



### **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

Setiap hari kita sebagai manusia, tentu tidak terlepas dari aktivitas atau tugas yang harus dikerjakan. Banyaknya tuntutan aktivitas serta tanggung jawab yang harus dipenuhi, membuat seseorang tanpa sadar sering kali melakukan perilaku *multitasking*.

Dryad (2015) menuturkan *multitasking* merupakan sebuah metode yang digunakan oleh *gadget* dalam menjalankan tugas ganda pada waktu yang bersamaan. Istilah *multitasking* sudah dikenal lama dalam dunia komputer. Pada jaman sekarang ini (2017) *multitasking* sudah sangat erat kaitannya dengan gaya hidup manusia, sehingga bukan hal yang asing lagi bagi kita. Kata *Multitasking* terdiri dari 2 kata *Multi* dan *Tasking*, *Multi* adalah banyak, *Tasking* adalah mengerjakan tugas. Anurogo (2014) menuturkan *multitasking* adalah “kemampuan untuk melakukan banyak kegiatan/aktivitas pada saat yang bersamaan”. Banyak dari kita menganggap dengan melakukan perilaku *multitasking* maka kita menjadi lebih produktif dan lebih cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada. Tetapi tanpa disadari *multitasking* memiliki beberapa dampak buruk jika terus dilakukan.

Adapun dampak yang dihasilkan dari perilaku *multitasking* seperti, menjadi lebih mudah stress, mengurangi daya ingat seseorang, memperlambat proses pengerjaan, serta hasil akhir pekerjaan menjadi tidak maksimal.

Di era sekarang ini masih banyak orang yang tanpa sadar, sering melakukan perilaku *multitasking* bahkan sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Disini penulis

mengambil sampel kepada pelajar SMA, mahasiswa, dan pekerja / swasta, karena menurut observasi penulis, pelajar, mahasiswa, dan pekerja / swasta memiliki jam terbang yang tinggi dalam berkegiatan maupun mengerjakan tugas.

Berdasarkan kuisioner yang penulis sebarkan kepada masing-masing responden pelajar, mahasiswa, dan pekerja/swasta, penulis mendapatkan hasil, yaitu masih banyak para pelajar SMA maupun mahasiswa yang melakukan perilaku *multitasking* dalam mengerjakan tugas, tanpa tahu dampak yang dihasilkan. 10 dari 15 pelajar SMA dan mahasiswa mengerti apa yang dimaksud dengan perilaku *multitasking* bahkan sering kali melakukannya, tetapi mereka tidak mengetahui dampak yang diakibatkan dari *multitasking*, tetapi ada perbedaan durasi waktu dalam mengerjakan banyak tugas atau aktifitas secara bersamaan. Perilaku *multitasking* antara pelajar SMA dan mahasiswa, pelajar SMA kurang lebih menghabiskan waktu 2-4 jam , untuk bermultitasking, sedangkan mahasiswa 4-6 jam lebih untuk mengerjakan banyak tugas maupun banyak aktivitas secara bersamaan, hanya sebesar 5 responden yang mengetahui dampak dari perilaku *multitasking*. Sebagian besar dari mereka melakukan perilaku *multitasking* karena sudah menjadi kebiasaan serta tuntutan aktivitas. Pada para pekerja/swasta, hasil yang didapatkan adalah sebagian besar dari 15 responden mengerti apa yang dimaksud dengan perilaku *multitasking* serta mengetahui dampak yang dihasilkan, mereka melakukan perilaku *multitasking* karena tuntutan pekerjaan dan untuk menghemat waktu dalam mengerjakan tugasnya, jadi mereka melakukan *multitasking* karena tuntutan pekerjaan.

