

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengangguran terjadi di mana-mana baik di negara maju maupun negara yang sedang berkembang, salah satunya adalah Indonesia. Kurangnya penyerapan tenaga kerja di sektor riil menyebabkan pertumbuhan ekonomi yang terus mengalami penurunan. Data dari Badan Pusat Statistik pada Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi September 2015 menunjukkan bahwa jumlah warga pengangguran di Indonesia mencapai 7,45 juta orang. Jumlah ini meningkat dari tahun 2014 yang tercatat di angka 7,15 juta orang. Akhmad Akbar Susanto selaku Ekonom dari Center Of Reform On Economics, bahwa “pengangguran tersebut rata-rata dialami oleh mereka yang putus sekolah tingkat SLTP di usia 15 tahun-an hingga lulus SMA di usia 18 tahun, dan tidak kuliah di usia 20-an hingga lulus perguruan tinggi pada usia 24 tahun-an”. Usia tersebut adalah usia yang termasuk kedalam usia remaja.

Pengangguran menyebabkan dampak negatif terhadap segala bidang, mulai dari ekonomi, sosial, hukum, hingga moral dan mental, baik terhadap individu itu sendiri maupun masyarakat disekitarnya. Jika di suatu individu tidak memiliki pekerjaan, otomatis tidak memiliki penghasilan untuk memenuhi kebutuhan primernya seperti sandang, pangan, dan papan. Mereka terpaksa menjadi pengemis atau pengamen di jalanan, yang kebanyakan adalah anak usia dini hingga remaja. Adapun yang melakukan tindak kriminal seperti mencuri, membegal, merampok hingga membunuh secara terpaksa untuk memenuhi kebutuhan primernya. Maka dari itu pengangguran harus segera diatasi mengingat banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan.

Salah satu cara untuk mengatasi pengangguran yaitu dengan cara memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan kepada setiap individu, agar terjangkau nilai-nilai kewirausahaan yang akan mendasari setiap perilaku kehidupannya (Sukidjo,

2005:24). Jiwa Kewirausahaan dapat terbentuk dari proses pendidikan dan pengalaman suatu individu itu sendiri (Suparyanto, 2012:24).

Kewirausahaan adalah seorang pengusaha yang menerapkan perubahan-perubahan baru didalam pasar melalui kombinasi – kombinasi baru, kombinasi ini bisa berupa produk baru, metode produksi baru, dan membuka pasar yang baru (Joseph Schumpeter dalam Suryana, 2013:11). Kewirausahaan adalah upaya yang perlu untuk memacu pertumbuhan ekonomi dan lapangan pekerjaan disuatu lingkungan sosial. Jika dilingkungan sosial suatu individu terdapat usaha yang berhasil, maka pesanan terhadap produk hasil dari usaha tersebut meningkat, jika meningkat dibutuhkan sumber daya manusia yang lebih untuk memproduksinya. Otomatis usaha ini akan menjadi lapangan pekerjaan yang baru dengan menyerap sumber daya manusia yang membutuhkan pekerjaan.

Indonesia memiliki iklim tropis yang sangat mendukung budidaya hampir diseluruh wilayah. Salah satu budidaya yang memiliki prospek sangat besar adalah budidaya kroto semut rangrang. Ketersediaan kroto sangat terbatas akibat minimnya pembudidaya kroto, serta kroto di alam tidak selalu tersedia, namun permintaan pasar terus meningkat. Untuk pasar di Jakarta, kebutuhan kroto baru terpenuhi 50% saja, itu pun banyak didatangkan dari Lampung dan Jawa Tengah. Hal ini menjadi peluang untuk berwirausaha dengan membuka pasar baru dan meraup keuntungan melalui budidaya kroto.

