

PENERAPAN ANIMASI 2D TENTANG KEBIASAAN MENUNDA TUGAS DI KALANGAN MAHASISWA

Jasmine Fitria Dewi¹ dan Andreana Lingga Sekarasri²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Pradita University
Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua,
Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Email Korespondensi: jasmine.fitria@student.pradita.ac.id
Email : andreana.lingga@student.pradita.ac.id*

Received: 16 September 2025

Revised: tanggal

Accepted: tanggal

Abstract: *The habit of delaying assignments, or procrastination, is a common behavior frequently found among university students, and it can negatively affect both their academic performance and psychological well-being. Factors such as poor time management, fear of failure, and low motivation are the main causes of this behavior. This study aims to design a 2D animation as an educational medium that visually and engagingly illustrates the negative impacts of procrastination. The methods employed include observation, interviews, and literature review, with a focus on developing the concept and character design of the animation. The 2D animation is created without dialogue. In a surrealist style, the world around the main character undergoes distortion, with people transforming into clock-headed figures, symbolizing growing anxiety and fear. The storytelling of this animation is reflected through the journey of the main character, who becomes increasingly trapped in a cycle of procrastination, as the environment and surrounding characters transform in line with the emotions and pressures he experiences. It is expected that this animation can raise students' awareness of the consequences of procrastination and encourage them to improve their time management.*

Keywords: *Procrastination, Student, Animation, Education, Time*

Abstrak: Kebiasaan menunda tugas atau prokrastinasi adalah perilaku umum yang sering terjadi di kalangan mahasiswa, dan dapat berdampak negatif pada kinerja akademik serta kesehatan psikologis mereka. Faktor-faktor seperti kesulitan dalam manajemen waktu, rasa takut gagal, dan motivasi rendah menjadi penyebab utama perilaku ini. Penelitian ini bertujuan merancang animasi 2D sebagai media edukatif yang menggambarkan dampak negatif prokrastinasi secara visual dan menarik. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka, yang berfokus pada pengembangan konsep dan desain karakter animasi. Animasi 2D ini dirancang tanpa dialog. Dalam gaya surealis, dunia di sekitar karakter utama berubah secara distorsi, dengan orang-orang yang berubah menjadi manusia berkepala jam, menggambarkan kecemasan dan ketakutan yang semakin meningkat. Storytelling dalam animasi ini tercermin melalui perjalanan karakter utama yang semakin terperangkap dalam siklus prokrastinasi, di mana lingkungan dan karakter disekitarnya berubah seiring perasaan dan tekanan yang dia rasakan. Diharapkan, animasi ini dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang dampak prokrastinasi dan mendorong mereka untuk memperbaiki manajemen waktu.

Kata kunci: Prokrastinasi, Mahasiswa, Animasi, Edukasi, Wakt

PENDAHULUAN

Waktu merupakan salah satu aspek krusial dalam kehidupan manusia yang berjalan secara terus menerus dan tidak dapat diulang (Syelviani, 2020:66). Setiap individu memiliki jumlah waktu yang sama setiap harinya, namun efektifitas pemanfaatannya bergantung pada kemampuan dalam mengelola waktu tersebut. Dengan meningkatnya tuntutan kehidupan, keterampilan *time management* membantu setiap individu untuk mencapai keseimbangan ideal antara kehidupan pribadi dan kehidupan kerja mereka (Akbar & Margaretha, 2024:32).

Time management dapat dipahami sebagai suatu cara untuk merencanakan dan mengelola waktu secara efektif dengan memaksimalkan potensi diri guna mencapai tujuan (Rasyidi et al., 2020:2). Bagi mahasiswa, keterampilan ini penting dalam menghadapi tuntutan akademik dan non-akademik. Penerapan manajemen waktu yang baik dapat meningkatkan produktivitas, mengurangi stres, serta mencegah penumpukan tugas dan kebiasaan menunda (Starks & Bower, 2021:6). Sebaliknya, lemahnya kemampuan ini dapat menimbulkan stres akademik dan berdampak negatif pada produktivitas serta kesehatan mental (Kautsar & Affandi, 2024:9).

Kebiasaan menunda tugas atau yang dikenal juga dengan sebutan prokrastinasi adalah perilaku menunda-nunda suatu pekerjaan meskipun sebenarnya harus segera dilakukan (Hadiarni, 2024:10). Fenomena ini umum terjadi, terutama di kalangan mahasiswa. Ellis dan Knaus menyebutkan 80–95% mahasiswa terlibat dalam prokrastinasi, dan hampir 50% mengalaminya secara rutin (Sari & Nugroho, 2021:65). Mahasiswa dianggap rentan terhadap perilaku ini karena banyak dari mereka yang tidak dapat mengelola waktu dengan baik, sulit untuk berkonsentrasi, takut akan kegagalan, dan bosan mengerjakan tugas (Syukur et al., 2020:44). Jika dibiarkan terus-menerus, kebiasaan ini dapat berpotensi mempengaruhi kondisi psikologis setiap individu. Kebiasaan menunda juga dapat menyebabkan mahasiswa mengalami stres, cemas, sakit, kelelahan, nilai rendah serta malas dalam melakukan kegiatan perkuliahan (Suhadianto & Pratitis, 2020:12).

Di sisi lain, media digital telah berkembang pesat sehingga penyebaran informasi menjadi lebih luas, mudah dan efisien bagi semua orang (Siregar & Usiono, 2024:88). Pendidikan kini tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari pengajar di dalam kelas (Abdullah et al., 2023:34). Salah satu media yang efektif dan banyak diminati di pemasaran adalah animasi 2D, terlihat dari semakin banyaknya iklan produk di media sosial yang memanfaatkan animasi sebagai bentuk penyampaian pesan (Prasetya & Laksita, 2024:56). Animasi memiliki daya tarik untuk

menyampaikan pesan dengan cara yang ringan, menarik, dan mudah dimengerti. Dengan visual yang menarik dan cerita yang relevan, animasi dapat berfungsi sebagai alat edukasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat membantu audiens untuk lebih memahami isu yang dibahas.

