

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Visual Proyek Sejenis	38
Tabel 4.1 Tabel Business Model Canvas	44
Tabel 4.2 <i>Fixed Capital</i>	45
Tabel 4.3 <i>Working Capital</i>	46
Tabel 4.4 <i>Operational Capital</i>	46

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pernikahan adalah akad nikah yang dibuat atau dilakukan oleh dua orang untuk meresmikan perkawinan sesuai dengan norma agama, hukum, dan sosial. Pernikahan merupakan momen spesial yang dinantikan oleh semua pasangan. Dengan demikian momen spesial tersebut harus diwujudkan dengan baik agar menjadi berkesan. Untuk mewujudkan momen spesial tersebut dibutuhkan sebuah perencanaan yang matang, karena untuk mempersiapkan resepsi pernikahan, perlu mempersiapkan banyak hal, mulai dari dekorasi hingga sewa tempat, konsumsi, rias wajah, kostum, dan sebagainya. Namun persoalan-persoalan tersebut hanyalah sebagian kecil dari persiapan pernikahan. Karena yang lebih penting adalah bagaimana persiapan kedua calon pasangan untuk menghadapi kehidupan selanjutnya setelah menikah. Persiapan tersebut diperlukan guna menghindari masalah yang terjadi setelah menikah, terlebih untuk menghindari terjadinya perceraian.

Saat ini pernikahan pada usia muda sedang menjadi tren dikalangan anak muda, ditambah lagi dengan adanya kampanye-kampanye nikah muda yang dilakukan secara masif melalui media sosial. Kampanye ini dilakukan oleh sekelompok anak muda yang mengatas namakan agama, guna menghindari pergaulan bebas dan perbuatan dosa. Dengan adanya tren tersebut membuat para pemuda seolah berlomba-lomba untuk segera menikahi pasangannya. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan bimbingan pranikah yang seharusnya mereka lalui sebelum melakukan pernikahan. Kantor Urusan Agama (KUA) sebetulnya telah menyediakan bimbingan pranikah untuk pasangan yang akan segera menikah, namun tidak banyak dari para pasangan yang mengikutinya karena dirasa tidak wajib.

Menurut BKKBN, usia ideal untuk menikah dari sudut pandang biologis dan psikologis adalah 21-25 untuk wanita dan 25-30 untuk pria. Pada usia tersebut, dari segi fisik dan kesehatan dinilai sudah siap untuk menikah. Namun untuk

mewujudkan hubungan yang harmonis dan berkualitas bukanlah sesuatu hal yang mudah, karena terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan secara matang. Kesiapan secara biologis dan psikologis tidaklah cukup, banyak hal lain yang perlu disiapkan secara matang seperti finansial, Pendidikan, dan lain-lain. Tidak sedikit dari para pasangan muda yang merasa terkejut dan ternyata belum siap dengan kehidupan setelah menikah karena sangat berbeda dengan kehidupan mereka sebelum menikah. Ketidak siapan pasangan dalam menjalani kehidupan setelah menikah menimbulkan konflik dan membuat hubungan mereka menjadi tidak baik, tidak sedikit dari mereka yang akhirnya berujung pada perceraian.

Pada tahun 2020, Pengadilan Agama Kota Bandung mencatat sebanyak 4.716 gugatan cerai, angka ini meningkat dari tahun 2019 yang berjumlah 4.670 kasus gugatan cerai. Kasus gugatan perceraian didominasi oleh pasangan yang berusia 31-40 tahun sebanyak 2.608 orang, kemudian disusul oleh pasangan berusia 41-50 tahun sebanyak 2.369 orang, 21-30 tahun sebanyak 2.049 orang, dan usia lainnya masih berada di bawah 2.000 orang. Rata-rata penggugat berada di tingkat Pendidikan SMA sebanyak 4.513 orang dan tingkat Pendidikan S1 sebanyak 1.427 orang. Faktor terbesar penyebab perceraian terjadi karena perselisihan dan pertengkaran terus menerus sebanyak 2.509 kasus, kemudian disusul oleh permasalahan ekonomi sebanyak 2.275 kasus, perselingkuhan sebanyak 391 kasus, dan faktor lainnya seperti kekerasan dalam rumah tangga, poligami, berpindah agama, dan lain-lain.

