

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas monoton dapat membuat seseorang merasa jenuh bahkan *stress* yang dapat berdampak pada menurunnya kinerja dalam kegiatan sehari-hari (Anggraini, 2018). Pada umumnya, remaja merasa jenuh akan kegiatan monoton di sekolah dengan waktu istirahat yang hanya cukup untuk makan dan aktivitas kecil. Ketika merasa jenuh, mereka akan berusaha mencari suatu kegiatan yang berbeda seperti mengikuti ekstrakurikuler atau memainkan permainan.

Dalam mengantisipasi kejenuhan tersebut, (Nadhifah, 2020) melalui situs resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kendal mengungkapkan bahwa guru dan orang tua sebagai rekan belajar jarak jauh perlu mencari cara agar anak tetap memiliki semangat belajar. Salah satunya dengan bermain sambil belajar menggunakan permainan tradisional. Cara ini terbukti mampu mengusir kejenuhan belajar di rumah. Sebab, motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi siswa, terutama pada mata pelajaran seni budaya (Afif, 2013). Permainan disukai hampir seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, laki-laki maupun perempuan. Didukung dengan kemajuan teknologi yang saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberi banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia (Dwiningrum, 2012).

Kemajuan teknologi pada industri permainan telah dibuktikan sejak ditemukannya permainan komputer pertama bernama Tic Tac Toe yang diprogram oleh A.S. Douglas menggunakan komputer ESAC *Vaccum-tube* pada tahun 1952 di University of Cambridge. Sejak saat itu, permainan terus berkembang hingga memiliki *genre* seperti *FPS*, *RPG*, *TPS*, *Strategy*, *Turn Based Strategy*, *Simulation*, *Tycoon* and *Racing*. Setiap permainan menawarkan petualangan yang beragam dengan gaya visual yang khas, beberapa dari permainan menggunakan internet untuk melakukan pembaruan yang membuatnya semakin kompleks ataupun untuk menghubungkan antar pemain yang lebih luas secara bersamaan dalam waktu sebenarnya, sehingga kompetisi dalam permainan lebih ketat dan seru.

Selain itu, terdapat beberapa mainan rakyat seperti Congklak, Galah asin dan Gatrik yang dikenal sebagai permainan tradisional. Achroni dalam (Haris, 2016) mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan, mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya. Pada dasarnya permainan

merupakan bagian dari kebudayaan, yang didalamnya terdapat ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat hingga kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Permainan merupakan warisan budaya dari nenek moyang, meskipun globalisasi telah berkontribusi pada pengikisan identitas budaya suatu bangsa. Pemilihan media yang tepat, selektif dan kreatif dapat menjadi pendukung dalam proses pewarisan identitas budaya dari generasi ke generasi (Hidayat, 2017).

Seiring dengan perkembangan jaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai jarang dimainkan, penyebabnya adalah informasi, tempat, dan material yang tidak memadai. Padahal kegiatan bermain dapat memicu aspek-aspek perkembangan anak-anak seperti, keterampilan dalam berkomunikasi, mengasah imajinasi, perkembangan emosi, penyesuaian diri dengan lingkungan, keterampilan sosial bahkan sampai ke ketangkasan dalam bergerak (L. Nurul, A. Patra, H. Dicky, 2015). Meskipun tidak banyak yang mengetahui bukan berarti masyarakat tidak menyukai permainan tradisional. Hal tersebut dibuktikan dengan kehadiran Komunitas Hong yang didirikan pada tahun 2005 oleh Zaini Alif dan berhasil mendokumentasikan 2600 permainan di Indonesia dengan 250 diantaranya berasal dari Provinsi Jawa barat. Beliau telah melakukan penelitian permainan tradisional sejak tahun 1996 dan terus melanjutkan petulungannya hingga berkesempatan memperkenalkan permainan tersebut ke mancanegara seperti China, Jepang, Australia, Malaysia dan Belanda (Alif, 2020).

Komunitas Hong telah memiliki koneksi yang cukup luas dan mendapatkan umpan balik yang positif dari masyarakat. Melalui akun resminya di Instagram, Komunitas Hong sering membagikan dokumentasi kegiatan berupa foto dan video seputar permainan tradisional. Tetapi, media digital yang digunakan masih kurang efektif untuk memuat informasi yang kompleks seperti identitas kelompok, institusi ataupun untuk membentuk citra yang diinginkan. Kesadaran itu dapat menjadi peluang Komunitas Hong untuk memperluas target pasarnya dengan melakukan beberapa pengembangan dibidang yang berkaitan.