Dengan terjadinya kebiasaan menunda di kalangan mahasiswa serta potensi media animasi sebagai media penyampaian pesan, diperlukan sebuah karya visual yang efektif dalam menggambarkan dampak negatif dari perilaku menunda pekerjaan. Animasi memberikan visualisasi yang lebih dinamis dan menarik, yang dapat mempermudah individu dalam memahami konsep-konsep yang rumit dengan lebih efektif (Wirajaya, 2024:33). Dengan memanfaatkan animasi 2D, diharapkan mahasiswa sebagai target audiens dapat lebih menyadari kebiasaan menunda-nunda, memahami dampaknya, dan termotivasi untuk memperbaiki *time management* mereka sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa perlu merancang animasi 2D yang mengangkat tema kebiasaan menunda tugas di kalangan mahasiswa. Selain berfungsi sebagai media edukasi, animasi ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran konkret mengenai kebiasaan menunda tugas, faktor penyebabnya, serta solusi yang dapat diterapkan dengan cara yang lebih menarik dan menghibur agar audiens menjadi lebih produktif dan bertanggung jawab dalam mengelola waktu yang mereka miliki. Dengan adanya animasi ini, diharapkan mahasiswa bisa melihat gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana mereka dapat mengenali, memahami, dan mengatasi kebiasaan tersebut. Melalui alur cerita dan visual yang komunikatif, animasi ini tidak hanya menyajikan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mahasiswa, tetapi juga memberikan contoh solusi dan dampak positif dari perubahan perilaku, sehingga dapat mendorong kesadaran, refleksi diri, serta motivasi untuk menerapkan kebiasaan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang mencakup observasi, wawancara dan studi Pustaka. Penulis melakukan observasi terhadap video animasi berjudul Phoenix Cartoons - S01E01 *Procrastination* oleh *University of Southern Queensland* mengenai kebiasaan menunda tugas. Selanjutnya, penulis mengkaji serta menganalisis kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh animasi tersebut. Penulis melakukan wawancara terstruktur dengan seorang psikolog dari Klinik 911 *Psychological Center*, Ibu Farica Tanojo M. Psi, Psikolog dan seorang animator yaitu Haidar Idang Rafi dari HR Gram Studio. Untuk melengkapi data, penulis juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan

berbagai teori dan informasi relevan mengenai kebiasaan menunda tugas dari berbagai sumber pustaka.

Metode perancangan dalam pembuatan animasi 2D ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif-deskriptif yang dikombinasikan dengan tahapan perancangan karya audiovisual. Setiap tahap disusun untuk memastikan proses produksi berjalan terstruktur serta menghasilkan karya animasi yang relevan dengan fenomena prokrastinasi pada mahasiswa.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memahami fenomena prokrastinasi serta menentukan gaya penyajian animasi yang sesuai melalui studi literatur yang meliputi jurnal, artikel, buku dan sejenisnya untuk melihat faktor penyebab dan dampaknya pada mahasiswa, Prinsip visual *storytelling*, naratif, dan desain karakter dan teknik produksi animasi 2D. Tujuan pengumpulan data ini untuk memperoleh dasar teoretis agar pesan animasi sesuai dengan konteks ilmiah. Selanjutnya, melakukan observasi dengan cara mengamati perilaku mahasiswa dalam konteks perkuliahan, seperti cara mahasiswa mengatur waktu, pola penundaan tugas dan situasi pemicu prokrastinasi (gadget, media sosial, lingkungan kos). Tujuan utama dari kegiatan observasi ini adalah memberikan gambaran realistis yang dapat direpresentasikan dalam animasi.

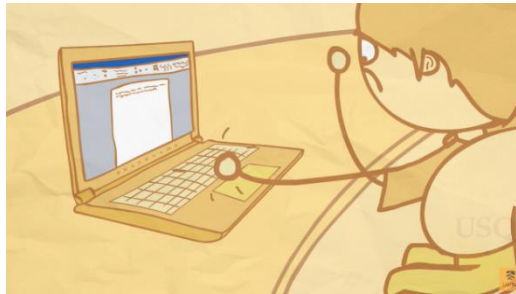
Hal tak kalah penting lainnya adalah melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner. Hal ini dilakukan pada mahasiswa dengan tingkat prokrastinasi beragam. Tujuannya adalah mengetahui alasan penundaan tugas, mengetahui persepsi mahasiswa terhadap tekanan akademik dan menggali pengalaman nyata yang dapat diadaptasi menjadi adegan animasi.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik yakni Mengidentifikasi pola perilaku mahasiswa dalam menunda tugas, mengelompokkan faktor penyebab prokrastinasi (internal, eksternal, emosional, motivasional) dan menentukan konflik utama yang akan menjadi basis cerita animasi. Hasil analisis menjadi dasar penentuan alur cerita dan karakter animasi.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Observasi



Gambar 1 Isi dari bagian video Phoenix Cartoons S01E01 *Procrastination*
Sumber: Youtube (Terakhir diakses pada tanggal 15 Mei 2025)

