

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Walter (dalam Nugrahasanti, 2006) Prokrastinasi akademik merupakan penundaan pengerjaan tugas yang berakibat kegagalan penyelesaian tugas dalam batas waktu yang telah ditentukan. Steel (2007) menyatakan bahwa konsep prokrastinasi berhubungan sangat erat dengan menunda pekerjaan maupun keputusan, yang sesuai dengan asal kata prokrastinasi dari bahasa Latin, yaitu *pro* yang diartikan “maju, melanjutkan, atau menyukai” dan *crastinus* yang berarti “esok hari” sehingga ketika digunakan bersamaan dapat berarti “rasa suka menunda pengerjaan suatu kegiatan di hari berikutnya”. Ini merupakan sebuah kebiasaan yang buruk, sehingga penting untuk dihindari oleh pelajar.

Hal ini membuat penulis ingin melakukan studi kasus topik ini di Universitas Multimedia Nusantara sebagai lingkungan perkuliahan penulis, dimana dengan menggunakan kuesioner yang didasari *Procrastination Academic Student Scale*, didapatkan dari 107 mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, ditemukan kebanyakan mahasiswa melakukan prokrastinasi di tingkat sedang dengan 48,6%, diikuti dengan tingkat tinggi di 24,3%, tingkat rendah di 18,7%, tingkat sangat tinggi di 6,5%, dan tingkat sangat rendah di 1,9%, yang menunjukkan adanya kecenderungan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk melakukan prokrastinasi akademik. Idealnya tingkatan prokrastinasi akademik ini seharusnya berada di tingkatan rendah dan sangat rendah untuk menunjukkan kebiasaan prokrastinasi akademik yang minim dalam lingkungan perkuliahan.

Contoh lainnya bisa dilihat dari penelitian Siti (2018) mengenai prokrastinasi akademik dari Universitas Ahmad Dahlan, menemukan data dari 229 mahasiswa, sebesar 81% responden melakukan prokrastinasi akademik tingkat tinggi, 13% melakukan prokrastinasi akademik tingkat sedang, 6% melakukan prokrastinasi akademik sangat tinggi, dan tidak ada responden yang melakukan prokrastinasi

akademik dalam tingkat rendah, dimana data ini menunjukkan adanya kecenderungan mahasiswa Indonesia untuk melakukan prokrastinasi akademik di tingkat yang lebih tinggi.

Prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa ini penting untuk diselesaikan, karena memiliki berbagai dampak negatif dalam berbagai aspek hidup. Dr. Fadhli Rizal Makarim (2022) menyatakan dalam *website* Halodoc bahwa tindakan penundaan ini dapat berdampak kepada beberapa bidang kehidupan, seperti kesehatan mental, kesejahteraan sosial, profesionalitas, finansial, serta stres. Oleh karena itu, mahasiswa harus di informasikan mengenai prokrastinasi akademik beserta dengan dampaknya yang dapat mempengaruhi kehidupan kuliah serta pribadi mahasiswa, agar terhindar dari dampak buruk prokrastinasi akademik.

Media interaktif akan digunakan untuk mempelajari mengenai prokrastinasi akademik ini, sebagai media yang mampu melibatkan pengguna dalam penggunaan media, dan meningkatkan ketertarikan pengguna mengenai topik yang dibahas, serta dapat mempermudah pengguna untuk mempelajari topik yang dibahas secara efektif dan efisien.

Website dipilih sebagai media yang efektif sebagai solusi desain untuk mencegah prokrastinasi akademik, karena dapat mudah mencapai target audiens dengan menggunakan koneksi internet. Ini juga di dukung data dari Reuters Institute pada 2023, dimana ditemukan bahwa media *online* menjadi pilihan media informasi yang paling banyak digunakan di Indonesia, dengan 84% dari 2012 responden yang memilih media ini. Selain itu, *website* juga efektif karena juga sesuai dengan tujuan media yaitu untuk informasi, yang juga merupakan pilar DKV.

