

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

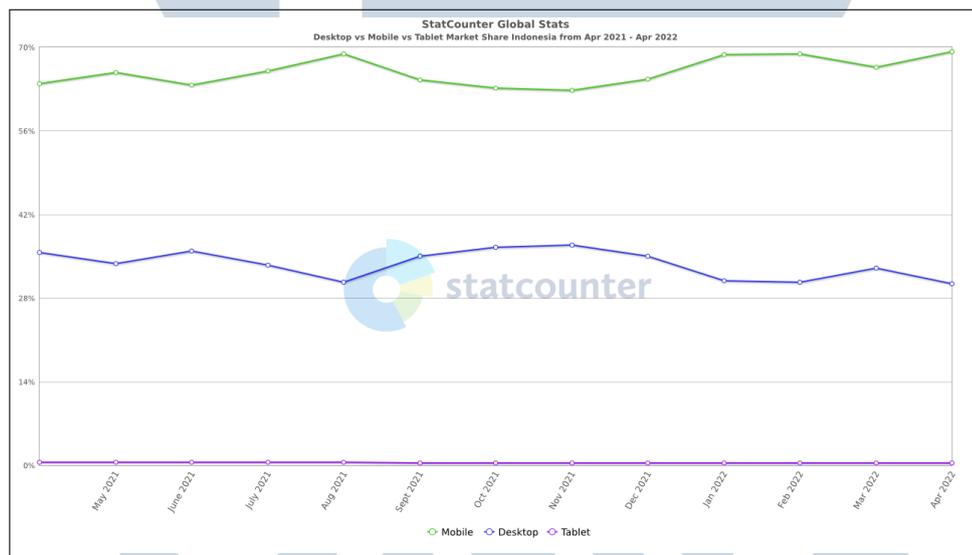
Di era digital seperti sekarang ini tidak hanya kemampuan berpikir kritis yang diperlukan, melainkan kemampuan seperti desain juga sangat dibutuhkan dalam beberapa aspek pekerjaan. Desain grafis merupakan proses mengerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi [1]. *Design Principles* dibuat untuk memodifikasi dan memformalkan pengetahuan tentang desain[2].

Saat ini metode gamifikasi banyak digunakan dalam desain karena dianggap membantu menyelesaikan banyak masalah di UX (*User Experience*) [3]. Game edukasi atau Gamifikasi bertujuan untuk memberikan motivasi belajar kepada pengguna[4]. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran desain dilakukan karena dari salah satu penelitian yang ada menyatakan bahwa para pelajar kesulitan dalam memahami materi dikarenakan pengajar menggunakan buku teks serta metode ceramah dan tidak menggunakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik[5]. *The principles of design* oleh Meg Reid digunakan karena prinsip desain tersebut disiapkan untuk membuat kerangka desain yang unik dan menarik kepada para khalayak[6]. Sebelumnya sudah ada penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran desain [7]. Namun, belum ditemukan aplikasi pembelajaran desain yang menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile application*. Penelitian tersebut menerapkan gamifikasi pada *Model Blended Learning* terhadap hasil pembelajaran desain grafis, dan hasil penelitian tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran Desain Grafis dikarenakan penerapan gamifikasi yang terlalu sederhana. Sehingga diperlukan aplikasi berbasis *mobile* yang menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran desain untuk menarik minat dan meningkatkan semangat belajar.

Gamifikasi menurut Kevin Werbach dan Dan Hunter adalah penggunaan elemen game dan teknik desain game dalam konteks non-game [8]. Dalam penelitian ini akan menggunakan *framework Octalysis* dari buku milik Yu-Kai Chou . Dari *framework Octalysis* ini akan didasarkan pada delapan nilai utama dalam gamifikasi yang dimana dari ke-delapan nilai utama yang ada pada *framework Octalysis* dibagi

menjadi dua yaitu *core drive positive* dan *core drive negative*. *Framework Octalysis* dipilih dikarenakan menurut dari Penelitian dari Yu-kai Chou dari mempelajari mekanika game, bahwa terdapat delapan jenis *core drive* yang memotivasi seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu, yang dimana tanpa adanya *core drive* ini tidak akan adanya motivasi sehingga tidak adanya perubahan dalam perilaku yang terjadi[9].

Berdasarkan Hasil Survei dari Perusahaan StatCounter[10] dari April 2021 hingga 2022, jumlah pengguna *mobile* di Indonesia jauh lebih banyak dibandingkan pengguna *desktop*. Pengguna *mobile* di Indonesia mencapai presentase sebesar 69.27% sedangkan *desktop* dengan presentase sebesar 30,37% dan *tablet* dengan presentase 0.36%. Sehingga dari hasil survei tersebut, maka aplikasi pembelajaran *Design Principle* dengan implementasi gamifikasi *Octalysis* akan dibangun dalam bentuk aplikasi untuk *mobile device*.



