

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara psikososial remaja, pertumbuhan remaja dibagi menjadi 3 tahap yaitu *early*, *middle* dan *late adolescent*. Banyak permasalahan yang dialami remaja karena perubahan periode yang dialami dari anak-anak menuju dewasa. Hal tersebut ditunjang dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga membuat masyarakat, khususnya remaja sangat mudah dalam mendapatkan informasi dan teknologi.

Selain itu, permasalahan yang sering dialami oleh remaja adalah perubahan *mood* yang sangat drastis yang dikarenakan tanggung jawab pekerjaan yang ada di rumah, sekolah, dan pertemanan. Perubahan *mood* yang begitu besar membuat remaja sulit dalam berkonsentrasi atau fokus dalam belajar dan hal lainnya membuat remaja sulit untuk menunjukkan sikap identitas yang sebenarnya. Remaja yang dinilai cenderung tidak acuh pada keadaan sekitar atau mengalami penurunan empati karena lebih banyak berinteraksi dengan media sosial dibandingkan lingkungan sekitar. Hal itu juga berpengaruh pada hampir segala aspek kehidupan remaja termasuk dalam lingkup permainan, contohnya pengaruh *game online* yang mengandung kekerasan membuat remaja mengalami peningkatan sikap pemberontak dan *bullying*.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghibur dengan menggunakan alat atau tidak bertujuan untuk bersenang-senang. Permainan dijadikan sebagai media untuk seseorang melepaskan beban atau penat dari kegiatan yang biasanya dilakukan. Indonesia memiliki banyak ragam permainan tradisional dan hal tersebut sudah mulai terlupakan karena kemajuan teknologi yang terus berkembang. Dahulu, permainan dilakukan melalui alat atau cara yang beragam yang sebagian besar dilakukan secara bersama-sama. Seperti congklak, petak umpet, bola bengkel, dan sebagainya. Namun, permainan tersebut digeser dengan kehadiran teknologi seperti *handphone* atau laptop. Penggunaan teknologi yang mudah dan lengkap membuat remaja merasa

nyaman dan praktis bermain menggunakan *handphone* atau laptop dibandingkan dengan cara dan alat tradisional. Apabila hal tersebut terus dilakukan permainan tradisional tentunya akan terlupakan oleh masyarakat khususnya remaja.

Pada pembuatan permainan tradisional fokus perancangan ini adalah menyediakan akomodasi remaja ketika bermain permainan tradisional nantinya di kafe. Akomodasi tersebut dirancang untuk memberi kemudahan bagi pemain supaya tidak mengganggu dan mengurangi resiko kecelakaan ketika bermain. Hal tersebut tentunya penting mengingat kafe itu sendiri adalah tempat yang menyediakan minuman seperti kopi dan makanan ringan. Ketika remaja pergi ke kafe dapat dipastikan makan dan atau minum akan tersedia untuk itulah perancangan akomodasi tersebut dinilai penting sehingga permainan akan dilakukan dengan lebih menyenangkan dan aman.

Melalui perancangan yang akan dilakukan, diharapkan dapat menciptakan media akomodasi ketika memainkan permainan yang mengangkat era tradisional namun masih sesuai dengan kebutuhan remaja ketika berada di kafe. Akomodasi yang disediakan berupa meja permainan, sehingga permainan dapat dilakukan dengan nyaman dan juga sebagai media penyimpanan untuk peralatan dari permainan tradisional itu sendiri yang sering kali peralatan permainan yang terdapat pada kafe hilang atau rusak karena tidak disediakan media penyimpanan yang ideal dan tepat pada kafe. Selain itu, melalui perancangan meja permainan tradisional diharapkan dapat menjadi produk yang memberi kemudahan, kenyamanan dan daya tarik bagi konsumen, khususnya remaja akhir. Perancangan ini nantinya akan dibuat berdasarkan kebutuhan remaja akhir berdasarkan ilmu ergonomi dan kesesuaian desain untuk remaja akhir berdasarkan hasil data yang telah ditemukan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, berikut adalah hasil identifikasi masalah:

- a. Kurangnya minat remaja akhir terhadap permainan tradisional di era modern.

- b. Pembuatan akomodasi berupa meja sehingga nyaman ketika bermain di kafe.
- c. Kerusakan dan kehilangan yang terjadi pada peralatan permainan tradisional di kafe.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditulis, terdapat perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana upaya meningkatkan minat remaja akhir terhadap permainan tradisional di era modern?
- b. Bagaimana pembuatan akomodasi berupa meja sehingga nyaman ketika bermain di kafe?
- c. Bagaimana upaya mengurangi kerusakan dan kehilangan yang terjadi pada peralatan permainan tradisional di kafe?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam perancangan adalah:

- a. Pengguna permainan tradisional memiliki kisaran umur dari 19 hingga 21 tahun.
- b. Pengguna permainan tradisional memiliki jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- c. Penelitian mengenai aspek ergonomi dan sistem pada meja permainan tradisional.
- d. Observasi tempat dilakukan di kafe 372 Kopi.