

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia tak terkecuali Indonesia menyebabkan adanya perubahan dalam kebijakan sektor pendidikan. Hal inilah yang membuat seluruh sekolah dan perguruan tinggi harus memikirkan bagaimana cara agar proses pembelajaran tetap berlangsung tanpa tatap muka secara langsung (Zhangdkk, 2020: Karalis, 2020). Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pun menetapkan proses pembelajaran tetap berlangsung tetapi secara *online* sebagai salah satu hal untuk mengantisipasi penyebaran covid-19 di Indonesia semakin luas (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran online dilakukan di seluruh instansi pendidikan di Indonesia, tak terkecuali di perguruan tinggi. Adanya kebijakan baru ini pun tentu tidak mudah untuk sebagian orang yang awalnya melakukan aktivitas bebas, seperti pergi ke kantor, pergi ke kampus, ketemu dosen, ketemu teman-teman, & jalan-jalan tetapi sekarang harus dibatasi karena pandemi covid-19. Kegiatan yang biasanya dilakukan diluar rumah kini semuanya dilakukannya dirumah. Tak jarang orang-orang melakukan pekerjaannya secara bersamaan dari rumah, karena menganggap itu menghemat waktu & efisien. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara bersamaan ini biasa disebut dengan *multitasking*.

Multitasking merupakan keterampilan dimana seseorang mengerjakan beberapa aktivitas atau kegiatan sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Multitasking kerap dilakukan untuk menghemat waktu. Namun, pada kenyataannya, multitasking sering kali tidak efisien dan bahkan dapat mengganggu kesehatan. Meskipun banyak yang mengatakan kurang efisien, namun faktanya kemampuan multitasking banyak dibutuhkan dalam kegiatan sehari hari (Burgess, 2000). Dalam rutinitas ini, banyak orang yang mengandalkan kemampuan mereka untuk mengatur 'tindakan ke depan' sehingga mereka dapat menyelesaikan beberapa aktivitas pada waktu yang tepat dan efisien. (Wulanyani, 2014) mengungkapkan kemampuan dalam melakukan

*multitasking* dipengaruhi oleh faktor kecerdasan, kepribadian, dan cara kerja. Di kondisi pandemi covid-19 saat ini tidak jarang orang melakukan aktivitas atau kegiatan *online dan offline* secara bersamaan. Kondisi *multitasking* disaat pandemi dapat diilustrasikan seperti orang yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka di rumah tetapi dalam waktu yang bersamaan juga mengerjakan pekerjaan rumah seperti menyapu. Ketika sedang mengikuti pembelajaran tatap muka diperlukan konsentrasi untuk mencerna materi dengan baik, tetapi kita melakukan dua aktivitas secara bersamaan. Konsentrasi terhadap pembelajaran pun juga terpisah, karena secara bersamaan otak kita juga bekerja untuk secepat mungkin menyapu bisa terselesaikan. Namun, dengan *multitasking* seperti itu bisa menghemat waktu untuk menyelesaikan pekerjaan rumah lainnya dan bisa mengikuti pembelajaran *online* dengan baik. Hal itulah yang membuat orang-orang menganggap *multitasking* efisien dan membuat pekerjaan cepat selesai.

Alasan paling umum mengapa orang mengerjakan sesuatu sekaligus adalah untuk menghemat waktu. Psikologis Dr. Melissa Gratias mengatakan *multitasking* sebagai suatu hal yang membuat kita berpikir bahwa kita bisa menyelesaikan banyak hal sekaligus dalam satu waktu. Pada saat melakukan *multitasking* otak kita terus menerus melakukan perpindahan fokus dari satu hal ke hal lainnya seperti saklar yang mati kemudian hidup berkali-kali. Ternyata, otak kita tidak memiliki kemampuan berpindah fokus seperti itu, sehingga pasti ada salah satu tugas yang dilakukan secara bersamaan menjadi tidak efektif. Namun, ketika kita memberikan perhatian lebih pada setiap kegiatan yang dilakukan, maka hasilnya pun juga sesuai dengan apa yang diinginkan.