Kroto adalah pupa semut rangrang yang dapat digunakan untuk berbagai macam hal. Biasanya kroto digunakan untuk pangan burung dan juga umpan untuk memancing. Bagi peternak burung, kroto diyakini memiliki protein tinggi yang dapat membuat suara burung terdengar lebih merdu dan kulitnya lebih mengkilap. Bagi penggemar mancing, kroto biasanya dijadikan umpan, baunya yang khas dapat mengundang ikan berdatangan.

Gracia Monica selaku *Inbound Marketing Executive* dari One Sky App menyatakan bahwa “Indonesia mempunyai 30,7 miliar *gamer* aktif, dimana 82% berusia 24 tahun kebawah”. Kegemaran remaja bermain *game* bertujuan untuk memenuhi keinginan yang mungkin tidak dapat dipenuhi dikedhidupan

nyatanya, misalkan mejadi seorang pemain bola, pilot, petualang, dan peternak.

Dalam *game* terdapat beberapa *genre* atau kategori yang salah satunya adalah *game* simulasi. *Game* simulasi merupakan *game* yang bertujuan mencoba mereplikasi sistem, mekanisme, dan pengalaman menggunakan peraturan yang akurat sesuai dengan dunia nyata (Novak, 2012:47). *Game* simulasi bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap pemain dari pengalaman dan kegiatan yang akurat aturannya sesuai dengan aslinya. Didalam *game* simulasi terdapat beberapa tipe, salah satunya adalah Simulasi Konstruksi dan Manajemen (*construction and management sims*). Tipe *game* ini berfokus pada pemeliharaan suatu sistem yang dapat mencakup apapun dari segi sosial hingga konstruksi ekonomi yang melibatkan orang-orang, makhluk hidup, objek, atau seluruh dunia (Novak, 2012:77). Banyaknya *gamer* aktif remaja di Indonesia dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui media *game*, mengingat belum adanya *game* simulasi yang bertema kewirausahaan.

Memfaatkan remaja yang gemar bermain *game*, maka melalui media *game* yang mensimulasikan budaya koto, selain mengenalkan budaya koto beserta potensinya di Indonesia, jiwa kewirausahaan dapat ditumbuhkan kepada remaja. Ketika remaja diberikan pengalaman kewirausahaan dalam *game* simulasi, maka remaja tersebut secara bertahap akan tumbuh jiwa kewirausahaannya. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan perancangan dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan *Game* Simulasi Budaya Koto Semut Rangrang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa masalah yang terjadi adalah:

- Pengangguran di Indonesia mencapai 7,45 juta yang didominasi oleh remaja.
- Pengangguran remaja disebabkan kurangnya penyerapan tenaga kerja di sektor riil.
- Pengangguran menyebabkan dampak negatif terhadap segala bidang, seperti ekonomi, politik, hukum, moral dan mental.
- Belum adanya *game* simulasi bertema kewirausahaan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *game* simulasi kroto semut rangrang untuk mengenalkan budidaya kroto serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada remaja?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup disusun berdasarkan latar belakang dalam bentuk 5W 1H yang meliputi *what, who, where, when, why, dan how*:

- Perancangan *game* simulasi budidaya kroto semut rangrang yang mengandung nilai-nilai kewirausahaan.
- Target Audience merupakan remaja usia 16-21 tahun di Indonesia.
- Penelitian dan Observasi secara tidak langsung melalui video dokumenter yang berjudul “Budidaya Semut Rangrang” karya *channel* “Sebuah Cara” pada Youtube. Video ini dibuat oleh Kroto Wijaya yang berlokasi di Yogyakarta yang direkomendasikan oleh salah satu narasumber pembudidaya kroto dan pengusaha, Mochammad Rizal Rickiyansah.
- Budidaya kroto semut rangrang selain potensi pasar yang besar, mengandung nilai-nilai yang berguna bagi masyarakat untuk memulai kewirausahaan.
- Melalui perancangan *gameplay game* simulasi budidaya kroto semut rangrang. Dirancang sesuai dengan nilai-nilai kewirausahaan yang berfokus

kepada *game* simulasi yang bertipe konstruksi dan manajemen dengan *target audience*-nya adalah remaja usia 16-21 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Merancang *game* simulasi kroto semut rangrang untuk mengenalkan budaya kroto serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan adalah sebagai berikut:

- Menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada remaja.
- Mengetahui cara merancang *gameplay game* simulasi bertipe konstruksi dan manajemen yang bertema kewirausahaan.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini merupakan rangkaian yang berfokus kepada *game* simulasi yang bertipe konstruksi dan manajemen. Dalam perancangan ini penulis memulai dari fenomena dan masalah yang terjadi disekitar masyarakat yang berhubungan dengan topik perancangan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan:

1.7.1 Pengumpulan Data

1.7.1.1 Studi Literatur

a. Literatur Pustaka

Mengumpulkan data yang berasal dari buku-buku, jurnal, karya ilmiah, pengantar karya, maupun sumber pustaka lainnya yang berhubungan dengan topik perancangan yang dijadikan sebagai acuan dan landasan teori dalam perancangan, yang keumudian diaplikasikan kedalam perancangan *gameplay game* simulasi budaya kroto semut rangrang.

b. Literatur Visual

Mengumpulkan data berupa visual sebagai acuan untuk desain visual *game* yang akan dirancang seperti, antar muka, karakter, latar belakang, dan lain sebagainya.

1.7.1.2 Observasi

Observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi dimana penulis akan terlibat langsung untuk mengamati objek yang diteliti. Dalam hal ini adalah budidaya kroto, penulis akan terlibat langsung dalam pembudidayaan kroto. Marshall (1955) dalam Sugiyono (2014: 64) menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

1.7.1.3 Wawancara

Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur, ini diharapkan informasi yang didapat lebih banyak keluar dari narasumber. Wawancara dilakukan terhadap salah satu narasumber pembudidaya kroto semut rangrang M. Rizal Rickyansyah. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai budidaya kroto semut rangrang dan bagaimana menjadi wirausaha yang unggul.

