

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi tiap tahunnya, salah satunya pada jejaring internet, tidak hanya mengubah cara berpikir, tetapi juga mengubah cara hidup masyarakat. Karena teknologi inilah banyak bermunculan berbagai identitas yang dianggap dapat mengekspresikan dirinya dalam hal berkomunikasi, memperoleh informasi, dan saling bertukar pikiran dengan berbagai rekan virtual melalui jejaring sosial. Hal inilah yang menjadikan siapa pun di dunia ini bisa saling terhubung satu sama lain dan membangun pertemanan di dunia maya, maka di sinilah komunitas daring tersebut bisa terbentuk.

Komunitas *online* adalah sekelompok orang di dunia maya yang memiliki minat yang sama (Alyusi, 2016:5). Komunitas di dunia digital ini memberikan ruang bagi individu untuk secara bebas saling bertukar pikiran, pandangan dan informasi. Salah satu aktor yang sering muncul dalam ranah komunitas ini ialah para mahasiswa yang terlibat terus berperan aktif di jejaring sosial dan memberikan dampak besar dalam membentuk suatu ekosistem jagat maya kearah yang produktif atau malah sebaliknya, kontribusinya berupa ide-ide dan pemikiran mereka yang secara intens dan kontinyu dalam mendiskusikan berbagai topik, tentang minat, hobi, *trend* terbaru, hingga pandangan mereka soal politik, sosial, dan ekonomi.

Sedangkan, Permasalahan yang sering kita temui khususnya di kalangan mahasiswa terkait komunitas daring ialah kasus dimana rumitnya dalam mengakses suatu informasi yang terus beredar dalam lingkungan kampus. Hal ini kentara dirasakan oleh mahasiswa baru yang sama sekali belum memahami bagaimana dan dimana dia mampu mengajukan pertanyaan, mengutarakan pendapat, dan bertukar informasi. Terlalu banyaknya media yang tersebar di berbagai platform jejaring sosial juga menjadi sumber kendala tersendiri, simpang siur informasi yang beredar juga berdampak pada terjadinya misinformasi, serta membingungkan disaat yang sama. Disinilah peran komunitas dalam sebuah forum dibutuhkan.

Komunitas daring ini secara konsisten memanfaatkan berbagai *platform* seperti situs web, blog, forum, hingga media sosial. Sehingga diperlukan ruang interaksi bagi mereka dalam hal ini mahasiswa sebagai pengguna, berupa forum khusus internal dilingkungan kampus yang menjadi tempat bagi mereka untuk berbagi informasi, mengutarakan pendapat, menawarkan bantuan hingga membangun pertemanan. Yang pada akhirnya terbentuk suatu komunitas yang diharapkan mampu berkontribusi dalam menyebarkan luaskan berbagai pemberitaan serta menjadi wadah diskusi yang seharusnya dimuat dalam suatu platform yang terkonsentrasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Forum DISKAS atau singkatan dari “Diskusi Kampus” mengambil unsur berupa fitur dari berbagai situs forum yang populer di komunitas *online*, seperti Reddit, forum Kaskus, hingga komunitas meme terbesar yaitu 9GAG. Beberapa forum tersebut masih eksis sampai sekarang berkat dukungan dari anggota komunitasnya itu sendiri yang terus aktif berkontribusi berbagi konten di jejaring sosial tersebut. Beragam fitur yang juga disediakan situs-situs tersebut memberikan kemudahan tiap anggotanya mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapan pun.

Maka perancangan *User Interface* dan *User Experience* ini dibuat sebagai penyempurnaan dari berbagai forum yang sudah lebih dulu eksis di kalangan pengguna internet. Dengan harapan dapat mentransfer berbagai kemudahan tersebut ke lingkungan kampus sehingga mampu menjadi pusat komunitas *online* mahasiswa dan menyediakan solusi atau alternatif bagi mereka masyarakat kampus secara umum, dalam mengakses berbagai konten baik berupa minat, hobi, hingga berbagai pemberitaan seputar kampus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada perancangan ini adalah “Bagaimana merancang UI/UX Pada forum DISKAS sebagai media diskusi dan komunitas mahasiswa dengan metode *design thinking*”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Merancang antarmuka pengguna untuk sebuah forum “diskas” dengan metode *design thinking*, hingga menghasilkan prototipe yang nantinya dapat dikembangkan menjadi produk riil
2. Menghasilkan rancangan forum diskusi *online* mahasiswa, yang mampu menjadi media komunikasi dengan memberikan kemudahan untuk saling berbagi ilmu dan informasi bagi sesama penggunanya.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Hanya menganalisis *user interface* dan *user experience* yang tepat untuk diterapkan pada suatu forum diskusi *online*.
2. Pengguna *platform* yang nantinya diharapkan hanya dalam ruang lingkup kampus, khususnya bagi mahasiswa.
3. Perancangan ini dibuat hanya sampai tahap pengembangan *prototype* atau membuat rekomendasi aplikasi, namun tidak sampai membangun aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan ini adalah mengembangkan suatu *platform* diskusi *online* berupa forum dengan nama DISKAS, yang diharapkan dapat memberikan wadah bagi penggunanya untuk saling bertukar pikiran, berbagi informasi, berbagi pendapat, menjalin silaturahmi, menyalurkan aspirasi, bertanya, dan berdiskusi mengenai berbagai topik, sehingga menjadi pusat informasi serta komunitas dilingkungan kampus. Perancangan UI/UX ini pula dibuat dengan metode *design thinking* yang sifatnya fleksibel sehingga proses pengembangannya tetap berfokus pada kebutuhan pengguna nantinya.