

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengedukasi masyarakat. Menurut Heinich (1998) media merupakan alat saluran komunikasi, contohnya seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Saat ini sudah semakin berkembang media yang digunakan untuk mengedukasi masyarakat, salah satunya dengan media sosial. Dengan memanfaatkan adanya media sosial, masyarakat kini semakin mudah dalam menyampaikan suatu edukasi. Hadirnya para pembuat konten yang memanfaatkan media sosial seperti Youtube, Instagram, dan Tiktok sebagai wadah untuk mengedukasi masyarakat tentu saja membawa dampak yang positif, salah satunya kemudahan untuk diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.

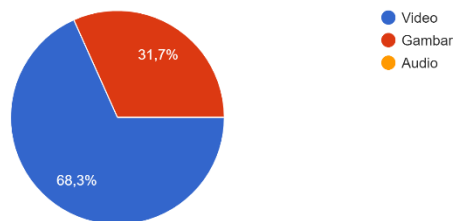
Menurut riset yang dilakukan oleh We Are Social Hootsuite (2023), sebanyak 4,7 miliar orang di dunia merupakan pengguna aktif media sosial, sementara data pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang. Dengan banyaknya jumlah pengguna aktif media sosial saat ini, dapat menjadi salah satu faktor pendorong untuk dapat memaksimalkan penggunaan media sosial sebagai media edukasi.

Unit Pelaksana Teknis Layanan Bimbingan Konseling dan Psikologi Universitas Negeri Jakarta (UPT-LBKP UNJ) merupakan salah satu lembaga yang membantu mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri. UPT-LBKP UNJ menawarkan beberapa layanan seperti layanan konseling, layanan asesmen, psikoedukasi, pengembangan *skills*, dan pengembangan karir. Dalam penyampaian informasi dan edukasi, UPT-LBKP UNJ sudah menggunakan media sosial seperti instagram dan youtube. Selain itu UPT-LBKP UNJ juga telah menggunakan media berupa gambar dan video dalam penyampaian informasi serta edukasi agar menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 41 mahasiswa UNJ yang merupakan *followers* Instagram UPT-LBKP UNJ atau *subscriber* Youtube UPT-LBKP UNJ atau mahasiswa yang pernah konsultasi ke UPT-LBKP UNJ dan/atau mahasiswa yang pernah melihat konten dari UPT-LBKP UNJ, 28 dari 41 responden

menyatakan bahwa media yang tepat dan mudah dipahami untuk penyampaian informasi dan edukasi adalah menggunakan video. Berikut hasil jawaban responden yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.

Menurut Anda, media apa yang paling tepat (mudah dipahami) dan menarik untuk menyampaikan suatu edukasi?
41 jawaban



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Media Yang Tepat dan Menarik

Terdapat 804 laporan konseling UPT-LBKP UNJ di tahun 2023. Dengan rincian sebesar 2% dari laporan yang masuk terkait permasalahan karir, 13% diantaranya terkait akademik, 22% terkait keluarga, 23% terkait hubungan sosial, dan 68% terkait permasalahan pribadi. Jika dilihat dari data tersebut, angka terbesar berasal dari permasalahan pribadi yaitu sebesar 68% atau 543 laporan, dimana permasalahan pribadi ini berkaitan dengan pengelolaan pikiran negatif, pengelolaan emosi, *overthinking*, rendah diri, kecemasan dan stres. Data tersebut tidak menunjukkan kondisi yang sebenarnya dari total keseluruhan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, sehingga masih berpotensi bahwa masih banyak mahasiswa yang mempunyai permasalahan serupa namun tidak berkonsultasi ke UPT-LBKP UNJ, sehingga penyebaran informasi dan edukasi melalui media sosial dapat menjadi salah satu solusi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu psikolog di UPT-LBKP UNJ, Desy Humaira, M.Psi., disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan pikirannya. Sehingga dibutuhkan edukasi mengenai *mindfulness*, dimana *mindfulness* sendiri dapat membantu seseorang untuk menjauhkan diri dari pikiran-pikiran negatif.

