



### **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.

**PERANCANGAN SOSIALISASI MENGENAI BAHAYA  
PERILAKU *MULTITASKING* TERHADAP KINERJA  
MAHASISWA DALAM MENGERJAKAN TUGAS**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Darren Christiansen  
NIM : 13120210278  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darren Christiansen  
NIM : 13120210278  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir:

### PERANCANGAN SOSIALISASI MENGENAI BAHAYA PERILAKU MULTITASKING TERHADAP KINERJA MAHASISWA DALAM MENERJAKAN TUGAS

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat pernyataan orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Januari 2017



Darren Christiansen

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

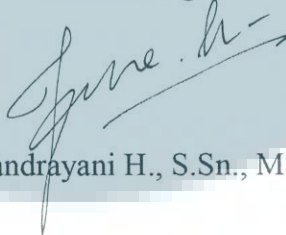
### PERANCANGAN SOSIALISASI MENGENAI BAHAYA PERILAKU MULTITASKING TERHADAP KINERJA MAHASISWA DALAM MENERJAKAN TUGAS

Oleh

Nama : Darren Christiansen  
NIM : 13120210278  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing



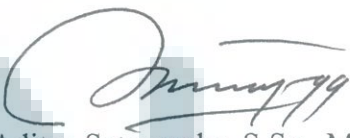
Desy Sandrayani H., S.Sn., M.Pd.

Penguji



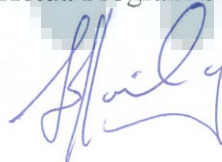
Gideon K. Frederick S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.D.s

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatnya penulis berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah Tugas Akhir prasyarat dalam program studi S-1 fakultas seni dan desain, Universitas Multimedia Nusantara. Pada laporan ini, penulis membahas tentang perancangan sosialisasi mengenai bahaya perilaku *multitasking* terhadap kinerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Melalui Tugas Akhir ini penulis banyak belajar mengenai desain serta aspek-aspek lainnya seputar dunia desain. Dalam menyusun laporan ini, penulis tidak menyusunnya sendiri, melainkan terdapat beberapa pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, Oleh karena itu penulis ingin mengungkapkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Kepada Bapak Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, yang telah membantu dalam penyelenggaraan Tugas Akhir ini.
2. Kepada Bu Desy Sandrayani H., S.Sn., M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang selalu memberikan arahan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
3. Kepada Bapak Gideon K. Frederick S.T., M.Ds. selaku dosen penguji, yang sudah menguji dan memberikan masukan-masukan yang berarti terhadap perancangan Tugas Akhir ini.

4. Kepada Bapak Aditya Satyagraha, S.Sn., M.D.s selaku ketua sidang, yang sudah menguji, dan memberikan masukan-masukan yang berarti terhadap perancangan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Kak Irma Yuni, M. Psi., Psi., CHt, selaku ahli psikolog, yang telah memberikan pengetahuannya seputar permasalahan *multitasking* yang dilakukan oleh para mahasiswa, sehingga penulis lebih paham mengenai permasalahan perilaku *multitasking* dikalangan mahasiswa.
6. Kepada Kak Samanta Nur Ananta, M. Psi., selaku ahli psikolog yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh penulis seputar permasalahan perilaku *multitasking* yang dilakukan oleh para mahasiswa. Karena jawabannya, penulis dapat merancang sebuah desain sosialisasi yang lebih efektif.
7. Kepada Bu Astryanovita, SpS, selaku Dokter Neurolog, yang telah memberikan informasi mengenai dampak yang dihasilkan dari perilaku *multitasking* terhadap otak manusia. Sehingga penulis semakin tahu mengenai dampak yang ditimbulkan dari perilaku *multitasking*.
8. Kepada kedua orang tua, yang sudah membantu dan mendukung saya 100% dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
9. Kepada Ermanto, Ivander, Joshua, Bilga, dan teman-teman lainnya yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, karena bantuan mereka saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis sadar bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat menerima apabila ada kritik dan saran yang ingin disampaikan. Terimakasih.

