

Penciptaan Video Kampanye Sosial “Melawan Kemalasan” Untuk Remaja Mahasiswa

Aditya Utama

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: aditya.utama@isi.ac.id

ABSTRAK

Penciptaan ini merupakan sebuah kampanye sosial berbentuk media audiovisual, yang berusaha mengajak remaja mahasiswa untuk melakukan perumusan dan penyikapan terhadap kemalasan yang biasa dilakukan dalam konteks perkuliahan. Rasa malas dapat menyebabkan hilangnya motivasi mahasiswa dalam belajar dan menjadi kurang produktif, serta menghasilkan beragam perilaku negatif lainnya, seperti: tidak disiplin, tidak tekun, suka menunda sesuatu, dan mengalihkan diri dari kewajiban. Perilaku ini apabila dibiarkan dapat mengkristal menjadi kebiasaan dan menimbulkan gejala-gejala psikologi yang membuat mahasiswa tidak mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dengan mengandalkan insight keseharian dari perilaku kemalasan mahasiswa yang dituangkan dalam bentuk narasi dan cerita visual, penciptaan ini diharapkan mampu memberikan ruang refleksi sekaligus motivasi kepada remaja mahasiswa untuk melakukan perbaikan diri.

Kata-kata Kunci: Mahasiswa, Kemalasan, Kampanye Sosial, Audio Visual

ABSTRACT

This project is a social campaign in the form of audiovisual media, designed to engage university students in reflecting on and responding to patterns of laziness commonly found in academic life. A tendency toward laziness can lead to a decline in learning motivation and productivity, often manifesting in behaviors such as poor discipline, lack of persistence, procrastination, and avoidance of responsibilities. If left unaddressed, these behaviors may solidify into long-term habits and contribute to psychological issues that inhibit students from realizing their full potential. By drawing on real-life observations of students' everyday habits and framing them through narrative and visual storytelling, this work aspires to create a reflective experience that not only raises self-awareness but also drives students toward constructive self-transformation.

Keywords: college students, laziness, social campaign, audiovisual

Pendahuluan

Menurut *Cambridge Dictionary* kemalasan merupakan kondisi di mana seseorang mengalami kurangnya motivasi atau kemauan untuk mengerahkan usaha, yang berujung pada sikap pasif atau kecenderungan untuk menghindari tugas. Sikap ini berpotensi menurunkan motivasi,

menghambat produktivitas, serta mendorong munculnya berbagai perilaku negatif, seperti kurangnya disiplin, rendahnya ketekunan, kecenderungan menunda tugas, dan menghindari tanggung jawab.

Fenomena kemalasan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari remaja, khususnya pada kalangan mahasiswa. Manifestasi perilaku ini tampak dalam bentuk kurangnya kedisiplinan waktu, rendahnya kualitas tugas akademik yang dikumpulkan, serta minimnya konsentrasi saat memperhatikan materi perkuliahan.



Gambar 1. Suasana Kelas Prodi DKV ISI Yogyakarta.

Sumber: Aditya Utama, 2014 dan 2017.

Apabila dibiarkan kebiasaan malas ini dapat mengganggu produktivitas dan kinerja mahasiswa, apalagi masa kuliah adalah masa transisi dari kehidupan remaja ke kehidupan dewasa yang dipenuhi dengan berbagai tantangan dan tanggung jawab. Jika tidak segera diatasi, kebiasaan malas mahasiswa sewaktu kuliah akan menjadi budaya yang dibawa ke dalam kehidupan dunia kerja.



Gambar 2. Visualisasi Mahasiswa Terhadap Dirinya.

Sumber: Tugas Komunikasi Visual, MK Proses Komunikasi, 2017.

Sejatinya perilaku malas adalah sebuah bentukan. Artinya, seseorang yang awalnya memiliki perilaku malas dapat dibentuk kembali menjadi tidak malas. Jika seseorang terbiasa bersikap rajin dan bersemangat maka dia akan selalu rajin dan bersemangat, begitu juga sebaliknya. Oleh karenanya dibutuhkan kesadaran dan kedisiplinan untuk mengubah perilaku malas dengan cara membiasakan diri untuk melawan sikap malas tersebut.

