

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampung Bekelir merupakan kampung wisata dengan konsep perumahanarganya yang warna-warni di seluruh bagian luar rumah dan dihiasi dengan karya-karya mural yang menarik perhatian berbagai kalangan. Sebelum menjadi Kampung Bekelir, kampung tersebut merupakan salah satu kawasan kumuh yang bernama Kampung Babakan RW 01 (Permatasari et al., 2022, h.346). Kawasan ini kemudian ditransformasikan menjadi sebuah kampung kreatif yang diresmikan pada November 2017 melalui program Kampung Tematik. Kampung Tematik merupakan salah satu program dari Pemerintah Kota Tangerang yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan kemiskinan, terutama dalam pemenuhan kebutuhan dasar untuk meningkatkan kualitas lingkungan tempat tinggal warga miskin dan prasarana dasar permukiman (Husnul, 2022, h.5).

Pendapatan ekonomi wisata Kampung Bekelir ini masih terbatas, mengingat bahwa kampung ini tidak mengenakan biaya tiket masuk yang diketahui dari hasil observasi yang dilakukan penulis pada 8 Februari 2025. Menurut Permatasari et al. (2022, h.254) produk seperti souvenir dan kuliner yang dijual kepada pengunjung merupakan upaya pemberdayaan masyarakat yang dilakukan untuk meningkatkan pendapatan penduduk dalam faktor ekonomi. Namun, hal ini belum cukup untuk mendanai pemeliharaan Kampung Bekelir secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pemeliharaan Kampung Bekelir pada saat ini masih sangat bergantung pada bantuan pemerintah, sementara inisiatif masyarakat lokal sering kali terkendala oleh keterbatasan biaya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada 8 Februari 2025, diketahui bahwa kondisi lingkungan di Kampung Bekelir kurang terawat, seperti cat-catnya yang mulai pudar dan sudah hampir hilangnya mural-mural dikarenakan mengalami pemudaran akibat paparan cuaca dan waktu. Kondisi

Kampung tersebut berbeda jika dibandingkan dengan kondisi Kampung yang masih bagus dan menarik pada awal diresmikannya di tahun 2017. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemeliharaan pada cat serta mural yang dilakukan oleh masyarakat setempat dikarenakan keterbatasan dana yang cukup untuk merawat dan meningkatkan Kampung Bekelir menjadi tempat wisata. Pernyataan ini didukung berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada 8 Februari 2025 kepada Asani selaku Ketua RW 01 Babakan, diketahui bahwa untuk melakukan pemeliharaan, seperti pengecatan ulang pada lingkungan warga dan perawatan mural, dibutuhkannya dana yang cukup besar.

Hal ini menunjukkan adanya permasalahan sosial yang membutuhkan dukungan ekonomi agar dapat terselesaikan. Namun, hingga saat ini belum adanya upaya yang dapat memberikan dampak ekonomi dan sosial yang signifikan bagi Kampung Bekelir. Dukungan eksternal terhadap pemeliharaan Kampung Bekelir dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi digital. Sebagai contoh, Riot Games dalam program sosial *Riot Games Social Impact Fund* (Riot Games, n.d.) menyelenggarakan pendanaan bagi pembangunan di bidang pendidikan, peluang, kewarganegaraan, dan keberlanjutan bagi negara-negara di kawasan Amerika Utara, Eropa, Timur Tengah, Afrika, Asia-Pasifik, dan Amerika Latin. Riot Games menggunakan *game* untuk menyelesaikan permasalahan sosial. Dalam artikel Riot Games yang ditulis oleh Burrell (2023), melalui kampanye *Give Back Bundle*, Riot Games berhasil mengumpulkan dana sekitar 5,5 juta dolar melalui 50% dari hasil penjualan *skin* dan 100% dari hasil penjualan aksesoris. Dana yang terkumpul kemudian akan disalurkan untuk mendukung berbagai inisiatif amal melalui program sosial *Riot Games Social Impact Fund*.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *game* sebagai mekanisme pendanaan dapat menjadi media yang efektif dalam memberikan dukungan ekonomi, sehingga strategi ini dapat digunakan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Penelitian ini dilakukan untuk membuat perancangan *game* digital dengan menggunakan konsep seperti program sosial *Riot Games Social Impact Fund* yang mengumpulkan dana untuk pemeliharaan Kampung Bekelir melalui penjualan *item*

dalam *game* agar lebih efektif. Adapun penelitian ini dibatasi pada perancangan *game* sebagai salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pemeliharaan Kampung Bekelir melalui pengumpulan pendanaan, oleh sebab itu perancangan ini merupakan solusi secara desain yang dapat diberikan untuk berkontribusi membantu mengumpulkan pendanaan melalui perancangan *game*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Kurangnya pemeliharaan Kampung Bekelir sebagai destinasi wisata yang disebabkan oleh keterbatasan dana
2. Belum adanya upaya yang dapat memberikan dampak sosial bagi Kampung Bekelir dalam mengatasi masalah kurangnya dana untuk pemeliharaan Kampung Bekelir
3. Potensi *game* sebagai sarana mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir

Dari masalah yang ditemui, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada dewasa muda usia 18-25 tahun di Tangerang, dengan SES AB dan B, yang memiliki ketertarikan terhadap *game* digital. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada *prototype game* melalui desain media interaktif yang dirancang sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Perancangan ini dibuat sebagai salah satu upaya ataupun usaha yang diberikan untuk mendukung pemeliharaan Kampung Bekelir melalui *game* yang dirancang sebagai mekanisme pendanaan.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir dibagi menjadi 2 bagian, yaitu sebagai manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjelasan berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha perancangan mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir melalui media yang interaktif dan menarik, seperti *game* digital. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan bagi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang bermanfaat untuk pengembangan media mekanisme pendanaan interaktif lainnya.

##### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen ataupun peneliti lain mengenai pilar persuasi DKV, khususnya dalam perancangan *game*. Perancangan ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang hendak merancang *game* digital ataupun dengan topik mekanisme pendanaan Kampung Bekelir. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan Pelaksanaan Tugas Akhir.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA