

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang ini sudah semakin banyak sumber daya manusia tetapi tidak diseimbangkan dengan lapangan kerja yang memadai, ini dapat menimbulkan bertambahnya angka pengangguran di Indonesia yang dapat merugikan bangsa Indonesia, untuk itu menumbuhkan minat wirausaha kepada masyarakat sangatlah penting karena dari situ akan dapat menambah jumlah lapangan kerja di Indonesia yang juga akan mengurangi angka pengangguran itu sendiri.

Menurut Badan Pusat Statistika mencatat bahwa angkatan kerja di Indonesia yang menjadi wirausahawan hanyalah 1,65% kurang dari idealnya 2% menurut Prakoso Budi Susetyo selaku Deputi Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM).

Anak yang tidak diajarkan untuk berinovasi akan hanya terpaku ke stereotip jaman sekarang, seperti mereka hanya akan mencari pekerjaan dengan prospek gaji tinggi, tentu saja walaupun itu tidak salah tetapi dengan semakin banyaknya calon pekerja menjadikan persaingan menjadi sulit dan calon pekerja yang tidak diterima akan menjadi pengangguran, untuk itu mengajarkan anak tentang konsep kewirausahaan sangatlah bermanfaat karena dapat menumbuhkan ide dan inovasi kepada generasi muda saat ini dan diharapkan bisa menjadi pelopor dari wirausahawan yang sukses di kemudian hari dan tidak terpaku untuk menjadi karyawan juga mereka dapat membuat lapangan kerja untuk para calon pekerja yang artinya mereka dapat berkontribusi bagi negara.

Sangat banyak sekali peluang usaha yang bisa dilakukan khususnya pada usaha agribisnis yang merupakan pembudidayaan ternak, tumbuhan, dan lainnya. Dengan agribisnis khususnya didalam skala sedang atau besar seseorang dapat membuka lapangan kerja untuk juga dapat mengatasi pengangguran di Indonesia. Beternak bebek merupakan salah satu agribisnis atau jenis bisnis wirausaha yang bermanfaat dan dapat menguntungkan jika dapat dikelola dengan baik, banyak

masyarakat yang membutuhkan bebek sebagai bahan makanan, kerajinan, dan lainnya. Sebagai bahan makanan bebek dihargai mahal dan memiliki banyak peminat contoh seperti dagingnya yang terkenal dan mempunyai banyak restoran di Bandung yang menyediakan kuliner daging bebek.

Menurut Lis Permanawati (2013:16) didalam ternak bebek terdapat 2 sistem pemeliharaan yaitu secara intensif dan semi intensif, didalam semi intensif, bebek dapat digembalakan di pinggiran sawah dikarenakan beberapa faktor yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan dalam pembudidayaan bebek dan bisa menjadi awalan yang baik dalam pengembanganbiakan ternak bebek untuk pemula.

Anak remaja usia 15-18 tahunan sangat membutuhkan peran kita atau dari orangtua untuk mengarahkannya ke minat dan *passion* agar kelak menjadi sukses atau mereka hanya akan mengikuti arus yang ada dari trend-trend jaman sekarang tanpa mengetahui tujuan yang ingin mereka capai (Kompasiana, 2016) untuk mengarahkan mereka maka mereka harus diberi informasi tentang minat yang mungkin akan mereka sukai seperti agribisnis dan wirausaha, media yang cocok untuk memberi informasi ini adalah *game*, *game* adalah salah satu hiburan yang menyenangkan bagi anak remaja, hampir semua remaja pernah bermain *game* dan menurut penulis penyampaian informasi dan pembelajaran melewati *game* akan terkesan lebih menyenangkan buat mereka. (Pedersen, 2009).

Tidak bisa dipungkiri bahwa hampir seluruh orang di Indonesia sudah memiliki *smartphone* diikuti dengan perkembangan *mobile game* saat ini, menurut dari penelitian W&S Group di tahun 2016 sebagian besar pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktunya dengan bermain aplikasi *game* di *smartphone* mereka, bermain *game* di *mobile* juga sangat praktis sehingga banyak para remaja suka bermain *game* di gadget mereka.

Perancangan visual pada sebuah *game* menjadi sangat penting karena visual bisa menentukan first impression dari para pemain dan ketertarikan mereka untuk bermain *game* tersebut, jika *first impression*-nya gagal maka akan sangat sulit untuk membuat mereka bermain *game* tersebut, dari visual yang menggugah juga membuat pemain akan merasa terbawa didalam suasana *game* tersebut yang juga merupakan aspek penting didalam sebuah *game* dan visual.