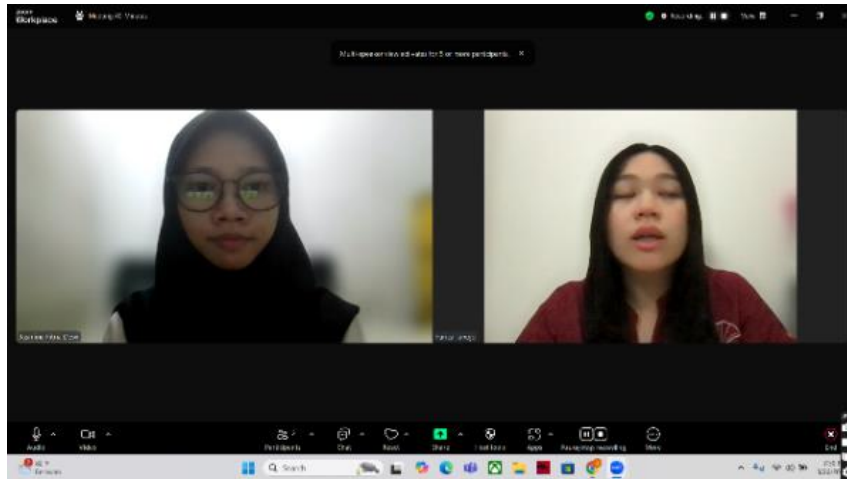
Penulis menemukan sebuah video animasi 2D dari seri Phoenix Cartoons (lihat gambar 1) yang dibuat oleh *University of Southern Queensland*. Animasi ini mengangkat pembahasan berupa kebiasaan menunda tugas, kemudian penulis menganalisis kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari animasi ini adalah ceritanya simpel dan *to the point* di mana karakter utama yang merupakan seorang mahasiswa diberikan tugas oleh dosen yang harus dikumpulkan pada waktu tertentu. Namun, mahasiswa tersebut lebih memilih untuk menghabiskan waktunya bermain *game*. Hal ini membuatnya harus menyelesaikan tugasnya dengan terburu-buru dan hasilnya tidak memuaskan. Ceritanya sangat *relatable* bagi mahasiswa karena menggunakan situasi yang sering terjadi di kehidupan nyata. Desain karakter sederhana cocok untuk penyampaian cerita yang ringan. Penyampaiannya tidak menggunakan banyak dialog, fokus pada visual *storytelling* sehingga mudah dipahami siapa saja.

Sedangkan kekurangan dari animasi ini adalah tidak ada peningkatan intensitas suasana yang signifikan, sehingga tekanan akibat prokrastinasi terasa kurang kuat. Tidak ada elemen metaforis atau simbolik, penyampaian cerita sangat harfiah tanpa representasi visual yang lebih mendalam untuk menggambarkan stres akibat prokrastinasi. Penyelesaian cerita cenderung datar karena hanya menunjukkan akibat dari menunda tugas, tanpa eksplorasi lebih lanjut tentang dampak psikologis atau solusi yang bisa diambil.

Hasil Wawancara

Untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai kebiasaan menunda tugas di kalangan mahasiswa serta bagaimana cara terbaik merepresentasikannya dalam bentuk animasi, penulis melakukan wawancara dengan dua narasumber, yaitu dengan seorang psikolog dari Klinik 911

Psychological Center, Ibu Farica Tanojo M. Psi, Psikolog dan seorang animator dari HR Gram Studio, Haidar Idang Rafi, lihat gambar 2.

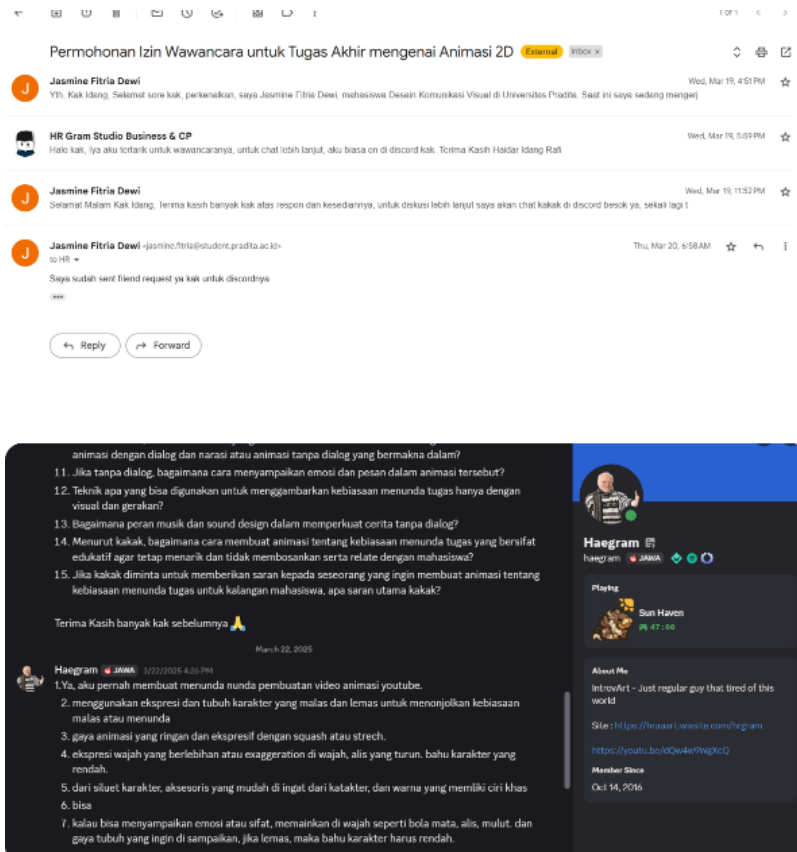


Gambar 2 Foto dokumentasi wawancara online dengan Ibu Farica Tanojo M. Psi, Psikolog
Sumber: Wawancara melalui *Zoom Meeting*, 2025

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, Penulis dapat menyimpulkan bahwa kebiasaan menunda tugas seringkali disebabkan oleh faktor psikologis seperti rasa malas, kecemasan terhadap hasil tugas, perfeksionisme, kurangnya motivasi, dan manajemen waktu yang buruk. Selain itu, faktor lingkungan yang tidak mendukung produktivitas juga berkontribusi terhadap kebiasaan ini. Psikolog tersebut menjelaskan bahwa dampak dari kebiasaan menunda tugas ini tidak hanya mempengaruhi performa akademik, tetapi juga kesehatan mental mahasiswa, seperti meningkatnya stres, rasa bersalah, hingga depresi.

