

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Pada tahun 2004 Departemen Dalam Negeri Republik Indonesia mencatat Indonesia memiliki pulau sebanyak 17.504 pulau yang terletak diantara dua benua yaitu benua Asia dan benua Australia. Selain itu, letak geografis Indonesia yang terletak diantara dua samudera yaitu Samudera Pasifik dan Samudera Hindia lalu dilintasi oleh garis imajinasi yang bernama garis khatulistiwa atau garis *Equator* membuat letak Negara Indonesia menjadi strategis dan memiliki keberagaman.

Salah satu keberagaman yang dimiliki Indonesia adalah keanekaragaman flora dan fauna. Hal ini terjadi karena Garis *Wallace*. Garis ini adalah garis imajiner yang membagi wilayah geografi hewan Asia dan hewan Australia. Oleh sebab itu, hewan-hewan yang ada di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri yang tidak dimiliki oleh hewan zona Asia maupun hewan zona Australia. Ekosistem Indonesia yang beragam seperti pantai, muara, hutan tropis dan hutan bakau pun membuat hewan yang ada menjadi lebih beragam.

Dilansir dari penelusuran tempo, keberagaman hewan yang dimiliki Indonesia yang salah satunya adalah gajah dan harimau sumatera, banyak diburu untuk memenuhi keperluan pribadi bagi pemburunya. Hal ini membuat keberadaan hewan-hewan endemik atau hewan khas Indonesia terancam punah atau hilang. Pemerintah Indonesia pun telah membuat salah satu upaya pencegahan dan penindakan tentang ancaman pemburuan hewan endemik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari adanya kawasan taman nasional yang didalamnya merupakan kawasan yang didirikan untuk melindungi hewan endemik. Salah satu taman nasional yang terkenal adalah Taman Nasional Komodo yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang didirikan untuk melindungi komodo. Dari sisi penindakan Indonesia memiliki peraturan yang melarang untuk menangkap, menyimpan,

meneluarkan, memperniagakan dan mengambil hewan yang dilindungi atau hewan yang terancam punah. Hal ini tertulis dalam Pasal 21 ayat (2) UU5/1990.

Dari masalah-masalah diatas, perancang mengetahui bahwa terdapat ancaman yang dapat mempengaruhi keberadaan hewan-hewan endemik di Indonesia secara langsung. Salah satu ancamannya adalah perburuan liar. Dikutip dari laman situs berita kompas.com, dalam sebuah studi baru yang dimuat dalam Jurnal *Current Biology* menyebutkan bahwa ancaman terbesar bagi populasi hewan endemik di Indonesia bukanlah pembalakan liar, melainkan pemburuan. Oleh karena itu, keberagaman hewan endemik ini harus dijaga, salah satu caranya adalah dengan mengenalkan keunikan hewan-hewan endemik yang ada di Indonesia dan mengenalkan ancamannya yang dihadapinya terutama ancaman perburuan liar.

Perancang bertujuan untuk mengenalkan tentang keunikan hewan endemik di Indonesia sebagai tujuan utama dan mengenalkan ancamannya sebagai tujuan tambahan dengan cara membuat game design dokumen. Menurut Benard Suits, game merupakan aktifitas tertentu yang dibatasi oleh aturan untuk melakukan aktifitas itu sendiri. Atas salah satu dasar teori tersebut, perancang akan merancang sebuah game berupa game fantasi tentang strategi dan petualangan sekelompok hewan endemik yang berpetualang untuk menyelamatkan hewan lainnya yang diburu oleh pemburu dari luar angkasa.

Oleh sebab itu perancang memilih menjadi seorang *game designer* yang bertugas membuat konsep bermain, aturan, tujuan, tingkatan kesulitan, dan cerita sebuah permainan. Dengan membuat hal-hal tersebut, perancang berharap bahwa pemain yang memainkan hasil desain game yang perancang buat dapat mengenal keunikan hewan endemik di Indonesia dan ancaman perburuan liar dengan cara yang menyenangkan. Selain mengenalkan keunikan hewan-hewan endemik di Indonesia, perancang bertujuan untuk mencegah adanya regenerasi pemburu liar yang baru sehingga membuat jumlah pemburu liar tidak akan bertambah dikemudian hari.

Konsep bermain yang akan dibuat oleh perancang akan berupa game yang mudah untuk dimainkan. Perancang mengambil sebuah contoh game yang berjudul *Plants vs. Zombies* yang dikembangkan oleh *PopCap Games*. Game tersebut memiliki konsep yang sederhana, hal ini terlihat dari cara game itu dimainkan. Pemain cukup melakukan *drag and drop* untuk berinteraksi saat bermain. Hal ini membuat game *Plants vs. Zombies* mudah dimainkan dan akan diadopsi kedalam game Endemik Adventure. Selain itu, dari segi petualangan atau *adventure* referensi yang digunakan oleh perancang adalah game *Pokemon Sword and Shield* yang dikembangkan oleh *Game Freak*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, perancang menemukan beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Terdapat keunikan-keunikan yang dimiliki oleh hewan-hewan endemik yang ada di Indonesia.
2. Terdapat ancaman yang mempengaruhi secara langsung maupun secara tidak langsung keberadaan hewan-hewan endemik di Indonesia.