Untuk itu maka penulis akan merancang sebuah *game* simulasi, *game* simulasi juga biasa digunakan untuk beberapa aktifitas yang memerlukan skill dimana *game* bisa menjadi perantara sebagai latihan dan juga mengedukasi pemainnya dan memberikan pengalaman yang menyerupai sistem yang mereka coba untuk replika.

Dengan adanya *game* simulasi ternak bebek pedaging diharapkan akan menggugah minat anak remaja untuk memulai berwirausahaan dari agribisnis dan juga memberi wawasan tentang cara memulai membudidayakan bebek secara baik dan benar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- Kurangnya lapangan kerja di Indonesia.
- Masih minim pengetahuan tentang agribisnis khususnya ternak bebek pedaging
- Kurangnya *game* mengenai kewirausahaan.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian ini yang disusun, berupa :

Apa

- budidaya bebek untuk menggugah minat anak remaja.

Siapa

- Target audience adalah untuk anak remaja sekolahan sma atau smk usia 15-18 tahun.

Dimana

- Penelitian dilakukan dengan observasi secara langsung dan wawancara kepada pelaku pembudidayaan bebek di cikoneng.

Mengapa

- Budidaya bebek mempunyai nilai ekonomi yang cukup tinggi dan merupakan peluang bisnis yang menjanjikan, serta dapat menggugah minat anak remaja untuk meminati agribisnis dan memulai kewirausahaan.

Bagaimana

- Media *game* simulasi ternak bebek digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian untuk mengenalkan budidaya bebek serta menggugah minat dalam agribisnis dan kewirausahaan pada anak remaja. dan menurut penulis media *game* dianggap efektif.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aset visual dan merancang mobile game simulasi ternak bebek pedaging untuk mengenalkan budidaya bebek dan juga merepresentasikan ternak bebek di cikoneng?

1.5 Tujuan Perancangan

Merancang *game* simulasi ternak bebek pedaging dan segala aset visualnya dengan melakukan penelitian peternakan bebek di Cikoneng untuk mengenalkan budidaya bebek yang menggugah minat dalam agribisnis dan kewirausahaan pada anak remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

- Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menggugah minat dan wawasan mengenai agribisnis dan wirausaha khususnya di bidang peternakan bebek.

- Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

1. Meningkatkan wawasan mengenai agribisnis.
2. Mengasah kemampuan untuk membuat visual dari *game* untuk menggugah pemain.
3. Mengasah kemampuan untuk menemukan masalah dari penelitian dan mencari solusi yang tepat.

- b. Bagi Institusi

1. Dapat menjadi bahan ajar atau referensi.
2. Menjadi tolak ukur institusi dalam mengukur akreditasi.

- c. Bagi masyarakat

1. Menambah wawasan tentang agribisnis khususnya di bidang pembudidayaan bebek.
2. Menggugah minat dalam kewirausahaan.

1.7 Metodologi Perancangan

Didalam merancang *game* ini diperlukan beberapa observasi dan analisis dari hasil wawancara dan studi pustaka.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis sebagai peneliti akan mengamati secara langsung objek yang akan diteliti yaitu pembudidayaan bebek pedaging. Marshall (1955) dalam Sugiyono (2014:64) menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

b. Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara kepada pelaku pembudidayaan bebek di Cikoneng agar bisa mendapat informasi tentang bagaimana cara dan tahapan pembudidayaan bebek agar menjadi sukses. Menurut Daymon dan Holloway (2008:265) penelitian dengan wawancara mendalam dapat menghasilkan informasi yang sangat kaya, bahkan data yang dihasilkan sering sangat mengejutkan.

c. Studi Literatur

Penulis akan menggunakan buku-buku, arsip, jurnal, artikel dan sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan pembudidayaan bebek atau agribisnis untuk landasan teori yang bisa dimanfaatkan untuk perancangan *game* simulasi pembudidayaan bebek pedaging.

d. Studi Visual

Penulis akan mempelajari visual dari beberapa *game* simulasi lainnya untuk dijadikan referensi desain karakter ,dan background.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah semua data telah terkumpul maka penulis akan melakukan analisis, metode yang akan digunakan adalah metode analisis kualitatif.

1.8 Sistematika Perancangan

Tahapan dalam perancangan yang akan penulis lakukan adalah :

a. Pencarian referensi

Penulis akan mencari referensi untuk *game* yang sama agar didapatkannya sebuah gambaran atau ide konsep dari perancangan *game* yang akan dibuat.

b. Penentuan ide atau konsep

Unsur terpenting dalam perancangan adalah sebuah ide yang nantinya akan menjadi konsep awal dari perancangan, konsep *game* ini adalah berupa konsep pesan, kreatif, visual, dan media.

c. Pra-produksi

Setelah konsep sudah diketahui maka tahap selanjutnya adalah pra-produksi yang merupakan tahap pembuatan GDD (*Game Design Document*), GDD mencakup apa saja elemen dari konsep *game* yang akan dibuat yaitu *core mechanic*, *gameplay*, *level design*, dan *story*.

