

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara maritim terluas di dunia. Wilayahnya terbentang mulai dari Sabang hingga Merauke. Budaya Indonesia sangatlah beraneka ragam. Budaya merupakan warisan yang memiliki aspek-aspek penting bagi bangsa Indonesia. Didalamnya terdapat nilai-nilai luhur yang penting untuk perkembangan bangsa Indonesia. Budaya di Indonesia dibagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu sosial, teknologi, dan kesenian. Pakaian adat daerah adalah yang termasuk didalamnya.

Pakaian adat daerah Indonesia, dewasa ini mulai terlupakan oleh masyarakat. Pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang modern, memiliki andil terhadap kurangnya animo masyarakat untuk mengenali dan mencintai budaya pakaian adat asli Indonesia. Selama ini, mereka hanya mengetahui budaya sebagai hal yang telah dilakukan oleh para leluhur, dan cukup hanya dengan mempelajarinya secara formal pada bangku sekolah tanpa menerapkannya. Selain itu, ada beberapa budaya pakaian dari luar yang masuk, tetapi tidak sesuai dengan Indonesia. Misalkan pakaian yang menunjukkan lekuk tubuh dan memperlihatkan aurat. Dengan terjadinya hal tersebut, masyarakat kehilangan salah satu budaya lokal yang kuat, mereka tidak lagi mengenal dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia, yang menjerumuskan kepada hilangnya karakter Indonesia di mata dunia.

Saat ini terdapat beberapa lembaga yang berusaha untuk melestarikan kembali kebudayaan tersebut. Contohnya terjadi pada tahun 2013 yang mendapat banyak sorotan publik. Jokowi selaku Gubernur DKI Jakarta mewajibkan pegawai pemprov DKI Jakarta memakai pakaian adat Betawi pada hari Rabu mulai tanggal 2 Januari 2013. Hal itu guna membangkitkan kecintaan untuk melestarikan budaya Betawi kepada 68.000 pegawai. Sebelumnya Jokowi mewajibkan pakaian adat pada Pemkot Solo tahun 2012. (megapolitan.kompas.com, *Pegawai Pemprov Pakai Seragam Betawi*, 21-02-2014, 11.00). Contoh lainnya yang serupa adalah

gerakan Bandung Juara dari walikota Bandung Ridwan Kamil yang mewajibkan pegawai Pemkot Bandung dan anak sekolah untuk memakai pakaian sunda pada setiap hari Rabu. Sayangnya, usaha-usaha tersebut hanya untuk mengenalkan pakaian adat daerahnya sendiri dan bersifat seremonial. Untuk itu, diperlukan media yang tepat dan menarik untuk memperkenalkan kembali budaya pakaian adat Indonesia kepada remaja.

Dewasa ini, *messaging* dan sosial media menjadi fenomena yang menarik, terutama di kalangan remaja. Penyebaran kartu ucapan yang dulu menggunakan media cetak, kini bisa dilakukan dengan menggunakan teks (SMS, MMS, dan media internet). Dengan tampilan kartu ucapan digital yang menarik dan menyenangkan, pembuat dan penerima kartu secara sadar atau tidak sadar akan menerima pesan yang terkandung dalam kartu tersebut. Setelah mereka menerima pesan tersebut, seterusnya mereka akan mengenali dan menyukainya.

Pada awalnya *messaging* dan sosial media hanya dapat dinikmati pada perangkat komputer. Seiring perkembangan jaman, berkembanglah ponsel pintar yang mendukung aplikasi-aplikasi tersebut seperti, iPhone, Windows Phone, dan Android. Dari ketiga pemain tersebut, Android lah yang mempunyai pemakai terbanyak. Sayangnya aplikasi Android yang terdapat dipasaran hanya sedikit yang membawa unsur budaya Indonesia. Maka dari itu, sosial dan *messaging* media serta kartu ucapan digital dapat dimanfaatkan untuk membantu melestarikan budaya pakaian adat Indonesia.