Namun, masih terdapat beberapa kekurangan mengenai solusi desain prokrastinasi akademik terutama dalam bidang media interaktif, misalnya dengan *website* seperti *procrastination.com* yang menyediakan pengertian prokrastinasi dan beberapa solusinya, namun dari segi desain UI masih terdapat kekurangan, terutama pada bagian penjelasan mengenai prokrastinasi yang menggunakan barisan teks yang panjang, dengan lebih dari 12 kata per baris teks di setiap kalimatnya,

penggunaan *text block* yang besar sehingga terlihat kurang menarik untuk pembaca, dan dengan *kerning* yang mendadak merapat ketika menggunakan ilustrasi. Selain itu, UX yang di sediakan pada menu di bagian atas *website* juga tidak mengarah ke penjelasan prokrastinasi, sehingga penjelasan prokrastinasi hanya bisa di akses melalui *homepage*, yang membuat penjelasan ini agak sulit untuk di akses, yang dapat berdampak ke faktor *useable* dan *findable* jika dikaitkan dengan teori UX *Honeycomb* dari Peter Morville.

Atas masalah dan urgensi yang dinyatakan, penulis mengajukan perancangan *website* untuk membantu menginformasikan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai prokrastinasi akademik untuk menjauhkan mahasiswa dari kegiatan prokrastinasi akademik, serta untuk membantu memberikan solusi penanganan prokrastinasi akademik untuk mahasiswa yang memiliki kebiasaan melakukan prokrastinasi akademik sesuai dengan tingkatan prokrastinasi akademik mahasiswa tersebut, dengan UX yang sederhana, mudah dipahami dan mudah diakses, yang didukung dengan UI yang rapi namun menarik untuk memahami mengenai prokrastinasi akademik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan, berikut merupakan rumusan masalah laporan ini:

1. Bagaimana perancangan media informasi interaktif ini dapat membantu mahasiswa memahami topik dan solusi dari permasalahan prokrastinasi akademik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah akan digunakan untuk membantu penulis dalam menyusun laporan agar tidak melenceng dalam penjelasannya, serta agar laporan dapat terfokus dalam penjabarannya. Batasan masalah ini akan menargetkan mahasiswa UMN yang mempunyai permasalahan prokrastinasi akademik, dengan batasan antara lain:

1) Batasan Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 18 – 23 tahun,
merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2018-2023 karena merupakan usia mahasiswa baru sampai mahasiswa *extend* pada umumnya.
- c. Tingkat Ekonomi : SES A – B,
Menurut penelitian Novera dan Thomas (2018), ekonomi tidak berdampak langsung kepada prokrastinasi akademik, namun semakin tinggi kesulitan ekonomi, maka semakin tinggi tingkat kontrol diri, dan semakin tinggi tingkat kontrol diri, maka semakin rendah tingkat prokrastinasi. Hal ini berarti tingkat ekonomi yang tinggi secara tidak langsung memiliki tingkat prokrastinasi yang lebih tinggi, sehingga lebih ditargetkan oleh penulis.
- d. Pendidikan : SMA/S1
- e. Pekerjaan : Mahasiswa
- f. Bahasa : Indonesia

2) Batasan Geologis

Untuk pembatasan Geografis dibatasi di daerah Tangerang, sebagai lokasi Universitas Multimedia Nusantara yang merupakan target penulis mengenai topik prokrastinasi akademik ini.

3) Batasan Psikografis

Untuk psikografis, dibatasi untuk mahasiswa yang merasa sering menunda tugas akademik, kesulitan menyelesaikan tugas akademik tepat waktu, tidak mengetahui apa itu prokrastinasi akademik, dan tidak mengetahui sedang melakukan prokrastinasi akademik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berikut merupakan tujuan dari tugas akhir ini, yang didasari rumusan masalah yang telah ditentukan:

1. Menjabarkan cara untuk membantu mahasiswa memahami topik dan solusi dari permasalahan prokrastinasi akademik menggunakan media interaktif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Bagi penulis, tugas akhir ini akan bermanfaat untuk memberikan pengetahuan lebih mendalam tentang permasalahan prokrastinasi akademik dan dampaknya untuk mahasiswa. Selain itu tugas akhir ini juga akan memberikan pengalaman untuk penulis dalam merancang sebuah media interaktif, serta menjadi syarat kelulusan bagi penulis.

Bagi masyarakat, tugas akhir ini akan membantu kalangan mahasiswa dalam menemukan solusi permasalahan prokrastinasi akademik dalam perkuliahan, sehingga mahasiswa dapat melakukan kegiatan akademik mereka secara lancar.

Bagi universitas, tugas akhir ini akan menyediakan karya desain interaktif yang berguna untuk membantu mahasiswa mengenai permasalahan prokrastinasi akademik, serta menambah karya yang dapat bermanfaat bagi para mahasiswa lainnya dalam merancang desain interaktif.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA