

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Feng Shui merupakan sebuah seni kuno dari Tiongkok berupa serangkaian teori atau ilmu yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang tata letak ruang agar lebih optimal (Tan, 2022, h.10). Feng Shui dapat membantu menciptakan lingkungan yang kondusif dan mendukung individu dalam melakukan kegiatan sehari-harinya. Selain itu, Feng Shui juga dapat mendukung kesehatan mental, kejernihan batin, dan kesejahteraan emosional lewat harmonisasi antara manusia dan lingkungan yang ditempatinya (Supriyani & Hastangka, 2025, h.3008). Dengan demikian, pengaturan dan harmonisasi tata ruang pada tempat tinggal sangat mempengaruhi kualitas hidup dan psikologis individu.

Feng Shui berfokus pada pemanfaatan logika dan intuisi, sehingga setiap aturan dalam tata ruang selalu memiliki alasan yang mendasarinya (Tan, 2022, h.8). Penerapan Feng Shui dapat dilakukan jika memahami prinsip-prinsip dasar dan mengetahui maksud dari penerapan tersebut. Di sisi lain, pandangan masyarakat luas terhadap Feng Shui masih mengasosiasikannya dengan ilmu yang bersifat mistis, sehingga generasi muda yang terbiasa dengan pola pikir rasional cenderung kurang mempercayai Feng Shui (Dewi, Christiana, & Kartono, 2016, h.30).

Lingkungan tempat tinggal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan psikologis dan mental individu yang menempatnya (Widyakusuma, 2020, h.46). Di samping itu, kelompok generasi muda dan remaja di Indonesia memiliki tingkat gangguan terhadap kesehatan mental paling tinggi (Surpiyani & Hastangka, 2025, h.3006). Penelitian yang dilakukan oleh tim Divisi Psikiatri Anak dan Remaja di Universitas Indonesia (2021) kepada 393 kelompok usia 16-24 tahun, mengungkapkan sebanyak 95,4% pernah mengalami gejala kecemasan dan 88% dengan gejala depresi selama rentang usia ini. Berdasarkan hal tersebut, penerapan prinsip Feng Shui dapat menjadi salah satu pendekatan untuk

menciptakan lingkungan dan ruang yang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan mental dan kesejahteraan emosional.

Pertumbuhan teknologi di zaman modern turut menyebabkan generasi muda semakin meninggalkan nilai-nilai dan praktik budaya leluhur (Ayu & Bela, 2023, h.30). Salah satunya termasuk Feng Shui yang merupakan bagian dari budaya tradisional Tionghoa, dengan peran signifikan dalam kehidupan masyarakat. Dengan kurangnya pemahaman generasi muda terhadap Feng Shui, rasa kepemilikan mereka terhadap warisan budaya leluhur akan semakin berkurang. Selain itu, penataan ruang yang kurang efektif terbukti dapat menurunkan kesejahteraan mental penghuninya. Sehingga, pentingnya penerapan penataan ruang yang tepat di mana Feng Shui dapat dimanfaatkan oleh generasi muda untuk meningkatkan kualitas ruang sekaligus mendukung kesehatan mental mereka.

Media yang menjelaskan Feng Shui dari sisi rasional dan mudah dipahami masih sangat terbatas (Dewi, Christiana, & Kartono, 2016, h.30). Meskipun terdapat banyak artikel yang membahas mengenai Feng Shui, formatnya yang cenderung statis kurang mampu menarik minat generasi muda yang lebih menyukai konten visual dan pengalaman yang imersif (Muryasari & Widarta, 2024, h.106). Selain itu, artikel yang ada umumnya bersifat tekstual tanpa menghadirkan ilustrasi atau contoh penerapan secara visual, sehingga sulit memberikan gambaran komprehensif tentang contoh penerapan Feng Shui. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang mampu memberikan pemahaman mengenai prinsip penerapan Feng Shui beserta manfaatnya, salah satunya melalui *game* digital.

*Game* seringkali digunakan untuk menyampaikan suatu fakta (Schell, 2020, h.553). Serta, memperjelas suatu konsep yang kompleks (h.187). Sejalan dengan itu, *game* juga dapat mengajarkan pemain lewat pemecahan masalah dan pengalaman bermain (Fullerton, 2024, h.109). Hal ini dapat diterapkan pada *game* dengan menyajikan simulasi tata letak ruang berdasarkan prinsip Feng Shui sehingga lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan *game* dapat menjadi solusi yang tepat sebagai sarana bagi generasi muda untuk memahami, menerapkan, dan merasakan dampak positif Feng Shui terhadap kualitas hidupnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, Penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Feng Shui kerap diasosiasikan dengan tradisi yang bersifat mistis, sehingga generasi muda cenderung kurang mempercayai praktik penataan tata letak ruang tersebut.
2. Media yang menjelaskan Feng Shui dengan landasan logis dan mudah dipahami masih sangat terbatas.
3. Media informasi mengenai Feng Shui masih bersifat statis serta minim ilustrasi sebagai contoh penerapannya.

Dengan demikian, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan *game* mengenai Feng Shui tata ruang “Inlignment”?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditargetkan untuk generasi muda Tionghoa yang berusia 17-24 tahun, berasal dari SES A-B, dan berdomisili di Jabodetabek. Target perancangan merupakan pribadi yang suka mengeksplorasi hal-hal baru, tertarik dengan topik *self-growth*, dan kebudayaan Feng Shui. Perancangan ini juga menargetkan mereka yang gemar bermain *game* di waktu luangnya. Perancangan didasarkan pada metode *Game Design* oleh Tracy Fullerton dengan 2D *game* sebagai media utamanya, cakupan perancangan akan difokuskan pada media interaktif yang memberikan informasi mengenai fungsi dan penerapan Feng Shui yang dapat diaplikasikan di dalam rumah (interior).

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *game* mengenai Feng Shui tata ruang “Inlignment”.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Berdasarkan tujuan yang telah dijabarkan, perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis dan juga praktis.

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya wawasan generasi muda mengenai seni dan tradisi Feng Shui serta penerapannya lewat media *game* digital. Perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada bidang Desain Komunikasi Visual, terutama dalam pengembangan media *game design* sebagai media informasi yang interaktif dan upaya pelestarian budaya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara ataupun peneliti lain, khususnya bagi mereka yang tertarik dalam perancangan *game* digital. Proyek ini juga menjadi sarana bagi penulis untuk menerapkan dan meningkatkan ilmu serta keterampilan yang diperoleh selama masa studi.