Untuk mengatasi kebiasaan ini, ia menyarankan beberapa strategi seperti menerapkan teknik manajemen waktu, menggunakan metode *to-do list*, dan mencicil tugas sedikit demi sedikit. Selain itu, penting bagi mahasiswa untuk menetapkan prioritas yang jelas serta memahami batas waktu pengerjaan setiap tugas. Dengan membagi pekerjaan ke dalam bagian-bagian kecil yang lebih mudah diselesaikan, beban kognitif dapat berkurang sehingga tugas terasa lebih ringan. Disiplin dalam menjalankan jadwal yang telah dibuat juga menjadi faktor kunci, karena konsistensi akan membantu membentuk kebiasaan kerja yang lebih produktif. Tidak hanya itu, menciptakan lingkungan belajar yang minim distraksi, seperti menjauhkan ponsel atau mengatur ruang kerja yang nyaman, dapat meningkatkan fokus dan mengurangi kecenderungan untuk menunda pekerjaan. Secara keseluruhan, kombinasi strategi manajemen waktu dan pengendalian diri dapat membantu mahasiswa mengurangi perilaku prokrastinasi secara signifikan.

Selanjutnya, penulis juga melakukan wawancara dengan Haidar Idang Rafi, lihat gambar 3.



Gambar 3 Foto dokumentasi wawancara *online* dengan Haidar Idang Rafi
Sumber: Wawancara melalui Email dan Discord, 2025

Berdasarkan wawancara dengan animator Idang dari HR gram studio, terdapat beberapa aspek penting dalam merancang animasi 2D tentang kebiasaan menunda tugas. Dalam penggambaran karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh memiliki peran besar dalam menunjukkan sifat malas atau menunda pekerjaan. Ekspresi yang berlebihan, seperti alis yang turun, bahu yang rendah, serta tubuh yang tampak lemas, dapat memperjelas emosi karakter. Selain itu, siluet karakter, aksesoris yang khas, serta pemilihan warna yang unik juga membantu karakter lebih mudah diingat oleh penonton.

Dari segi gaya animasi dan *storytelling*, Idang menekankan pentingnya menggunakan animasi yang ringan dan ekspresif dengan teknik *squash & stretch* untuk memperkuat ekspresi karakter. Dalam animasi tanpa dialog, visual *storytelling* harus diperkuat dengan penggunaan montage, tempo animasi yang

lebih lambat untuk mendalami pesan, serta pengaturan warna yang dapat membangun suasana sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan.

Selain itu, peran musik juga sangat penting dalam animasi tanpa dialog, karena musik dapat mencerminkan suasana dalam visual dan membantu membangun mood. Tempo musik yang cepat atau lambat dapat memberikan dampak emosional yang berbeda pada penonton. Situasi yang relatable dapat membuat animasi lebih menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Yang paling utama menurut Idang, adalah kekuatan *storytelling*. Cerita yang kuat merupakan elemen terpenting dalam animasi atau medium apa pun. Tanpa *storytelling* yang jelas dan menarik, animasi akan kehilangan daya tariknya. Oleh karena itu, dalam perancangan animasi 2D tentang kebiasaan menunda tugas, kombinasi visual ekspresif, *storytelling* yang kuat, pemanfaatan musik yang tepat dapat menjadi kunci keberhasilan dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Berikut konsep dan perancangan animasi di mulai dari

Ide Dasar dan Alur Cerita



Gambar 4 Cuplikan *storyboard* animasi
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

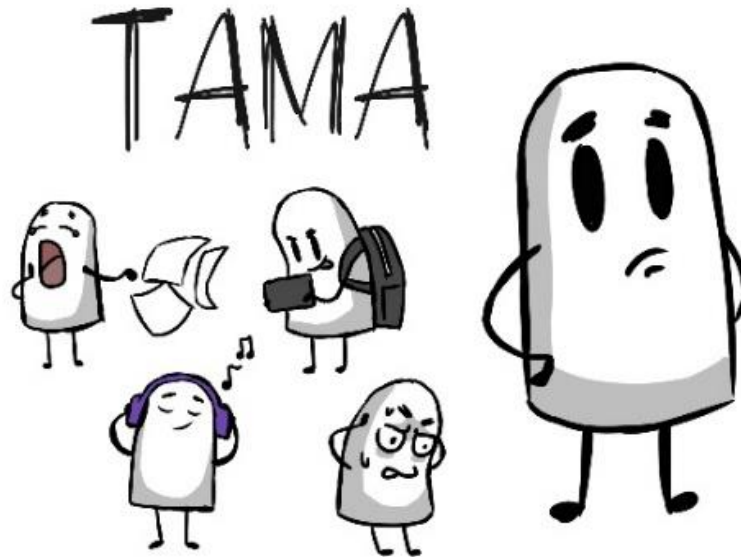
Animasi pada gambar 4 di atas, berangkat dari permasalahan umum di kalangan mahasiswa, yaitu kebiasaan menunda tugas. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak mahasiswa yang lebih memilih untuk bersantai, bermain, atau

bersosialisasi dibandingkan menyelesaikan tugas akademik mereka. Konsep cerita ini menggambarkan bagaimana kebiasaan tersebut dapat berkembang menjadi tekanan psikologis yang semakin besar seiring dengan mendekatnya tenggat waktu (*deadline*). Kisah ini berfokus pada karakter utama bernama Tama, ia terus-menerus menunda tugasnya. Awalnya, ia lebih memilih untuk menonton film dan mengabaikan notifikasi tugas yang baru diberikan. Seiring berjalannya waktu, ia semakin larut dalam distraksi, seperti bermain *game*, media sosial dan *hangout* bersama teman-temannya tanpa memikirkan tugasnya.

Ketakutan Tama diawali saat ia menyadari bahwa manusia-manusia di sekelilingnya telah berubah menjadi sosok manusia berkepala jam sebagai simbol dari waktu yang terus berjalan dan tekanan dari tugas yang belum ia selesaikan. Ia berusaha melarikan diri, tetapi kemanapun ia pergi, manusia-manusia itu selalu ada dan bahkan mengejanya. Ketika akhirnya ia tiba di rumah, ia menyadari bahwa waktu yang tersisa hanya sedikit sebelum tenggat tugasnya berakhir. Dengan ketakutan yang semakin besar, ia segera mengunci diri di kamarnya dan mulai mengerjakan tugasnya dengan panik. Bayangan manusia-manusia berkepala jam itu terus mendesaknya, seolah hendak menyerangnya. Setelah semua ketakutan dan kepanikan tersebut berhasil dilewati oleh Tama, tugas yang ia kerjakan pun selesai, tetapi saat Tama hendak mengirim tugasnya tersebut, ternyata *submission link* tugasnya sudah terkunci dikarenakan sudah melewati tenggat waktu yang ditentukan.

