

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia, kepulauan terbesar di dunia terletak di Maritim Asia Tenggara, antara Samudra Hindia (ke selatan) dan Laut Cina Selatan (Samudra Pasifik, di utara). Berbatasan dengan Malaysia (di Kalimantan), Papua Nugini (di pulau Papua), Timor-Leste (Timor Leste) di pulau Timor. Indonesia berbagi perbatasan laut dengan Australia, India, Palau, Filipina, Singapura, Thailand, dan Vietnam.

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Ini terdiri dari lima pulau besar dan sekitar 30 kelompok kecil. Kepulauan ini berada di persimpangan antara dua lautan, Pasifik dan India, dan menjembatani dua benua, Asia dan Australia / Oseania. Posisi strategis ini selalu mempengaruhi kehidupan budaya, sosial, politik, dan ekonomi negara yang telah mencapai kemerdekaan dari Belanda pada tahun 1949.

Indonesia dengan ibukota negaranya DKI Jakarta, menyuguhkan banyak destinasi budaya yang telah diwariskan alam serta para sisa – sisa perjuangan jaman penjajahan dahulu kala. Salah satu yang terkenal di Jakarta itu sendiri adalah daerah Kota Tua. Kota Tua Jakarta atau Batavia Lama (Oud Batavia) terletak di Kelurahan Pinangsia, Kecamatan Tamansari, Jakarta Barat. Wilayah ini memiliki luas 1,3 kilometer persegi melintasi Jakarta Utara dan Jakarta Barat (Pinangsia, Taman Sari dan Roa Malaka). Di utara, Kota Tua berbatasan dengan Pasar Ikan, Pelabuhan Sunda Kelapa dan Laut Jawa. Bagian selatan, berbatasan dengan Jalan Jembatan Batu dan Jalan Asemka. Bagian barat berbatasan dengan Kali Krukut, dan bagian timur berbatasan dengan Kali Ciliwung.

Kota Tua Jakarta di masa lalu merupakan kota rebutan yang menjadi simbol kejayaan bagi siapa saja yang mampu menguasainya. Tak heran jika mulai dari Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Sunda – Pajajaran, Kesultanan Banten – Jayakarta, *Verenigde Oost - indische Compagnie* (VOC), Pemerintah Jepang, hingga kini Republik Indonesia melalui Pemerintah DKI Jakarta, terus berupaya

mempertahankannya menjadi kota nomor satu di negara ini. Dahulu pada abad ke-16 wilayah ini dijuluki "Permata Asia" dan "Ratu dari Timur" oleh pelayar Eropa, Jakarta Lama dianggap sebagai pusat perdagangan untuk Benua Asia karena lokasinya yang strategis dan sumber daya melimpah.

Kawasan Kota Tua menyimpan nilai sejarah tinggi, berbagai peninggalan masa lampau masih dapat dijumpai di kawasan Kota Tua ini. Di Kawasan Kota Tua terdapat juga beberapa tempat wisata yang dapat dikunjungi, seperti Museum Fatahillah, Pelabuhan Sunda Kelapa, Museum Bank Indonesia dan Museum Bank Mandiri, Museum Wayang, Museum Seni Rupa dan Keramik dan Toko Merah. Selain untuk tempat wisata, kawasan Kota Tua juga sering dijadikan tempat foto, dikarenakan kawasan yang masih belum banyak berubah, seperti zaman penjajahan Belanda dahulu. Saat ini Pemerintah Provinsi DKI Jakarta tengah mengupayakan untuk menjadikan Kota Tua sebagai salah satu warisan dunia (*world heritage*) dari UNESCO. Kota Tua juga merupakan salah satu kawasan wisata di Jakarta.