Dalam upaya mengatasi hal tersebut, penting bagi remaja untuk dilatih menggunakan logika sebagai alat dalam mengevaluasi dan menyikapi kecenderungan malas yang ada dalam dirinya. Logika berfungsi sebagai sarana untuk mencapai pemahaman yang benar dan membangun kesadaran reflektif. Meskipun definisi logika dapat bervariasi, secara umum logika dipahami sebagai seperangkat aturan berpikir yang benar dan rasional, yang dapat membantu individu mengambil keputusan secara lebih objektif dan bijaksana.

Berangkat dari pemahaman tersebut, penciptaan ini sengaja mengangkat logika sebagai fondasi pengemasan pesan karena dinilai mampu menawarkan argumen sah yang dapat menghadirkan kesadaran baru dalam menyikapi isu kemalasan remaja. Sedangkan format penciptaannya menggunakan format video dan memilih *media sosial* sebagai *platform* medianya.

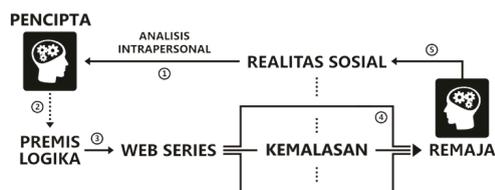
Pemilihan *platform* media ini dinilai sejalan dengan perilaku bermedia dari target audiens yang disasar. Dalam kasus ini, penggunaan media sosial dinilai strategis, efektif, dan mampu merangsang partisipasi target audiens. Sedangkan media sosial yang akan digunakan dalam kampanye ini adalah media *web TV* YouTube.

Sumber ide yang diangkat dalam penciptaan ini berlandaskan pada hipotesis komunikasi intrapersonal terhadap realitas sosial yang berhubungan dengan isu kemalasan remaja. Pesan komunikasi yang diangkat nantinya akan dikemas secara logis menggunakan aturan-aturan logika dan konsep penalaran.

Sedangkan tujuan dari penciptaan ini adalah untuk memberikan pendidikan karakter kepada kaum remaja agar dapat berpikir secara lebih kritis, cerdas dan rasional dalam menghadapi isu kemalasan yang ada dalam dirinya.

Pembahasan

Secara keseluruhan, alur penciptaan diawali dengan (1) analisis intrapersonal terhadap realitas sosial yang ada; dalam kasus ini adalah realitas sosial yang berkaitan dengan perilaku kemalasan. Analisis ini nantinya akan menghasilkan hipotesis intrapersonal yang diwujudkan dalam bentuk (2) premis logika. Premis logika ini kemudian diolah secara kreatif menjadi pesan komunikasi yang akan (3) disampaikan melalui media *web TV*.



Gambar 4. Skema Kerangka Berpikir.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

Isu kemalasan sengaja diangkat sebagai kasus untuk memberikan gambaran kepada (4) kaum remaja tentang bagaimana logika mampu diposisikan sebagai alat bantu dalam mempertanyakan, merumuskan, dan menyikapi perilaku kemalasan yang ada. Harapannya, kebiasaan melogika ini akan digunakan kaum remaja ketika (5) berhadapan dengan realitas sosialnya dan mampu memberikan kesadaran baru yang dapat menata cara pandang dan perilakunya untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Permasalahan yang harus diatasi dalam penciptaan ini adalah bagaimana menemukan dan memilih ide kreatif yang sesuai dengan kebutuhan serta identifikasi batasan yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 5. Metode Penciptaan.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