Pada akhir cerita, Alih-alih menunda seperti sebelumnya, Tama memutuskan untuk segera mengerjakan tugas-tugasnya dan mencatat progresnya dalam *to-do list* yang ia buat. Ini menjadi simbol bahwa Tama mulai belajar dari pengalamannya dan perlahan mengubah kebiasaannya. Cerita ini tidak hanya menampilkan dampak negatif dari kebiasaan menunda tugas, tetapi juga memberikan solusi dalam bentuk perubahan perilaku karakter utama. Dengan pendekatan visual *storytelling*, tanpa menggunakan dialog, animasi ini diharapkan dapat menyampaikan pesan secara emosional dan memberikan kesadaran bagi penonton mengenai pentingnya mengatur waktu dan menghindari kebiasaan menunda tugas.

Desain Karakter

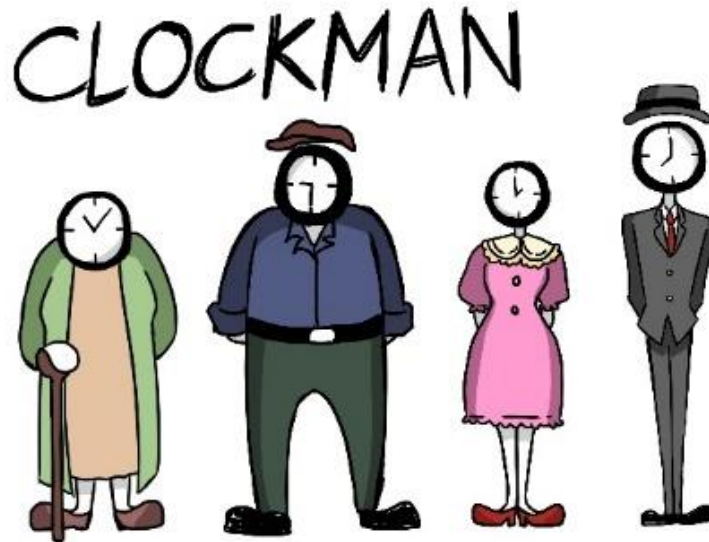


Gambar 5 Desain karakter utama (Tama)
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Tama adalah karakter utama dalam animasi ini, yang merepresentasikan mahasiswa dengan kebiasaan menunda tugas (prokrastinasi). Secara visual, Tama digambarkan sebagai sosok abstrak berbentuk tabung dengan tangan dan kaki, mencerminkan sifatnya yang fleksibel dan mudah terbawa arus distraksi. Bentuknya yang sederhana dan tidak memiliki fitur wajah yang kompleks menjadi simbol dari banyaknya mahasiswa yang mengalami kebiasaan ini bukan individu tertentu, melainkan fenomena yang umum terjadi.

Tama sering terlihat dalam keadaan santai dan tidak tergesa-gesa, mencerminkan kebiasaannya yang cenderung mengabaikan tugas hingga batas waktu hampir habis. Gestur tubuhnya seringkali tampak malas, seperti bahu yang selalu sedikit turun, gerakan yang lambat, serta kecenderungan untuk duduk dalam posisi santai saat sedang menunda pekerjaan. Namun, seiring perkembangan cerita, ekspresi dan postur Tama berubah menjadi lebih panik dan tertekan ketika waktu semakin mendesaknya.

Selanjutnya, penulis merancang Clockman atau Manusia berkepala jam adalah representasi visual dari tekanan waktu yang terus menghantui Tama akibat kebiasaannya menunda tugas. Mereka bukan sekadar makhluk aneh, tetapi simbol dari ketakutan, kecemasan, dan rasa bersalah yang semakin membesar seiring mendekatnya tenggat waktu (*deadline*), berikut desain karakter *clockman*, lihat gambar 6.



Gambar 6 Desain karakter para *Clockman* (Manusia jam)
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Secara fisik, manusia berkepala jam pada gambar 6 di atas memiliki tubuh seperti manusia biasa, tetapi kepala mereka berbentuk jam analog yang selalu berdetak. Jarum jam mereka bergerak secara dinamis. Pada awalnya, manusia berkepala jam hanyalah orang-orang normal yang menjalani aktifitas mereka masing-masing di sekitar Tama. Namun, seiring berjalannya cerita, kepala mereka berubah menjadi jam analog yang menunjukkan tekanan untuk Tama. Saat Tama semakin tertekan, jumlah mereka bertambah, dan mereka mulai bergerak lebih agresif, seolah ingin "mengejar" dan "menelan" dirinya dalam kecemasan akibat tugas yang belum terselesaikan.

