

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak penyuka kucing di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Kucing menjadi hewan peliharaan yang sangat populer di kalangan masyarakat di Indonesia dan banyak negara lainnya [1]. Sekitar 73% dengan rentang usia 16-24 tahun memelihara kucing di Indonesia [2]. Kucing telah menjadi sahabat manusia dengan sifatnya yang manis, mungil, dan mudah dekat dengan pemiliknya [3]. Merawat, menjaga dan memperhatikan perkembangannya adalah suatu hal yang sangat penting [4]. Namun, sangat disayangkan masih banyak penyuka kucing yang kurang dalam edukasi mengenai cara dan teknik-teknik dasar merawat kucing yang meliputi perlengkapan, teknik merawat kucing dan informasi mengenai kucing yang akan dipelihara [5]. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendapatkan edukasi tentang kucing adalah *Game*. *Game* menjadi sarana yang sangat penting dalam memberikan hiburan dan juga edukasi bagi berbagai kalangan, termasuk orang tua, generasi muda, pria, wanita, dan terutama anak-anak [6]. *Game* edukasi menjadi media yang efektif digunakan sebagai media belajar karena dengan media *game* pengguna akan merasa senang dan tertarik untuk memainkannya [7].

Desain interaksi (*interaction design*) adalah suatu disiplin dalam merancang antarmuka pengguna (*user interface*) untuk produk atau sistem yang dapat digunakan oleh pengguna [8]. Desain interaksi berfokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan produk teknologi yang mencakup pemahaman pengguna, keterlibatan pengguna, perancangan antarmuka yang mudah dipahami, dan iterasi desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna [9]. Desain interaksi yang tepat dan penggunaan teori pembelajaran yang terintegrasi dalam *game* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran [10]. Namun, desain interaksi untuk *game* edukasi memerlukan pendekatan yang berbeda dengan *game* non-edukatif, yaitu pada *game* edukasi harus diterapkannya prinsip-prinsip desain interaksi yang mendukung pembelajaran seperti permainan interaktif, dan penggunaan grafis yang

menarik untuk meningkatkan pembelajaran [11]. Salah satu metode dalam desain interaksi adalah metode *Participatory Design* yang dimana metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna dengan melibatkan secara langsung dalam proses pembuatan desain.

Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan dengan tiga puluh responden penyuka kucing, sekitar 51,10% penyuka kucing masih kurang mengerti cara merawat kucing. Hal tersebut menyebabkan 80% kucing sakit bahkan 6,7% kucing sampai mati dikarenakan para penyuka kucing malas membaca tentang cara merawat kucing lewat media yang hanya tulisan saja, salah satunya adalah artikel. Di sisi lain para penyuka kucing ini juga suka bermain *game* dikarenakan *game* memiliki pengalaman visual yang lebih menarik, seperti grafis yang menawan dan musik yang mengalun merdu. Untuk saat ini, beberapa dari penyuka kucing pernah bermain *game* bertemakan kucing yaitu *game Cat Life*. Namun berdasarkan hasil review dari penyuka kucing yang pernah bermain *game* tersebut, *game Cat Life* memiliki desain antarmuka yang berantakan, tidak menarik dan tidak intuitif.

Oleh karena itu diperlukannya sebuah proses analisis desain interaksi, yang dapat dijadikan acuan untuk pembangunan *game* edukasi untuk penyuka kucing yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan adalah *Participatory Design* yang merupakan sebuah metode desain yang melibatkan partisipasi aktif dari para penyuka kucing dalam proses desain, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang cara merawat kucing sesuai dengan kebutuhan penyuka kucing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka dapat di simpulkan sebuah rumusan masalah yaitu, apakah dengan menganalisis desain interaksi *game* edukasi dapat memberikan pengetahuan bagi penyuka kucing tentang merawat kucing dengan cara yang menarik dan interaktif?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis desain interaksi pada game edukasi bagi penyuka kucing dengan tujuan untuk menghasilkan model desain interaksi yang sesuai agar dapat diterapkan pada game edukasi untuk penyuka kucing.

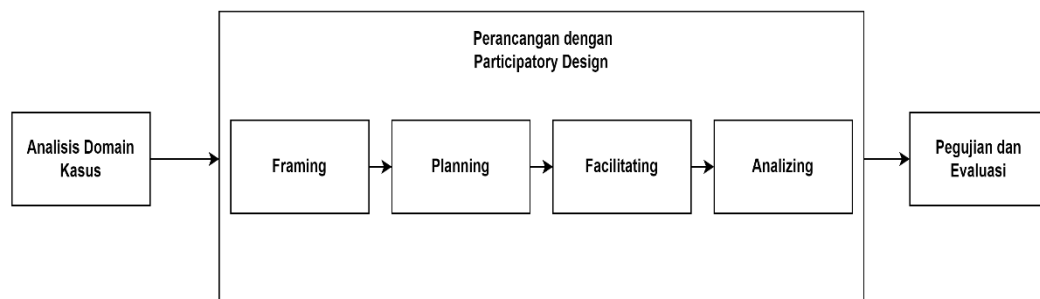
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode desain yang digunakan adalah *Participatory Design*
2. Partisipan dengan lima penyuka kucing.
3. Genre *game* yang digunakan adalah *game puzzle*

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan *Participatory Design Methods*. Pada penelitian ini diciptakan solusi berupa model desain interaksi dengan melibatkan secara langsung partisipan penyuka kucing.



Gambar 1-1 Metodologi Penelitian

1. Analisis Domain Kasus

Pada tahap ini dilakukan analisis domain kasus yang meliputi analisis pra-riset untuk mengetahui yang sedang terjadi di kalangan para penyuka kucing dan analisis aplikasi sejenis yang meliputi *usability testing* efektivitas, efisiensi, dan kepuasan.

2. Perancangan dengan *Participatory Design*

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan desain dengan *participatory design* yang meliputi *framing, planning, facilitation, dan analyzing*. Tahap tersebut akan berguna untuk acuan dalam menentukan desain antarmuka dan akan mendapatkan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut dan pembuatan prototipe antarmuka.

3. Pengujian dan Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukannya pengujian ke partisipan penyuka kucing dan akan dilakukannya evaluasi aplikasi game edukasi yang telah ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini yaitu sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan tema skripsi. Diantaranya meliputi tentang teori game edukasi, desain interaksi dan *participatory design*, dan teori-teori pendukung lainnya yang berhubungan dengan desain interaksi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada tahap ini menganalisis masalah dari penelitian perancangan desain interaksi dengan metode *participatory design* yang memiliki tahapan *framing, planning, facilitate, dan analyzing*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada tahap ini dilakukannya implementasi berdasarkan hasil sebelumnya dan ditentukannya bagaimana desain interaksi dibangun, diuji dan disesuaikan dari hasil sebelumnya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran untuk pengembangan selanjutnya.