Dilansir dari *ayobandung.com* (10/11/2021), Ahmad Sadikin selaku Panitera Muda Gugatan Pengadilan Agama mengatakan bahwa angka perceraian paling rawan terjadi pada usia dibawah 30 tahun. Menurutnya, usia di bawah 30 tahun masih labil dalam berumah tangga, dan suami istri masih khawatir dengan egonya. Usia pasangan di bawah 30 tahun yang rentan terhadap perceraian berbanding lurus dengan usia pernikahan mereka. Rata-rata, mereka yang mengajukan cerai pada usia kawin masih berusia di bawah 5 tahun. Hal tersebut dikarenakan pada usia menikah di bawah 5 tahun, pasangan baru mengenal sifatnya masing-masing, sehingga dapat memicu konflik perceraian.

Program bimbingan pranikah sebenarnya telah diadakan oleh KUA meskipun belum semua KUA menyelenggarakannya. Program tersebut diadakan satu bulan sebelum pasangan menikah. Program tersebut adalah salah satu upaya dari pemerintah untuk mencegah terjadinya perceraian, terutama bagi mereka yang menikah pada usia muda. Namun, dalam pelaksanaannya belum berjalan efektif, dikarenakan masih banyak pasangan yang belum mengikuti program tersebut. Bukan tanpa sebab, berbagai alasan diungkapkan oleh calon pengantin yaitu, ada yang merasa mereka tidak membutuhkan bimbingan tersebut, tidak memiliki waktu karena pekerjaan, dan lain-lain. Pasalnya, memang program bimbingan pranikah tidak diwajibkan bagi calon pengantin, sehingga mereka lebih memilih untuk tidak mengikutinya.

Kurangnya sosialisasi, informasi, dan juga belum maksimalnya pembekalan edukasi pranikah bagi pasangan muda menjadi salah satu faktor tingginya angka perceraian dini di Kota Bandung. Oleh karena itu, perlu media yang efektif untuk memberikan edukasi pranikah, khususnya bagi calon pengantin dikalangan anak muda. Salah satu media yang dianggap efektif adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang disajikan dalam bentuk aplikasi digital mengenai persiapan dan edukasi bagi calon pengantin yang akan segera menikah. Dengan memanfaatkan teknologi informasi diharapkan dapat menjadi media yang efektif, karena saat ini setiap orang cenderung menggunakan smartphone dalam aktivitas sehari-hari. Dengan adanya media ini, diharapkan para calon pengantin khususnya dikalangan anak muda lebih siap dalam menghadapi pernikahan dan kehidupan setelah menikah, sehingga dapat mengurangi konflik dan mencegah terjadinya perceraian.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Tingginya angka pernikahan pada usia muda, namun tanpa dibekali persiapan yang matang.

2. Kurangnya sosialisai dan informasi terkait bimbingan pranikah bagi calon pengantin.
3. Minimnya pemanfaatan teknologi informasi untuk edukasi pra-nikah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana cara merancang aplikasi *mobile* mengenai edukasi pranikah bagi kalangan anak muda?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan masalah yang ada, maka ruang lingkup penelitian ini dapat dibatasi sebagai berikut :

1. Permasalahan dibatasi di Kota Bandung dan sekitarnya.
2. Target dari penelitian ini adalah masyarakat umum, dengan target utama pasangan yang belum menikah dengan usia 18-25 tahun,
3. Penelitian serta perancangan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 – Desember 2021.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan hasil perumusan masalah yang ditetapkan, maka perancangan ini bertujuan untuk membuat media edukasi pranikah bagi kalangan anak muda khususnya di Kota Bandung.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Metode kualitatif adalah menurut Sugiyono (2007: 1), merupakan suatu penelitian digunakan pada objek alamiah sebagai pengumpulan data dilakukan dengan cara menggabungkan suatu analisis data yang bersifat induktif dan hasilnya lebih menegaskan pada generalisasi atau makna. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan pengumpulan data dengan beberapa cara, diantaranya adalah metode kualitatif. Berikut ini merupakan metode pengumpulan data kualitatif.

