

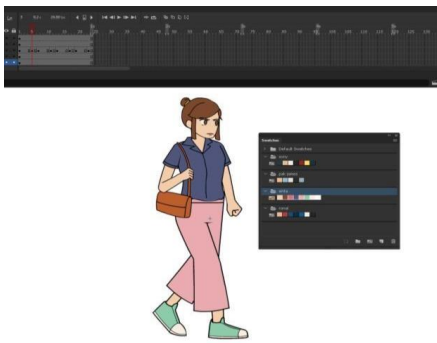
## Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”

**Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa**

Program Studi Animasi

Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” (Daerah Istimewa Yogyakarta)

[atmajasepta@mmtc.ac.id](mailto:atmajasepta@mmtc.ac.id)1 [ghorisarkan@gmail.com](mailto:ghorisarkan@gmail.com)2



**ABSTRAK,** Kritik sosial untuk angkatan kerja muda salah satunya mengenai sikap menunda pekerjaan. Sikap yang kontraproduktif ini perlu dibenahi dan memerlukan media edukasi. Masalah utama yaitu kebutuhan media yang tepat yang dapat menyampaikan pesan serta menghibur target audiens. Tujuan untuk menciptakan film animasi pendek 2 dimensi dengan teknik yang efektif. Metode yang digunakan adalah penciptaan animasi dua dimensi. Hasilnya adalah produk film animasi berjudul *Udah Besok Aja* yang diproduksi dengan teknik *frame by frame*. Film *Udah Besok Aja* menampilkan cerita yang menunjukkan sebab akibat yang berhubungan dengan sikap menunda pekerjaan. Pra-produksi meliputi penggalian ide cerita, sinopsis, desain karakter, visual background, hingga storyboard. Produksi film meliputi proses pembuatan gambar dengan *rough-pass*, *clean-line*, *in between* dan *lipsync*. Aplikasi menggunakan Adobe Animate. Pasca produksi dilakukan dengan *compositing*, *rendering* dan *publishing*. Kesimpulannya penciptaan film animasi pendek 2 dimensi dengan judul *Udah Besok Aja* berhasil menampilkan pesan utama yaitu kritik terhadap sikap menunda pekerjaan. Pesan disampaikan melalui jalan cerita, pilihan kata dalam dialog, serta ekspresi tokoh utama.

Diterima:

02-11-2022

Direvisi:

27-11-2022

Disetujui:

02-12-2022

Kata Kunci: Animasi, Procrastination, Frame by frame, 2D

## ***THE STORY OF PROCRASTINATION IN ANIMATION "UDAH BESOK AJA"***

### ***ABSTRACT.***

*One of the social criticisms of the young workforce is regarding the attitude of procrastination. This counterproductive attitude needs to be addressed and requires educational media. The main problem is the need for the right media that can convey the message and entertain the target audience. The aim is to create short 2-dimensional animated films with effective techniques. The result is an animated film product entitled Udah Besok Aja, which is produced using the frame by frame technique. The method use 2d animation process. The film Udah Besok Aja presents a story that shows the cause and effect associated with procrastination. Pre-production includes extracting story ideas, synopsis, character design, visual background, to storyboards. Film production includes the process of making images with rough-pass, clean-line, in between and lipsync. The application uses Adobe Animate. Post-production is done by compositing, rendering and publishing. In conclusion, the creation of a short 2-dimensional animated film with the title Udah Besok Aja succeeded in presenting the main message, namely criticism of the attitude of procrastinating work. The message is conveyed through the storyline, the choice of words in the dialogue, and the expression of the main character.*

*Keywords : Animation, Procrastination, Frame by frame, 2D*

### **PENDAHULUAN**

Pembangunan bangsa dan negara di masa depan secara umum membutuhkan angkatan kerja muda yang memiliki kualitas dan kuantitas yang memadai. Secara kuantitas, negara Indonesia memiliki bonus demografi yaitu jumlah penduduk usia produktif yang tinggi. (Saputri, 2019:68). Sementara itu, secara kualitas, sebagian besar penduduk usia produktif masih memiliki etos kerja yang rendah. (Daraba, 2018:25). Hal ini menunjukkan bahwa upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembangunan adalah dengan cara

Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa

meningkatkan kualitas etos kerja pada penduduk usia produktif terutama angkatan kerja muda (*fresh graduate*). Sikap kerja dan kemampuan diri merupakan variabel yang berpengaruh terhadap pengukuran kinerja. (Siregar, 2020:263). Sehingga, apabila sikap kerjanya baik dan disiplin, maka secara umum dapat menjaga dan meningkatkan hasil kinerja. Salah satu sikap kerja yang umum terjadi di masyarakat adalah perilaku menunda tugas atau menunda waktu pekerjaan. Menunda pekerjaan atau dikenal dengan istilah prokrastinasi dipahami sebagai sikap penundaan yang dilakukan dengan sengaja dan berulang-ulang. Kata prokrastinasi dari bahasa latin ‘*procrastination*’ dari kata ‘*pro*’ yang artinya mendorong maju dan kata “*crastinus*” yang bermakna keputusan hari esok. Kata ini dapat bermakna menggantungkan hari esok. (Junita, 2014:18). Sikap menunda pekerjaan ini merupakan perilaku yang kontraproduktif dan tidak mendukung pembangunan. Oleh karena itu diperlukan suatu kritik sosial untuk angkatan kerja muda melalui media edukasi. Masalah yang muncul yaitu kebutuhan media yang tepat yang dapat menyampaikan pesan serta menghibur *target audiens*. *Target audiens* yaitu angkatan kerja muda atau penduduk usia produktif dengan rentang usia 18 – 30 tahun merupakan usia yang penuh dinamika sehingga media edukasi yang tepat adalah produk multimedia salah satunya film animasi. Tujuannya untuk menciptakan film animasi pendek 2 dimensi dengan teknik yang efektif yang mengusung tema kritik sosial untuk mengedukasi angkatan kerja muda yang masih memiliki sikap menunda pekerjaan.

Publikasi terdahulu yang relevan dengan penciptaan ini sebagai berikut ; 1) *Academic Procrastination of Student* (Fajhriani, 2020) yang menunjukkan dampak sikap menunda tugas (*procrastination*) di level mahasiswa. 2) *Understanding Procrastination : A Case Of A Study Skill Course* ( Hailikari, 2021) yang menunjukkan kesimpulan bahwa perilaku *procrastination* menjadi problem serius yang berdampak pada kesuksesan sekolah. 3) *Mudboy : An Animated Short Story of Procrastination* (Huang, 2019) yang menampilkan konsep bercerita dengan tema *procrastination* melalui film pendek animasi 3D. 4) *The Development of Digital Comic Media to Overcome Students Academic Procrastination* (Lukitasari, 2019) yang menerapkan cerita dampak *procrastination* dalam bentuk komik digital. Berdasarkan beberapa jurnal tersebut, maka muncul suatu gagasan untuk menciptakan film animasi 2D yang memaparkan cerita mengenai dampak perilaku *procrastination* dengan premis seorang mahasiswa yang suka menunda menulis skripsi.

Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa

Berdasarkan publikasi terdahulu, maka dapat ditunjukkan *State of the Art* dan nilai kebaruan (*novelty*) pada penciptaan film animasi 2dimensi dengan teknik *frame by frame* ini terletak pada temanya yaitu kritik sosial mengenai sikap menunda pekerjaan.

## **PEMBAHASAN**

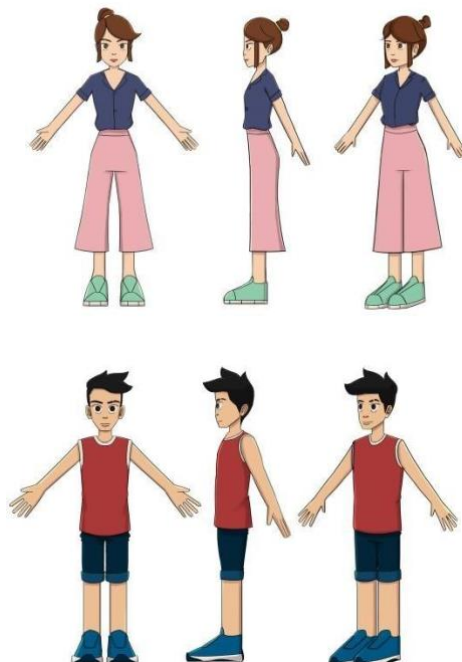
Metode yang digunakan untuk perancangan film animasi menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Riset dilakukan dengan cara observasi, studi pustaka dan studi visual, dan menemukan bahwa sikap menunda pekerjaan di level mahasiswa yang paling sering terjadi adalah menunda pekerjaan menulis skripsi atau laporan tugas akhir. Pengembangan konsep cerita dilakukan dengan penentuan premis cerita, yaitu kisah mahasiswa tingkat akhir yang galau dan diselimuti sifat malas yang mengganggu semangat dalam menulis skripsi. Sifat malas ditunjukkan dengan sosok jahat yang secara visual muncul di hadapan tokoh utama. Tahapan perancangan karya film animasi 2D, yaitu menggunakan tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi adalah eksplorasi tema, penyusunan ide cerita, desain karakter dan pembuatan *storyboard*. Konsep cerita menggunakan alur maju dengan *genre* drama komedi. Cerita berpusat pada tokoh utama bernama Sony, seorang mahasiswa tingkat akhir yang harus menyelesaikan skripsinya agar lulus tepat waktu. Namun, Sony suka menunda – nunda untuk mengerjakan skripsinya. Sifat suka menunda – nunda Sony memunculkan *alter-ego* dari dalam dirinya berupa parasit yang muncul di dadanya bernama Yinos. Kehadiran Yinos bertujuan untuk mengambil alih tubuh dan kehidupan Sony. Akibatnya skripsi Sony semakin terbengkalai dan hubungan Sony dengan orang – orang terdekatnya semakin buruk. Sony harus mengalahkan Yinos agar kehidupannya kembali normal dan Yinos tidak menguasai tubuhnya lagi.

Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa

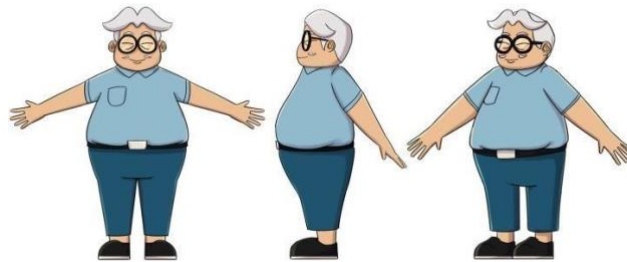


Gambar 1. Desain Karakter Sony dan Yinos (alter-ego)  
Sumber : Dokumen Penulis

Selain Sony, ada karakter pendamping bernama Sinta, Ronal dan Pak James. Sinta, seorang mahasiswi yang sudah lulus dari kampus yang sama dengan Sony. Ia sahabat dekat Sony. Selalu mengingatkan Sony untuk menyelesaikan skripsinya. Sinta memiliki karakter yang tegas, dan disiplin. Ronal adalah sahabat Sony yang sudah lulus kuliah, penuh semangat dan senang berolahraga. Pak James adalah dosen pembimbing skripsi Sony.



Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa



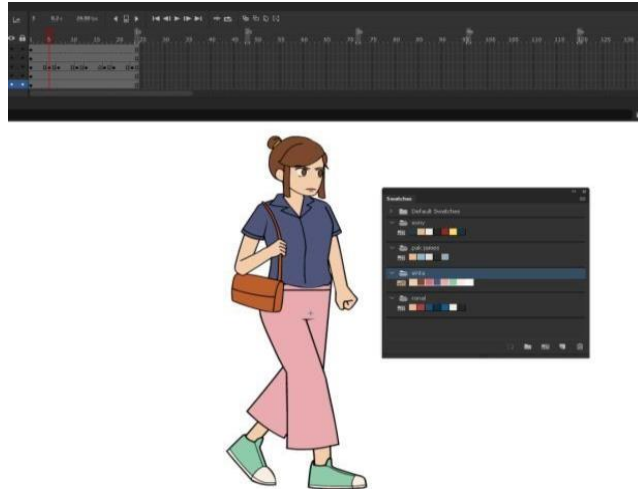
Gambar 2. Desain Karakter Sinta, Ronal, Pak James  
Sumber : Dokumen Penulis

Dalam *storyboard*, naskah cerita dibagi menjadi 11 scene dengan durasi film 12 menit. Tahapan produksi dimulai dengan melakukan *dubbing* untuk mendapatkan rekaman dialog. Tokoh Sony dan Yinos diisi suara oleh Ghoris, tokoh Sinta diisi Alma Asyifa, tokoh Ronal oleh Rasyid Shadiq, Pak James menggunakan suara Robby Yudhistira. Proses *dubbing* dilakukan di studio rekaman milik Radio UTY FM Medari Yogyakarta. Proses *dubbing* menggunakan Adobe Audition. Kemudian membuat *animatic storyboard*, setelah itu masuk ke tahapan *rough animation*, kemudian disempurnakan menjadi *clean animation*. Kemudian masuk ketahapan *coloring* untuk memberikan warna pada *clean animation*. Penyusunan adegan sehingga menimbulkan gerakan (*animating*) menggunakan gambar yang disusun secara *frame by frame* di komputer dengan aplikasi Adobe Animate. Tahapan *animating* dibagi menjadi 3 tahap yaitu *Rough Pass* atau pembuatan sketsa awal dari setiap gerakan karakter. Penentuan *timing* dilakukan pada saat membuat *Rough Pass*. Tahap kedua yaitu *Clean Line* dengan cara menebalkan garis dan diberi warna sesuai *Color Key*. Tahap ketiga yaitu *In Between* untuk mengisi gambar antar *keyframe*.



Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa

Gambar 3. *Rough Pass* dalam proses *animating*.  
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar 4. Proses *Clean Line* dan *coloring*.  
Sumber : Dokumen Penulis

Pasca produksi dilakukan dengan compositing, menyatukan *background*, *special effect*, dan penempatan kamera. Proses *editing* untuk menambah atau mengurangi durasi, transisi, pada karya animasi. Proses *rendering* agar karya animasi dapat diubah format menjadi file video dengan ekstensi MP4 dengan resolusi 1920 x 1080 kualitas *High Definition* (HD). Publishing dilakukan dengan cara mengunggah film di media sosial Youtube. Hasil akhir berupa produk film animasi berjudul Udah Besok Aja dengan teknik *frame by frame* berisi cerita yang menunjukkan sebab akibat yang berhubungan dengan sikap menunda pekerjaan. Nilai kebaruan (*novelty*) film ini terletak pada tema dan jalinan cerita mengenai akibat dari sikap menunda tugas dalam konteks penyelesaian Skripsi.



Gambar 5. Adegan Sony mengeluhkan skripsinya.  
Sumber : Dokumen Penulis

Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa



Gambar 6. Adegan Sony berdebat dengan Sinta.  
Sumber : Dokumen Penulis

### KESIMPULAN

Penciptaan film animasi pendek 2 dimensi dengan judul *Udah Besok Aja* berhasil menampilkan pesan utama yaitu kritik terhadap sikap mahasiswa ketika menunda menulis skripsi. Pesan disampaikan melalui jalan cerita (plot) yaitu mahasiswa bernama Sony yang menunjukkan rasa malas, sehingga mudah tersinggung saat keluarga dan temannya menanyakan perihal skripsi. Sifat mudah tersinggung dan ekspresi luapan emosi ini berhasil dimunculkan dalam animasi menjadi sosok visual jahat (*evil*), sehingga tokoh utama mengalami pergolakan batin pada dirinya sendiri yang mencapai klimaks pada saat Sony akhirnya dapat menguasai dirinya dan berhasil mengalahkan sosok jahat yang membujuknya untuk malas. Temuan yang dapat dikembangkan yaitu gaya bercerita yang bertema konflik diri dalam hal ini *procrastination* atau sifat dan perilaku negatif yang dapat divisualkan di dalam film animasi, sehingga memunculkan efek dramatis dan secara visual menunjukkan pertarungan antara sikap baik (disiplin) dan sifat buruk (malas). Teknik *frame by frame* pada film *Udah Besok Aja* dipilih untuk memberikan hasil animasi yang organik dengan gerakan yang lebih bebas dan mengalir. Cerita dalam film animasi 2 dimensi “Udah Besok Aja!” merupakan kisah fiksi yang terinspirasi dari pengamatan terhadap fenomena mahasiswa tingkat akhir yang lambat menulis skripsi. Penulis berharap film animasi 2 dimensi “Udah Besok Aja!” dapat menjadi tontonan yang menghibur dan dapat menyampaikan pesan dengan baik.



Tema *procrastination* pada film animasi 2D “Udah Besok Aja”  
Ghoris Arkan Mahasena, Atmaja Septa Miyosa

**REFERENSI**

- Daraba, D., Subianto, A. B., & Salam, R. (2018). Upaya Peningkatan Kualitas Tenaga Kerja pada Dinas Ketenagakerjaan Di Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Publik*, 8(1), 21–26.
- Fajhriani, Dyla (2020). Academic Procrastination of Students. *Abjadia : International Journal of Education* , 5(2), 132–141. <https://doi.org/10.18860/abj.v5i2.9458>
- Hailikari, T., Katajauori, N., & Asikainen, H. (2021). Understanding procrastination: A case of a study skills course. *Social Psychology of Education*, 24(2), 589–606. <https://doi.org/10.1007/s11218-021-09621-2>
- Huang, Wentao. *Mudboy: An Animated Short Story of Procrastination* (2019). Thesis. Rochester Institute of Technology.
- Junita, E. D., Yuwono, D., & Sugiharto, P. (2014). Upaya Mengurangi Prokrastinasi Akademik melalui Layanan Penguasaan Konten. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(1), 17–23.
- Lukitasari, E., & Astuti, B. (2020). *The Development of Digital Comic Media to Overcome Students Academic Procrastination*. 462(2<sup>nd</sup> International Seminar on Guidance and Counseling 2019), 103–107. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200814.023>
- Saputri, O. D., & Setyodhono, S. (2019). Analisis Tenaga Kerja Muda Tanpa Kegiatan (Not in Education , Employment or Training – Neet ) Berdasarkan Status Perkawinan. *Jurnal Litbang Sukowati : Media Penelitian Dan Pengembangan*, 14(2), 12.
- Siregar, S. S., Zuanda, A., Hasibuan, M. K., Afrianny, & Yusuf, D. Y. (2020). Pengaruh Sikap Kerja, Kemampuan Diri Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Pekerjaan Umum. *Jurnal Riset Manajemen & Bisnis (JRMB)*, 5(2), 254.