

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau. Selain memiliki kekayaan alam yang indah, Indonesia juga memiliki keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang tersebar di setiap daerahnya yang dapat tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat dan banyaknya objek wisata yang ada. Keanekaragaman kebudayaan Indonesia merupakan salah satu kekuatan sekaligus peluang yang tidak dimiliki oleh negara lain yang dapat menunjukkan identitas dari Indonesia dan harus terus di jaga. Terdapat 34 provinsi, 5 diantaranya memiliki status khusus sebagai daerah khusus ataupun daerah provinsi. Salah satu daerah yang memiliki status khusus tersebut adalah Daerah Khusus Ibukota Jakarta atau yang biasa disingkat DKI Jakarta.

DKI Jakarta terdiri atas 5 wilayah kotamadya yaitu Jakarta Pusat, Jakarta Utara, Jakarta Timur, Jakarta Selatan, dan Jakarta Barat serta 1 Kabupaten yaitu Kepulauan Seribu. Sebagai daerah khusus ibukota, Jakarta memiliki sarana, prasarana dan fasilitas yang lebih lengkap dan sangat beragam seperti halnya taman rekreasi, museum, wisata alam, pusat perbelanjaan , hiburan malam, pusat olahraga, hotel dan losmen hingga ruang – ruang pertemuan yang dapat menjadi tolak ukur bagi kota – kota lainnya di Indonesia dalam berbagai bidang.

Semakin majunya arus globalisasi dan terlalu banyaknya kehidupan asing yang masuk ke Indonesia khususnya DKI Jakarta turut mempengaruhi rasa kecintaan masyarakat terhadap budaya yang semakin berkurang, ini membuat masyarakat mulai melupakan budayanya sendiri sehingga maraknya kasus pengakuan budaya asli Indonesia oleh negara lain.

Salah satu cara untuk memperkenalkan budaya dan identitas lokal melalui objek wisata museum. Museum memiliki kelebihan untuk mengenal kebudayaan suatu bangsa melalui artefak – artefak yang ada di dalamnya yang merekam pencapaian kebudayaan dan kekayaan berfikir pada zamannya.

Sayangnya, museum masih kurang diminati oleh wisatawan dibandingkan dengan objek wisata lain di DKI Jakarta. Wisatawan lebih berminat untuk melakukan kunjungan wisata ke wisata rekreasi. Berdasarkan Data Badan Pusat Statistik (BPS), Jakarta dalam angka 2013, jumlah kunjungan wisata ke objek wisata di dominasi oleh Taman Impian Jaya Ancol dengan persentase jumlah pengunjung 64,46 % (15.948.829 orang). Sedangkan objek wisata sejarah dan pendidikan sangat kecil sekali bahkan jika total pengunjung seluruh objek wisata sejarah dan pendidikan kecuali Taman Mini Indonesia Indah digabungkan hanya sebesar 2,53 %. (627.206 orang).

Bisa jadi kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum dipengaruhi oleh pengetahuan mereka mengenai objek wisata museum masih rendah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Komunitas Jelajah (Jejak Langkah Sejarah). Dari 68 museum yang ada di DKI Jakarta, masyarakat hanya mengenal 23 museum dan hanya lima museum yang mampu disebutkan namanya dengan benar. (edukasi.kompasiana.com, Museum : berkaca dari masa lalu, 11-10-2014, 01.14 Wib)

Selain itu, persepsi masyarakat mengenai museum yang menganggap museum tidak lebih dari gudang tempat penyimpanan barang tua yang kotor, tidak nyaman, menyeramkan dan tidak memberikan manfaat bagi kehidupan sosial budaya, ekonomis dan politis. (Ardiwijaja, 2009: 5).

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah DKI Jakarta Khususnya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Jakarta untuk mempromosikan museum di DKI Jakarta mulai dari menggelar acara tematik (Jakarta Museum *Week*, Gerakan Nasional Cinta Museum, dll), mengikuti dan mengadakan pameran pariwisata di luar negeri, menyebarkan brosur dan *pamflet* hingga melakukan promosi di media sosial seperti belum membuahkan hasil.

Untuk itu diperlukan sebuah media alternatif lainnya yang mampu memperkenalkan museum yang ada di DKI Jakarta agar dapat diterima dan menarik bagi masyarakat DKI Jakarta terutama remaja.