Lingkungan dan latar

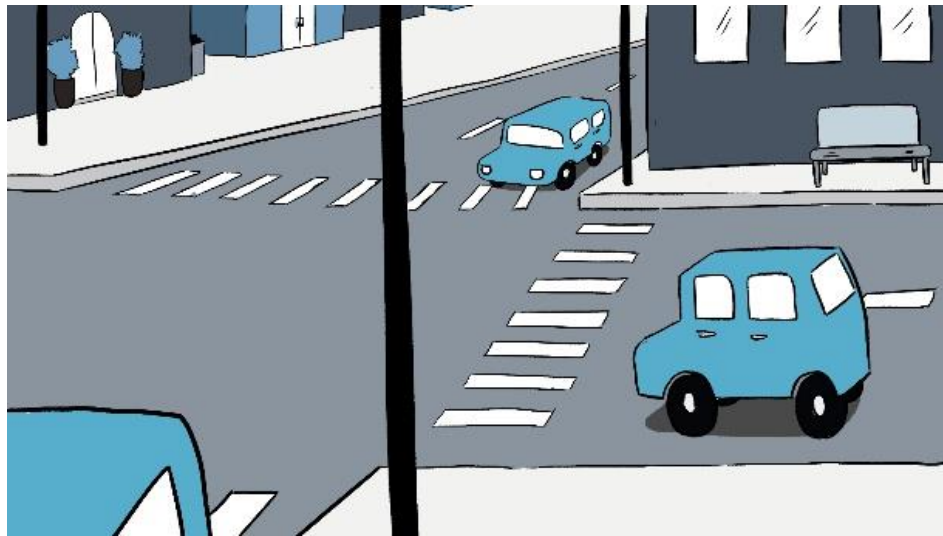
Latar dalam animasi ini memiliki peran penting dalam membangun atmosfer serta mendukung perjalanan emosional karakter. Kamar Tama dirancang dengan tampilan yang sederhana, nyaris tanpa dekorasi atau elemen personal yang mencerminkan karakter penghuninya. Dinding polos dengan warna netral, furnitur minimalis, dan suasana yang terasa kosong menggambarkan perasaan hampa serta kurangnya dorongan untuk bergerak maju. Tidak ada tumpukan barang yang berserakan, tetapi justru kesan steril dan monoton inilah yang mencerminkan kebiasaan menunda tugas, ruang ini bukan tempat yang nyaman untuk bekerja maupun beristirahat, melainkan sekadar tempat berlalu tanpa perubahan berarti, untuk lebih jelas lihat gambar 7.



Gambar 7 *Environment animasi (Kamar Tama)*
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Latar dalam animasi ini memiliki peran penting dalam membangun atmosfer serta mendukung perjalanan emosional karakter. Kamar Tama dirancang dengan tampilan yang sederhana, nyaris tanpa dekorasi atau elemen personal yang mencerminkan karakter penghuninya. Dinding polos dengan warna netral, furnitur minimalis, dan suasana yang terasa kosong menggambarkan perasaan hampa serta kurangnya dorongan untuk bergerak maju. Tidak ada tumpukan barang yang berserakan, tetapi justru kesan steril dan monoton inilah yang mencerminkan kebiasaan menunda tugas, ruang ini bukan tempat yang nyaman untuk bekerja maupun beristirahat, melainkan sekadar tempat berlalu tanpa perubahan berarti.

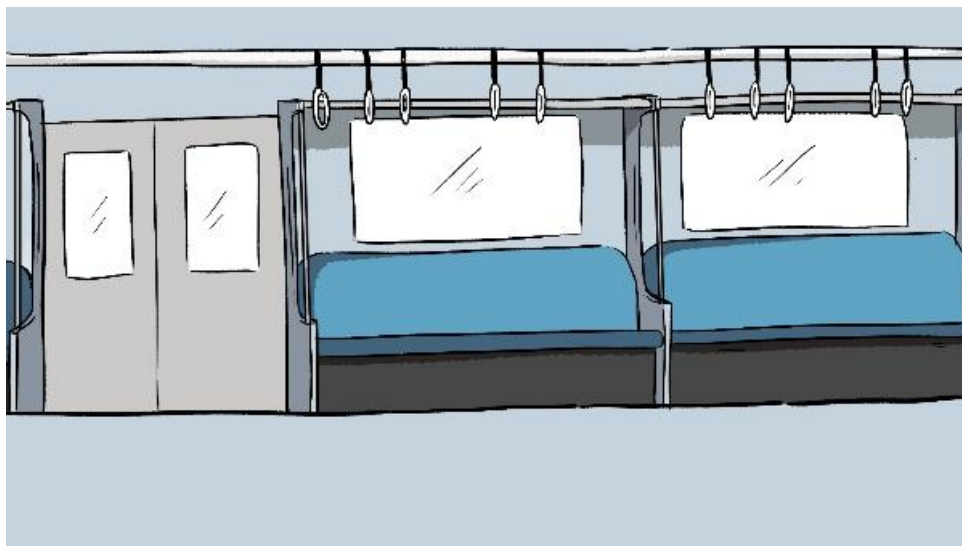
Dengan desain kamar yang plain, bukan kekacauan fisik yang menjadi fokus, melainkan kekosongan mental dan emosional yang dirasakan Tama. Ruang ini mencerminkan bagaimana kebiasaan menunda tugas bisa menciptakan perasaan stagnan, di mana segala sesuatunya tampak rapi tetapi tidak memiliki makna yang berarti. Selanjutnya, penulis juga merancang desain kota dalam animasi ini yang dipenuhi dengan gedung-gedung sederhana yang nantinya akan diisi oleh aktivitas-aktivitas normal. Tama juga akan melakukan aktivitasnya di kota ini. Kota ini memiliki palet warna yang tenang dan tidak mencolok, dengan dominasi abu-abu, untuk lebih jelas lihat gambar 8.



Gambar 8 *Environment* animasi (Kota)

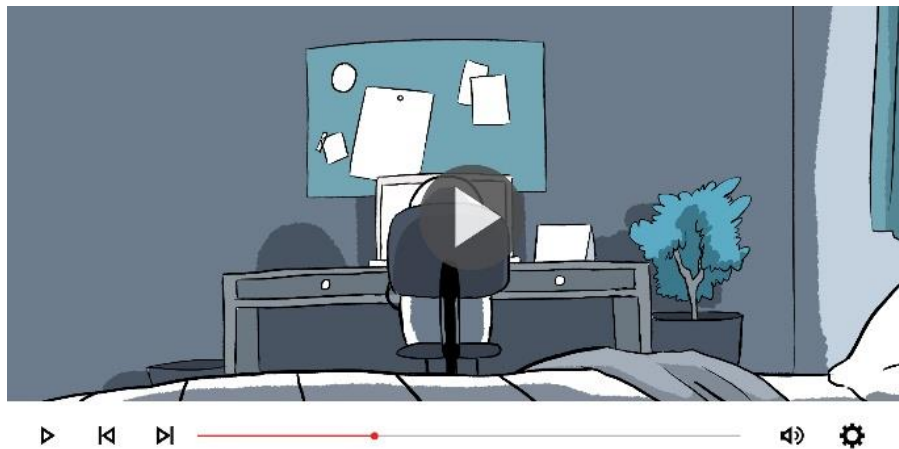
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Kereta menjadi latar yang digunakan untuk menunjukkan transisi dalam cerita, baik perpindahan tempat maupun perubahan dalam diri karakter. Suasana di dalam kereta, seperti interaksi dengan penumpang lain, pemandangan di luar jendela, atau suara mekanis dari rel, menambah kedalaman visual serta memberikan nuansa tertentu, lihat gambar 9 dan gambat 10.