1. Observasi

Observasi dilakukan pada proyek sejenis yang sudah ada untuk melihat konten yang dibutuhkan serta mencari referensi perancangan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang berkompeten pada bidang pernikahan, dan juga anak muda yang akan menikah.

3. Studi Pustaka

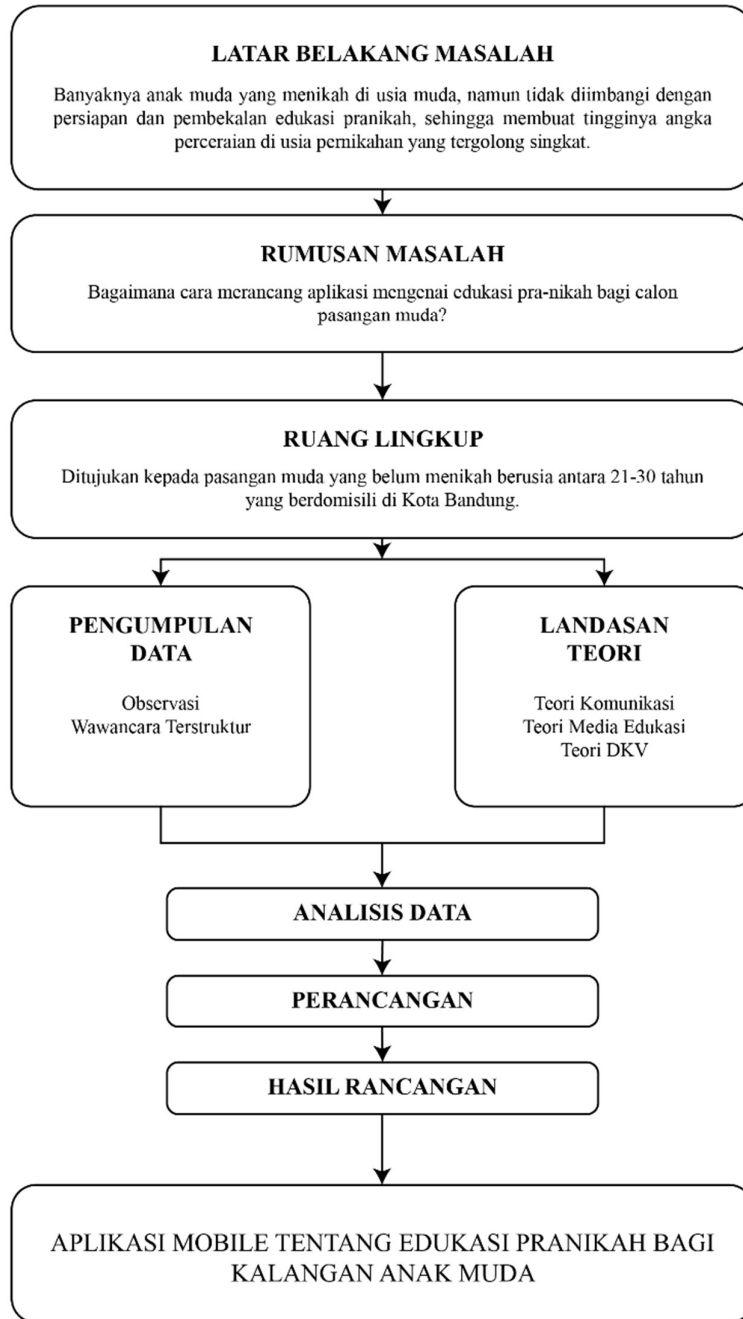
Dilakukan untuk mendapatkan teori-teori pendukung seperti buku, jurnal, dan sumber pendukung lainnya.

1.5.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif merupakan cara untuk mengungkapkan makna dari data penelitian dengan cara menghimpun data sesuai dengan klasifikasi tertentu (Siyoto & Sodik, 2015:121). Metode analisis yang akan digunakan adalah metode analisis matriks perbandingan.

