

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inti ajaran agama Buddha adalah terhindar dari kesengsaraan (*dukkha*) dan mencapai kebahagiaan sejati (Yayasan Buddha Tzu Chi Indonesia, n.d.). Untuk terbebas dari penderitaan tersebut, dapat diwujudkan melalui Jalan Mulia Berunsur Delapan (Rahula, n.d.). Salah satu praktik di dalamnya adalah *sati*. Istilah *sati* berasal dari bahasa Pali yang secara literal berarti memori dan mengingat kembali (Cintita, 2018). Sebagai jalan ketujuh, *sati* menggambarkan situasi batin yang sadar, waspada, dan penuh perhatian atas hal-hal baik dan bermanfaat (Tim Buddha Wacana, 2022).

Seiring perkembangannya, Kabat-Zinn mempopulerkan *sati* universal di luar konteks *sati* Buddhis, menjadi *mindfulness stress based reduction* (Septiani, 2013). Berbagai sektor seperti pendidikan, psikologi, ilmu saraf, dan masyarakat luas mengadaptasi *sati* universal karena dianggap efektif dalam mengatasi masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, maupun *post-traumatic stress disorder* (PTSD) (Harvard Divinity School, 2019). Data Web of Science menunjukkan terdapat 16.581 publikasi yang membahas *sati* dari 1966 sampai 2021 silam, dengan 98,3% membahas *sati* universal dan hanya 1,7% yang membahas *sati* Buddhis (Baminiwatta & Solangaarachichi, 2021) padahal dua pemahaman ini berbeda.

Sati universal dan *sati* Buddhis memiliki konteks pemahaman yang berbeda (Gohitsu Sodho, 2019). Sejatinya *sati* Buddhis berfungsi sebagai penjaga pikiran yang kerap waspada, mengenali perubahan batin dan melepaskan keterikatan terhadapnya (The Editors, 2019). Pemahaman *sati* Buddhis sepenuhnya akan menumbuhkan pandangan bahwa segala sesuatu tidaklah kekal (Kementrian Agama Republik Indonesia, 2021) dan hidup dipenuhi penderitaan yang selaras dengan ajaran Buddha. Dengan demikian, *sati* Buddhis dapat membantu

meningkatkan pemahaman religius serta spiritualitas umat Buddha (Tirto dan Kahija, 2015).

Di lain sisi, penyampaian *sati* Buddhis masih didominasi bentuk formal dan akademis seperti artikel, jurnal, maupun kitab suci agama Buddha. Model penyajian yang kaku dan tidak interaktif ini dapat menghambat individu yang baru ingin memahami ajaran *sati*, terutama remaja 12-18 tahun. Menurut teori *identity development* oleh Erikson, usia remaja merupakan tahap penting dalam membangun jati diri dengan mempertimbangkan tujuan, nilai, dan kepercayaan yang dianut (Cherry, 2023). Padahal sebagai generasi yang tumbuh di era digital, kelompok usia ini lebih tertarik pada informasi singkat, visual, dan mudah dipahami (Belvar et al., 2024).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media informasi mengenai *sati* Buddhis yang sesuai dengan karakteristik remaja. Media ini akan berbasis *website* yang menampilkan berbagai informasi dari gambar, teks, suara, ataupun tautan ke domain lain dan dapat diakses melalui internet (Yusuf, 2024). Melalui *website*, pengguna dapat mengakses informasi kapan pun dan dimana pun dengan tingkat aksesibilitas yang tinggi (Irawan et al dalam Istiqomah, 2022). Sebagai media informasi, *website* memiliki struktur konten terorganisir yang dikendalikan sepenuhnya oleh perancang. Hal ini memungkinkan pesan yang disampaikan konsisten dan selaras dengan tujuannya (Obada dalam Vasiliu, 2020). Selain itu, *website* menekankan kualitas isi konten yang bertujuan menyampaikan informasi secara akurat kepada pengguna dengan elemen interaktif yang dapat memberikan pengalaman imersif dan dinamis (Hadi dan Rokhman dalam Ahmad et al, 2024). Dengan demikian, konsep *sati* dapat disampaikan secara relevan bagi umat remaja dan tetap mempertahankan esensi spiritualnya dalam ajaran Buddha.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, berikut masalah yang ditemukan penulis, yaitu:

1. Adanya perbedaan pemahaman anatara *sati* universal dan *sati* Buddhis.
2. Minimnya informasi terkait *sati* Buddhis dibandingkan dengan *sati* universal.

3. Penyampaian informasi *sati* Buddhis saat ini masih dalam bentuk yang formal, akademis, dan kaku.

Merujuk pada rumusan masalah di atas, penulis mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Bagaimana perancangan *UI/UX website* mengenai konsep *sati* bagi remaja umat Buddha?”

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan tugas akhir ini terstruktur dan fokus pada rumusan masalah, penulis menentukan batasan-batasan masalah. Objek perancangan adalah media informasi berupa media digital dalam bentuk *website*. Target perancangan ini adalah dewasa awal berusia 12-18 tahun, laki-laki dan perempuan dengan pendidikan minimal SMP, SES B-A, berdomisili di Jabodetabek, dan beragama Buddha. Target memiliki sikap kurang memahami ajaran agama Buddha, menyukai informasi singkat dengan gaya hidup *digital-savy*. Konten yang akan diangkat dalam perancangan ini adalah salah satu ajaran Buddha ke umatnya untuk menuju akhir penderitaan yaitu *sati*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, tujuan tugas akhir ini adalah membuat perancangan *UI/UX website* mengenai konsep *sati* bagi remaja umat Buddha. Dengan harapan, remaja Buddhis mengetahui konsep *sati* yang berguna dalam peningkatan spiritualitas mereka.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini memiliki manfaat dua jenis manfaat, yaitu teoritis dan praktis. Dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kumpulan ilmu pengetahuan bagi prodi desain komunikasi visual, khususnya terkait materi *website* mengenai konsep *sati* bagi remaja umat Buddha.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pihak lain, seperti peneliti selanjutnya serta universitas. Bagi penulis, penelitian ini memungkinkan

penulis mendapatkan pengalaman dalam perancangan *website* mengenai ajaran agama Buddha, *sati*. Penulis pun dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang ada.

Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin menyusun dan merancang topik serupa, yaitu dalam konteks *UI/UX* dengan agama Buddha. Kemudian, dengan penelitian ini, universitas dapat memperoleh asupan penelitian yang berhubungan dengan desain, teknologi, dan bidang spiritual untuk dijadikan referensi dalam perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.

