetakan kedua.

Bella, Mei Mita dan Luluk Widya Ratna. 2018. Perilaku Malas Belajar Mahasiswa di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura. Jurnal Trunojoyo. Vol

12.

Neo, M. and Neo, T. K. 2002. Innovative Teaching: Integrating Multimedia into The Malaysian Classroom: Engaging students in interactive learning. Malaysia: Multimedia University Malaysia.

Ravianto, J.. 1988. Produktivitas dan Manusia Indonesia. Jakarta: SIUP.