Seiring dengan perkembangan yang diupayakan oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, penulis telah mengamati suasana dan kegiatan pengunjung Lapangan Kota Tua yang mana tepat di depan Museum Sejarah Jakarta atau Fatahillah ini diantara dari mereka banyak yang menghabiskan waktu bersama keluarga, pasangan dan juga kelompok belajar. Hal yang paling sering mereka lakukan adalah sekedar duduk menikmati suasana sekeliling, bermain dengan fasilitas atau jasa yang diperjualkan hingga kegiatan yang paling umum adalah berswafoto. Kegiatan berswafoto ini biasa mereka lakukan di depan – depan miniatur meriam. Namun, tingkat kesadaran pengunjung masih minim bahwa mereka dapat berswafoto dengan dekat, padahal meriam yang dipajang bebas di Lapangan Kota Tua terbuat dari bahan yang mudah korosi jika terkena zat asam (keringat manusia).

Alasan ini membuat penulis ingin membuat sebuah aplikasi swafoto yang mana pengunjung dapat tetap berswafoto dengan meriam tanpa harus menyentuh meriam tersebut. Perancangan karya aplikasi ini juga untuk dapat memenuhi tugas akhir penulis dalam menyelesaikan masa perkuliahan di Strata 1.

Tugas akhir atau skripsi adalah salah satu dari kegiatan yang mana merupakan syarat untuk memenuhi kelulusan pada program Strata 1. Kegiatan

tugas akhir atau skripsi ini sudah terprogram dalam kurikulum perkuliahan, kegiatan ini tidak diajarkan langsung oleh tim pengajar internal atau dosen melainkan mahasiswa harus membuat sebuah karya baik karya nyata maupun karya tulis sendiri. Kegiatan ini adalah kegiatan wajib yang mana semua mahasiswa harus ikut serta untuk dapat memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Strata 1.

Kegiatan tugas akhir atau skripsi ini didukung dengan pengambilan mata kuliah Skripsi / Tugas Akhir pada semester 8 (delapan) atau pada semester akhir mahasiswa, dengan jumlah sks sebanyak 6 (enam) sks.

Skripsi / Tugas Akhir adalah bukti kemampuan akademik dalam melakukan penelitian terhadap suatu kasus dan kemudian diteliti dengan menggunakan teori - teori yang relevan serta akan dianalisis untuk mendapat hasil dari penelitian tersebut yang mana hasil tersebut akan menjadi bahan dasar dari penentuan alur sebuah karya tugas akhir. Sehingga penting sekali bagi mahasiswa untuk segera menyelesaikan skripsinya atau tugas akhir sebagai bagian dari persyaratan pendidikan akademis diperguruan tinggi.

Skripsi atau tugas akhir adalah sebagai tahap akhir dari perjalanan panjang seorang mahasiswa yang juga merupakan titik puncak dari seluruh kegiatan akademik perkuliahan, setiap mahasiswa mengerahkan seluruh tenaga dan pikiran yang dimiliki sejak awal dari pembuatan skripsi atau tugas akhir. Hal tersebut dilakukan guna mendapatkan hasil yang baik dan dapat menyelesaikannya dalam waktu yang relatif singkat satu semester paling lambat dua semester.

Kegiatan tugas akhir atau skripsi ini bertujuan untuk melatih mahasiswa sebelum benar - benar terjun ke industri. Pada kegiatan ini mahasiswa dituntut untuk dapat membuat karya dan melaporkan hasil kerjanya dalam bentuk proposal dan dipertanggung jawabkan pada sidang tugas akhir atau skripsi.

Penulisan dan perancangan skripsi atau tugas akhir ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa dalam menyelesaikan masalah dengan cara melakukan penelitian sendiri, menganalisis serta menarik kesimpulan, menulisnya menjadi bentuk karya ilmiah, dan menjadikannya sebuah karya yang dapat digunakan pada klien dan masyarakat. Keharusan menulis dan merancang skripsi atau tugas akhir dimaksudkan agar mahasiswa mampu menerapkan ilmu dan

kemampuan sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki kedalam kenyataan yang dihadapi dan yang tidak kalah penting.