Metode analisis matriks pada prinsipnya adalah metode membandingkan dengan cara menjajarkan. Analisis matriks terdiri dari kumpulan konsep atau informasi yang disajikan dalam bentuk kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi berbeda (Soewardikoen, 2013:50). Analisis ini digunakan untuk membandingkan perbedaan dari data proyek sejenis pada segi visual dan konten menggunakan teori terkait. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan hal baru yang dapat diaplikasikan ke dalam perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Hasbi Sidiq Hawari, 2021

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah diangkat dari fenomena tingginya angka pernikahan pada usia muda namun tidak diimbangi dengan edukasi pranikah, identifikasi masalah terdapat menjadi alasan kuat untuk perancangan. Selain itu, bab ini membahas ruang lingkup yang terdiri dari perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis matriks, kerangka perancangan, dan pembabakan dari tiap bab untuk perancangan tugas akhir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisi penjelasan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan digunakan dalam melakukan Perancangan Aplikasi *Mobile* Tentang Edukasi Pranikah Bagi Kalangan Anak Muda .

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan tentang data yang diperoleh untuk referensi dalam desain, serta deskripsi hasil wawancara, observasi dan analisis masalah mendasar terkait perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai konsep perancangan mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, konsep komunikasi, hingga konsep bisnis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari perancangan dan saran yang berkaitan dengan penelitian.

BAB 2

DASAR PEMIKIRAN

2.1 Komunikasi

Komunikasi mempunyai arti penyampaian ide, gagasan, atau pesan dari pengirim pada penerima. Menurut Littlejohn & Foss (2011:4-5), komunikasi dapat diluruskan pada perbedaan antara tiga dasar konseptual, yaitu tingkat pengamatan, tujuan, dan evaluasi. Dimediasi oleh Budi (2010:13), terdapat beberapa fungsi komunikasi secara umum, yaitu:

- a. Mampu berbicara tentang ide atau rasa;
- b. Tidak tersingkir dari kalangan;
- c. Mampu memberikan suatu pesan;
- d. Mampu memahami atau mengamati suatu peristiwa;
- e. Mampu mengetahui diri sendiri;
- f. Mampu menerima hiburan atau membuat orang lain terhibur;
- g. Mampu menurunkan atau melenyapkan ketegangan;
- h. Mampu mengisi waktu kosong;
- i. Mampu memperluas pemahaman dan memperbaharui kepribadian dan kultur; dan
- j. Mampu mengajak atau medesak orang lain untuk berpikir, berpikir, dan bertindak seperti yang diharapkan

2.2 Media Edukasi

Media adalah pengantar atau perantara yang menghubungkan informasi dari sumber kepada penerima. Media tersebut berupa koran, tabloid, radio, televisi, film, poster, dan *banner*. Media komunikasi *modern* memungkinkan jutaan manusia di seluruh penjuru bumi untuk terus saling terhubung. Media bekerja dengan cara yang berbeda untuk segmen masyarakat yang berbeda, penonton tidak sepenuhnya terpengaruh, tetapi berinteraksi dengan media secara cara khusus. Joshua Meyrowitz dalam Littlejohn & Foss (2011:407), menjelaskan tiga metafora yang mewakili media dari perspektif yang berbeda: media sebagai wadah, media sebagai bahasa, dan media sebagai lingkungan.

Media edukasi adalah segala jenis media yang bertujuan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan proses belajar manusia agar tercipta persepsi dan perubahan yang lebih baik setelah menggunakan media edukasi. Media edukasi selalu terbagi menjadi dua faktor penting, hardware yang berupa perangkat keras, yang dapat dirasakan oleh panca indera; dan *software* yang berupa pesan yang disampaikan.

Levie dan Lentz menjelaskan dalam Arsyad (2011:17), bahwa media edukasi memiliki empat fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, yaitu untuk meningkatkan perhatian terhadap tujuan pelajaran dan mendorong fokus pada mata pelajaran.
- b. Fungsi afektif, yaitu kenikmatan sasaran ajar dalam menerima materi untuk membangkitkan perasaan, emosi, dan tingkat penolakan dan penerimaan terhadap suatu hal.
- c. Fungsi kognitif, yaitu memperoleh dan menggunakan bentuk representasi objek yang dihadapi.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu untuk mengatur informasi dan memperhitungkan tujuan pendidikan dalam memahami materi ajar.