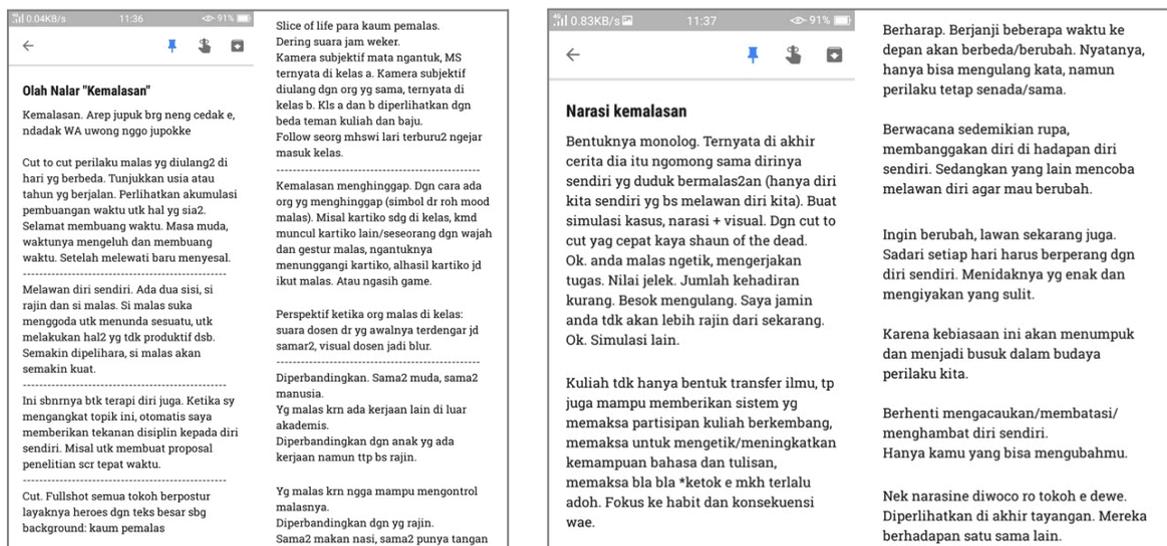
Proses penggalian ide kreatif diawali dengan analisis intrapersonal terhadap realitas sosial yang ada di lingkungan sekitar. Berbagai macam insight intrapersonal yang telah ditemukan kemudian dikategorikan dan diturunkan menjadi ide-ide mentah yang akan dipilih dan diolah menjadi konsep menggunakan *Brainstorming* Personal DSKDB dan Teori Puzzle DSKDB.

Brainstorming Personal DSKDB

Dalam *Brainstorming* Personal DSKDB, pencarian ide dimulai dengan adanya kesadaran terhadap masalah yang ingin diatasi. Kesadaran akan permasalahan ini dengan sendirinya akan membentuk konsep relevansi yang akan membatasi proses pencarian ide. Setelah permasalahan sudah dapat dijabarkan dan batasan relevansi telah terbentuk, proses selanjutnya adalah *brainstorming* personal. Proses ini minimal dibagi menjadi tiga tahap yang terdiri dari:

- Tahap 1: Pemunculan Ide

Dalam tahap ini, berbagai prospek ide dimunculkan secara tidak teratur, bebas, dan mentah berdasarkan pengetahuan dan/atau pengalaman yang ada. Konsep relevansi bersifat longgar agar tidak membatasi proses pemunculan ide. Pencipta lebih mengandalkan intuisinya untuk memutuskan ide-ide mana saja yang akan dimunculkan.

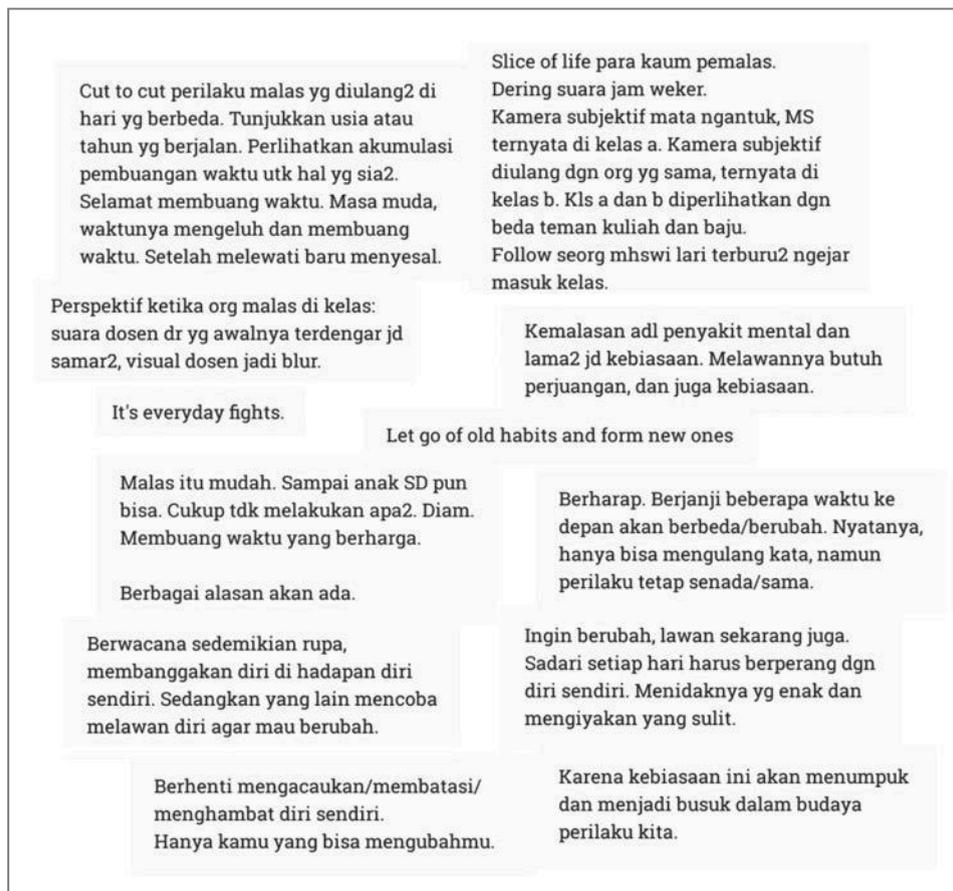


Gambar 6. Dokumentasi Ide Mentah.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

- Tahap 2: Pemilihan dan Pengkerucutan Ide

Dalam tahap ini, pencipta mulai memilah-milah berbagai ide yang ada dan mulai mengerucutnya berdasarkan relevansi (logika) dan intuisi (perasaan) secara seimbang. Ketat tidaknya filterisasi ide tergantung pada kemampuan dan jam terbang brainstorming pencipta.



Gambar 7. Seleksi Ide.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

- Tahap 3: Penurunan Ide ke Dalam Bentuk Konsep

Dalam tahap ini, ide-ide yang terpilih dirumuskan dan “diracik” menjadi lebih spesifik ke dalam bentuk konsep. Ide-ide yang terpilih bisa berdiri sendiri dan masing-masing membentuk konsep sendiri-sendiri atau bisa diintegrasikan ke dalam satu kesatuan bentuk konsep yang saling melengkapi.

Ide yang dirumuskan dalam penciptaan ini berusaha memperlihatkan berbagai penggalan perilaku dan konsekuensi kemalasan seorang mahasiswa yang disertai dengan narasi monolog tentang kemalasan. Gaya penyampaian pesannya dikemas dalam bentuk intropeksi, seakan-akan merupakan bentuk autokritik. Berikut adalah narasi yang akan digunakan dalam penciptaan ini.

Monolog Kemalasan

“Malas itu mudah. Cukup tidak melakukan apa-apa. Diam. Membuang waktu yang berharga. Atau bisa jadi mengejar kesenangan sementara, tanpa memperdulikan kewajiban yang ada.”

“Memang sulit menjadi remaja, ingin dianggap dewasa namun apa daya, perilaku tetap ingin seenaknya.”

“Berbagai alasan selalu ada, memberikan izin untuk tidak melakukan hal yang tidak disukai.”

“Mencap diri ternyata itu bukan hasratnya, bukan jiwanya.. Lalu kenapa dari awal ingin mencoba?”

“Mempertanggungjawabkan apa yang sudah direncana, itu baru disebut dewasa. Bukan menyerah, berhenti di tengah jalan layaknya anak mama.”

“Tidak mengantisipasi, namun diam menunggu konsekuensi, mentalnya kaum penunda. Kadang bangga dengan kemalasannya, tanpa menyadari bahwa itu sebenarnya manja.”

“Sesekali tersadar, kemudian bertekad ke depannya akan berbeda. Nyatanya, hanya bisa mengulang kata, namun perilaku terus-menerus sama. Berwacana sedemikian rupa, namun prakteknya tidak pernah ada.”

“Lupakan lulus bersama, apalagi urusan menyewa toga. Sekarang masih sibuk dengan angkatan yang lebih muda. Mengulang materi yang sama, menyumbang dana untuk kampus tercinta.”