*Multitasking* kemampuan untuk mengatur, memprioritaskan, dan melaksanakan sejumlah tugas yang berbeda dalam waktu yang terbatas (Burgess, Veitch, Costello, & Shallice, 2000). Adapun seorang ahli saraf di Massachusetts Institute of Technology, Professor Earl Miller melakukan penelitian terhadap sukarelawan pada saat mereka melakukan pekerjaan yang berbeda dalam satu waktu. Dia menemukan bahwa ketika ada banyak objek visual yang terlihat di depan relawan, hanya satu dua objek yang cenderung

mengaktifkan otak. Ini berarti bahwa para relawan hanya bisa fokus pada satu atau dua objek saja pada waktu tertentu. Oleh karena itu, melakukan banyak pekerjaan merupakan hal yang kontraproduktif karena pekerjaan tersebut dilakukan dengan sedikit fokus dan kualitas otak yang rendah.

Di Indonesia sendiri film pendek *multitasking* yang ditunjukkan belum sepenuhnya memperlihatkan lebih dalam mengenai apa itu *multitasking*, sehingga dalam perancangan film ini, penulis sebagai *Desainer Produksi* mencoba untuk memvisualisasikannya ke dalam film pendek dengan genre fiksi dengan pendekatan psikologi kognitif tentang dampak *Multitasking* di Masa Pandemi Covid-19, dengan mengatur setting, wardrobe, properti, mood & make-up karakter sedemikian rupa sesuai dengan keadaan pandemi saat ini. Dengan visualisasi film ini, diharapkan masyarakat agar lebih tahu dampak dari *multitasking* dan *multitasking* itu sebenarnya ada atau hanyalah sebuah mitos.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Keadaan *multitasking* yang memicu terjadinya kegiatan online & offline yang dilakukan secara bersamaan.
- b. Tuntutan dari beberapa tempat secara bersamaan yang mengakibatkan *multitasking* tidak dapat dihindari.
- c. Belum adanya film yang mengangkat tema tentang *multitasking* di Masa Pandemi Covid 19.
- d. Belum banyak Desainer Produksi yang menyajikan visual yang sesuai ketika Pandemi Covid-19.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak *Multitasking* di Masa Pandemi Covid-19?
2. Bagaimana Desainer Produksi dalam film *Multitasking* di Masa Pandemi Covid-19?

## 1.4 Tujuan Perancangan

- a. Memahami dampak *Multitasking* di Masa Pandemi Covid-19
- b. Memahami desainer produksi dalam film fiksi mengenai dampak *Multitasking* di Masa Pandemi Covid-19

## 1.5 Ruang Lingkup

### 1.5.1 Apa

Fokus masalah dalam topik ini adalah dampak *multitasking* di masa pandemi covid-19

### 1.5.2 Siapa

Target Audiens untuk penelitian ini adalah:

1. Usia 18-24 tahun dan 24-30 tahun
2. Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah perkotaan
3. Orang yang menjalani kegiatan akademik & non akademik secara bersamaan.

### 1.5.3 Dimana

Lokasi penelitian berada di Kota Bandung

### 1.5.4 Kapan

Film ini ditayangkan pada tahun 2022

### 1.5.5 Kenapa

Masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui dampak dari melakukan *multitasking*

### 1.5.6 Bagaimana

Penulis mengambil posisi sebagai desainer produksi dalam perancangan film fiksi

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1.6.1 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Perancang

- Meningkatkan pemahaman penulis tentang apa itu fenomena *multitasking*
- Meningkatkan pengetahuan penulis tentang dampak *multitasking* di masa pandemi covid-19
- Meningkatkan kemampuan penulis dalam pembuatan film fiksi

#### b. Bagi Universitas

Hasil dari desain produksi dalam karya ini diharapkan dapat bermanfaat dan bisa menambah pengetahuan serta wawasan akademika Universitas Telkom. Terkhusus bagi pembaca bisa mengetahui lebih dalam mengenai proses dan teknis dari desain produksi mengenai dampak *multitasking* di masa pandemi covid-19.

#### c. Bagi Masyarakat

- Mengetahui dampak *multitasking*
- Memberi pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana menghadapi *multitasking*
- Memberi pemahaman tentang kondisi apa saja yang mengharuskan *Multitasking*

### 1.6.2 Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil dari desain produksi dalam karya ini dapat dijadikan masukan dan referensi terhadap penulisan jobdesk desainer produksi khususnya dalam pembuatan film pendek bergenre fiksi mengenai *multitasking* di masa pandemi covid-19 di kemudian hari.