Penulis mengikuti kegiatan tugas akhir atau skripsi ini dengan alur yang sudah ditentukan oleh dosen pembimbing. Berawal dari penentuan output, yang kemudian dijabarkan konsepnya serta dipilih hingga tahapan – tahapan menuju konsep output tersebut. Konsep yang dipilih merupakan konsep atau rancangan yang telah diuji judul pada sidang seminar proposal sebelumnya.

Tugas penulis pada kegiatan ini adalah sebagai perancang karya yang dapat dipertanggung jawabkan pada sidang tugas akhir atau skripsi. Rancangan ini berupa sebuah karya digital yang mana dikategorikan sebagai media interaktif desain.

Penulis dipandu oleh dosen pembimbing dalam pengembangan karya ini untuk dapat mengembangkan apa yang ingin penulis kembangkan sesuai dengan rancangan kerja yang telah penulis buat sebelumnya.

Karya ini merupakan sebuah karya perancangan aplikasi hiburan. Aplikasi yang dikembangkan disini adalah sebuah aplikasi hiburan dengan target pengguna adalah pengunjung Lapangan Museum Sejarah Jakarta atau Kota Tua.

Hal - hal ini yang mendasari dari penulisan dan pembuatan karya skripsi atau tugas akhir ini. Penulis mempertanggung jawabkan karya ini melalui sebuah laporan yang telah disusun sesuai dengan kriteria dan sistematika penulisan laporan media interaktif.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dirumuskan oleh penulis dari penulisan dan perancangan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penyusunan rancangan media interaktif yang digunakan pada aplikasi hiburan Jakarta Kota Tua ?
2. Bagaimana proses penerapan *layout* pada perancangan media interaktif yang digunakan pada aplikasi Jakarta Kota Tua ?
3. Bagaimana proses penerapan *copywriting* dan *art directing* pada perancangan karya aplikasi hiburan Jakarta Kota Tua ?

1.3. Batasan Masalah

Dengan adanya rumusan masalah yang diuraikan, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak terlampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan - batasan masalah ini mencakup sebagai berikut :

1. Difokuskan pada pembahasan perancangan satu karya tugas akhir yang berupa media interaktif sebuah aplikasi hiburan dengan platform android.
2. Penerapan unsur desain *copywriting*, *art directing* dan *layout*.

1.4. Maksud dan Tujuan

Penulis telah melaksanakan masa perkuliahan selama tujuh semester pada Universitas Esa Unggul, maka dari itu penulis menyusun dan merancang karya ini guna maksud dan tujuan sebagai berikut :

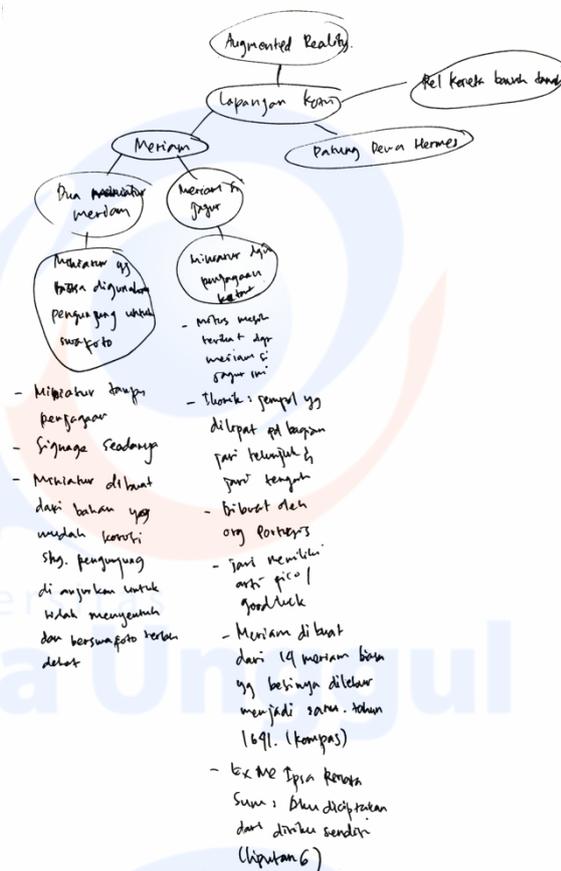
1. Untuk mengetahui proses perancangan desain media interaktif berupa karya aplikasi hiburan.
2. Untuk mengetahui proses penerapan dari *art directing* dan *copywriting* pada desain media interaktif sebuah aplikasi.
3. Untuk mengetahui proses *layout* pada perancangan karya media interaktif berupa aplikasi hiburan.
4. Untuk dapat mengetahui perkembangan bidang studinya dengan perkembangan teknologi yang diterapkan pada industri desain masa kini.
5. Sebagai syarat untuk memenuhi tanda kelulusan mata kuliah Skripsi / Tugas Akhir pada semester 8 jurusan Desain Komunikasi Visual.
6. Sebagai tanda lulus dari gelar Strata 1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Universitas Esa Unggul.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam sebuah penulisan dan perancangan karya, tentunya dibutuhkan sebuah data yang akan menghasilkan sebuah rancangan awal dari sebuah karya tersebut. Pada karya media interaktif ini, penulis mengumpulkan data dengan metode *non-participant observation*. *Non-participant observation* merupakan observasi yang peneliti tidak ikut serta secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati.