Remaja merupakan putra dan putri asli daerah yang akan menjadi penerus identitas daerah baik melalui kebudayaan, kekayaan *biota*,

penggunaan teknologi hingga pengenalan sejarah. Pengertian tersebut didasari bahwa remaja merupakan generasi yang akan memperkenalkan hal - hal tersebut kepada generasi yang akan datang sehingga identitas daerah maupun suatu bangsa akan terus dikenal oleh generasi selanjutnya.

Menggunakan pendekatan dengan cara yang menyenangkan adalah salah satu cara yang dirasa efektif untuk menarik minat para generasi muda atau remaja tersebut. Dimana mereka dapat bermain serta berkomunikasi dengan orang lain secara langsung. Karena itulah media alternatif yang dapat membuat generasi muda tertarik untuk mengenal lebih dekat museum dan benda – benda didalamnya adalah *board game* yang termasuk kedalam *tabletop game*.

Tabletop Game memiliki definisi permainan yang dimainkan diatas permukaan sebuah meja. Tentu meja yang dipakai adalah meja dengan bidang atau permukaan yang datar. Istilah *tabletop game ini* muncul untuk memberikan prefix (arti/pengertian) untuk membedakan kategori *game* untuk olahraga dan *video game*, karena sebuah pertandingan dalam bidang olahraga juga disebut *game*.

Tabletop Game adalah istilah yang lebih umum untuk menyebut permainan yang masuk kedalam kategori *Board Game, Card Game, Pencil and Paper Game, Miniature Game* dan *Role Playing Game*, karena permainan-permainan tersebut lebih lazim dimainkan diatas meja. (manikmaya.com, Apa sih Tabletop, Board dan Card Game itu?, 22-07-2014).

Di dalam sebuah *board game*, setiap pemainnya dapat bersosialisasi secara nyata, baik dengan pemain yang lebih muda, seusianya, hingga pemain yang lebih tua. Selain itu, pemain board game juga dapat mempelajari pengambilan keputusan, mengajarkan kesabaran, menerima kemenangan dan kekalahan (www.toyscity.co.id, bermain dan belajar board game bersama anak, 05-11-2014, 05.00 Wib):

Dengan melakukan perancangan *board game* mengenai objek wisata museum yang ada di DKI Jakarta diharapkan masyarakat, khususnya generasi muda mendapatkan media penyedia informasi museum yang menyenangkan dan dapat merubah persepsi masyarakat bahwa objek wisata museum

merupakan tempat yang sama seperti objek wisata lainnya serta mempunyai fungsi untuk mengenal identitas daerah DKI Jakarta.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. DKI Jakarta memiliki banyak objek wisata, salah satunya adalah museum. Namun, objek wisata museum kurang diminati oleh wisatawan.
2. Pengetahuan masyarakat mengenai objek wisata museum di DKI Jakarta masih sangat rendah.
3. Persepsi masyarakat tentang objek wisata museum yang ada saat ini hanya sebagai kantor penyimpanan barang tua, bukan tempat untuk mengenal dan memahami identitas daerah DKI Jakarta.
4. Kurangnya media yang memberikan informasi mengenai objek wisata museum di DKI Jakarta.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat *board game* bertema museum yang menarik bagi remaja yang ada di DKI Jakarta ?

1.3 Ruang lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup perancangan dapat dibatasi oleh pertanyaan - pertanyaan berikut berdasarkan 4W1H, yaitu :

1. What (Apa?) : Dibatasi pada objek wisata di DKI Jakarta.
2. Who (Siapa?) : Ditujukan bagi remaja antara umur 10 hingga 19 tahun dan tinggal di DKI Jakarta
3. Where (Dimana?) : Tempat yang digunakan untuk perancangan tugas akhir ini yaitu di DKI Jakarta. Hal ini dikarenakan sebagai kota metropolitan DKI Jakarta dapat dijadikan tolak ukur atau barometer kota – kota besar yang lain. Selain itu, museum yang menjadi objek perancangan berada di wilayah ini.