2.3 *Mobile Application*

Menurut Irwansyah dan Moniaga (2014:61), *Mobile application* merupakan suatu aplikasi perangkat lunak yang dirancang secara khusus agar berjalan di smartphone atau tablet. Sedangkan menurut (Irsan, 2015) Aplikasi *Mobile* merupakan suatu perangkat lunak yang hanya dapat dipakai dalam perangkat tertentu misalnya smartphone atau gawai, PC, dan tablet. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa *mobile application* merupakan aplikasi perangkat lunak yang hanya dapat dipakai pada smartphone atau biasa dikenal dengan gawai, tablet, dan PC, atau lebih dikenal dengan sebutan aplikasi yang dapat di *download* yang memiliki berbagai fungsi tertentu sehingga akibatnya menambah fungsionalitas lebih dari suatu perangkat *mobile*.

Perancangan aplikasi *mobile* punya fungsi penting untuk meningkatkan informasi dan kesadaran bagi pengguna. Penelitian yang dilakukan Aristorahma dan Desintha (2021) membahas bagaimana peran suatu aplikasi *mobile* dapat

meningkatkan kesadaran mahasiswa dan dewasa muda tentang pencemaran udara di Kota Bogor. Melalui aplikasi *mobile* bisa diketahui bagaimana cara menangani polusi udara dengan mudah yang dapat dilakukan sesuai dengan kualitas udara di dalam ruang tinggal (Aristorahma dan Desintha, 2021).

Selain itu, perancangan aplikasi *mobile* juga dapat menjadi sebuah solusi terhadap fenomena pengelolaan sampah di Kota Bandung yang kurang dikelola dengan baik. Penelitian yang dilakukan Fauzan, Mustikawan, dan Siswanto (2016) membahas bagaimana peran suatu aplikasi *mobile* dapat meningkatkan *awareness* remaja terhadap barang daur ulang. Melalui aplikasi *mobile* bisa diketahui bagaimana cara meningkatkan manfaat sampah organik, yaitu dengan menjadikan aplikasi *mobile* sebagai wadah bagi konseptor dan produsen barang daur ulang sampah untuk menjual barang daur ulang mereka, yang nantinya remaja akan dibawa untuk melihat barang daur ulang yang menarik (Fauzan, Mustikawan, dan Siswanto (2016).

Dari hasil literatur tersebut, maka dengan suatu aplikasi *mobile* dapat menjadi sebuah media penting terutama terkait persoalan sosial dan lingkungan yang ada di sekitar.

2.4 Desain Komunikasi Visual

2.4.1 Pengertian Umum

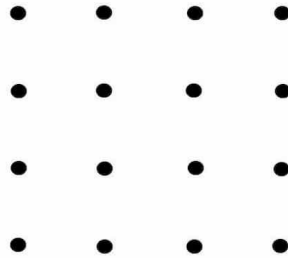
Desain komunikasi visual adalah sebuah ilmu untuk memberikan suatu informasi menggunakan elemen visual berdasarkan konsep komunikasi. Hal tersebut dilakukan dengan cara merancang elemen desain grafis, agar pesan dapat tersampaikan dalam bentuk visual, audio, dan audio visual terhadap target yang akan dituju.

2.4.2 Unsur Desain

a. Titik

Titik adalah pada elemen dasar dan minimal dari desain. Poin dapat digunakan untuk membentuk nilai, pola, ruang deskripsi, dll. Titik juga merupakan elemen visual yang secara konseptual tidak terlihat, seperti pada perpotongan dua garis. Ciri-ciri umum titik adalah tidak memiliki panjang

atau lebar, tidak memakan tempat, berukuran kecil, dan memiliki tampilan yang sederhana. (Hidayat, 2019:8)

