

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet memungkinkan kita mengirim pesan, berbagi foto, mengunduh musik, dan menonton *video* dengan mudah hanya dalam satu sentuhan. Namun, kemudahan ini ternyata membawa dampak yang tidak terduga terhadap lingkungan serta memengaruhi kebiasaan dalam menyimpan data digital (BBC, 2020). Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang sangat aktif menggunakan berbagai platform digital, baik untuk jejaring sosial maupun kegiatan akademik dan pribadi (Zaremohzzabieh et al., 2024, h. 2). Seiring meningkatnya intensitas penggunaan ini, banyak individu secara tidak sadar menimbun data elektronik seperti email, foto, notifikasi, dan dokumen tanpa pengelolaan yang teratur. Informasi yang berlebihan atau *information overload*, sering kali membuat mahasiswa dan remaja akhir mengalami kelelahan dalam pengambilan keputusan. Akibatnya, mereka cenderung menyimpan semua data digital tanpa memilah, yang kemudian memicu penumpukan *digital clutter* (Zaremohzzabieh et al., 2024, h. 2).

Digital clutter adalah penumpukan data digital yang berdampak negatif pada kesehatan mental dan produktivitas, karena menimbulkan ketidakteraturan, memicu rasa kewalahan, dan mengganggu konsentrasi (Dorskaliuk, 2023, h. 195). Solusi yang relevan adalah *digital decluttering*, yaitu merapikan ruang digital melalui penghapusan data yang tidak diperlukan serta pengorganisasian informasi (Rahayu, 2023, h. 13). Studi di Indonesia menunjukkan 65% remaja memiliki pemahaman rendah terhadap dampak penumpukan informasi digital, sehingga memperburuk literasi digital (Dewi & Mulyana, 2022, h. 4). Selain itu, *file* yang tersimpan *online* menghasilkan emisi karbon akibat energi perangkat dan jaringan, yang disebut polusi digital (BBC, 2020). Saat ini 53,6% populasi dunia menggunakan internet, sehingga jejak karbon dari aktivitas digital terus meningkat dan menyumbang sekitar 4% emisi global, 2 kali lipat dari industri penerbangan (UNICEF, 2023).

Melakukan *digital decluttering* secara rutin penting untuk mengurangi stres sekaligus meningkatkan produktivitas, terutama bagi remaja akhir yang rentan terhadap kelebihan informasi (Rahayu, 2023, h. 40). Untuk itu, diperlukan pendekatan desain yang mampu membantu individu lebih terampil dalam mengelola ruang digital secara efisien. Meskipun demikian, kesadaran akan pentingnya *digital decluttering* masih rendah sehingga dibutuhkan media yang mampu memberikan panduan sekaligus edukasi terkait pengelolaan data pribadi maupun ruang penyimpanan digital (Sillence et al., 2022).

Dalam konteks kebutuhan tersebut, *board game* dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dengan memasukkan tujuan pembelajaran ke dalam aturan, mekanik, dan struktur permainan, sehingga proses belajar terjadi secara bertahap melalui pengalaman bermain (Jhang et al., 2025, h. 4). Pendekatan ini relevan karena *board game* memungkinkan pemain menghadapi simulasi situasi dan permasalahan yang menyerupai kondisi nyata dalam pengelolaan ruang digital (Tsai et al., 2021, h. 2). Melalui mekanisme permainan, pemain dapat berinteraksi secara langsung, menghadapi konsekuensi dari setiap keputusan, serta terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif (h. 3). Selain itu, berbasis permainan juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Woo et al., 2025, h. 1).

Pendekatan ini menjadi relevan karena *digital decluttering* tidak selalu menghasilkan respons emosional yang kuat, berbeda dengan *decluttering* fisik yang memberikan perubahan visual secara langsung, *digital decluttering* tidak menghadirkan hasil yang dapat dilihat secara nyata, sehingga dorongan visual dan emosional pengguna untuk memulai proses pembersihan konten digital cenderung rendah (Hellmich & Dinneen, 2025, h. 457). Dengan memvisualisasikan proses dan dampak *digital clutter* melalui simulasi dalam *board game*, media ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran terhadap dampak negatif *digital clutter* (Henriksen-Bulmer et al., 2023, h. 6433), serta menumbuhkan motivasi untuk membangun kebiasaan *digital decluttering* sehingga tercipta ruang digital yang lebih terorganisir, dan produktif (Dhiman, 2023, h. 2).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman remaja akhir mengenai konsep *digital decluttering* serta dampaknya terhadap kesehatan mental, produktivitas, dan lingkungan.
2. Belum tersedia media edukatif yang secara khusus berfokus pada peningkatan kesadaran pentingnya melakukan *digital decluttering* dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* tentang *digital decluttering* untuk remaja akhir?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa remaja akhir berusia 18-25, SES A-B, di Jabodetabek yang memiliki *digital clutter* pada perangkatnya, melalui metode gamifikasi. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pembuatan *prototype board game* tentang *digital decluttering* untuk remaja akhir.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penulis bertujuan untuk bagaimana perancangan *board game* tentang *digital decluttering* untuk remaja akhir.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui perancangan tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan untuk dapat meningkatkan kesadaran serta memberikan informasi dan edukasi dalam mengurangi penumpukan data digital melalui media edukasi tentang *digital decluttering*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi aset yang memperkaya ilmu

pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual dan menjadi referensi topik untuk penelitian di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan edukasi dan kesadaran remaja akhir mengenai pentingnya melakukan *digital decluttering* sebagai bagian dari pengelolaan ruang digital yang sehat. Melalui media yang dirancang, pengguna diharapkan mampu memahami dampak *digital clutter* terhadap lingkungan digital secara lebih baik, sehingga mendorong terbentuknya kebiasaan *digital decluttering* yang bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