Berdasarkan fenomena dan dampak negatif dari perilaku *multitasking*, maka *multitasking* menjadi sebuah permasalahan yang *urgent* untuk ditangani dan melalui hasil kuisisioner yang penulis dapatkan, maka penulis memutuskan untuk merancang sebuah sosialisasi berjudul: “*Perancangan Sosialisasi Mengenai Bahaya Perilaku Multitasking Terhadap Kinerja Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas*” dengan tujuan memberitahukan bahaya perilaku *multitasking* kepada target utama. Disini penulis memilih mahasiswa sebagai target utama dalam menyampaikan perancangan sosialisasi ini, karena berdasarkan kuisisioner yang penulis bagikan masih banyak mahasiswa yang melakukan perilaku *multitasking* dalam mengerjakan tugas dengan durasi waktu yang cukup lama tanpa tahu dampak buruk dari perilaku *multitasking* tersebut. Jika perilaku ini dibiarkan maka akan banyak mahasiswa yang akan mengalami dampak buruk dari perilaku *multitasking*. Sosialisasi dirasa paling efektif karena, Menurut Buhler (1983-1974) seperti yang dikutip pada situs [www.gurupendidikan.com](http://www.gurupendidikan.com), yang diakses pada tanggal 2 Oktober 2016 “*Sosialisasi merupakan proses dalam membantu individu dalam belajar dan menyesuaikan diri, bagaimana cara hidup dan berpikir kelompoknya agar ia dapat berperan dan berfungsi dalam kelompoknya*”. Adapun prinsip dan elemen desain yang penulis gunakan untuk menghasilkan desain yang baik bagi perancangan sosialisasi ini.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tampilan visual yang baik dan benar agar efektif untuk menyampaikan sosialisasi ini kepada target utama ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam merancang sebuah desain sosialisasi, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah, sebagai berikut:

1. Demografis: Mahasiswa/mahasiswi, Laki-laki, Perempuan, usia 18-25 tahun, karena menurut hasil data kuisioner yang saya kumpulkan, masih banyak mahasiswa/mahasiswi yang melakukan perilaku *multitasking* dengan durasi yang lama. Tanpa tahu dampak buruk dari perilaku *multitasking* tersebut.
2. Psikografis: Mahasiswa/mahasiswi semester 1-6, dengan banyaknya mata kuliah, tugas maupun aktivitas yang beragam.
3. Geografis: Perancangan sosialisasi ini ditujukan kepada mahasiswa/mahasiswi dengan domisili kampus di daerah Tangerang, karena sesuai hasil data kuisioner yang saya sebar di salah satu kampus di Tangerang, bahwa masih banyak mahasiswa/mahasiswi yang tidak mengetahui bahaya buruk dari perilaku *multitasking*.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan sebuah rancangan visual untuk memberikan sosialisasi mengenai “*Bahaya Perilaku Multitasking Terhadap Kinerja Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas*”.

#### **1.5. Metodologi Pengambilan Data**

Metode pengumpulan data merupakan cara terbaik dalam menggali sebuah jawaban, menganalisis, maupun mengkategorikan data. Disini penulis menggunakan metode kuantitatif. Ardianto (2010) menjelaskan bahwa pengumpulan data yang utama dalam penelitian kuantitatif adalah melalui angket, sedangkan wawancara dan dokumenter hanya sebagai teknik pendukung data saja. (hlm.162).

1. **Kuisisioner:** Serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh para responden penelitian, itu merupakan pengertian dari kuisisioner atau angket. Bungin (2005) seperti yang dikutip oleh Ardianto (hlm.162).
2. **Wawancara:** Merupakan proses penggalian data dengan sistem tanya jawab terhadap narasumber penelitian melalui tatap muka secara langsung. Pewawancara adalah orang yang memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawab, sedangkan responden adalah orang yang diwawancarai dan dimintai keterangan oleh pewawancara. Wawancara sendiri memiliki 2 bentuk yaitu wawancara sistematis dan wawancara terarah, perbedaannya adalah dalam wawancara sistematis pewawancara telah mempersiapkan pertanyaannya terlebih dahulu untuk

ditanyakan kepada narasumber atau responden, sedangkan wawancara terarah dilakukan secara bebas dengan mengajukan pertanyaan seputar inisi permasalahan. Untuk hal ini penulis menggunakan sistem wawancara sistematis dalam menggali informasi terhadap responden penelitian. Bungin (2005) seperti yang dikutip Ardianto (hlm.164).

### **1.6. Metodologi Perancangan**

Dalam mewujudkan sebuah perancangan sosialisasi. Penulis memulai pencarian awal dengan menemukan fenomena yang sedang terjadi di lingkungan mahasiswa. Lalu memikirkan solusi yang tepat atas permasalahan yang sedang terjadi, guna memecahkan masalah tersebut.

UMMN

## 1.7. Skematika Perancangan