Tangerang, 13 Januari 2017



Darren Christiansen

UMMN

## ABSTRAKSI

Banyaknya tugas dan kegiatan, serta tuntutan waktu yang harus dipenuhi oleh mahasiswa membuat mereka sering kali melakukan perilaku *multitasking*. *Multitasking* merupakan suatu perilaku dimana seseorang mengerjakan beberapa tugas pada waktu yang sama. Mereka sering kali melakukan perilaku *multitasking* tetapi tidak mengetahui dampak buruk dari *multitasking* tersebut. Perilaku *multitasking* memiliki beberapa dampak buruk terhadap otak dan kinerja seseorang, seperti menjadi lebih mudah stress, mengurangi daya ingat, memperlambat proses pengerjaan, dan hasil akhir pengerjaan menjadi tidak maksimal. Jika permasalahan ini tidak diberikan solusi maka akan banyak mahasiswa yang menjadi korban dari dampak perilaku *multitasking*. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat sebuah perancangan sosialisasi mengenai bahaya perilaku *multitasking* terhadap kinerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Dengan tujuan mensosialisasikan kepada para mahasiswa dan mahasiswi bahwa perilaku *multitasking* memiliki berbagai dampak buruk. Dalam perancangan sosialisasi ini penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam mengumpulkan data, yaitu wawancara dengan ahli, melakukan FGD dengan para mahasiswa, serta pembagian kuisioner untuk mendapatkan data yang valid.

Keyword: *Multitasking*, Sosialisasi, Dampak *multitasking*, Tugas dan Mahasiswa.

UMMN



## ABSTRACTION

*The number of tasks and activities, as well as the time demands that must be met by the student makes them frequently multitasking behavior. Multitasking is a behavior where a person perform several tasks at the same time. They often perform multitasking behavior but do not know the adverse effects of such multitasking. Multitasking behavior have some adverse effect on the brain and the person's performance, as it becomes more easy to stress, reducing memory, slowing down the process, and the final result to be not optimal workmanship. If this problem is not given then the solution will be a lot of students who are victims of the effects of multitasking behavior. Therefore, the author decided to create a design of the socialization of the dangers of multitasking behavior of the performance of the students in doing the task. With the aim of disseminating to the freshmen and sophomores that multitasking behavior has many negative impacts. In designing this socialization authors using quantitative and qualitative methods in collecting data, interviews with experts, conduct FGDs with students, and the distribution of a questionnaire to get valid data.*

*Keyword: Multitasking, Socialization, The impact of Multitasking, Tasks and Students.*

UMMN

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACTION</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Metodologi Pengambilan Data.....	5
1.6. Metodologi Perancangan.....	6
1.7. Skematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Multitasking.....	8
2.1.1. Pengertian Multitasking.....	8
2.1.2. Jenis Multitasking.....	8
2.1.3. Empat Pekerjaan Otak.....	9

<b>2.2.</b>	<b>Desain.....</b>	<b>10</b>
2.2.1.	Dasar Desain.....	10
2.2.2.	Tujuan Desain.....	10
2.2.3.	Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	11
2.2.4.	Prinsip Desain.....	11
2.2.5.	Teori Ilustrasi.....	17
2.2.6.	Poster.....	17
2.2.7.	Layout.....	19
2.2.7.1.	Prinsip Layout.....	19
<b>2.3.</b>	<b>Komunikasi.....</b>	<b>20</b>
2.3.1.	Pengertian Komunikasi.....	20
2.3.2.	Tujuan Komunikasi.....	21
2.3.3.	Fungsi Komunikasi.....	21
2.3.4.	Media Komunikasi.....	21
<b>2.4.</b>	<b>Sosialisasi.....</b>	<b>22</b>
2.4.1.	Definisi Sosialisasi.....	22
2.4.2.	Fungsi Sosialisasi.....	22
2.4.3.	Tujuan Sosialisasi.....	22
<b>2.5.</b>	<b>Teori Persuasi.....</b>	<b>23</b>
2.5.1.	Strategi Persuasi.....	24
<b>2.6.</b>	<b>Strategi Kampanye.....</b>	<b>25</b>
2.6.1.	Copywriting.....	26
<b>2.7.</b>	<b>Media.....</b>	<b>28</b>

2.7.1.	Pengertian Media.....	28
2.7.2.	Jenis Media.....	28
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>29</b>
3.1.	<b>Gambaran Umum Data Primer.....</b>	<b>29</b>
3.1.1.	Wawancara Ahli Psikolog.....	29
3.1.2.	Wawancara Ahli Psikolog.....	31
3.1.3.	Wawancara Dokter Neurolog.....	34
3.1.4	Penyebaran Kuisisioner.....	37
3.1.5.	Study Existing.....	40
3.2.	Mandatori.....	46
3.2.1.	RS. Carolus Summarecon Serpong.....	46
3.3.	Media Plan.....	47
3.4.	Budgeting.....	48
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>49</b>
4.1.	Konsep Perancangan.....	49
4.1.1.	Tujuan Perancangan.....	50
4.1.2.	Strategi Perancangan.....	50
4.2.	Mindmapping.....	51
4.3.	Brainstorming.....	52
4.4.	Perancangan Sketsa.....	53
4.4.1.	Sketsa.....	53
4.5.	Tipografi.....	60
4.6.	Aplikasi Kreatif.....	61

