

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Agnes Putri (Kompasiana, 2021), anak generasi muda pada usia 17-24 tahun, adalah masa dimana anak remaja sudah mencari jati diri mereka sendiri dan tergolong potensi usia produktif, produktivitas ini bisa tergolong dalam berbagai hal yaitu kesibukan dalam sisi pekerjaan atau mengejar pendidikan seperti kuliah. Salah satu hal yang menjadi tanggung jawab terbesar anak generasi muda produktif adalah sudah memiliki kemampuan untuk memilih waktu untuk belajar, mengerjakan tugas, melakukan pekerjaan atau tanggung jawab lain yang wajib untuk diselesaikan. Salah satu hal yang dapat menghambat produktivitas atau manajemen waktu seseorang adalah motivasi yang rendah, hal ini biasanya disebabkan dengan kurangnya ada keinginan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan walaupun memiliki waktu yang dibutuhkan (Sugi Priharti, 2022).

Tugas atau pekerjaan ini biasanya dijuluki dengan nama *chores* atau *tasks* yang berarti pekerjaan rumah tangga atau tugas wajib, biasanya dilakukan dalam berbagai tujuan masing-masing seperti profesi pekerjaan, tugas pendidikan seperti sekolah atau kuliah, atau untuk lingkungan hidup seperti tempat tinggal. Tugas wajib atau *chores* ini biasanya dilakukan secara teratur berdasarkan pentingnya tugas tertentu harus diselesaikan sebagai prioritas dari tugas lain dan mendorong seseorang untuk menggunakan sistem jadwal aktivitas seperti catatan fisik atau catatan berupa media digital atau aplikasi pengingat/*reminder*. Namun, berdasarkan riset yang dilakukan oleh Lezahne Nel (MarketSplash, 2023), sebanyak 82% dari responden yang diriset tidak memiliki jadwal, catatan, atau sistem manajemen waktu yang teratur dan hanya 18% atau 1/5 responden memiliki sistem manajemen waktu yang baik, dan sebanyak 39% responden memilih untuk menggunakan waktu

mereka untuk melakukan aktivitas yang tidak penting atau relevan dengan kewajiban atau pekerjaan mereka.

Dengan adanya masalah tersebut Adelbertha Eva Y (2021) mengungkapkan dalam artikel idntimes.com, kurangnya keinginan atau motivasi untuk memiliki pola aktivitas yang teratur menyebabkan pola hidup yang buruk yang juga akan berpengaruh dalam penurunan produktivitas dan hubungan sosial seseorang. Selaras dengan pernyataan tersebut, Kemenkes RI (2018) mengungkapkan, kebiasaan buruk dalam memiliki pola aktivitas yang tidak teratur atau tidak baik bisa menimbulkan berbagai dampak negatif pada kesehatan dan membahayakan orang tersebut, hal ini juga didukung oleh pernyataan Diahtika Anggraeni (2015) yang menyatakan bahwa ketidak-pedulian terhadap kewajiban dan cara hidup yang tidak teratur bisa menyebabkan lingkungan hidup yang berantakan seperti kamar berantakan, kotor, dan tidak terurus.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat menstimulasi motivasi seseorang untuk melakukan kewajiban sehari-hari dan membuat jadwal aktivitas atau pola hidup teratur. Gamifikasi dibuktikan sangat efektif sebagai sumber motivasi terutama dalam implementasi media pembelajaran atau *daily routine* karena memanfaatkan elemen pemberian poin seperti *reward system*, lencana atau *achievement*, dan peringkat skor atau *scoreboard* yang membuat aktivitas yang dikaitkan dengan media lebih menarik, interaktif, seru, dan bervariasi untuk anak generasi muda yang eksploratif dan ingin mencari cara beraktivitas yang baru dan menarik (Lister, 2015). Berdasarkan riset yang dilakukan oleh laporan *We Are Social* dan didapatkan dari databoks pada tahun 2023, sebanyak 77% dari total populasi Indonesia menggunakan internet atau gawai. Penulis menyimpulkan bahwa topik ini cukup penting untuk dibahas dikalangan generasi muda produktif dan mengajukan solusi merancang sebuah media interaktif berbentuk *output* aplikasi gawai atau *smartphone* berdasarkan tingginya data penggunaan gawai di Indonesia. Media interaktif basis aplikasi ini akan bertujuan sebagai media catatan *chore reminder* yang juga menawarkan suatu elemen interaksi baru untuk anak remaja yang eksploratif dan ingin mencari sesuatu yang baru dengan memanfaatkan

fitur elemen gamifikasi yang akan membantu untuk mendorong motivasi dalam membuat jadwal teratur dan melakukan kewajiban sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang didapat dan dipaparkan diatas, rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Banyak generasi anak muda produktif masih tidak memiliki motivasi untuk mengatur jadwal yang teratur dan melakukan *chores*.
2. Kurangnya media aplikasi *reminder* yang bersifat interaktif dengan gamifikasi yang menarik untuk menstimulasi motivasi generasi anak muda.

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat, penulis menyimpulkan solusi bagaimana perancangan media interaktif berbasis UI/UX aplikasi *chore reminder* dengan elemen gamifikasi untuk produktivitas generasi anak muda.

1.3 Batasan Masalah

1. Demografis

- a. Usia: 19 - 24 tahun

(Generasi muda produktif)

- b. Jenis kelamin: Laki laki & Perempuan

- c. SES: A-B

(Sektor target yang pada umumnya memiliki kesibukan, serta memiliki gawai seperti *smartphone* dan *tablet*.)

- d. Pekerjaan: Mahasiswa, karyawan

- e. Bahasa: Indonesia, Inggris

2. Geografis

Berlokasi pada kawasan JABODETABEK berupa perkotaan menengah dan besar yang memiliki kesibukan.

3. Psikografis

- a. Remaja yang tinggal sendiri atau jauh dari rumah untuk kuliah atau bekerja.

- b. Remaja yang kurang memiliki motivasi atau rasa pencapaian dalam melakukan kewajiban sehari-hari.
- c. Remaja yang memiliki sifat kemalasan dalam melakukan kewajiban sehari-hari.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media interaktif dalam *output* sebuah aplikasi *chore reminder* dengan metode gamifikasi untuk generasi muda produktif berusia 19-24 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini dibagi menjadi tiga yaitu manfaat untuk penulis, manfaat untuk orang lain, dan manfaat bagi Universitas;

1. Bagi penulis

Penulis berharap perancangan dan penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk meluaskan kemampuan penulis untuk berkarya, mendesain, membuat suatu konsep perancangan, dan membantu memenuhi syarat kelulusan meraih Sarjana Desain (S.Ds.) dari Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi orang lain

Perancangan tugas akhir ini diharapkan bisa bermanfaat dalam membantu berbagai anak remaja terutama generasi muda yang produktif untuk bisa beraktivitas lebih teratur, seru, dan interaktif.

3. Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bantuan sumber mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bertujuan untuk melakukan tugas akhir keperluan tugas lainnya dimasa yang akan datang.