

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta adalah kota besar yang mempertahankan konsep tradisional dan budaya Jawa. Yogyakarta memiliki budaya bregada yang tidak dimiliki daerah lain. Bregada adalah seni keprajuritan rakyat khas Yogyakarta yang diadaptasi dari prajurit Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, pada zaman dahulu fungsi Bregada adalah melindungi Kraton dan wilayahnya dari serangan musuh. Masuknya Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat ke dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, fungsi Bregada ditransformasikan menjadi fungsi seni budaya keprajuritan dan mengungkapkan keberadaan Kraton [1].

Seni keprajuritan rakyat mulai tergerus oleh zaman akibat minimnya regenerasi, meskipun beberapa tahun terakhir banyak kelompok masyarakat yang aktif melestarikan melalui Festival Bregada Rakyat tingkat kabupaten/kota, provinsi, hingga nasional. Minat terhadap seni ini sebagian besar berasal dari masyarakat dewasa hingga lanjut usia, dengan keterlibatan anak-anak dan remaja yang sangat kurang. Budaya hanya dapat berkembang jika ada kesadaran masyarakat untuk melindungi dan melestarikan melalui regenerasi yang melibatkan generasi muda. Berdasarkan masalah tersebut diperlukan teknologi berbasis sistem informasi yang dirancang untuk menarik minat anak-anak dan remaja supaya lebih tertarik melestarikan budaya asli Indonesia.

Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, bahkan menjadi candu bagi banyak orang, termasuk remaja. Hal ini menyebabkan mereka lebih terfokus pada interaksi digital dan kegiatan online daripada budaya tradisional yang mungkin kurang menarik bagi mereka. Dampaknya terhadap pola masyarakat, etika, dan norma bisa mengurangi minat remaja pada budaya tradisional yang mungkin dianggap kurang menarik atau kurang relevan dalam konteks kehidupan digital [2].

Media sosial menawarkan keterbukaan dan kemudahan dalam berbagi informasi, dipenggunaannya cenderung tidak efektif dalam memperkenalkan

budaya karena lebih fokus pada tren, konten singkat, dan hiburan. Hal ini berdampak pada penurunan kesadaran akan budaya lokal, terutama di kalangan generasi muda yang lebih terpengaruh oleh tren global dan konten yang populer di media sosial [3]. Meskipun memberikan akses luas dan memfasilitasi komunikasi, media sosial cenderung mengikis nilai-nilai tradisional, berpotensi mengakibatkan hilangnya norma dan nilai budaya yang telah ada dalam masyarakat [4].

Teknologi lain dibutuhkan untuk dapat melestarikan budaya. *Website* merupakan sebuah teknologi yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan promosi serta memungkinkan masyarakat untuk menikmati berbagai kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi pada masa sekarang [5]. Terdapat dua jenis *website* yang dikembangkan saat ini adalah *website* dinamik, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi yang selalu diperbarui dengan memanfaatkan database aktif, dan *website* statik, yang jarang berubah dan belum menggunakan basis data dalam implementasinya [6]. Penggunaan *website* sebagai teknologi untuk melestarikan kebudayaan sudah diterapkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Website* diharapkan menjadi solusi efektif untuk memperluas pemahaman masyarakat serta meningkatkan minat dalam sektor pariwisata [7].

Permasalahan tersebut menyebabkan, diperlukannya sebuah teknologi *website* sebagai sistem informasi mengenai budaya khusus dengan mempertimbangkan aspek antarmuka pengguna. Metode yang digunakan dalam membangun *website* tersebut adalah User-Centered Design (UCD), karena fokus terhadap kebutuhan pengguna merancang antarmuka *website* [8]. Metode User-Centered Design (UCD) dipilih karena merancang desain antarmuka yang dilakukan secara berulang, dengan pemberian fokus pada tujuan penggunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja saat melakukan perancangan [9]. Pendekatan User Centered Design memiliki keunggulan dalam merancang antarmuka karena secara khusus memusatkan perhatian pada kebutuhan pengguna.

B. Rumusan Masalah

Fokus utama dari penelitian ini adalah mengatasi masalah berikut ini. Bagaimana merancang tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website* yang menarik minat remaja dengan metode UCD?

C. Batasan Penelitian

Mengingat lingkup permasalahan yang begitu luas, maka batasan penelitian yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya sebatas perancangan desain UI/UX saja, tidak sampai pada pembangunan sistem.
2. Perancangan UI/UX hanya berupa tampilan *perancangan web* pembelajaran Bregada Rakyat Suryaatmaja.
3. Perancangan tampilan UI/UX *website* untuk pembelajaran Bregada Rakyat Suryaatmaja menggunakan metode UCD..
4. Evaluasi diukur menggunakan tiga aspek *usability* yaitu *efficiency*, *effectiveness* atau *learnability*, dan *satisfaction*. Untuk *efficiency* menggunakan *time-based efficiency*, *effectiveness*, atau *learnability* menggunakan *completion rate*, dan *satisfaction* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Post Study Usability Questionnaire (PSSUQ)*.
5. Pembatasan masalah ini memusatkan perancangan tampilan *website* untuk pembelajaran Bregada Rakyat Suryaatmaja saja seperti pengenalan tata busana, tata gending, warastra, tata lampah dan aturan bregada.
6. Melibatkan Abdi Dalem Keprajuritan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan masyarakat umum yang ingin melestarikan seni keprajuritan.
7. Perancangan desain pada penelitian ini menggunakan Figma.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Menghasilkan tampilan antarmuka *website* pembelajaran Bregada Rakyat Suryaatmaja dengan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman

pengguna (UX) yang menarik minat remaja dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian akan menggunakan metode *User Centered Design*. Tahapan metode *User Centered Design* dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1.1 Metode *User Centered Design (UCD)*

Berikut ini terdapat penjelasan lebih lanjut dari Gambar 1.1 terkait tahapan yang akan dilakukan, yakni:

1. Memahami Konteks Pengguna

- a. Melakukan wawancara terhadap pengguna.
- b. Mengumpulkan informasi tentang karakteristik pengguna dan pola perilaku.
- c. Membuat *user persona* responden.
- d. Memahami situasi lingkungan dan alat yang digunakan pengguna saat menggunakan produk.

2. Menentukan Persyaratan

- a. Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional pengguna.
- b. Mendokumentasikan kebutuhan pengguna dalam desain.

3. Membuat Desain Awal

- a. Membuat prototipe untuk memvisualisasikan ide desain.
- b. Melibatkan pengguna dalam proses awal desain untuk memastikan kebutuhan pengguna.
- c. Menggunakan prinsip desain UI/UX yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

4. Mengevaluasi Desain

- a. Melakukan pengujian kegunaan (skenario uji tugas) untuk mengamati pengguna dalam berinteraksi dengan desain.
- b. Mengumpulkan feedback melalui kuisisioner kepada pengguna setelah pengujian.
- c. Mengidentifikasi masalah dan atau hambatan yang dialami oleh pengguna saat menggunakan desain.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan Antarmuka *Website* Bregada Suryaatmaja” terdiri dari 6 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang referensi dan jurnal yang akan mendukung permasalahan tugas akhir.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian atau penjelasan beberapa dasar teori sebagai acuan proses tugas akhir.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

Bab ini membahas tentang deskripsi masalah dan analisis kebutuhan eksperimen serta perancangan eksperimen.

BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang eksperimen yang telah dibuat serta hasil dan tujuan eksperimen tugas akhir.

BAB VI PENUTUP

Bab ini membahas tentang saran dan kesimpulan dari penelitian tugas akhir.