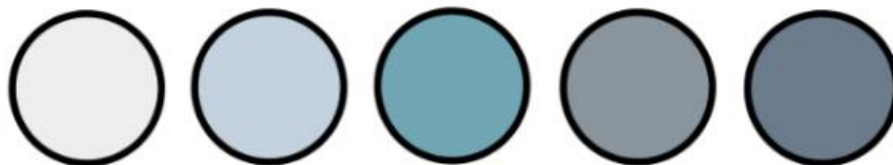
Gambar 9 *Environment* animasi (Kereta)

Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025



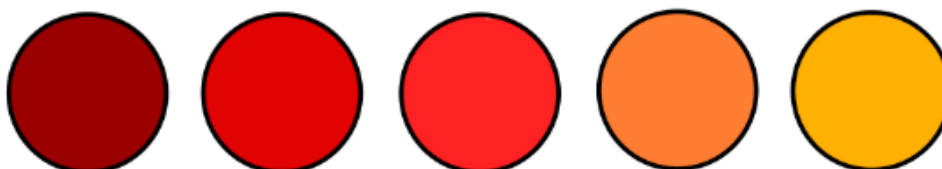
Gambar 10 *Cuplikan scene dari animasi*
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Warna dan Pencahayaan



Gambar 11 *Color palette animasi*
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Dari segi warna dan pencahayaan pada gambar 11 bahwa animasi ini mengusung konsep monokromatik dengan dominasi biru, putih, dan abu-abu di awal cerita untuk mencerminkan suasana keseharian yang netral, rasa nyaman dan tenang yang dirasakan Tama saat ia masih dalam tahap kebiasaan menunda tugasnya. Warna yang terbatas ini juga melambangkan kurangnya urgensi yang dirasakan oleh Tama terhadap tugas-tugasnya.

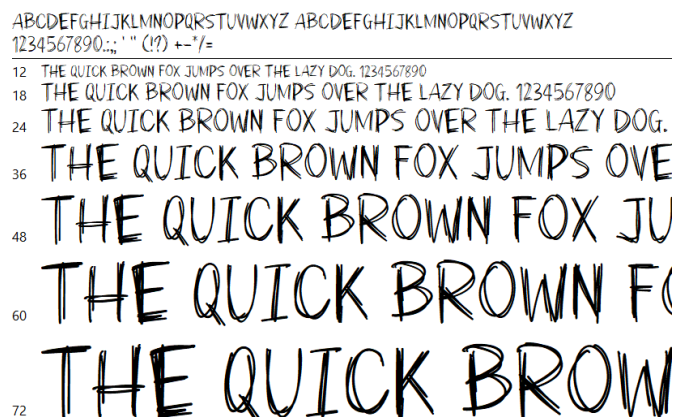


Gambar 12 *Color palette animasi*
Sumber: Jasmine Fitria Dewi, 2025

Namun, seiring berjalannya waktu dan semakin dekatnya *deadline*, atmosfer mulai berubah dengan penambahan warna merah yang semakin intens. Kehadiran manusia berkepala jam sebagai simbol tekanan waktu diperkuat dengan pencahayaan yang semakin kontras dan warna merah yang muncul sedikit demi sedikit, dimulai dari elemen kecil seperti notifikasi tugas hingga akhirnya mendominasi seluruh adegan ketika Tama merasa dikejar dan terancam. Efek pencahayaan juga ikut berperan, di mana bayangan yang lebih tajam dan dramatis digunakan untuk meningkatkan ketegangan.

Saat Tama akhirnya menghadapi tugasnya dan mulai mengetik dengan panik, warna merah mencapai puncaknya, memenuhi layar dengan nuansa kecemasan dan kepanikan. Namun, ketika tugas berhasil dikumpulkan, warna merah perlahan memudar, membawa kembali nuansa *monochrome* yang lebih seimbang, tetapi tetap menyisakan sedikit aksen merah sebagai simbol bahwa kesadaran akan waktu dan pentingnya mengelola tugas sudah mulai tertanam dalam dirinya.

Tipografi



Gambar 13 FontPinked
Sumber: Khurasan, 2025

Kalimat-kalimat yang akan muncul di animasi ini menggunakan tipografi Pinkend, sebuah *font* buatan Khurasan yang memiliki karakteristik seperti goresan tangan (*scratch*). Bentuk hurufnya tidak terlalu rapi dan memiliki tekstur kasar, memberikan kesan spontan dan sedikit berantakan. Garis-garis yang tidak sempurna pada setiap huruf menciptakan tampilan yang lebih ekspresif, seolah-olah ditulis secara cepat dengan tekanan yang bervariasi.

Secara visual, Pinkend memiliki nuansa kasual dan sedikit mentah, sehingga cocok digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih dekat dengan

emosi karakter. Bentuknya yang menyerupai coretan tangan juga membuatnya terasa lebih personal dan tidak terlalu formal, mendukung estetika animasi yang ingin disampaikan. Dari segi keterbacaan, *font* ini masih cukup jelas digunakan dalam berbagai ukuran, meskipun karakteristik goresannya bisa membuat tampilan teks terlihat lebih artistik daripada fungsional.