Dalam sebuah statistik yang dibuat oleh analis terkemuka Benedict Evans dan Flurry.com pada Januari 2014, *mobile apps* secara keseluruhan meningkat penggunaannya sebesar 115% dibandingkan tahun lalu, dengan kenaikan terbesar yaitu 203% untuk kategori *Messaging and Social* didalamnya, dan hal ini akan terus berlanjut di tahun 2014. (Flurry.com, *Mobile Use Grows 115% in 2013, Propelled by Messaging Apps*, 21-04-2014, 13.30). Berkaitan dengan hal diatas, terdapat peluang untuk memperkenalkan kembali kepada budaya pakaian adat Indonesia. Yaitu dengan membuat aplikasi kartu ucapan yang didalamnya terdapat unsur-unsur pakaian adat Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Indonesia memiliki beragam jenis pakaian adat, namun kondisinya saat ini hampir terlupakan oleh remaja Indonesia
2. Telah banyak upaya yang dilakukan untuk memperkenalkan kembali pakaian adat, namun hanya sebatas pakaian adat daerah sendiri
3. Sudah ada materi pembelajaran formal yang mempelajari pakaian adat, tetapi dianggap tidak menarik
4. Banyak sekali aplikasi Android sejenis di pasaran, namun tidak seluruhnya sesuai dengan budaya Indonesia
5. Dibutuhkan media yang sesuai untuk memperkenalkan kembali pakaian adat kepada remaja Indonesia
6. Terdapat peluang untuk memperkenalkan kembali pakaian adat kepada remaja Indonesia melalui aplikasi Android berbentuk kartu ucapan

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi Android berbentuk kartu ucapan untuk memperkenalkan kembali pakaian adat daerah Indonesia?

1.2.3 Fokus Masalah

Pada perancangan ini diperlukan pembatasan untuk mempermudah penyampaian pesan kepada sasaran pasar. Adapun pembatasan masalah dalam perancangan adalah sebagai berikut,

- Pembuatan aplikasi kartu ucapan berbasis Android.
- Bertema *fun*, tetapi memasukan unsur budaya pakaian adat daerah di Indonesia, mengambil 10 suku yang dipilih secara acak.
- Membuat *template* dengan karakter laki-laki berpakaian adat. ComScore.com menyebutkan bahwa laki-laki memiliki jumlah pemakai *smartphone* lebih besar daripada perempuan pada tahun 2012.
- Segmentasi pasar yang diutamakan adalah remaja Indonesia yang aktif di *messaging* dan sosial media.

- Ditujukan khususnya untuk masyarakat Indonesia, terutama remaja.
- Perancangan ini dibuat dalam 1 semester perkuliahan, mulai dari bulan Februari sampai bulan Juli 2014.

1.3 Tujuan Perancangan

memperkenalkan kembali budaya pakaian adat daerah Indonesia melalui aplikasi Android berbentuk kartu ucapan.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan perancangan tugas akhir ini, penulis mengumpulkan data melalui metodologi:

1. Studi Lapangan (observasi)

Menurut Nawawi & Martini (1991) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.

Studi ini merupakan studi praktek dimana peneliti melakukan observasi kepada *mobile app* android yang berhubungan dengan perancangan ini.

2. Metode Wawancara

Menurut Prabowo (1996) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

Metode wawancara akan digunakan kepada 2 narasumber. Pertama kepada desainer aplikasi Android untuk mendapatkan informasi tata cara pembuatan *app* yang baik. Kedua kepada pelaku pemerhati budaya Indonesia untuk mendapatkan informasi pakaian adat.

3. Metode Kuesioner

Menurut Uma Sekaran (1992) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang

efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Metode kuesioner dilakukan dengan teknik pengambilan sampling secara random yaitu kepada 50 orang pemakai sosial media.

4. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. (Nazir,1988: 111).