4. When (Kapan?) : Dimulai pada bulan September hingga bulan Januari 2015.
5. How (Bagaimana?) : Penulis mengumpulkan data - data tentang museum yang ada di DKI Jakarta dengan metode studi pustaka dan observasi langsung ke beberapa museum. Setelah data tersebut terkumpul, penulis melakukan wawancara dengan pihak *game publisher* untuk mengetahui bagaimana membuat *board game* yang menarik dan efektif.
Kemudian penulis memilih mengelompokkan data - data tentang museum tersebut sesuai dengan museum dan artefak yang paling berkaitan tentang budaya yang pernah ada di Indonesia, khususnya di DKI Jakarta yang akan dimasukkan ke dalam sistem permainan yang akan di buat.
setelah semua data - data tersebut terkumpul, penulis melakukan perancangan board game baik itu dari pemilihan warna, ilustrasi, layout hingga sistem permainan.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari pembuatan perancangan ini yaitu memperkenalkan objek wisata museum kepada masyarakat di DKI Jakarta, khususnya generasi muda. Melalui media *board game* yang menarik bagi generasi muda di DKI Jakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode penulisan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan adalah :

a. Survey

Survey yang dilakukan peneliti adalah dengan mengumpulkan data melalui kuesioner. Kuesioner tujuan pembuatan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian dan untuk memperoleh informasi dengan reliabel dan validitas yang tinggi (Damayanti, Deni, 2013:127).

Survey akan dilakukan terhadap para siswa – siswa SMP ataupun SMA dengan menggunakan sampling.

b. Observasi

Dengan observasi kita dapat memperoleh gambaran tentang kehidupan sosial yang sukar untuk diketahui dengan metode lainnya. Observasi dilakukan untuk menjajaki sehingga berfungsi eksploitasi. Dari hasil observasi kita akan memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya. Tujuan observasi adalah untuk memperoleh berbagai data konkret secara langsung di lapangan atau tempat penelitian. (klikbelajar.com, observasi pengamatan langsung di lapangan, 17 Oktober 2014, 04.00 WIB). Observasi dibagi menjadi dua, Pada observasi langsung, peneliti atau observer secara langsung dalam kegiatan pengamatan di lapangan.

Penulis melakukan observasi langsung ke beberapa museum di DKI Jakarta dan beberapa permainan *Table Top Game* yang ada.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu pembahasan yang berdasarkan pada buku-buku referensi yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan rumus-rumus tertentu dalam menganalisa dan mendesain suatu struktur (Berliano, 2007: 1).

Studi Pustaka akan dilakukan di beberapa perpustakaan dengan buku – buku yang menjadi acuan yaitu buku – buku pariwisata, buku – buku desain grafis (*layout*, warna, ilustrasi, dll), dan juga beberapa buku tentang *game* (teori, *gameplay*, dll).

Selain itu, penulis juga mencari data mengenai museum - museum beserta dengan artefaknya yang memiliki kaitan dengan kota Jakarta.

d. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail (Damayanti, Deni, 2013:130).

Untuk membuat *board game* yang menarik perlu diketahui apa saja daya tarik yang paling menonjol dari sebuah *board game*, penulis melakukan wawancara *game publisher* yaitu Manik Maya sedangkan untuk mendapatkan data - data tentang museum - museum yang ada di DKI Jakarta, penulis lakukan studi pustaka dan observasi langsung.

Penulis melakukan wawancara tersebut melalui Marketing Eksekutif dari Manik Maya Games yaitu Isa Rahmad Akbar.

