

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hobi mengoleksi mainan di kalangan generasi Z dan milenial sudah menjadi gaya hidup mereka. Ini terlihat dari koleksi mainan mereka adalah tokoh-tokoh dari film maupun gim yang mereka sukai. Produksi mainan meningkat pesat seperti *action figure*, *model kit*, dan *diecast* sehingga menambah banyak pilihan bagi para kolektor. (Jorgensen et al., 2023.). Para kolektor memandang hobi ini sebagai sarana mengapresiasi diri. Mainan dianggap sebagai karya seni sehingga memiliki nilai jual tinggi, benda langka dan eksklusif. Dengan masuk komunitas mainan para anggota merasa punya identitas dan rasa percaya diri yang tinggi (Pamulartiningrum dkk., 2025) Menurut pendapat Meriläinen et al., (2022) dengan mengoleksi mainan memperkaya budaya dan hubungan emosional di era digital saat ini. Tetapi dapat diketahui bahwa kolektor pemula tidak memiliki informasi yang tepat dalam merawat koleksi mainan mereka. Menurut Belk (2002), pemula yang baru memasuki hobi ini perlu dituntun dalam fase eksploratif mereka dan membutuhkan informasi eksternal untuk membangun kompetensi dalam merawat dan mengembangkan hobi koleksi ini.

Bagi kolektor mainan melakukan perawatan mainan dapat memberikan kepuasan tersendiri. Kolektor menikmati setiap proses kreatif saat menyusun mainan *model kit* atau saat memperbaiki pose mainan serta cara penyimpanan mainan dengan cara dipajang dalam kotak kaca maupun akhirik transparant. Seorang kolektor harus memiliki pemahaman bagaimana cara merawat mainan koleksinya dengan baik. Pemahaman tentang perbedaan perawatan dan penyimpanan mainan dengan berbagai bahan baik plastik, logam atau karet. Tetapi Sumber informasi yang beredar di media cetak maupun media digital yang telah dilokalisasi masih sangat sedikit. Urbanová et al., (2024) menyatakan bahwa rendahnya pengetahuan perawatan mainan mempercepat proses kerusakan dan warna mainan.

Hal ini sangat merugikan bagi kolektor mainan, karena potensi jatuhnya nilai ekonomi dan estetika dari koleksi tersebut. Salah satu narasumber sebagai kolektor Gundam, pernah bercerita bahwa beberapa *model kit* nya rusak dengan gejala seperti *yellowing*, *stress mark* dan patah karena kurang tahu bagaimana cara perawatan yang benar. Soeseno et al., (2024) memperkuat hal tersebut dengan pernyataan bahwa tingkat literasi perawatan mainan di Indonesia relatif rendah dan belum ada panduan yang bisa dijadikan acuan bersama.

Menurut Fitri (2021) sebuah media edukasi interaktif seperti aplikasi terbukti lebih efektif untuk menyampaikan informasi secara interaktif kepada kolektor mainan tentang jenis mainan dan bahan dasarnya, bagaimana cara perawatannya, bagaimana cara penyimpanannya, dan bagaimana cara memperbaikinya bila ada kerusakan. Informasi dapat disampaikan dengan lebih efektif jika adanya peran aktif pengguna media tersebut. Nielsen dan Budiu (2013) menyatakan memakai media aplikasi memberikan akses informasi yang lebih cepat untuk kebutuhan instan pengguna, personalisasi data dan potensi membentuk kebiasaan penggunaan berulang yang menjadi keunggulan media ini dibanding media lainnya. Media aplikasi memberikan informasi tidak hanya dalam bentuk tulisan juga bisa disertai gambar maupun video tutorial tentang perawatan mainan koleksi.