Musik

Musik dalam animasi ini berperan penting dalam membangun suasana serta mendukung emosi karakter utama dalam menghadapi kebiasaan menunda tugas. Pemilihan musik didasarkan pada perubahan suasana yang terjadi dalam cerita, mulai dari fase awal yang santai hingga konflik yang semakin intens. Berikut beberapa musik yang digunakan dan fungsinya dalam animasi, *pertama Lo-Fi & Chill* yang digunakan pada awal animasi saat Tama menjalani kesehariannya dengan santai dan menunda tugas. Musik ini memiliki tempo lambat dan nuansa chill, menggambarkan bagaimana Tama merasa nyaman dalam kebiasaan menunda. *Kedua*, monoton & menggambarkan kebiasaan berulang (*Looping*) yang dipakai untuk mempertegas pola kebiasaan menunda tugas yang terus berulang. Melodi yang berulang dan sederhana menampilkan bagaimana waktu terus berjalan tanpa ada perubahan signifikan dalam perilaku Tama. Selanjutnya, *ketiga suspense music* dimasukkan ketika Tama mulai merasa tekanan karena *deadline* semakin dekat. Musik ini memiliki elemen nada yang lebih tajam dan ritme yang lebih cepat, menciptakan efek psikologis yang menegangkan. *Keempat*, konflik (*tense music*) digunakan saat puncak konflik ketika Tama dikejar oleh manusia jam. Tempo cepat dan penggunaan nada tinggi menambah sensasi panik dan tekanan yang dialami oleh karakter utama. *Kelima*, *Jazz Music* digunakan sebagai *intro* maupun *outro* dalam animasi.

KESIMPULAN

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis membahas fenomena menunda tugas yang umum terjadi di kalangan mahasiswa. Berdasarkan hasil data dan analisis yang telah diperoleh menunjukkan bahwa kebiasaan menunda tugas pada mahasiswa dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti rasa malas, kecemasan, kurang motivasi, perfeksionisme, manajemen waktu yang buruk, serta lingkungan yang tidak kondusif. Dampaknya tidak hanya pada performa akademik, tapi juga kesehatan mental.

Oleh karena itu, hasil dari perancangan ini berupa animasi 2D berdurasi 3 menit 50 detik yang mengangkat tema kebiasaan menunda tugas dengan pendekatan tanpa dialog dan menggunakan teknik *frame-to-frame*. Perancangan animasi 2D ini bertujuan untuk menggambarkan kebiasaan menunda tugas secara

simbolis melalui karakter utama "Tama" yang dikejar "Clockman (Manusia Jam)". Tanpa dialog, animasi ini mengandalkan kekuatan ekspresi visual dan atmosfer untuk menyampaikan pesan. Solusi dari permasalahan tetap dihadirkan agar penonton tidak hanya merasa terhubung dengan cerita, tapi juga terdorong untuk berubah. Penulis berharap animasi ini dapat menjadi media refleksi yang inspiratif bagi seluruh kalangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. C., & Margaretha, S. (2024). Keseimbangan Kehidupan Kerja Dan Kehidupan Pribadi: Manajemen Waktu Sebagai Kunci Utama. *Jurnal Ekonomi Revolusioner*, 7(6), 163–170.
- Anggraini, D. S. H., Cahyono, B. E. H., & Saputro, A. N. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Tulis Ilmiah. *Jmpis: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(6). <https://doi.org/10.38035/jmpis.V5i6>
- Effendi, M., Patriansah, M. S., & Viatra, A. W. (2024). *Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Pencegahan Terhadap Serangan Phishing Pada Masyarakat Di Kota Palembang* (Doctoral dissertation, Universitas Indo Global Mandiri).
- Febrian, R., Apriliani, A. N., Fauziah, S. N., & Mutia, A. A. (2025). Pentingnya Manajemen Waktu Bagi Mahasiswa Semester Akhir Di Tengah Tugas Akhir. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (Jipkl)*, 5, 173–184.
- Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I., & Wayan Daryatma Putra, I. (2024). Perancangan Video Animasi 2d Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3d Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan. *Jurnal Selaras Rupa*, 5(1). <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>
- Halima, H., Khaeroni, C., & Widayat, P. A. (2023). Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro. *Profetik: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 83–88.
- Nurik, F. K., & Ghozali, R. A. (2024). Pengaruh Regulasi Diri Dan Manajemen Waktu Terhadap Stres Akademik Pada Mahasiswa Akhir Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Umsida Preprints Server*.
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.

- Patriansah, M., Sapitri, R., & Nugraha, M. I. (2023). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax'indosiar. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 4 (1), 92-111.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Prasetya, N. K. N. E., & Laksita, I. A. T. (2024). Anima Rupa: Jurnal Animasi Volume 2 Nomor 1 Strategi Pemasaran Produk Menggunakan Media Animasi Di Indonesia. *Animasi Rupa: Jurnal Animasi*, 2(1).
<https://doi.org/10.59997/animarupa>
- Putri, S. A. P., & Sari, A. T. R. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Video Dongeng Animasi. Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran).
- Putri, S. S., & Cahyanti, I. Y. (2024). Manajemen Waktu Pada Mahasiswa Dengan Prestasi Akademik Tinggi Yang Menjalani Magang. Universitas Airlangga.
- Ramadhanti, F. L., Matulesy, A., & Suhadianto. (2024). Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa: Bagaimana Peranan Kontrol Diri Dan Efikasi Diri? *Jiwa: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(1), 172–184.
- Siregar, R. A. M., & Usiono. (2024). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Partisipasi Publik: Transformasi Komunikasi Di Era Informasi Dan Sosial. *Jurnal Sains Student Research*, 2(6), 506–513.
<https://doi.org/10.61722/Jssr.V2i6.3008>
- Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143-150.
- Sylviani, M. (2020). Pentingnya Manajemen Waktu Dalam Mencapai Efektivitas Bagi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Manajemen Unisi). *Jam: Jurnal Analisis Manajemen*, 6(1).
- University Of Southern Queensland. (N.D.). Phoenix Cartoons - S01e01 – *Procrastination*. Youtube. (Video Tidak Lagi Tersedia, Diakses 15 Mei 2025).