Pengembangan pada media digital Komunitas Hong, didukung informasi dari (Antara, 2020) dalam artikelnya di TEMPO.CO bahwa Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat akan memberikan pinjaman gawai berupa tablet kepada 38 ribu siswa tingkat SMA dari keluarga pra sejahtera. Hal itu dilakukan untuk mendukung belajar online, meskipun belum menjangkau seluruh kalangan masyarakat. Dari data tersebut disimpulkan bahwa

sebagian remaja SMA di Jawa barat, tentu akan lebih paham dalam penggunaan teknologi gawai pintar.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis menawarkan solusi dengan membuat rancangan antarmuka situs web yang memuat data permainan tradisional untuk membantu komunitas Hong dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat terutama remaja pertengahan usia 14-17 Tahun yang berdomisi di kota Bandung, Jawa Barat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan hiburan dari kejenuhan akibat aktivitas sehari-hari yang monoton.
2. Informasi tentang Permainan Tradisional tidak lengkap.
3. Media Informasi seputar Komunitas Hong terbatas

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dari latar belakang, pokok permasalahannya berfokus pada permainan tradisional yang memiliki segudang manfaat tetapi mulai ditinggalkan karena keterbatasan informasi, sehingga rumusan masalah dari fenomena tersebut, adalah:

1. Bagaimana merancang situs web informasi permainan tradisional dan Komunitas Hong dengan baik?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Apa

Penelitian dilakukan untuk mengolah ragam informasi permainan tradisional menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Siapa

Perancangan ini ditujukan kepada Komunitas Hong yang berlokasi di Jl. Bukit Pakar Utara No.26, Ciburial, Kec. Cimenyan, Bandung, Jawa Barat 40198.

Media informasi ditujukan kepada masyarakat umum dengan pendekatan visual remaja pertengahan rentan usia 14-17 Tahun.

3. Dimana

Pengumpulan data observasi dan wawancara akan dilaksanakan dengan Komunitas Hong, Pakar *UI&UX* yang berlokasi di kota Bandung, Jawa Barat.

4. Kapan

Penelitian dilakukan pada bulan Februari-Juli tahun 2021.

5. Bagaimana

Merancang antarmuka situs web informasi permainan tradisional untuk Komunitas Hong di kota Bandung.

1.4 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan utama dari penulisan laporan Tugas Akhir adalah:

1. Membantu mengelola informasi permainan tradisional dan Komunitas Hong agar dapat dikomunikasikan dengan baik sesuai kaidah desain komunikasi visual dengan membuat rancangan antarmuka situs web.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpumpulan data yang digunakan adalah Kualitatif, sebagaimana yang telah diungkapkan (Hamidi, 2010) bahwa metode tersebut bertujuan untuk menggali data berupa pandangan responden dalam bentuk cerita rinci atau asli mereka, kemudian

responden bersama peneliti memberi penafsiran sehingga menciptakan konsep sebagai temuan. Alur induktif yang digunakan pada metode kualitatif, selaras dengan prinsip *user experience* pada perancangan situs web, dimana penulis akan mendefinisikan target berdasarkan rincian informasi dari narasumber, kemudian target tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam membuat konsep atau mencari makna dibalik data (Soejono, 2005). Berikut teknik pengumpulan data yang akan digunakan.

a) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan tujuan mengetahui kondisi objek yang diteliti dan memperhatikan kegiatan yang dilakukan, seperti mengamati kegiatan Komunitas Hong yang berlokasi di Pakarangan Ulin, Kota Bandung, Jawa Barat. Observasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data penelitian dengan sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural (Supriyati, 2011).

b) Wawancara

Proses tanya jawab bersama narasumber terkait seperti Komunitas Hong dan Pakar *UI/UX* mengenai permainan tradisional dengan tujuan untuk memperoleh rincian informasi yang akan membantu dalam proses pembuatan konsep. Penulis dan narasumber akan berkomunikasi secara langsung untuk mendapatkan data tujuan yang bisa menjelaskan masalah penelitian (Moleong, 2018).

c) Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 2009). Penulis akan menelaah informasi dari penelitian sebelumnya hingga teori-teori yang tentang permainan tradisional, situs web, *UI & UX design*.

1.6 Analisis Data

Analisis Matriks dan SWOT merupakan proses lanjutan untuk mengolah data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka.

