



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang terus berkembang, membuat manusia terus berkembang mengikuti perkembangan. Organisasi di kampus pun memiliki banyak jenisnya dan tujuannya. Organisasi ada yang melekat pada kampus, ada yang ditujukan untuk para mahasiswa, maupun untuk sosial. Organisasi intra-kampus atau yang dikenal organisasi internal merupakan organisasi yang melekat pada pribadi sebuah Universitas, dan memiliki kedudukan resmi di lingkungan perguruan tinggi. Organisasi intra-kampus mempunyai tujuan yang pasti, untuk mengorganisir, dan melayani mahasiswa di Universitas. Organisasi intra-kampus banyak memberikan manfaat dan dampak terhadap kampus maupun bagi mahasiswanya. Organisasi intra-kampus menjadi salah satu penilaian bagi Universitas untuk mendapatkan akreditasi A. Organisasi ini mendapat pendanaan untuk kegiatan kemahasiswaan secara mandiri, maupun dari pengelola perguruan tinggi (Kemahasiswaan). Bentuknya dapat berupa Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Dewan Keluarga Besar Mahasiswa (DKBM) dan Himpunan jurusan. Organisasi juga memiliki manfaat bagi mahasiswa seperti : meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kepemimpinan, meningkatkan skill mengatur waktu, meningkatkan tanggung jawab, bersosialisasi dengan teman baru, bersosialisasi dengan organisator lainnya. Selain itu mahasiswa juga mendapatkan nilai respek yang tinggi dari kampus, dosen, dan dunia kerja.

Organisasi intra-kampus Universitas Multimedia Nusantara sedang dalam perkembangan. Bisa dikatakan umur organisasi intra-kampus Universitas Multimedia Nusantara masih muda (8 tahun dan sedang berjalan). Namun penulis menemukan ada suatu permasalahan didalam perkembangan organisasi intra-kampus Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mendapatkan data bahwa jumlah mahasiswa yang berpartisipasi untuk mendaftar menjadi anggota organisasi menurun. Angka yang didapat pada waktu 2016 adalah 232 calon anggota dan pada 2017 merupakan 202 calon anggota. Data ini didapatkan dari Komisi Pemilihan Umum Universitas Multimedia Nusantara. Disini terlihat jelas penurunan yang cukup terasa karena jumlah mahasiswa yang terus meningkat, dengan menambah jumlah fakultas maupun jurusan baru. Belakangan ini Universitas Multimedia Nusantara baru mengesahkan jurusan baru seperti Arsitek, Perhotelan, Teknik Fisika dan Teknik Electro. Menurut hasil riset penulis, permasalahan ini disebabkan dengan tingginya kepadatan jadwal mahasiswa, dimana mahasiswa berfokus untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, bersosialisasi, menikmati masa kuliah, dan sebagainya. Penulis juga menemukan bahwa ketertarikan mahasiswa sebenarnya tinggi, namun begitu mendengar kata organisasi langsung menghindar. Mahasiswa menganggap bahwa organisasi itu ribet, memakan banyak waktu, banyak kerjaan, takut tugas tidak selesai.

Dari fakta dan informasi diatas penulis berencana untuk membuat kampanye. Dengan perancangan kampanye sosial, penulis berharap akan membantu meningkatkan jumlah partisipasi mahasiswa sebagai organisator baru di organisasi intra-kampus.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penulis dapat menarik adanya permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang kampanye sosial untuk meningkatkan jumlah partisipasi mahasiswa sebagai organisator dalam Universitas Multimedia Nusantara?
2. Bagaimana perancangan visual kampanye untuk meningkatkan jumlah organisator Universitas Multimedia Nusantara?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membuat perancangan kampanye sosial untuk meningkatkan jumlah organisator baru terhadap organisasi intra-kampus di Universitas Multimedia Nusantara. Batasan masalah untuk memfokuskan pembahasan penelitian, yaitu:

1. Secara demografis, mahasiswa dan mahasiswi dengan usia 18 – 21 tahun, mahasiswa dan mahasiswi aktif Universitas Multimedia Nusantara.
2. Secara geografis, mahasiswa dan mahasiswi aktif Universitas Multimedia Nusantara.
3. Secara psikografis, mahasiswa dan mahasiswi yang memiliki jiwa sosial, kemauan untuk belajar, memiliki semangat yang tinggi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian dengan judul “Perancangan Visual Kampanye Sosial Untuk Partisipasi Organisasi Intra-Kampus Bagi Universitas Multimedia Nusantara” adalah :