Saat ini tersedia berbagai macam teknik untuk merancang sebuah video, salah satunya adalah menggunakan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual yang menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Krasner,

2008). Penggunaan *motion graphic* dianggap sesuai dengan karakteristik Generasi Z menurut (Gazali, 2019) yang menjelaskan bahwa mereka lebih menikmati audio dan visual seperti gambar, video, dan grafis dibandingkan dengan teks bacaan. Generasi Z merupakan generasi yang lahir sekitar tahun 1995-2009, dimana sasaran dari produk ini merupakan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang rata-rata mereka adalah Generasi Z. Generasi Z dianggap lebih mudah memahami gambar visual, sehingga bagi Generasi Z pembelajaran yang tepat adalah yang menggunakan gambar, animasi ataupun video (Mosca, 2019).

Penggunaan *Motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh materi utama, sehingga lebih sederhana dan mudah dipahami (Somantri et al., 2019). Di era saat ini, posisi dunia animasi *motion graphic* mengalami peningkatan popularitas, karena saat ini teknologi yang kita gunakan tidak terlepas dari *motion graphic*, misalnya berita, film dan video di jejaring sosial, pembuatan logo sekolah/ perusahaan/ organisasi, konten media sosial, dan digital *marketing* (Suyadi et al., 2023). *Motion graphic* dipilih karena dianggap lebih bisa merealisasikan hal-hal yang dinilai abstrak atau tidak dapat dilihat secara langsung, namun bisa direalisasikan melalui ilustrasi. Selain itu, belum adanya konten edukasi mengenai *mindfulness* di media sosial UPT-LBKP UNJ yang menggunakan *motion graphic* merupakan salah satu alasan mengapa peneliti memilih video berbasis *motion graphic*.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa UPT-LBKP UNJ membutuhkan media edukasi mengenai *mindfulness* berupa video *motion graphic* untuk mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses pembuatan video berbasis *motion graphic* ini peneliti memilih metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo. MDLC Luther-Sutopo merupakan metode pengembangan untuk produk multimedia, terdiri dari enam tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka penelitian ini berjudul: **Perancangan *Motion graphic* Mengenai *Mindfulness* Sebagai Media Edukasi UPT-LBKP UNJ Dengan Metode Luther-Sutopo.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. 68% atau 543 laporan konseling yang masuk ke UPT-LBKP UNJ menyatakan bahwa mahasiswa UNJ yang berkonsultasi mengalami permasalahan seputar pengelolaan emosi dan pikiran.
2. 28 dari 41 responden menyatakan bahwa media yang paling tepat dan mudah dipahami untuk penyampaian informasi dan edukasi adalah menggunakan video.
3. UPT-LBKP UNJ belum memiliki video edukasi mengenai *mindfulness* berbasis *motion graphic*.
4. UPT-LBKP UNJ menyatakan memerlukan video edukasi mengenai *mindfulness*.

1.3 Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan video edukasi mengenai *mindfulness* berbasis *motion graphic*.
2. Video berbasis *motion graphic* ini dikembangkan dengan menggunakan metode MDLC Luther-Sutopo.
3. Video edukasi ini ditujukan untuk seluruh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana merancang *motion graphic* mengenai *mindfulness* sebagai media edukasi UPT-LBKP UNJ dengan metode MDLC Luther-Sutopo?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan *motion graphic* mengenai *mindfulness* sebagai media edukasi UPT-LBKP UNJ dengan metode MDLC Luther-Sutopo.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat diantaranya:

1. Membantu UPT-LBKP UNJ dalam perancangan *motion graphic* mengenai *mindfulness* sebagai media edukasi UPT-LBKP UNJ.
2. Memberikan edukasi kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta mengenai *mindfulness*.
3. Penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai perancangan *motion graphic* mengenai *mindfulness* sebagai media edukasi UPT-LBKP UNJ dengan metode Luther-Sutopo.