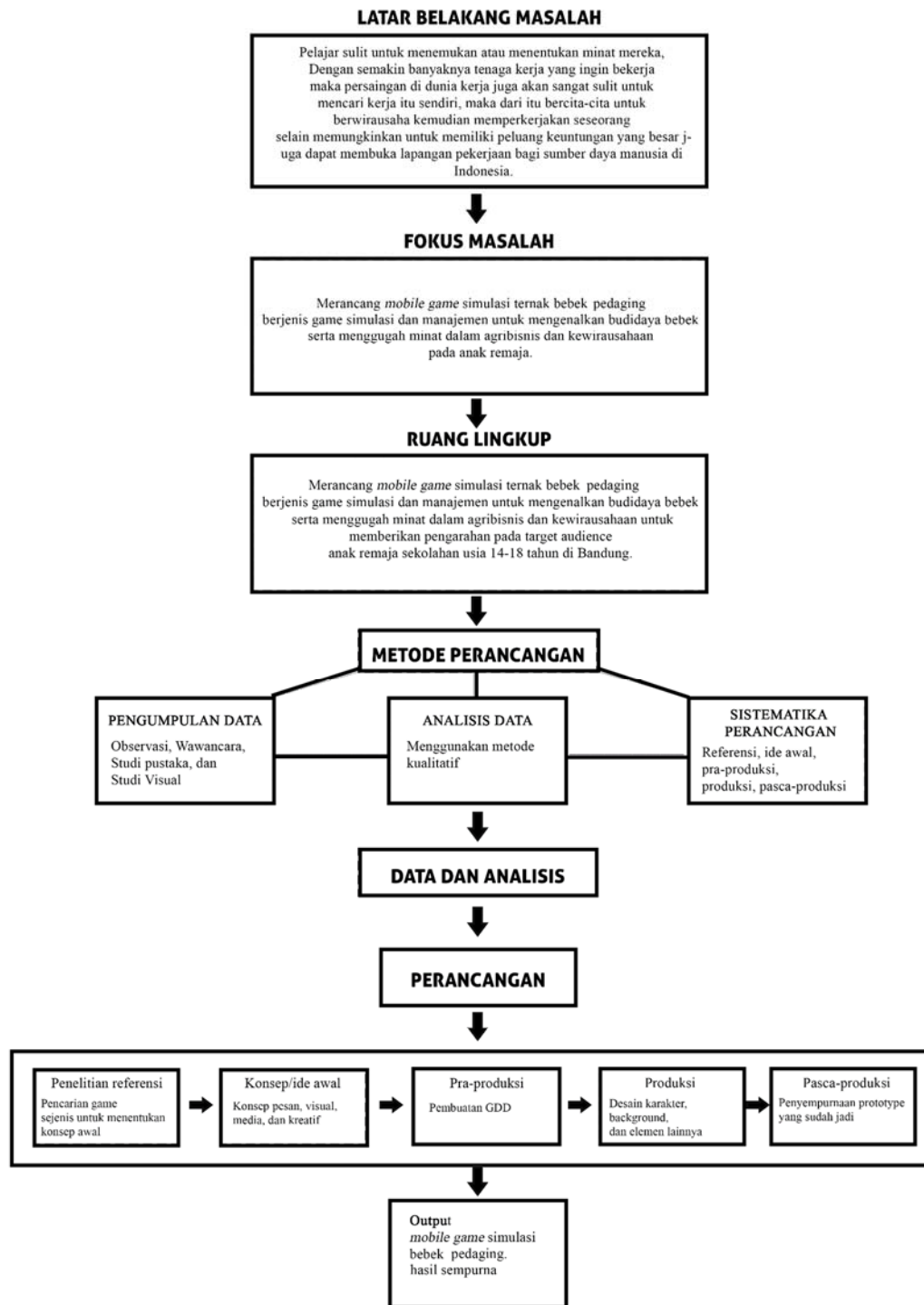
d. Produksi

Setelah GDD sudah rampung maka akan memasuki tahap produksi visual yang berupa desain karakter, *background*, dan elemen-elemen penting lainnya.

e. Pasca produksi

Setelah *prototype game* telah dibuat maka akan dilakukan pengujian untuk segala *bug* dan dilakukan penyempurnaan agar *game* bisa dimainkan.

1.9 Kerangka Perancangan



1.1 Bagan Kerangka Perancangan
(Sumber: Pribadi)