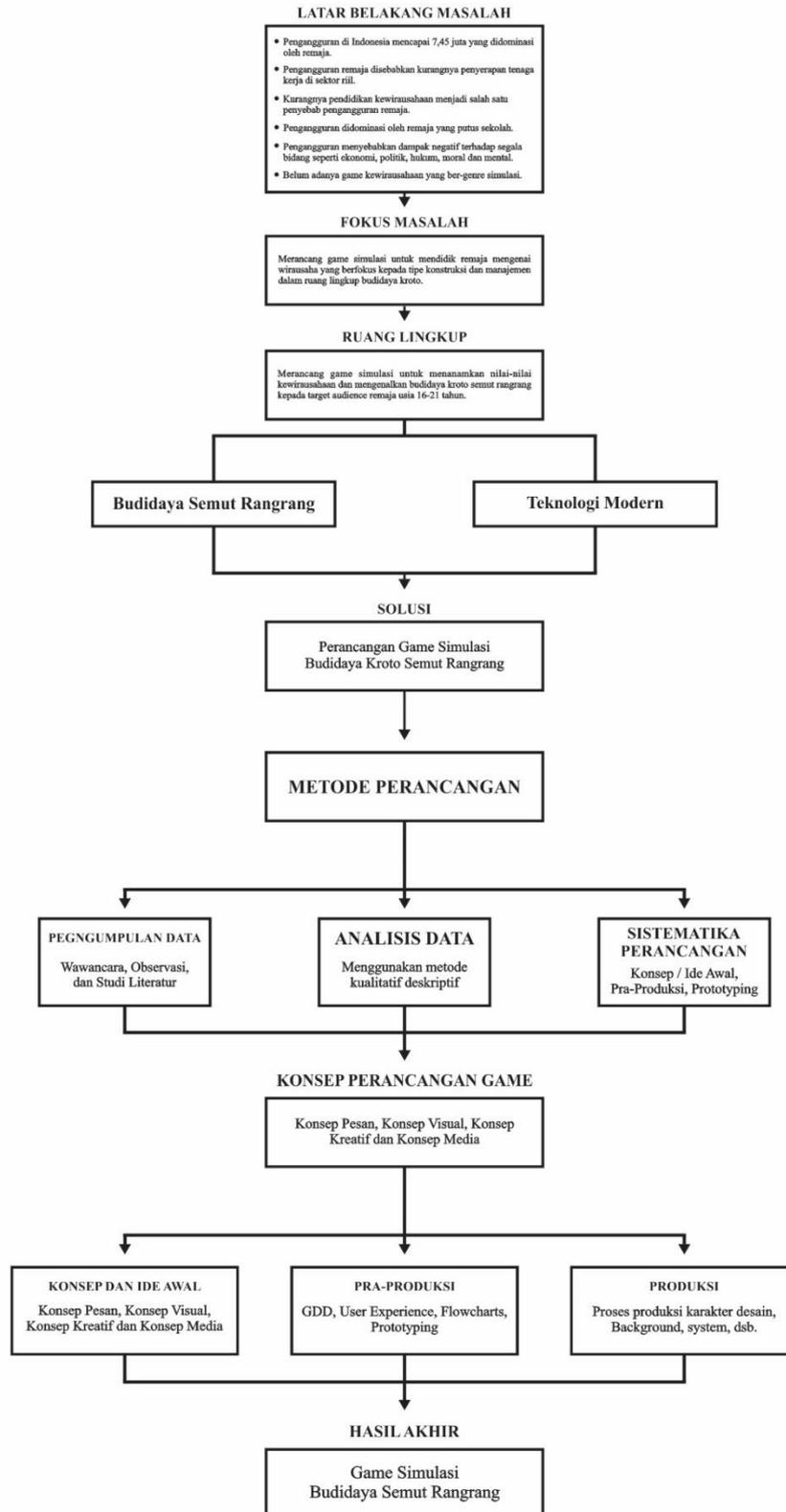
1.7.2 Analisis Data

Jenis analisis data yang digunakan dalam perancangan adalah jenis kualitatif deskriptif dan menggunakan pendekatan studi kasus. Jenis kualitatif deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menguraikan bagaimana sesuatu hal bisa terjadi pada aktifitas manusia dengan urutan waktu kronologis yang jelas (Kutha Ratna, 2008:53). Sedangkan pendekatan studi kasus adalah salah satu jenis pendekatan kualitatif yang menelaah sebuah kasus dalam konten atau *setting* kehidupan nyata kontemporer (John W.Creswell, Penelitian kualitatif dan desain riset edisi ke 3).

1.7.3 Perancangan *Game*

Setelah menemukan tema besar dan kata kunci yang akan digunakan dalam perancangan *game*, maka langkah berikutnya adalah merancang konsep *game*. Konsep *game* meliputi konsep pesan, konsep visual, konsep kreatif, dan konsep media. Kemudian masuk ke dalam tahap pra-produksi, produksi dan *prototyping*.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 - Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

1.9 Pembabakan

Dibawah ini merupakan gambaran dan penjelasan singkat dari masing-masing bab yang akan dibahas:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode perancangan, dan kerangka perancangan *Game* Simulasi Budidaya Kroto Semut Rangrang.

BAB 2 KERANGKA PEMIKIRAN

Berisi teori-teori yang digunakan dan dijadikan panduan dalam perancangan *game* Budidaya Kroto Semut Rangrang.

BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Berisi pembahasan tentang data yang telah terkumpul beserta analisis dengan pendekatan studi kasus budidaya kroto semut rangrang yang akan dirancang ke dalam bentuk *game* simulasi Budidaya Kroto Semut Rangrang.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perancangan desain *game* simulasi Budidaya Kroto Semut Rangrang, proses perancangan, dan hasil perancangan *game*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diberikan ketika sidang.