4.6.1.	Poster.....	61
4.6.2.	Postingan Sosial Media.....	64
4.6.3.	Flyer.....	69
4.6.4.	Iklan Web Banner.....	71
4.6.5.	X-Banner.....	74
4.6.6.	Pin.....	75
4.6.7.	Mug.....	76
4.6.8.	Kaos.....	77
4.6.9.	Note.....	78
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>79</b>
5.1.	Kesimpulan.....	79
5.2.	Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xviii</b>

UMMN

## Daftar Gambar

Gambar 3.1.1. <i>Foto Wawancara Ahli Psikolog</i> .....	31
Gambar 3.1.2. <i>Foto Wawancara Ahli Psikolog</i> .....	33
Gambar 3.1.3. <i>Foto Wawancara Dokter Neurolog</i> .....	36
Gambar 3.1.5. <i>Study Existing, Desain Poster</i> .....	40
Gambar 3.1.6. <i>Study Existing, Desain Poster</i> .....	41
Gambar 3.1.7. <i>Study Existing, Desain Flyer</i> .....	42
Gambar 3.1.8. <i>Study Existing, Desain Flyer</i> .....	43
Gambar 3.1.9. <i>Study Existing, Web Banner</i> .....	44
Gambar 3.1.10. <i>Study Existing, Web Banner</i> .....	45
Gambar 3.2.1. <i>Logo Rs. St Carolus Summarecon Mall Serpong</i> .....	46
Gambar 4.2.1. <i>Mindmapping</i> .....	51
Gambar 4.3.1. <i>Brainstorming</i> .....	52
Gambar 4.4.1. <i>Sketsa Ilustrasi Facebook, Instagram 1</i> .....	53
Gambar 4.4.2. <i>Sketsa Ilustrasi Facebook, Instagram 2</i> .....	54
Gambar 4.4.3. <i>Sketsa Ilustrasi Cara Menghindari Perilaku Multitasking</i> .....	55
Gambar 4.4.4. <i>Sketsa Desain Poster</i> .....	56
Gambar 4.4.5. <i>Sketsa Desain Flyer</i> .....	57
Gambar 4.4.6. <i>Sketsa Desain Web Banner</i> .....	58
Gambar 4.4.7. <i>Sketsa Desain X-Banner</i> .....	59
Gambar 4.5.1. <i>Font Coolvetica Regular</i> .....	60
Gambar 4.5.2. <i>Font Roboto</i> .....	61

Gambar 4.6.1.1. <i>Poster 1</i> .....	61
Gambar 4.6.1.2. <i>Poster 2</i> .....	62
Gambar 4.6.1.3. <i>Poster 3</i> .....	63
Gambar 4.6.2.1. <i>Instagram 1</i> .....	64
Gambar 4.6.2.2. <i>Instagram 2</i> .....	65
Gambar 4.6.2.3. <i>Instagram 3</i> .....	66
Gambar 4.6.2.4. <i>Instagram 4</i> .....	67
Gambar 4.6.2.5. <i>Instagram 5</i> .....	68
Gambar 4.6.3.1. <i>Flyer, Halaman Depan</i> .....	69
Gambar 4.6.3.2. <i>Flyer, Halaman Belakang</i> .....	70
Gambar 4.6.4.1. <i>Web Banner, Halaman Awal Youtube</i> .....	71
Gambar 4.6.4.2. <i>Web Banner, Halaman Video Youtube</i> .....	72
Gambar 4.6.4.3. <i>Web Banner, Halaman Utama Facebook</i> .....	73
Gambar 4.6.5.1. <i>X-Banner</i> .....	74
Gambar 4.6.6.1. <i>Pin</i> .....	75
Gambar 4.6.7.1. <i>Mug</i> .....	76
Gambar 4.6.8.1. <i>Kaos</i> .....	77
Gambar 4.6.9.1. <i>Note</i> .....	78

## Daftar Tabel

Tabel 3.1.4. <i>Tabel Kuisisioner</i> .....	38
Tabel 3.3.1. <i>Tabel Media Plan</i> .....	47
Tabel 3.4.1. <i>Tabel Budgeting</i> .....	48