## 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan atau penelitian adalah mendapatkan data yang valid, reliabel, dan objektif dalam menyusun sebuah karya ilmiah, yang nantinya peneliti menganalisis seluruh data yang didapatkan untuk menentukan solusi dalam permasalahan (Kristanto, 2008). Langkah-langkah dengan penelitian yang terstruktur, ekonomis, dan sesuai dengan tujuan seorang peneliti sehingga didapatkan data-data yang jelas dan akurat (Soegeng, dalam Tahir 2015:11). Disini penulis menggunakan metode kualitatif untuk mencari, mengumpulkan dan mendapatkan data.

### 1.7.1 Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat dan cenderung menggunakan analisis (Handoyo, 2018 : 53). Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa, serta pada konteks khusus yang dialami dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007:6). Dengan kata lain kualitatif adalah cara menganalisis, menciptakan, menemukan konsep, dan teori (Hamidi, 2005:14).

### 1.7.2 Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi dilakukan kepada seorang *multitasker* dengan menggunakan jenis observasi *non-partisipan*, yang dimana penulis terlibat langsung terhadap aktivitas orang-orang yang sedang diamati dan hanya sebagai pengamat. Observasi dilakukan dengan pengamatan bebas. Observasi dalam penelitian kualitatif dijalankan dengan tidak terstruktur dan berkembang ketika kegiatan observasinya berlangsung (Sugiyono, 2017 : 109).

#### b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulis ingin mengetahui hal-hal mendalam dari responden. Wawancara

yang digunakan yaitu wawancara terstruktur (Sugiyono, 2012 : 188). Penulis melakukan wawancara kepada psikolog yang lebih memahami tentang *multitasking* & mahasiswa yang sering melakukan kegiatan *multitasking*.

#### c. Kuisisioner

Untuk mendapatkan data dari target audiens diperlukan penyebaran kuisisioner untuk masyarakat berkaitan dengan fenomena *multitasking* selama pandemi covid-19. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyediakan beberapa pertanyaan untuk koresponden yang nantinya dijawab (Sugiyono, 2010 : 192). Kuisisioner sendiri dapat digunakan dalam penelitian kualitatif, kuantitatif, dan juga pengembangan. Tetapi kuisisioner lebih sering digunakan oleh beberapa peneliti dalam penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan data. Menurut (Arikunto, 2006: 152) kuisisioner dapat dibedakan dalam beberapa jenis, tergantung dari sudut pandang yaitu dipandang dari cara menjawab, dipandang dari jawaban yang diberikan, dan dipandang dari bentuknya.