Gambar 1.1. Chart Perbandingan Pengguna Desktop, Mobile dan Tablet di Indonesia

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pembelajaran desain dengan metode gamifikasi menggunakan *framework Octalysis*?
2. Bagaimana tingkat *Behavioral Intention to Use* dan *Immersion* dari penggunaan aplikasi *Design Principle* dengan metode *framework Octalysis* yang

didasarkan dengan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* ?

1.3 Batasan Permasalahan

Dalam penerapannya berikut ini adalah batasan masalah dari penelitian mengenai aplikasi pembelajaran *design principle* dengan metode gamifikasi ini :

1. Soal dan Materi yang akan disajikan hanya dari *7 Design Principles* oleh Meg Reig, yaitu sebagai berikut:
 - (a) *Emphasis* (Penekanan)
 - (b) *Balance and Alignment* (Keseimbangan dan Penjajaran)
 - (c) *Contrast* (Kontras)
 - (d) *Repetition* (Pengulangan)
 - (e) *Proportion* (Proporsi)
 - (f) *Movement* (Pergerakan)
 - (g) *White Space* (Ruang Putih)
2. Target pengguna dari penelitian ini adalah Mahasiswa UMN secara umum yang ingin belajar mengenai aturan *design principle*.
3. Aplikasi yang dibuat hanya dapat dijalankan dalam *device mobile* dan *operating system android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mampu merancang dan membangun aplikasi pembelajaran *design principle* dengan metode gamifikasi menggunakan *framework Octalysis*
2. Mengukur tingkat *Behavioral Intention to Use* dan *Immersion* dari penggunaan aplikasi menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini akan dibagi menjadi dua menurut dengan sudut pandangnya, yakni sebagai berikut :

1. Sudut pandang peneliti

- (a) Menambah pengetahuan dengan membuat aplikasi berbasis android dengan Android Studio,
- (b) Menambah pemahaman tentang *framework Octalysis*.

2. Sudut pandang pengguna

- (a) Menambah pengetahuan kepada pengguna mengenai dasar-dasar *principle of design*,
- (b) Pengguna mampu mempergunakan ilmu yang ada untuk membuat desain yang sesuai dengan aturan *principle of design*.

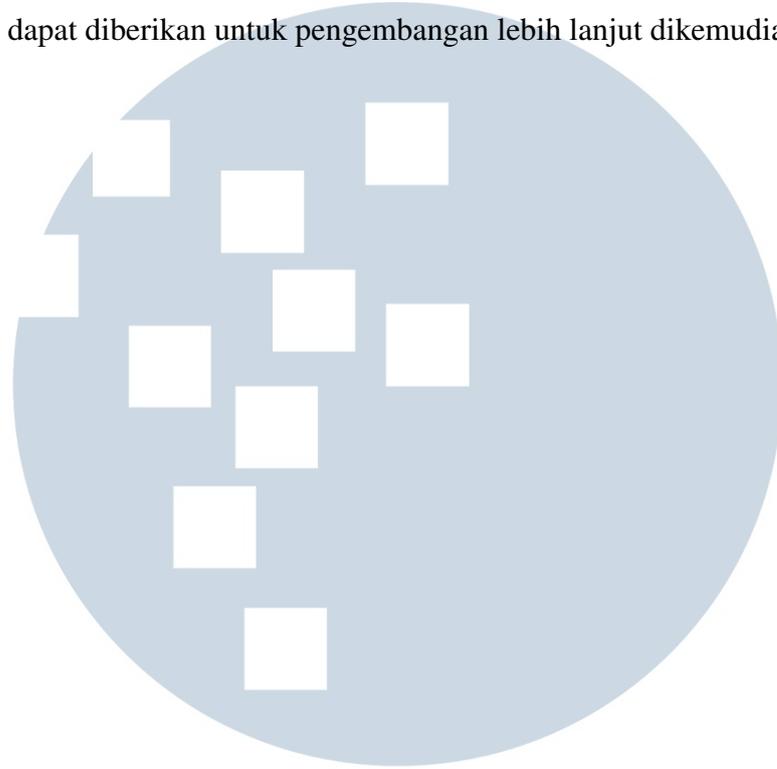
1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi 5 dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab ini berisi landasan teori yang akan digunakan dalam melakukan penelitian ini, seperti *Design Principle*, gamifikasi, *framework Octalysis*, *Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)*, dan juga skala likert.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Bab ini berisi mengenai metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini serta proses perancangan aplikasi. Bagian perancangan aplikasi akan terdiri dari perancangan sistem gamifikasi memakai *framework Octalysis*, pembuatan model aplikasi, pembuatan *flowchart*, perancangan *design user interfase*, dan pembuatan aset untuk aplikasi.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bab ini akan terdiri dari spesifikasi perangkat yang digunakan, hasil pembuatan aplikasi, hasil uji coba, dan analisa hasil uji coba.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dikemudian hari.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA