

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern saat ini, penggunaan *gadget*, khususnya *smartphone*, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) mencatat bahwa sekitar 89% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* (Adisty, 2022). Namun, dampak negatif dari kecanduan *smartphone* semakin nyata, terutama terkait dengan gangguan konsentrasi. Indonesia menempati peringkat tertinggi dalam penggunaan perangkat *mobile*, dengan 67,1% penduduk menghabiskan lebih dari 5 jam sehari di *smartphone* (Dewi, 2023).

Kondisi ini menjadi lebih serius di kalangan mahasiswa, terutama generasi Z (anggota masyarakat yang terlahir antara tahun 1997 - 2012), yang cenderung mengakses internet lebih dari 6 jam per hari (Ameliah et al., 2022). Penggunaan *smartphone* ini juga membawa dampak serius terutama dalam dunia pendidikan dan produktivitas. McGuinness (2007) dalam bukunya menggambarkan bagaimana peningkatan komunikasi dan pertukaran informasi melalui teknologi, termasuk *smartphone*, menciptakan stres digital dan gangguan yang mengganggu konsentrasi yang sangat penting dalam pekerjaan kreatif. Fenomena ini terutama dirasakan oleh seniman dan profesional kreatif yang merasa kesulitan untuk mempertahankan fokus mereka.

Penelitian survei terhadap 132 mahasiswa Fakultas Industri Kreatif Universitas mengungkapkan bahwa 56,3% dari mereka sering mengalami distraksi selama belajar. Penyebab utama adalah aplikasi di *smartphone* dan notifikasi sosial media, yang diakui oleh 74,8% responden. Dampaknya sangat merugikan, dengan 74,1% mengalami kecemasan, 65,2% mengalami penurunan performa akademik, dan 57,8% mengalami manajemen waktu yang buruk.

Konsentrasi belajar adalah aspek kunci dalam kesuksesan akademik. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi adalah teknik Pomodoro, yang melibatkan sesi belajar selama 25 menit dengan istirahat 5 menit (Noteberg, 2009). Namun, teknik ini memiliki batasan karena setiap individu memiliki waktu fokus yang berbeda.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan gamifikasi telah menjadi solusi yang menarik. Gamifikasi mengacu pada penerapan elemen desain gim dalam konteks non-gim untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan telah

terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar (De Freitas & de Freitas, 2013; Nah et al., 2013).

Selain itu, terdapat aplikasi khusus yang dirancang untuk membantu individu mengelola penggunaan *smartphone* mereka. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti melacak waktu layar dan memberikan pengingat untuk beristirahat dari penggunaan *smartphone*. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas jenis aplikasi seperti ini dalam membantu mengurangi sikap kecanduan, salah satunya kecanduan *smartphone* (Elhai et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang ini, penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi yang menggabungkan metode Pomodoro dengan elemen-elemen gamifikasi, khususnya untuk mahasiswa Fakultas Industri Kreatif (FIK) Universitas Telkom, dengan tujuan membantu mereka meningkatkan konsentrasi belajar dan mengatasi dampak negatif penggunaan *smartphone*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa merupakan salah satu dari pengguna *gadget* terbanyak di Indonesia sehingga sulit bagi para mahasiswa untuk melepaskan diri dari *gadget*.
2. Salah satu penyebab mahasiswa terdistraksi ketika belajar adalah adanya media sosial, gim, dan konten hiburan lainnya.
3. Setiap mahasiswa memiliki rentang waktu konsentrasi yang berbeda-beda sehingga penetapan waktu 25 menit untuk berkonsentrasi dan 5 menit istirahat dinilai kurang efisien karena bisa mengakibatkan fokus menjadi pecah.
4. Pengulangan waktu yang sama dan berkali-kali bisa membuat mahasiswa mengeluarkan energi lebih banyak dan merasa jenuh.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan solusi gamifikasi yang tetap menjaga konsentrasi belajar tanpa mengurangi efektivitas saat mahasiswa belajar?
2. Bagaimana menciptakan motivasi berkelanjutan saat aplikasi dengan metode pomodoro diterapkan untuk belajar?
3. Bagaimana menghasilkan tampilan antarmuka atau *user interface* yang cocok dengan kebutuhan mahasiswa yang memiliki variasi dalam durasi konsentrasi mereka?