Penelitian tentang pentingnya desain *user interface* dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi edukasi yang dilakukan Anisa, dkk (Anisa dkk., 2025) jadi dasar bagi penulis untuk memakai pendekatan ini dalam perancangan aplikasi yang penulis susun. Penelitian Prasetya, (2020) menyatakan bahwa keberhasilan perancangan aplikasi sangat dipengaruhi oleh perencanaan rancangan dengan berdasarkan kebutuhan target pengguna/*user*. Al-Tatwir (2022) menyatakan bahwa penggunaan desain edukasi interaktif meningkatkan motivasi belajar dan efektifitas pembelajaran. Hidayatulloh et al., 2020) menekankan bahwa proses perancangan aplikasi harus mengutamakan kebutuhan *user*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Kolektor mainan mempunyai masalah mainan koleksinya rusak yang membuat *value* dan harga jual koleksi turun, hal ini bisa dihindari dengan adanya informasi dari media edukasi interaktif tentang mainan dan cara perawatan, cara penyimpanan serta cara perbaikannya.
2. Informasi yang lengkap mengenai mainan dan cara penyimpanan, perawatan dan perbaikan mainan koleksi saat ini masih sedikit baik di media cetak maupun media digital yang mampu menjangkau target *user* yang lebih luas.

Dari permasalahan yang ditemukan diatas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah Bagaimana merancang *user interface* aplikasi mengenai perawatan mainan koleksi?

1.3 Batasan Masalah

Penulis dalam perancangan media ini, membatasi subyek penelitian pada pria dan wanita, berusia 17- 21 tahun (Gen Z), dengan latar belakang pendidikan minimal SMA, serta berada pada kategori sosial ekonomi (SES) A - B. Perancangan media ini difokuskan untuk menyampaikan materi seputar perawatan mainan koleksi dengan pendekatan *user interface* aplikasi.

Konten yang dirancang mencakup informasi jenis mainan, teknik dasar perawatan berdasarkan jenis material yang dilengkapi dengan fitur interaktif berupa foto / video tutorial, jenis alat-alat dan harganya, *reminder* waktu perawatan, forum diskusi, yang terorganisir agar mudah dipahami oleh pengguna pemula sekalipun.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan tugas akhir adalah membuat perancangan media informasi digital yang fokus pada penyampaian informasi, edukasi dan interaksi antara *user* dengan media digital dengan menekankan pada *user interface* aplikasi sesuai teori yang diperoleh selama perkuliahan di Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Perumusan tujuan ini sekaligus menjadi jawaban atas rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, serta memberikan dasar yang kuat dalam perencanaan perancangan media informasi digital yang bersifat informatif, edukatif, dan menarik secara visual. Perancangan media informasi digital mengenai mainan dan cara penyimpanan, perawatan dan perbaikan mainan koleksi.

Media digital ini diharapkan mampu memberikan informasi sederhana yang jelas, aksesnya mudah, dan tetap menarik secara visual sehingga *user* kembali lagi serta mau merekomendasikan ke *user* lainnya. Selain itu juga bisa meningkatkan pengetahuan dan literasi tentang mainan agar kualitasnya terjaga.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis

Perancangan media digital yang penulis buat menerapkan teori *user interface* aplikasi dan teori-teori penunjang lainnya, yang penulis dapatkan selama perkuliahan dengan harapan bisa berkontribusi bagi ilmu dalam bidang Desain Komunikasi Visual, terutama yang berkaitan dengan pengembangan media informasi digital yang edukatif dan interaktif mengenai perawatan mainan. Dalam perancangan ini penulis mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang relevan supaya dapat memperluas referensi akademik mengenai pengembangan media digital yang diterapkan pada pendidikan, hobi dan komunitas.

2. Manfaat Praktis

Perancangan ini memberi kesempatan kepada penulis untuk menerapkan teori dan keterampilan desain media digital interaktif dalam bentuk produk digital yang bermanfaat bagi orang banyak, khususnya terkait perawatan mainan koleksi. Sementara itu, bagi masyarakat, terutama kolektor mainan, hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis yang edukatif, menarik, dan mudah diakses dalam meningkatkan kualitas perawatan mainan koleksi, sehingga nilai estetika, fungsional, dan ekonominya tetap terjaga.