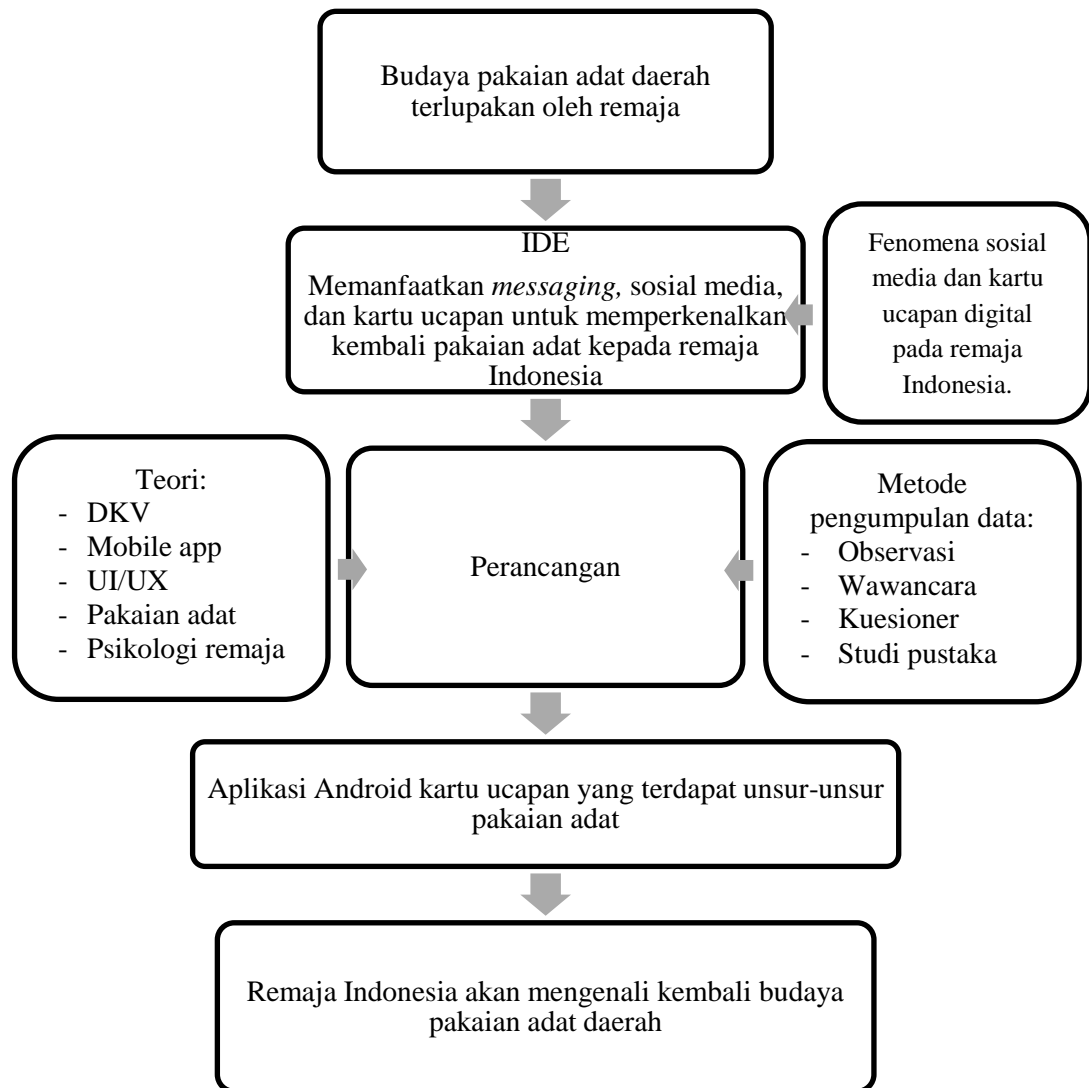
Studi ini dilakukan dengan membaca dan mencari teori-teori dan referensi untuk tambahan pengetahuan dan dijadikan panduan dalam perancangan tugas akhir ini.

1.5 Metode Analisis

Data yang telah penulis dapatkan akan di analisa lebih lanjut menggunakan metodologi analisis matriks.

Analisis matriks mengkuantifikasi dan menyusun data yang disajikan dalam Diagram Matrix, untuk menemukan lebih banyak indikator umum yang akan membedakan dan memberi kejelasan jumlah besar kompleks informasi saling terkait (Tjetjep Rohendi Rohidi,2011: 258). Ini akan membantu penulis untuk memvisualisasikan dengan baik dan mendapatkan wawasan tentang situasi yang ada dimasyarakat.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Konsep Perancangan Penelitian

1.7 Pembabakan

Secara umum, perancangan tugas akhir ini memiliki urutan/susunan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan

Bab II Dasar Pemikiran

Dasar pemikiran yang menjelaskan mengenai prinsip-prinsip dasar aplikasi Android dan hal-hal lain yang berkaitan dengannya seperti teori, *layout* yang baik dan benar, pewarnaan, ilustrasi, dan fungsi aplikasi tersebut. Faktor budaya yang disisipkan dijelaskan lebih lanjut.

Bab III Data dan Analisis Masalah

Penjelasan data dan analisis masalah dilakukan sesuai dengan metode pengumpulan data yang termasuk data tentang institusi pemberi proyek dan menggabungkannya dengan dasar teori yang diperoleh serta terhadap *habits* pengguna aplikasi Android.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pemaparan tentang konsep yang dijabarkan secara runtun dan terperinci, serta pemaparan hasil perancangan dari mulai sketsa sampai hasil akhir.

Bab V Penutup

Kesimpulan dari penulis mengenai keseluruhan isi laporan perancangan tugas akhir.