

# 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Prokrastinasi merupakan penundaan tugas yang dilakukan oleh mahasiswa, dikarenakan motivasi yang menurun dan lebih memilih melakukan aktivitas non-akademik yang lebih menyenangkan (Fentaw *et.al.*, 2022). Perilaku tersebut masih sering terjadi kepada mahasiswa. Melalui penelitian Yulia dan Armiati (2025), tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang mencapai 61,62% dari survey 337 mahasiswa, sehingga berada pada kategori tinggi.

Penulis melihat bahwa perilaku ini sulit divisualisasikan, karena prokrastinasi bukan sebuah tindakan, melainkan penghindaran, sehingga terdapat berbagai banyak aksi yang dapat merepresentasikan aksi menghindar. Hal ini menjadi tantangan dalam perancangan gerak animasi karena sulit diamati secara visual. Penulis mengetahui bahwa penelitian yang membahas prokrastinasi dalam media animasi hanya membahas animasi secara umum. Penelitian skripsi tentang prokrastinasi yang berkaitan dengan animasi lebih membahas tahap-tahap yang mereka ambil untuk menciptakan film animasi dengan tema prokrastinasi. Skripsi berjudul *Penciptaan film animasi 2D Rashly dan Tema procrastination pada film animasi 2D Udah Besok Aja* membahas perjalanan mereka dalam membuat animasi film dari cerita, sampai *editing*. Karena itu, penelitian yang secara spesifik membahas visualisasi perilaku prokrastinasi melalui gerakan tokoh masih terbatas. Karena itu, tujuan penulis dalam menciptakan penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk visual perilaku prokrastinasi dan merancang gerakan tokoh yang mampu merepresentasikan perilaku prokrastinasi melalui penerapan *timing* dan *spacing*.

## 1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan visual gerakan tokoh utama dalam menunjukkan perilaku prokrastinasi dalam film *Time Flies* ? Berikut adalah batasan masalah penelitian, yaitu:

1. Penelitian perancangan gerak tubuh tokoh hanya dilakukan untuk tokoh utama, Gunawan. Penulis akan membatasi perancangan gerak tubuh tokoh hanya saat tokoh melakukan perilaku prokrastinasi.
2. Teori utama yang digunakan penulis adalah teori psikologi prokrastinasi, dan prinsip animasi *timing & spacing*, dimana menjadi peran utama dalam mengatur ritme gerakan dan keterbacaan gestur dalam animasi.
3. Perancangan difokuskan pada adegan *scene 1 shot 8* dan *14*, dimana tokoh utama, Gunawan yang terlihat bermain daripada mengerjakan tugas, dan tokoh malas untuk mengerjakan tugasnya saat melihat layar laptop, berdiri dari tempat belajarnya untuk tidur.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Berikut adalah tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengidentifikasi karakteristik perilaku prokrastinasi yang dapat divisualisasikan dalam gerakan tokoh animasi.
2. Menganalisis referensi gerak tubuh dalam animasi untuk memperoleh parameter gerakan, *timing*, & *spacing* yang digunakan dalam perancangan.
3. Menerapkan prinsip animasi *timing & spacing* dalam perancangan gerakan tokoh.
4. Merancang gerakan tokoh utama yang mampu merepresentasikan perilaku prokrastinasi berdasarkan hasil analisis perilaku dan referensi gerak tubuh.