1.6. Kerangka Pemikiran

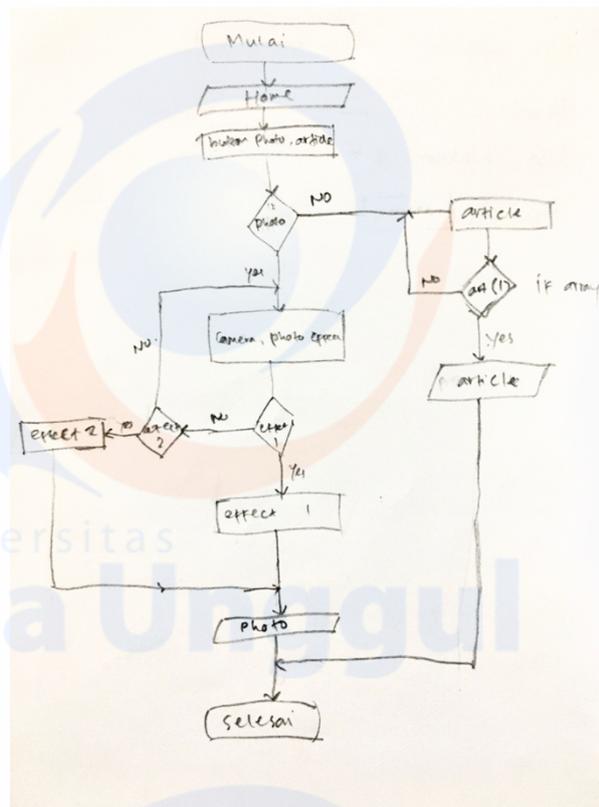
Pada sebuah penulisan dan perancangan karya, dibutuhkan sebuah awalan atau dasar berupa kerangka pemikiran yang akan menjadi ruang lingkup ide penelitian dari sebuah karya. Kerangka pemikiran dapat menjelaskan alur dari sebuah karya. Alur ini akan membantu menjelaskan logika pemikiran penulis pada karya yang akan dihasilkan.



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir
 Sumber : Syifa Puspita, 2020

1.7. Sistematika Perancangan

Pada sebuah penulisan, setelah pengumpulan data dilakukan maka selanjutnya adalah menganalisis masalah yang akan diangkat menjadi sebuah karya dari hasil data tersebut. Setelah mendapatkan masalah yang akan diangkat yakni perancangan aplikasi hiburan Jakarta Kota Tua, selanjutnya adalah konsep desain. Konsep merupakan bagian penting dalam perancangan, karena dengan konsep yang ditentukan maka perancangan karya akan lebih terarah dan matang. Perancangan di jelaskan melalui alur logika kerja dari aplikasi.



Gambar 1.2. Diagram Alur
Sumber : Syifa Puspita, 2020