“Jika ingin berubah? lawan sekarang juga. Jangan menunggu esok atau lusa. Karena godaan selalu ada. Tidak ada jaminan niatan akan terjaga.”

“Malas adalah kebiasaan berbahaya. Jika dipelihara, akan membusuk menjadi budaya. Buang ritual lama, bentuk ritual yang lebih berguna.”

“Sadari setiap hari harus perangi diri, tidak bisa hanya sebulan sekali. Menolak nyaman, merangkul hal yang tidak disukai. Itu namanya mengembangkan diri.”

“Berhenti menghambat potensi. Koreksilah dirimu diri sendiri.”

Closing

“Resapi hal ini, perangi, dan kemudian ulangi.”

Berdasarkan narasi tersebut, pencarian ide visual kemudian dilakukan menggunakan teori *Puzzle DSKDB* untuk mendukung narasi dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Teori *Puzzle* DSKDB

Teori *Puzzle* merupakan teori yang sengaja penulis ciptakan untuk menjelaskan proses penurunan konsep ke dalam bentuk naskah/*shooting script*. Ibarat sebuah *puzzle*, naskah juga dapat dirumuskan dari berbagai potongan (*fragmen*) atau penggalan *scene*, visual dan/atau cerita yang pada awalnya belum terjabarkan dalam konsep namun dibutuhkan untuk melengkapi keutuhan naskah.

Potongan-potongan ini diperoleh dengan cara mempertanyakan celah-celah yang terdapat dalam konsep yang telah dihasilkan. Jawaban-jawaban yang diperoleh akan menjadi alat bantu untuk melengkapi kebutuhan naskah/*shooting script* secara terperinci dan menjadi pedoman dalam proses produksi. Berikut adalah penggalan *shooting script* yang dihasilkan setelah melalui tahapan ini

Tabel 1: *Shooting Script*: Monolog Kemalasan.

NO	VISUAL	AUDIO
01.	<p>KOST</p> <p>CU Alarm ponsel, tangan Kartiko memencet tombol off alarm.</p> <p>MS Kartiko melanjutkan tidur.</p> <p>KAMPUS</p> <p>Di taman kampus, sekelompok mahasiswa tampak serius diskusi tugas kelompok. Namun Kartiko sibuk dengan dunianya sendiri, bermain dengan ponselnya.</p> <p>CU Nanda sedang bicara serius.</p> <p>CU Cica merespon serius.</p> <p>CU Kartiko tersenyum sendiri melihat ke arah bawah</p> <p>FS Mereka sedang diskusi tugas kelompok, namun Kartiko bermain ponsel.</p>	<p>BGM:</p> <p>Angel Share by Kevin MacLeod</p> <p><i>“Malas itu mudah. Cukup tidak melakukan apa-apa. Diam. Membuang waktu yang berharga.</i></p> <p><i>Atau bisa jadi mengejar kesenangan sementara, tanpa memperdulikan kewajiban yang ada.”</i></p>
02.	<p>RUANG KELAS</p> <p>MS Tilt Up Kartiko terlihat dengan serius membaca buku kajian media.</p> <p>MS Tilt Down dari sisi belakang, ternyata sedang membaca komik yang diselipkan di buku tersebut.</p>	<p><i>“Memang sulit menjadi remaja, ingin dianggap dewasa namun apa daya, perilaku tetap ingin seenaknya.”</i></p>
	Dst...	

Sumber: Aditya Utama, 2017.

Tahap berikut yang dilakukan adalah eksplorasi adegan dan pengambilan gambar. Eksplorasi ini dilakukan secara langsung di kondisi nyata untuk memastikan ide visual yang ada dalam *shooting script* dapat teraplikasikan secara nyata, sekaligus untuk mengantisipasi

kemungkinan kendala-kendala yang ada. Setelah proses eksplorasi selesai, proses selanjutnya adalah tahap produksi.



Gambar 8. Eksplorasi Adegan dan Pengambilan Gambar.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

Secara produksi, eksekusi ide dalam penciptaan ini terbilang cukup menantang karena melibatkan banyak *talent*, adegan, *scene*, *shot* dan properti dalam pelaksanaannya. Proses syuting juga sempat mengalami kendala karena kondisi cuaca yang hujan. Akibatnya terdapat beberapa *scene outdoor* terpaksa diganti dengan *scene indoor*, namun dengan tetap mempertahankan alur cerita yang ingin dibangun.



Gambar 9. Dokumentasi Syuting.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

Hasil Karya

Karya ini menceritakan tentang rutinitas kemalasan seorang remaja mahasiswa ketika kuliah dan konsekuensi yang harus ditanggung dari kemalasan tersebut. Ide cerita bersumber pada berbagai *insight* seputar kehidupan remaja mahasiswa yang disajikan dalam bentuk narasi monolog dan didukung dengan penggalan-penggalan cerita visual yang terkait satu sama lainnya.



Gambar 10. Screenshot Karya.

Sumber: Aditya Utama, 2017.

Alur cerita dalam karya ini dibagi menjadi empat babak perjalanan kehidupan seorang mahasiswa. Babak pertama menceritakan tentang bentuk-bentuk kemalasan yang dilakukan oleh si tokoh mahasiswa semasa kuliah bersama dengan teman satu angkatan. Babak kedua menceritakan tentang niat si tokoh mahasiswa untuk mulai mengubah perilakunya, namun ternyata hanya bersifat sementara dan akhirnya kembali pada rutinitas kemalasannya. Babak ketiga menceritakan tentang keseharian si tokoh mahasiswa menjalani konsekuensi dari perilaku kemalasannya. Sedangkan babak keempat memperlihatkan munculnya motivasi si tokoh mahasiswa untuk benar-benar mengubah kebiasaan malasnya disertai dengan perilaku yang sejalan.

Hubungan sebab-akibat dari keempat babak ini sengaja diangkat untuk memperlihatkan efek berantai dari perilaku kemalasan mahasiswa dan dampak apa yang muncul apabila tidak ada usaha untuk mengubah kebiasaan negatif tersebut. Meskipun pesan yang diangkat serius, namun penyampaiannya sengaja dikemas secara humoris untuk memberikan daya tarik kepada target audiens yang merupakan remaja mahasiswa.

Kesimpulan

Menciptakan karya audiovisual membutuhkan proses yang bertahap, dari tahap praproduksi sampai pada tahap pascaproduksi. Selain harus memikirkan pengolahan ide dan strategi penyampaian pesan, dibutuhkan juga kemampuan dan persiapan yang matang untuk mengeksekusi ide cerita.

Dalam prosesnya, karya ini berusaha menghadirkan pengalaman intropeksi kepada target audiens dengan mengangkat kembali berbagai penggalan perilaku dan konsekuensi kemalasan yang ada dalam keseharian remaja mahasiswa ke dalam ide cerita dan memosisikannya sebagai bentuk refleksi diri.

Sebagaimana sebuah video kampanye sosial, karya ini tidak diposisikan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan sosial yang ada, namun sekedar mengajak audiens agar berpikir secara lebih kritis, cerdas dan rasional dalam menghadapi isu kemalasan yang melekat pada dirinya.

Harapannya, pesan yang terkandung dalam tayangan ini mampu memberikan kesadaran baru yang dapat merangsang remaja mahasiswa untuk merenungkan kembali perilaku kemalasannya, memahami konsekuensinya, dan memberikan motivasi untuk melawannya.

Daftar Pustaka

Budimansyah, Dasim, Yadi Ruyadi & Nandang Rusmana. 2010. *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi: Penguatan PKn, Layanan Bimbingan Konseling dan KKN Tematik di Universitas Pendidikan Indonesia*.

Hurlock, E.B. 1998. *Perkembangan Anak*, terjemahan Soedjarmo & Istiwidayanti, Erlangga, Jakarta.

Lanur, Alex. 2008. *Logika Selayang Pandang*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta

Artikel Online

Alternatif Baru menonton Film Seri via Internet.

<http://www.koran-jakarta.com/index.php/detail/view/01/95178>.

Dennis Adhiswara Talks About Web Series.

<http://www.megindo.net/news/Cinemags/dennis-adhiswara-talks-about-web-series/d2f881ce14fce31865138a1f2be27d15/>

Website

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/laziness>