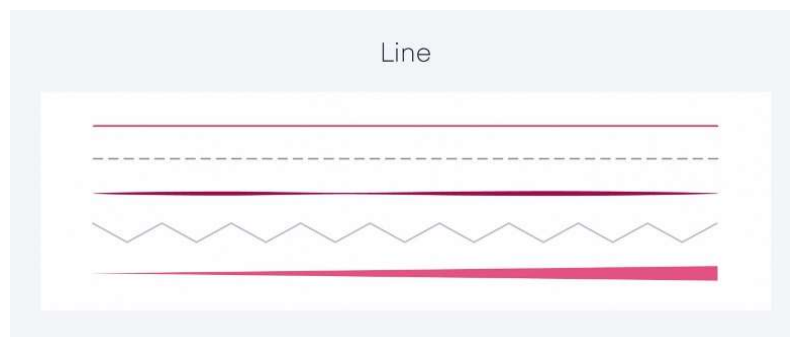


Gambar 2.1 Titik

Sumber : studiolerasi.com , 2021

b. Garis

Garis merupakan sebuah simbol yang dibuat untuk menggambar melampaui permukaan. Garis bisa dikatakan sebagai perluasan dari titik atau sebuah jalur yang tercipta dari sebuah titik yang bergerak, yang dicatat secara grafis. Terdapat beberapa bentuk garis seperti (vertikal, horizontal, diagonal, dan patah-patah atau tidak beraturan, garis lengkung, garis kombinasi (gabungan antara garis lurus dan garis lengkung)). (Hidayat, 2019:10)

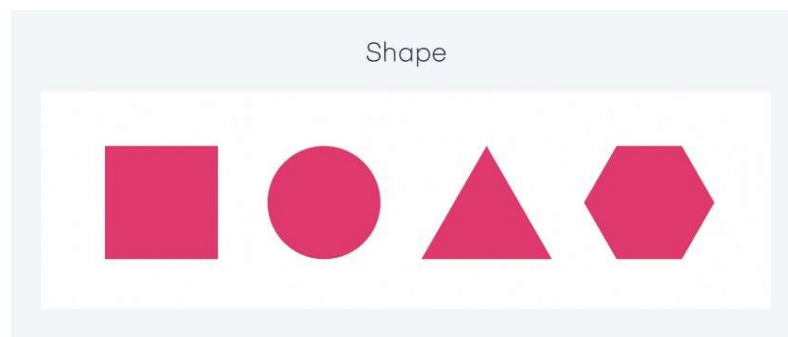


Gambar 2.2 Garis

Sumber: invisioapp.com , 2021

c. Bentuk

Bentuk/*shape* adalah daerah dalam garis yang tersirat. Bentuk memiliki dua dimensi, panjang dan lebar serta dapat berbentuk geometris atau bebas-bentuk. Bentuk terbagi menjadi dua, yaitu bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi, dan setiap bentuk memiliki arti tersendiri. Bentuk dua dimensi terbagi menjadi tiga kategori, yakni bentuk geometris, bentuk alami, dan bentuk abstrak. Bentuk terbagi menjadi tiga pada kategori sifat, yaitu huruf yang diuraikan ke dalam bentuk visual dan dapat dipakai untuk membentuk huruf, lalu yang kedua ada simbol yang dipresentasikan mewakili bentuk benda dengan sederhana dan terpahami secara umum, dan yang ketiga ada bentuk nyata yang merupakan bentuk cerminan kondisi fisik dari suatu objek keseluruhan. (Hidayat, 2019:15)

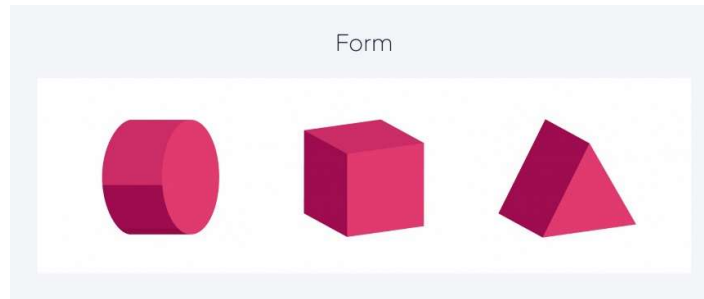


Gambar 2.3 Bentuk

Sumber: invisioapp.com , 2021

d. Form

Form menggambarkan volume dan massa dari suatu bentuk atau aspek tiga dimensi benda yang memiliki ruang. Sudut penghilatan akan berkurang ketika menjauh, karena objek akan tampak jauh lebih kecil. Sudut penglihatan akan semakin kecil apabila jarak benda dari mata semakin jauh. (Hidayat, 2019:18)