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan berfokus kepada rancangan gamifikasi untuk aplikasi dengan metode pomodoro yang diharapkan dapat membantu upaya mahasiswa meningkatkan konsentrasinya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang aplikasi metode pomodoro dengan gamifikasi di dalamnya yang dapat membantu upaya mahasiswa meningkatkan konsentrasinya dalam belajar dan tetap termotivasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penggunaan aplikasi ini dapat membantu mahasiswa lebih baik dalam manajemen waktu belajar mereka dan tetap termotivasi untuk terus belajar dan meminimalisir hal-hal yang dapat mendistraksi konsentrasi mereka, sehingga tujuan belajar yang ingin mereka capai diharapkan bisa didapat dengan baik.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisa

1.7.1 Teori Metodologi Penelitian

Penelitian ini mengikuti pendekatan kualitatif, yang berarti bahwa penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam dan kualitatif terhadap fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, terdapat tiga metode utama yang digunakan: wawancara, kuesioner, dan studi pustaka.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat campuran adalah wawancara sebagai data pengumpulan data utama, kuesioner sebagai data pendukung, serta studi pustaka

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengajuan pertanyaan terstruktur secara lisan kepada responden dengan tujuan tertentu.

2. Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarluaskan kuesioner kepada para mahasiswa yang menjadi target audiens dari penelitian yang ingin dilakukan tentang apa yang bisa membuat mereka terdistraksi ketika sedang belajar dan hal-hal apa yang mereka butuhkan dalam membantu mereka tetap termotivasi ketika sedang belajar.

3. Studi Pustaka

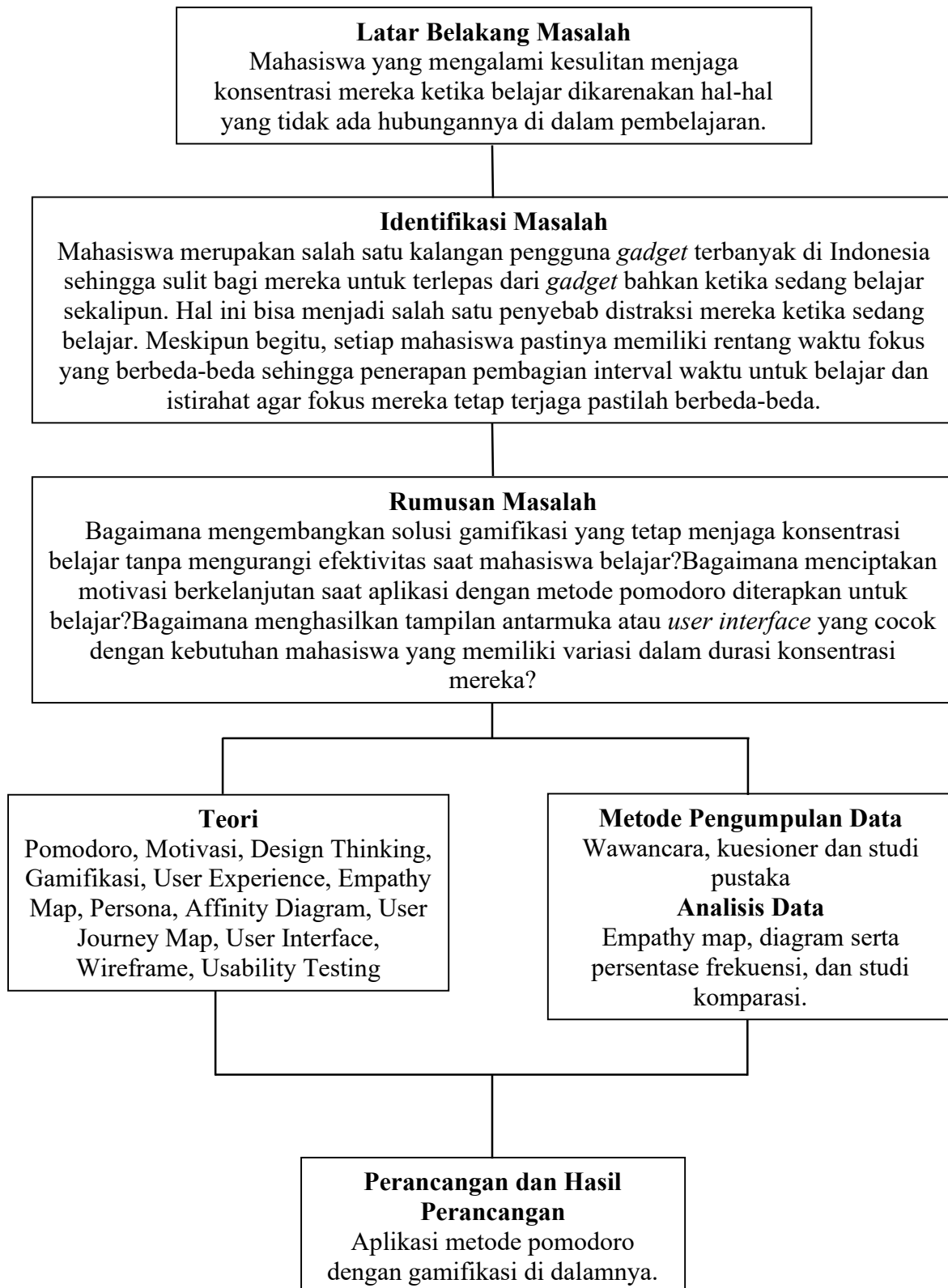
Pengumpulan data dilakukan dengan merujuk pada buku-buku serta jurnal-jurnal terkait topik yang diteliti sesuai dengan prosedur keilmuan yang telah ada.

