

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dalam video *game* bergenre balapan sudah berkembang pesat hingga titik dimana *game* balap sudah bisa mensimulasi perilaku natural mobil balap dengan keakuratan yang hampir mirip dengan perilaku mobil asli. Menurut Newman (2025) dari Daniel Newman Racing, definisi *Simracing* atau simulasi balapan merupakan olahraga virtual yang mensimulasi balapan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang canggih dalam lingkungan digital, *Simracing* juga menjadi jembatan bagi penggemar balapan yang hanya bisa bermain *game* balap dengan perangkat lunak. Beliau juga mengutarakan bahwa *Simracing* berbeda dengan *game* balap biasa yang dimana *Simracing* lebih memfokuskan realisme balapan dengan mengimitasi pergerakan dan perilaku sebuah mobil balap yang disimulasikan dengan perangkat keras.

Menurut Euwema (2024) memaparkan seorang pembalap *Simracing* yang sekaligus pembuat konten video youtube *Simracing* bernama Jimmy Broadbent akhirnya mendapatkan kesempatan untuk ikut balapan di balapan istimewa Nurburgring 24 Hours pada 2024 silam dibawah tim Bilstein Motorsports mengendarai mobil balap BMW M4 GT4 bersama dengan pembuat konten *Simracing* SuperGT dan juga Misha Charoudin. Namun, di dunia *simracing* terdapat sebuah masalah yang dimana pemula mengalami kesulitan untuk belajar materi balap *simracing*. Menurut Tumewu dan Kurniasari (2022, h. 26), Komunitas *simracing* bernama Autoclutch Indonesia (ACID) menggunakan media sosial *Discord* sebagai sarana pembelajaran *simracing*, dan bergantung dengan komunitas untuk belajar tanpa ada arahan mulai belajar dari tahap ke tahap. Ini membuktikan bahwa Informasi dalam *game* yang dimainkan untuk aktivitas *simracing*, dan bahkan belajar teknik balap tidaklah mudah dikarenakan informasi yang terlalu tersebar dan tidak ada arahan darimana untuk mulai seperti materi dasar ke materi yang lebih sulit agar pemain bisa menjadi pembalap yang lebih cepat.

Maka dari itu, pemula dalam *Simracing* memerlukan sebuah platform dimana mereka bisa belajar *Simracing* dari tahap awal hingga level yang lebih tinggi. Menurut Armanda, et al (2024, h. 503) *website* cocok sebagai media yang menyajikan penyampaian informasi yang memberikan kemudahan akses dan juga efisiensi waktu pemaparan yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Armanda, et al (2024, h. 65) juga memaparkan bahwa dukungan visualisasi interaktif dapat menyampaikan materi pembelajaran jadi lebih dinamis dan menarik untuk dibaca, selain itu juga mempermudah pemahaman materi bagi pengguna terhadap konten yang kompleks.

1.2 Rumusan Masalah

Mengenai perancangan ini, berikut adalah beberapa pertanyaan yang bisa diidentifikasi dan diselesaikan pada beberapa pertanyaan berikut:

1. Informasi tentang pembelajaran *Simracing* sangat banyak, namu tersebar dan tidak ada urutan belajar dari tahap ke tahap.
2. Tidak ada introduction ke *simracing* untuk pemain yang ingin mencobanya untuk pertama kali.

Berdasarkan kedua masalah tersebut, pertanyaan penelitian yang dapat disimpulkan menjadi sebuah rumusan masalah, yaitu: Bagaimana perancangan untuk pemula dalam belajar *Simracing*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menentukan arah perancangan, hal yang akan dilakukan agar tidak terlalu jauh dari tujuan utama untuk menentukan arah perancangan, hal yang akan dilakukan agar tidak terlalu jauh dari tujuan utama penulis menentukan target pengguna adalah pemula dalam *game* bergenre balapan yang memiliki demografi dari pemain *game* balap yang berada di range umur 21-35 tahun dan didominasi oleh laki-laki (Clement, 2022). Selain itu, Media Informasi yang difokuskan akan berbentuk *website*.

Ini akan berisi materi pembelajaran mencakup materi dasar dalam praktek *game* balap *Simracing* seperti perangkat yang digunakan, dasar teknik balap, dan pengaturan dasar. Konten yang disajikan dalam media informasi berupa teks informatif, dan video e-elarning namun, tidak mencakup virtual reality (VR). Tujuan menggunakan website adalah karena website bisa digunakan sebagai media panduan pembelajaran *simracing* yang menyajikan materi secara terstruktur dan modular seperti buku panduan. Media pembelajaran berbasis website memberikan akses ke pengguna ke materi kapan saja dan dimana saja, serta meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar dengan penggunaan multimedia seperti teks, gambar, atau video. Maka dari itu, website dapat digunakan layaknya buku panduan digital yang fleksibel untuk pengguna ujar Nababan, et al. (2023).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk perancangan untuk dijadikan panduan untuk orang-orang yang ingin mencoba *simracing*, Selain itu, penulis juga dapat menerapkan ilmu UI/UX dan strategi perancangan yang cocok untuk perancangan media informasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini memiliki berbagai macam manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Manfaat penelitian ini adalah sebagai usaha dalam menambah pengetahuan mengenai perancangan , khususnya *Simracing* dalam desain komunikasi visual. Serta, sebagai referensi bagi peneliti berikutnya.
2. Manfaat Praktis: Manfaat penelitian ini adalah sebagai wadah sarana belajar *Simracing* baik kalangan pemula maupun profesional.