1. Analisis Matriks

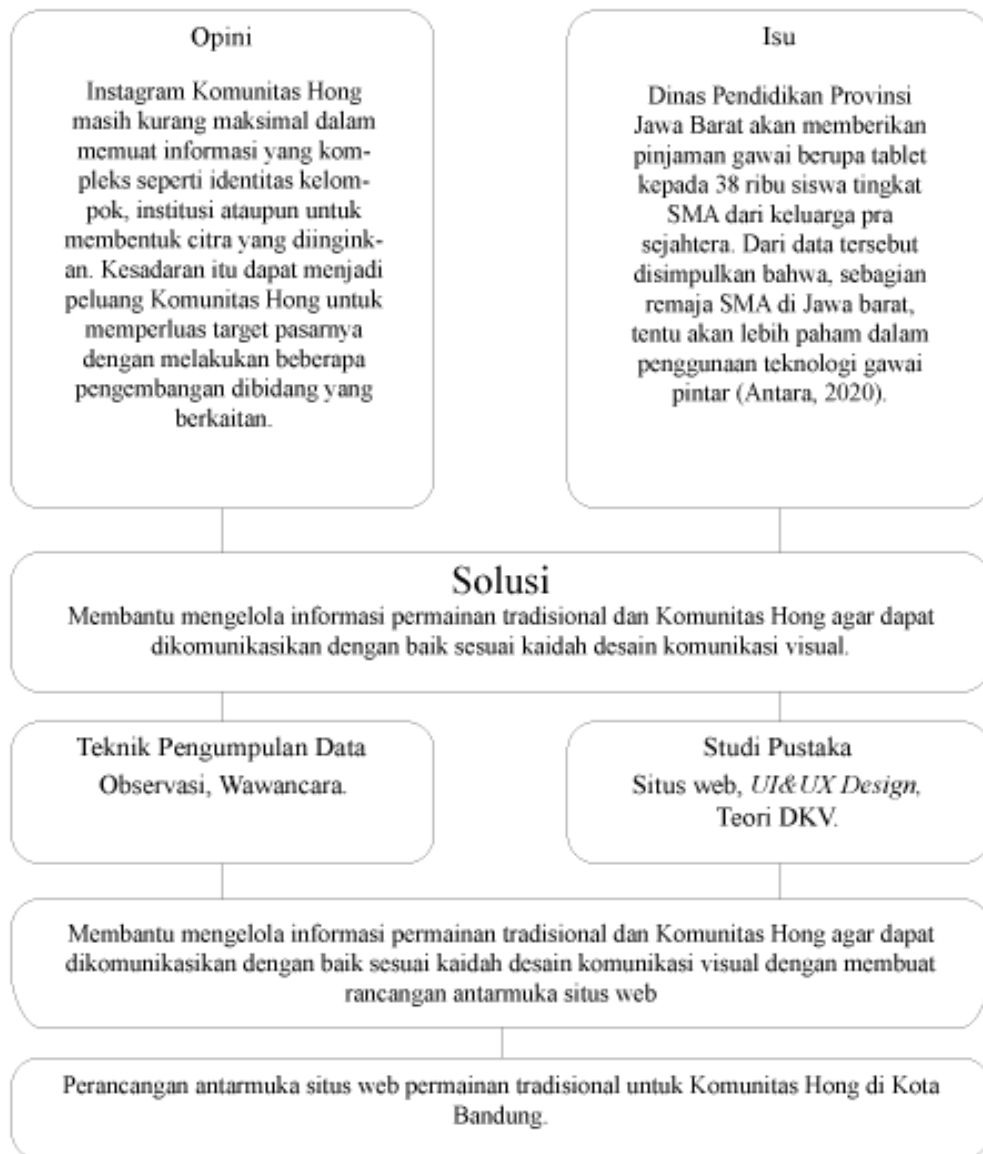
Penulis akan membandingkan beberapa karya visual serupa untuk menjadi referensi dalam membangun konsep visual yang sesuai dengan Komunitas Hong. Analisis Matriks merupakan metode analisis data dengan cara membandingkan beberapa karya visual dengan tolak ukur yang sama (Soewardikoen, 2019).

2. Analisis SWOT

Teknik Analisis SWOT digunakan untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman). Analisis dilakukan agar penulis dapat mengetahui nilai yang dapat menjadi potensi bagi Komunitas Hong untuk dikembangkan sebagai konten (Michael Hartline, 2005).

1.7 Kerangka Penelitian





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Tasrifin Rais, 2021)

1.8 Pembabakan

Penelitian tugas seminar ini disusun berdasarkan sistematika yang telah diterapkan, seperti berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus permasalahan, tujuan dari perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan dari tiap bab dalam tugas seminar ini.

BAB 2 DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisikan penjelasan dari teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai pijakan atau acuan dalam proses perancangan objek penelitian.

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisikan survey dan pengumpulan data di lapangan terhadap objek penelitian secara terstruktur. Serta menganalisis data yang diperoleh menggunakan landasan teori untuk mendapatkan simpulan berupa konsep ideal yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, proses perancangan dan hasil perancangan dari sketsa hingga hasil perancangan.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi simpulan atas perancangan yang telah dibuat, saran terhadap karya yang dihasilkan dan rekomendasi yang dapat diterapkan untuk perancangan selanjutnya.