

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Gerakan Pramuka adalah sebuah organisasi pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan. "Pramuka" merupakan sebutan bagi anggota Gerakan Pramuka. Kata "Pramuka" merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya. Fungsi Gerakan Pramuka bagi remaja adalah kegiatan (permainan) yang menyenangkan dan mengandung pendidikan. Karena itu setiap kegiatan harus mempunyai tujuan dan aturan permainan, jadi bukan kegiatan yang hanya bersifat hiburan saja. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Gerakan\\_Pramuka\\_Indonesia](http://id.wikipedia.org/wiki/Gerakan_Pramuka_Indonesia))

Tujuan dari pramuka adalah mendidik anak-anak dan pemuda agar menjadi manusia yang berkepribadian dan watak luhur, tinggi moral dan budi pekertinya, tinggi kecerdasan dan ketrampilannya.

*(Anggaran Dasar Gerakan Pramuka, 2005: 11)*

Keuntungan yang di dapat dengan mengikuti Gerakan Pramuka antara lain melatih mental, hidup mandiri, dapat berkemah di hutan, menjadi dekat dengan alam, banyak kegiatan menantang, menambah wawasan, memperluas pergaulan, dan kemungkinan untuk bepergian dan berpetualang lebih besar.

Namun sekarang, organisasi ini menjadi kurang diminati oleh remaja yang tinggal di kota-kota besar. Hal ini dapat dilihat dari data bahwa rata-rata anggota Gerakan Pramuka disetiap SMP di Bandung hanya 20 orang, dan hasil survey yang membuktikan bahwa ketertarikan remaja pada Gerakan Pramuka kurang dari 10%. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengenalan tentang Gerakan Pramuka lebih dalam, penggunaan seragam yang terlalu banyak aturan, dan munculnya persaingan kegiatan serupa yang dilakukan oleh organisasi lain. (*Agustinus Purnomo, 2008*)

Alasan penulis mengangkat topik ini sebagai tugas akhir mengingat banyak keuntungan yang di dapat dari Gerakan Pramuka namun semakin berkurang peminatnya. Maka dari itu melalui Tugas Akhir, penulis ingin membuat sebuah media grafis yang dapat membuat remaja tertarik mengikuti Gerakan Pramuka.

Media yang dipilih penulis untuk mengenalkan kegiatan Gerakan Pramuka adalah *game* interaktif. Alasan menggunakan *game* sebagai media karena *game* merupakan media virtual yang mendapatkan perhatian yang besar dari remaja. *Game* bukan saja sarana untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan, tetapi juga merupakan sarana efektif untuk mengembangkan perilaku dan membangun kepribadian seseorang (*G. Weed, 2005:8*).

Untuk menuangkan Gerakan Pramuka kedalam sebuah media yang tepat, diperlukan penelitian kegiatan-kegiatan pramuka apa saja yang dapat membuat remaja tertarik. Penuangan kegiatan macam apa yang dapat menggambarkan Gerakan Pramuka itu sendiri. Tentu saja diperlukan penelitian desain yang tepat dan sesuai untuk remaja. Mengingat *game* bertema edukasi kurang diminati.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### 1.2.1 Permasalahan

- a. Bagaimana cara mengajak remaja agar tertarik untuk mengikuti Gerakan Pramuka melalui *game* interaktif?
- b. Bagaimana membuat desain *game* interaktif agar remaja tertarik untuk mengikuti Gerakan Pramuka?

### 1.2.2 Ruang Lingkup

Hal-hal yang akan dikerjakan adalah pembuatan dan pendesainan *game* interaktif Gerakan Pramuka.

Waktu: Juni 2009 – Desember 2009

Area: Kota-kota besar di Indonesia yang kemajuan teknologinya tinggi.

Segmen: Remaja yang bersekolah di SMP swasta 12-15 tahun, pria dan wanita

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dilakukan perancangan, yaitu:

- a. Mengajak remaja untuk tertarik mengikuti Gerakan Pramuka melalui *game* interaktif.
- b. Mendesain *game* interaktif yang menarik agar remaja tertarik untuk mengikuti Gerakan Pramuka.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

- a. Sumber data dari Kwartir Nasional Indonesia. ([www.pramuka.co.id](http://www.pramuka.co.id))
- b. Wawancara kepada beberapa pengurus dan pembina kepramukaan.
- c. Observasi ke lapangan untuk mengamati kegiatan pramuka.
- d. Studi pustaka melalui buku, koran, internet, dll.
- e. Angket yang dibagikan ke remaja-remaja di sekolah swasta.

### 1.5 Skema Perancangan