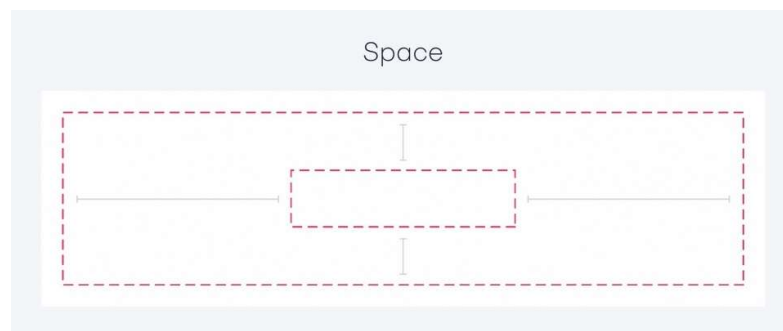


Gambar 2.4 Form

Sumber: invisioapp.com , 2021

e. Ruang

Ruang merupakan volume kosong yang memiliki tiga dimensi dan dapat diisi dengan sebuah benda serta memiliki lebar, tinggi, dan kedalaman. Pada lukisan dua dimensi yang memiliki ruangan tiga dimensi merupakan sebuah ilusi yang menciptakan kedalaman dari rasa yang sebenarnya. Terdapat dua sifat dari ruang, yaitu ruang dapat bersifat semu pada karya seni rupa dua dimensi, dan juga dapat bersifat nyata pada karya seni rupa tiga dimensi. (Hidayat, 2019:20)



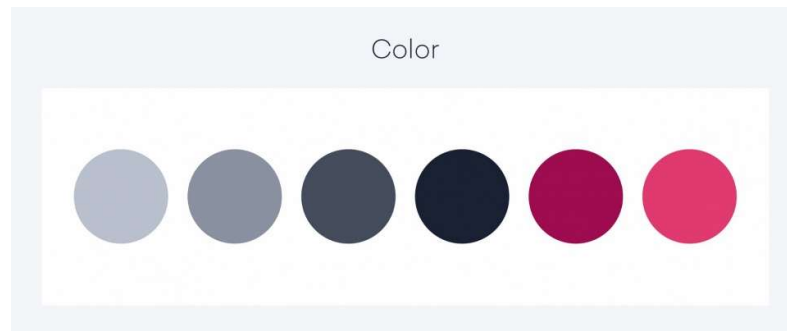
Gambar 2.5 Ruang

Sumber: invisioapp.com , 2021

f. Warna

Pendapat tentang warna dari buku Swasty (2017: 9), Menurut Goethe hubungan antara warna yang bertentangan atau bersebrangan. Dan menurut, Ewald Hering adalah orang yang mengajukan teori proses berlawanan tahun 1892. Bahwa system mampu menghasilkan dua sinyal berlawanan dalam satu waktu. (Swasty, 2017:9). Cara pemilihan warna

pada suatu desain dinyatakan oleh Fling (2009: 127), adalah dengan mencocokkan pada psikologi pada warna lalu menggunakan color palates.



Gambar 2.6 Warna

Sumber: invisioapp.com , 2021

g. Tekstur

Tekstur adalah suatu permukaan yang memiliki kualitas tertentu, dimana permukaan tersebut timbul akibat dari adanya wujud tiga dimensi, Tekstur merupakan suatu unsur rupa yang memberi efek rasa terhadap suatu permukaan, dan dengan sengaja diciptakan dalam susunan agar tercipta bentuk rupa. Hal ini untuk menyampaikan sebuah rasa tertentu terhadap suatu latar pada perwujudan bentuk pada sebuah karya seni rupa, baik secara jelas maupun samu. Permukaan bisa kasar, halus, keras, atau, lunak. Tekstur disebut juga sebagai representasi nilai raba, yang dapat dirasakan baik secara fisik maupun imajiner. (Hidayat, 2019:26)



Gambar 2.7 Teksture

Sumber: invisioapp.com , 2021