

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terarium adalah ekosistem buatan yang dibuat dengan cara proses menata tumbuhan dalam wadah transparan. Terarium berfungsi untuk pengganti suasana hijau ruangan, menyerap polutan, dan mengurangi stres (Anjarsari et al., 2023, hlmn. 67). Di Indonesia, fenomena stres masih banyak ditemukan. Menurut Badan Pusat Statistik (2022), sebanyak 2,9 juta penduduk Indonesia mengalami stres, yang mencakup generasi muda, seperti generasi Z mengalami stres tertinggi, yaitu mencapai 40,7%, kemudian diikuti dengan generasi Y mencapai 26,7%, generasi alpha mencapai 26,2% dan generasi lain yang mencapai 6,4% (Krisna et al., 2024).

Aktivitas membuat terarium secara nyata dapat menimbulkan efek relaksasi, karena proses pembuatan terarium nyata dapat menghasilkan pengalaman terapeutik dan menjadi media untuk mengekspresikan emosi yang membantu meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan keterampilan kognitif (Gavron et al., 2023). Namun, di Indonesia masih banyak yang belum menekuni pembuatan terarium, karena terbatasnya pengetahuan dalam pembuatan terarium (Anjarsari et al., 2023, hlmn. 67). Hal tersebut diperkuat berdasarkan dari hasil pra-kuesioner yang menunjukkan, bahwa responden mengetahui manfaat dari pembuatan terarium nyata, namun rata-rata responden menyatakan tidak tahu cara membuat terarium, karena media informasi yang tersedia kurang efektif seperti, minimnya visual, instruksi yang kurang lengkap serta interaktivitas yang masih monoton.

Media informasi yang beredar di masyarakat tentang simulasi atau cara membuat terarium masih terdapat kekurangan. Penulis melakukan observasi pada beberapa media, seperti *website*, *e-book*, dan media video. Pada *website* seperti orb.farm dan scape-it.io, ditemukan adanya simulasi terarium tetapi tidak memuat instruksi yang lengkap terhadap cara membuat terarium, sedangkan pada *website* artikel, seperti kumparan.com, kompas.com, rri.co.id, hanya memuat kata-kata

yang bersifat naratif dan tidak dilengkapi dengan visual yang spesifik sesuai instruksi. Beberapa *e-book* ditemukan, terdapat pembahasan proses pembuatan terarium, namun masih bersifat naratif dan minimnya penggunaan visual sehingga cenderung monoton. Pada media video, memuat instruksi yang lengkap, visual yang menarik, namun interaktivitas yang rendah sehingga pengguna hanya menerima informasi secara pasif, tidak dapat langsung mencoba untuk memahami proses pembuatan terarium secara langsung.

Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk membuat perancangan *website* dengan informasi, visual serta interaktivitas yang menarik terkait simulasi terarium. *Website* dipilih sebagai media informasi karena memiliki visibilitas dan aksesibilitas yang tinggi sehingga memiliki kemudahan untuk diakses maupun dijangkau oleh pengguna, serta mudah untuk memperbarui konten dalam *website* (Muhtar, 2024). Disisi lain, media informasi berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan fakta atau data yang diolah, agar dapat memudahkan pengguna dalam memahami informasi dan memberikan manfaat pengetahuan bagi pengguna (Uthama et al., 2021, hlmn. 163). Visual dalam media informasi berguna untuk meningkatkan *engagement*, memudahkan pengguna memahami informasi, serta dapat dimanfaatkan sebagai interaktivitas yang mengajak pengguna terlibat dalam aktivitas yang *engaging* (Azhari, 2024, hlmn. 13, 14, 15). Dengan demikian, *website* dapat menjadi solusi dalam menyajikan simulasi terarium secara informatif dengan visual yang menarik, sehingga pengguna dapat memperoleh informasi dan memahami proses pembuatan terarium.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh penulis, yaitu:

1. Aktivitas membuat terarium dapat mengurangi stres, namun kurangnya pengetahuan dan keterampilan terhadap proses pembuatan terarium menjadi suatu hambatan untuk memperoleh manfaat tersebut.
2. Media informasi tentang proses pembuatan terarium masih terbatas pada teks naratif minim visual maupun visual tanpa teks atau instruksi.

Oleh karena itu, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:
Bagaimana perancangan *website* simulasi pengenalan terarium?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa dengan usia 18 – 24 tahun, dengan SES B – A, berdomisili di JABODETABEK, yang mengalami stres, tertarik dengan terarium dan tertarik mencoba hal baru. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain *website* yang terdapat simulasi terarium yang dapat memberi informasi terkait proses pembuatan terarium dan dilengkapi informasi tentang terarium, seperti jenis-jenis terarium, cara merawat terarium, dan komponen terarium. Perancangan akan menggunakan metode *design thinking* oleh Interaction Design Foundation.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *website* simulasi terarium sebagai pengenalan terhadap terarium yang berguna untuk menjadi media yang dapat memberi informasi tentang proses pembuatan terarium.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan terhadap proses pembuatan terarium. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan kaidah penulisan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dalam membuat terarium dan dapat dijadikan referensi perancangan *website* bagi mahasiswa, dosen maupun bagi program studi Desain Komunikasi Visual. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara terkait pelaksanaan Tugas Akhir.