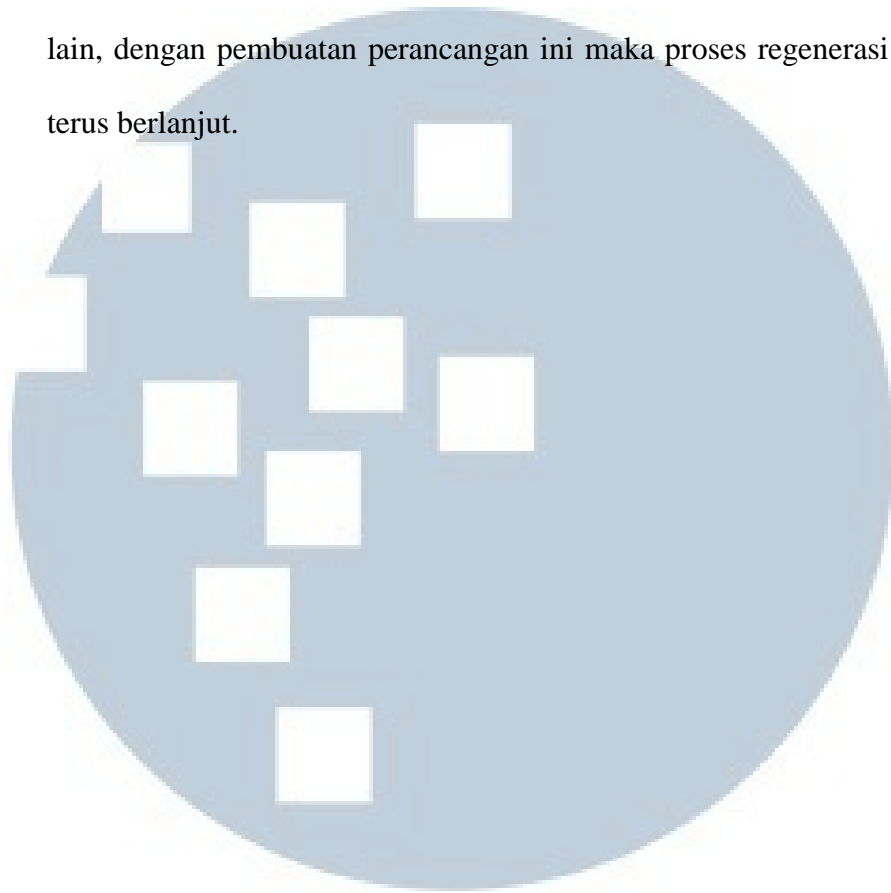
1. Mengajak mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara untuk bergabung menjadi organisator organisasi intra-kampus.
2. Meningkatkan jumlah organisator di organisasi intra-kampus.
3. Merubah persepsi mahasiswa terhadap organisasi intra-kampus.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan kampanye ini diharapkan memberikan manfaat yang baik bagi :

1. Manfaat bagi penulis
Penulis dapat mengetahui sejarah serta perkembangan organisasi intra-kampus seperti DKBM, BEM, HIMPUNAN dan lainnya. Penulis dapat memahami bagaimana proses implementasi dari hasil perkuliahan dalam penulisan laporan ini.
2. Manfaat bagi mahasiswa
Memberikan sarana informasi seputar organisasi Universitas Multimedia Nusantara. Berserta manfaat dan hal apa saja yang akan didapat didalam organisasi.
3. Manfaat bagi Organisasi
Membantu organisasi Universitas Multimedia Nusantara dalam proses regenerasi dan rekrutment. beserta memberikan perubahan persepsi yang kurang baik terhadap organisasi.
4. Manfaat bagi Universitas
Penelitian dan perancangan kampanye ini dapat dijadikan referensi bagi Universitas. Membantu Universitas mendapat pandangan baik dari orang

lain, dengan pembuatan perancangan ini maka proses regenerasi organisasi terus berlanjut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA