

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan pesona yang menarik dari Sabang sampai Marauke, dengan beragam budaya, agama, ras, sejarah dan lain-lainnya. Tidak heran setiap kota yang ada di Indonesia memiliki ciri khas dan sejarahnya tersendiri tak terkecuali kota Semarang. Kota Semarang adalah salah satu kota terbesar yang ada di Indonesia dan merupakan pusat pemerintahan Jawa Tengah pada saat ini, kota Semarang juga memiliki sejarahnya tersendiri yang menarik untuk diketahui dan dilestarikan. Berbagai bentuk peninggalan bersejarah kota Semarang salah satunya adalah peninggalan berupa bangunan tua, yang berada pada kawasan Kota Lama Semarang yang dijuluki sebagai “*Little Netherland*” atau miniature Belanda.

Kota Lama Semarang yang memiliki luas wilayah 31 hektar memiliki peran yang sangat penting selain sebagai warisan budaya yang harus di lestari namun juga sebagai “saksi bisu” sejarah yang pernah terjadi di kota Semarang pada masa colonial lebih dari 2 abad yang lalu. Namun ternyata tidak sedikit generasi muda baik dalam kota Semarang maupun luar Semarang yang belum mengetahui sejarah dan fungsi dari kawasan Kota Lama Semarang ini dengan baik.

Kurangnya media yang menarik untuk diminati oleh generasi muda agar mudah menerima informasi membuat mereka kurang mengetahui sejarah dan fungsi Kota Lama Semarang, bahkan informasi yang sering beredar melalui media cetak maupun elektronik hingga situs resmi pemerintah Kota Semarang hanya sebatas pengetahuan sekilas dan kurang menarik bagi generasi muda.

Dibutuhkan solusi yang dapat menarik minat para generasi muda melalui hal yang menyenangkan dan mudah dipahami yaitu berupa sebuah

*game* atau permainan informatif dan interaktif bagi generasi muda. Tidak dapat diungkiri lagi generasi muda pada saat ini cenderung menjadikan waktu mereka untuk bermain, dengan kondisi seperti ini membuat sebuah permainan menjadi media edukasi untuk memberikan informasi mengenai Kota Lama Semarang adalah hal yang tepat.

*Game* atau permainan *monopoly* adalah suatu permainan papan yang bertujuan untuk menguasai sebuah wilayah/petak diatas sebuah papan melalui sistem membeli, menyewakan dalam sebuah sistem perdagangan yang di sederhanakan. Dengan permainan papan *monopoly* ini akan menampilkan informasi latar belakang sejarah dari Kota Lama Semarang. Diaplikasikan dan di visualkan dengan rinci namun dapat membangun ruang berfikir imajinasi pemain, sehingga di harapkan menjadi sebuah media yang dapat menambah indormasi dan minat para pemain untuk melestarikan dan menghargai warisan budaya di Kota Semarang.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Kurangnya media yang menarik dan interaktif untuk menginformaikan Kawasan Kota Lama Semarang.

Banyak generasi muda di Semarang belum mengetahui informasi tentang latar belakang dari Kawasan Kota Lama Semarang.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari permasalahan yang ada diatas, perancang membuat sebuah batasan masalah supaya perancangan dapat dilakukan sesuai fokus permasalahan.

Penelitian ini dibatasi hanya pada Kawasan Kota Lama Semarang.

Penelitian ini diperuntukan untuk generasi muda berusia 16-18 Tahun.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

Bagaimana cara memberikan informasi tentang Kawasan kota lama

Semarang kepada generasi muda?

Apa media yang menarik untuk memperkenalkan Kawasan Kota Lama

Semarang?

Bagaimana merancang permainan monopoly Kota Lama Semarang sebagai media informatif dan interaktif yang menarik?

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas

maka dapat diambil kesimpulan, tujuan dari perancangan ini adalah untuk:

Memberikan informasi mengenai Kawasan Kota Lama Semarang kepada generasi muda dengan cara yang menarik.

Memberikan pengalaman visualisasi Kota Lama Semarang dengan cara interaktif.

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

Bagi Perancang, mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama menjadi mahasiswa DKV dan menambah wawasan mengenai proses perancangan media interaktif.

Bagi Institusi dan Program studi DKV, dapat menjadi sumber rujukan dan referensi untuk perancangan media interaktif dalam lingkup desain komunikasi visual maupun bermanfaat sebagai pemicu ide-ide media interaktif yang lebih baik kedepannya.

Bagi generasi muda, masyarakat dan negara, melalui perancangan media interaktif ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat menginformasikan Kota Lama Semarang dan/untuk menambah minat

generasi muda dalam menghargai dan melestarikan peninggalan bersejarah.

### **1.7 Metode Perancangan**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada perancangan ini adalah dengan metode Kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif analisis dan kuisisioner. Terdapat sebuah pernyataan menurut Sugiyono (2005:21) yang menyatakan bahwa metode deskriptif merupakan suatu metode yang dipakai untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil dari sebuah penelitian namun tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

#### **Studi Literatur**

Mengumpulkan data dari buku-buku dan jurnal yang membahas tentang Kota Lama Semarang sebagai landasan dalam perancangan permainan edukasi Monopoly.

#### **Observasi dan kuisisioner**

Melakukan observasi langsung di Kawasan Kota Lama Semarang untuk mengetahui bentuk dan latar belakang dari bangunan kuno yang akan menjadi visual dari permainan monopoly dan melakukan kuisisioner terhadap generasi muda berusia 16-18 tahun (anak di jenjang sekolah menengah atas).

#### **Analisa**

Menganalisa data-data yang telah terkumpulkan sebagai cara untuk menentukan gambaran mengenai topik yang akan di rancang atau diteliti yang akan diaplikasikan kedalam permainan edukasi interaktif Monopoly.