1.7.3 Metode Analisis

Wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan wawasan mendalam dari subjek yang relevan dengan penelitian, sementara kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang lebih luas dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan persentase frekuensi. Studi pustaka digunakan sebagai sumber informasi sekunder untuk mendukung pemahaman teori dan konteks terkait penelitian.

Dalam analisis data, penelitian ini menggunakan alat analisis seperti empathy map, diagram, persentase frekuensi, dan studi komparasi. Studi komparasi digunakan untuk membandingkan produk atau karya serupa dengan apa yang akan dirancang nantinya, dengan dasar teori pomodoro dan teori gamifikasi. Sementara itu, diagram, persentase frekuensi, dan empathy map digunakan untuk mengidentifikasi perilaku dan preferensi individu terkait dengan fenomena yang diteliti, sehingga dapat menentukan persona target audiens dari hasil rancangan yang akan dibuat.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
Sumber: Ardiyanti, 2023

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang tentang permasalahan yang akan diteliti. Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah dan perumusannya, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data dan alat analisisnya, kerangka serta pembabakan laporan. Dalam hal ini penulis mengungkap tentang perancangan gamifikasi untuk aplikasi dengan metode pomodoro untuk membantu upaya mahasiswa meningkatkan konsentrasi belajar.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas teori-teori mengenai metode pomodoro, gamifikasi, *user experience*, *user interface*, persona dan lain sebagainya, yang akan digunakan sebagai penunjang untuk mengatasi permasalahan yang akan diselesaikan.

BAB III ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan data-data yang telah berhasil dikumpulkan melalui proses pengumpulan data kuesioner, wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan serta studi pustaka. Analisis data juga dilakukan dengan menggunakan studi komparasi dimana penulis akan membandingkan karya-karya sejenis, *empathy map* untuk mengidentifikasi target pengguna, serta diagram beserta persentase frekuensinya untuk kebutuhan data pendukung.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dan hasil perancangan untuk membuat gamifikasi untuk aplikasi dengan metode pomodoro yang efisien berdasarkan teori-teori yang digunakan dan perolehan data-data.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran bagi penelitian selanjutnya sebagai hasil dari pemikiran dengan keterbatasannya selama penelitian diberlangsungkan.