1.6 Metode Analisis

1. Grafik

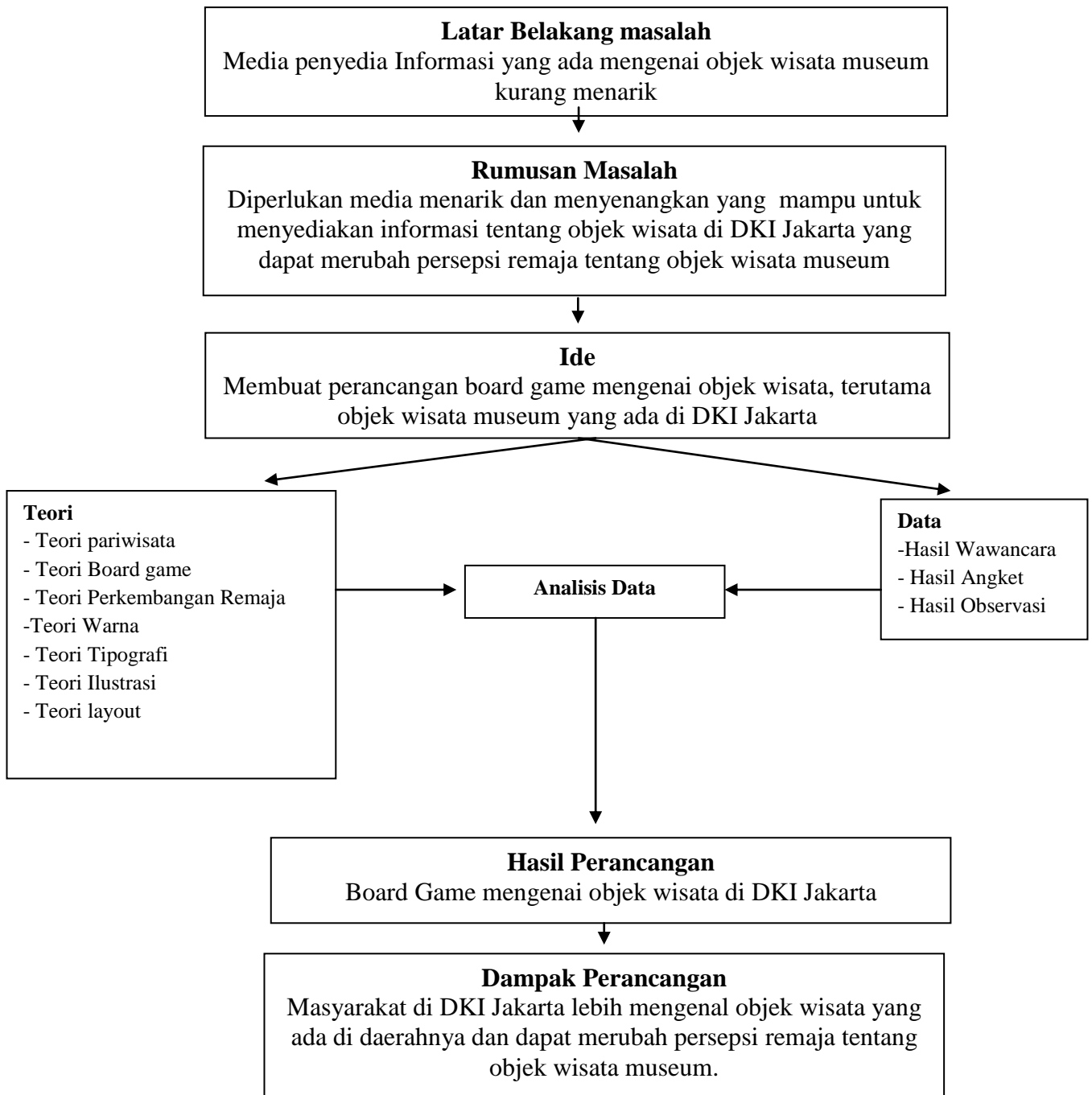
Grafik dapat di definisikan sebagai penyajian data berangka, suatu tabel gambar yang dapat mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah, namun dari grafik yang menggambarkan intisari informasi sekilas akan lebih efektif, grafik merupakan keterpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik, tujuan membuat grafik adalah untuk memperhatikan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Ada beberapa macam grafik, dan yang paling umum di gunakan adalah grafik-grafik garis, batang, lingkaran, atau piring dan grafik bergambar. (Scribd.com, Pengertian Grafik, 08 – 10 – 2014, 05.30 Wib). Grafik digunakan untuk menyajikan data – data yang didapat dari hasil survei maupun hasil studi pustaka.

2. Matriks

Analisis data matriks atau biasa disebut *Matrix Data Analysis Chart* (MDAC) adalah teknik analisis multivariant yang disebut '*Principal Component Analysis*', teknik ini menyusun data yang disajikan dalam diagram matriks untuk menemukan lebih banyak indikator umum yang akan membedakan dan memberi kejelasan jumlah besar kompleks informasi saling terkait. Yang akan membantu dalam memvisualisasikan dengan baik dan mendapatkan wawasan mengenai situasi terkait. (www.sites.google.com, Analisis Data Matriks, 08 – 10 – 2014, 22.40).

Penulis akan menganalisis elemen terkait berdasarkan teori dan data yang berhubungan dengan penelitian.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, metodologi, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan laporan seminar tugas akhir yang akan dibuat.

BAB II : Dasar Pemikiran

Dalam bab ini berisikan dasar pemikiran yang akan menjabarkan tentang teori-teori dasar mengenai objek wisata dan *board game*.

BAB III : Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini memaparkan tentang institusi pemberi proyek, Data produk yang akan dibuat, siapa sasaran dari produk perancangan serta data hasil observasi, wawancara serta survey.

BAB IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam bab ini berisi tentang konsep – konsep desain, pendekatan yang dilakukan, konsep media dan konsep visual yang akan digunakan serta hasil perancangan.

BAB V : Penutup

Berisi Kesimpulan dan saran pada waktu sidang.