

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak potensi yang siap dikembangkan pada rakyatnya. Generasi muda menjadi salah satu generasi yang penting dalam perkembangan potensi-potensi ini. Seperti yang dikatakan oleh Hurlock (1980:253), generasi muda, terutama pada kalangan dewasa muda, mereka memiliki kekuatan dan kemampuan mental yang mencapai puncaknya pada kalangan ini. Santrock berkata, mereka juga memiliki kesempatan yang lebih untuk mengeksplor berbagai hal di masa ini (2004:442). Pengembangan potensi secara maksimal pada masa ini tentunya menjadi hal yang sangat penting.

Salah satu potensi tersebut adalah potensi di bidang literasi. Bidang literasi tidak lepas kaitannya dengan kegiatan baca tulis, yang tentunya juga menjadi suatu hal yang penting untuk dikembangkan.. Dari minat membaca, muncullah minat menulis. Terdapat dua bagian besar dari literatur seperti yang dikatakan oleh Aang Fatihul Islam, yaitu fiksi dan non-fiksi (2016:15).

Dikemukakan oleh Ichsan Saif dalam pengamatannya melalui seorang editor penerbit Mizan, bahwa sebenarnya, banyak penulis baru yang bermunculan setiap harinya. Hal yang paling simpel dapat dilihat dari media sosial Twitter. Banyak sekali yang berpotensi menjadi penulis hanya dengan melihat cuitan mereka melalui media sosial ini. Beragam ide dapat dikembangkan dari apapun, asalkan mereka memiliki kemauan untuk menulis.

Di era sekarang ini, para penulis, khususnya penulis fiksi sudah semakin banyak bermunculan. Seiring dengan berkembangnya kreativitas, para penulis fiksi muda yang memiliki hobi atau minat untuk menulis karya fiksi, dalam hal ini adalah cerita fiksi, semakin banyak menghasilkan karya, menerbitkan buku mereka atau hanya

sekedar menulis di suatu tempat. Ditambah, dengan adanya organisasi tertentu yang mendukung ini, karya mereka dapat semakin dikenal oleh masyarakat.

Namun, menulis tidak datang tanpa permasalahan. Ide yang semakin berkembang seringkali diiringi dengan bertambahnya kesibukan dan permasalahan teknis lainnya yang dapat mengganggu proses penulisan. Satu dari permasalahan tersebut adalah penyusunan penulisan yang tidak teratur seiring dengan datangnya ide yang tidak menentu. Hal ini dapat membuat proses penulisan sangat memakan waktu. Sarana yang digunakan terkadang tidak cukup menjawab kebutuhan para penulis tersebut.

Pada masa modern ini, dimana teknologi sudah semakin berkembang, media *digital* pun berkembang dengan sangat pesat. Berbagai teknologi yang mendukung pekerjaan telah tersedia dan diakses dengan sangat mudah. Produktivitas berbagai hal dapat meningkat dengan pesat, dan pergerakan informasi dari berbagai tempat dapat dilakukan dengan sangat mudah. Salah satu dari teknologi yang sudah dapat sangat mudah diakses dan digunakan adalah *smartphone*, dimana hampir setiap masyarakat sudah memiliki perangkat tersebut. *Smartphone* adalah hasil dari teknologi yang dimiliki oleh hampir semua orang, dan memiliki beragam fungsi, seperti bermain permainan, menonton video, menjelajah internet, dan menulis cerita.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka penulis mencoba memecahkan masalah ini secara desain komunikasi visual melalui sebuah aplikasi digital untuk meningkatkan produktivitas para penulis yang sudah mahir tersebut. *Smartphone* dipilih sebagai media aplikasi dikarenakan media ini sudah sangat banyak dimiliki oleh setiap orang sekarang ini.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil analisa latar belakang masalah tersebut, disimpulkan beberapa pertanyaan mengenai ruang lingkup dan permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana mengatasi permasalahan penyusunan dalam hal menulis cerita seperti cerita bersambung atau cerpen?
2. Bagaimana merancang aplikasi digital yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas penulis?

Ruang lingkup yang membatasi yaitu objek yang menjadi target dari pembuatan aplikasi digital ini hanyalah para mahasiswa berumur 18-24 tahun.

## 1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang tertulis di atas, didapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, yaitu :

1. Merancang aplikasi digital berbasis Android dan iOS sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan penyusunan cerita dan meningkatkan produktivitas menulis dimanapun mereka berada melalui *gadget* mereka. Media aplikasi dipilih dikarenakan sangat populernya media ini, terutama *smartphone* dikalangan masyarakat.
2. Membuat aplikasi digital dengan tampilan visual dan fitur yang menarik, dan dapat membantu penulis dalam produktivitasnya.

## 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proyek ini adalah :

1. Melakukan observasi ke sebuah komunitas menulis untuk melakukan pengamatan mengenai penulisan suatu cerita.
2. Melakukan wawancara dengan beberapa penulis untuk mengetahui data dan observasi lebih lanjut dan mendalam mengenai permasalahan ini.
3. Melakukan studi pustaka melalui buku tentang menulis dan hal yang berkaitan dengan aplikasi seperti teori aplikasi dan *user interface*.
4. Melakukan kuesioner yang akan dibagikan kepada 100 penulis di beberapa komunitas menulis di Bandung sebagai informasi pendukung utama.



## 1.5 Skema Perancangan