### **1.7.3 Analisis Data**

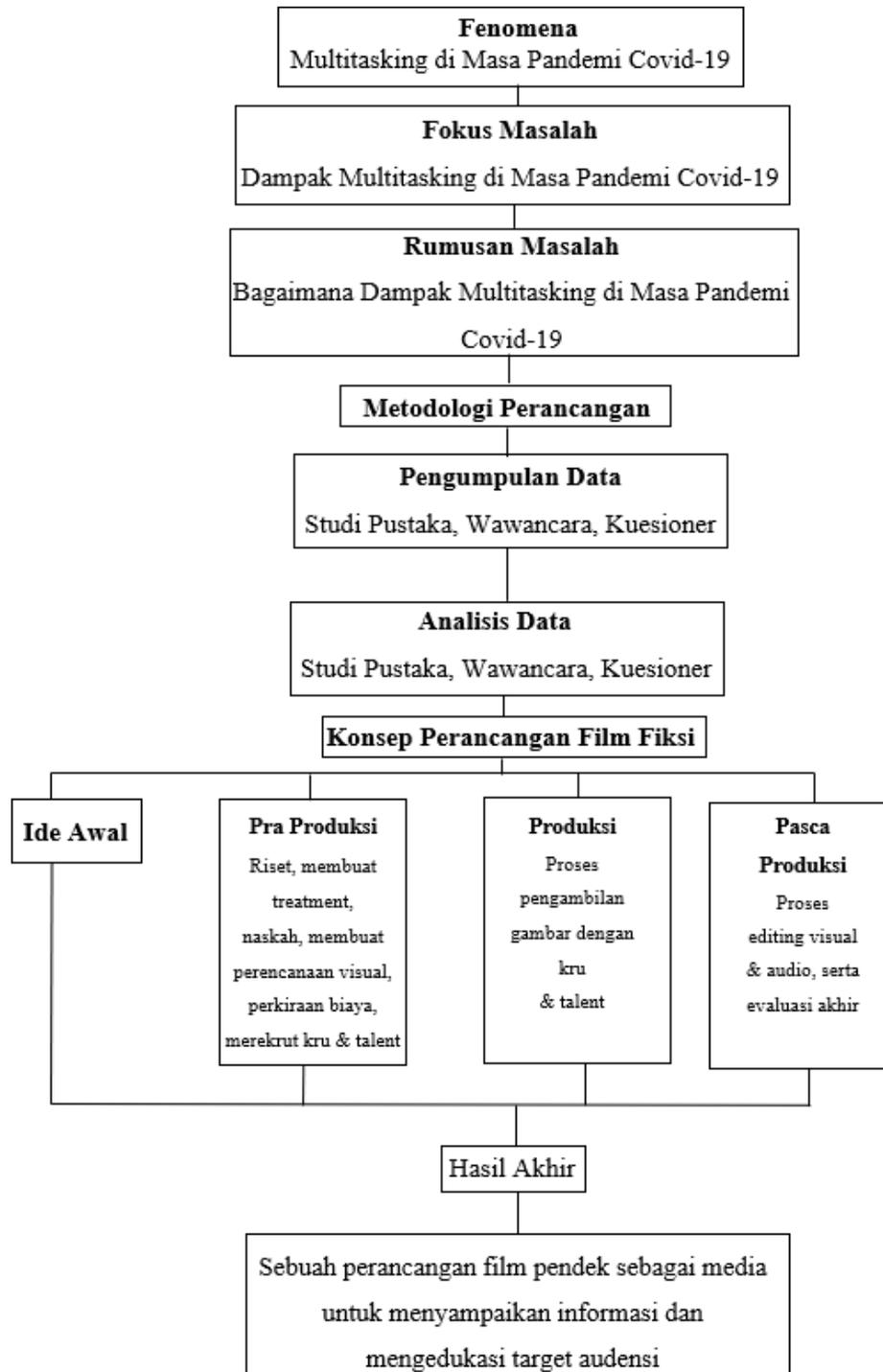
Metode analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian adalah metode kualitatif. Dengan cara mengolah data yang didapatkan dari hasil observasi dengan subjek, hasil wawancara oleh narasumber, dan juga hasil dari kuisisioner yang telah diisi oleh responden.

### **1.7.4 Analisis Visual**

Analisis visual sebagai daya dukung untuk menyerap dan menampung berbagai pengembangan dan pengolahan dari apa yang diusulkan dengan tetap menjaga kualitas dan karakter dari visualnya. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan manusia (Wina Sanjaya, 2008: 211). Media yang hanya dapat menyampaikan pesan ketika dilihat dengan mata saja (Yudhi Muhadi, 81). Seseorang yang lebih suka dengan menggunakan penglihatan dalam menerima informasi (Frans M. Royan). Budaya visual yang perhatiannya tidak berpatokan pada apa yang tampak dari gambar tersebut, tetapi bagaimana

gambar-gambar itu dilihat (Rose: 2001). Hal yang terpenting dalam gambar- gambar tersebut bukanlah gambar itu sendiri, melainkan bagaimana gambar itu dilihat oleh audiens tertentu dan dengan cara tertentu juga. berkaitan dengan *multitasking* di masa pandemi covid-19.

## 1.8 Bagan Perancangan



**Gambar 1. 1 Bagan Perancangan**

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang adanya perancangan dan gambaran umum pembahasan dengan mengidentifikasi masalah dan merumuskannya dengan batasan ruang lingkup. Dalam bab ini dijelaskan juga metode yang dipakai, cara pemerolehan data, dan kerangka perancangan.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Menjelaskan landasan pemikiran terkait teori yang digunakan dalam objek dan medium, menjelaskan metode dan pendekatan yang digunakan, dan segmentasi audiens.

### **BAB III DATA & ANALISIS MASALAH**

Menjelaskan hasil analisis data yang telah didapat sehingga dapat dipahami.

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

Menjelaskan konsep perancangan film dari data yang telah didapat dan dianalisis.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dari hasil analisis data dan perancangan film dan berisi saran dari penulis.