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1. Apa**

Perancang akan melakukan perancangan desain game dalam game *Endemik Adventure* mulai dari perancangan konsep bermain, pembuatan aturan, penentuan tujuan, tingkat kesulitan, dan cerita game. Perancang akan membuat desain game yang berdasarkan hewan-hewan endemik di Indonesia yang terancam punah agar dapat memperkenalkannya kepada pemain.

### **1.3.2. Siapa**

Perancang akan membuat desain game ini untuk *Core Gamer* remaja untuk target pemain utama, namun ada kemungkinan untuk dimainkan oleh semua umur dan kalangan.

### **1.3.3. Dimana**

Perancang akan melakukan pencarian data melalui studi pustaka secara dalam jaringan ataupun luar jaringan seperti buku, *e-book*, jurnal, maupun berita. Perancang pun akan melakukan observasi lapangan dan wawancara di Taman Safari Bogor.

#### **1.3.4. Kapan**

Perancang akan melakukan pencarian data dan perancangan game dengan tim pada waktu yang telah disepakati bersama.

#### **1.3.5. Kenapa**

Perancangan desain game ini diharapkan akan membantu perlindungan hewan-hewan endemik di Indonesia dengan cara mengenalkannya sehingga menjadi populer dan digemari oleh orang banyak. Hal ini diharapkan membantu pelestarian hewan-hewan tersebut.

#### **1.3.6. Bagian Mana**

Perancangan bertanggung jawab dalam perancangan desain game untuk kebutuhan game *Endemik Adventure* yang mengangkat tema keunikan hewan-hewan endemik di Indonesia yang populasinya terancam secara langsung maupun tidak langsung.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengetahui keunikan-keunikan yang dimiliki hewan endemik di Indonesia?
2. Bagaimana merancang sebuah game design petualangan-strategi yang mengimplementasikan keunikan hewan-hewan endemik di Indonesia?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Mengetahui keunikan-keunikan yang dimiliki hewan endemik di Indonesia.
2. Menciptakan sebuah game design dokumen petualangan-strategi yang dapat mengenalkan keunikan hewan endemik di Indonesia.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Perancang mendapatkan pengetahuan mendalam tentang hewan-hewan endemik di Indonesia. Hal ini diharapkan akan menjadi manfaat bagi pemain yang memainkan game Endemik Adventure sehingga membuat pemain menjadi bangga akan hewan-hewan endemik di Indonesia.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

#### a) Manfaat bagi Perancang

Perancang mendapatkan kesempatan untuk melakukan penelitian tentang Hewan Endemik di Indonesia dan melakukan penerapan ilmu tentang game design dokumen untuk digunakan dalam game Endemik Adventure.

#### b) Manfaat bagi Universitas Telkom

Mendapatkan studi tentang hewan endemik di Indonesia dan perancangan desain game strategi Endemik Adventure sehingga dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya bagi dosen ataupun mahasiswa/mahasiswi di Universitas Telkom.

#### c) Manfaat bagi Indonesia

Membantu mengenalkan hewan-hewan endemik di Indonesia dalam upaya perlindungan hewan dari kepunahan dengan ancaman perburuan liar. Menambah bahan pelajaran bagi pemain untuk mempelajari hewa-hewan endemik di indonesia.

## **1.7 Metode Penelitian dan Metode pengumpulan data**

### **1.7.1. Metode Penelitian**

Metode kualitatif digunakan perancang agar mendapatkan data deskriptif yang lebih mendalam tentang keunikan hewan endemik di Indonesia dan bagaimana hewan endemik di Indonesia melakukan perlawanan terhadap ancaman yang dihadapinya. Selain itu perancang pun memerlukan data-data tentang ekosistem, makanan, dan asal hewan-hewan endemik di Indonesia agar desain game yang dihasilkan akurat. Oleh karena itu perancang melakukan penelitian dengan metode penelitian kualitatif.

Pendekatan studi kasus digunakan perancang untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti oleh perancang. Creswell (1997) dalam Rully (2014:72) menyatakan bahwa studi kasus (*case study*) adalah sebuah eksplorasi mendalam mengenai sebuah sistem yang terikat. Bisa juga aktivitas, kejadian, proses ataupun individu, berdasarkan pengumpulan data yang ekstensif. Hal ini adalah pendekatan yang perancang gunakan saat melakukan penelitian.

### **1.7.2. Metode Pengumpulan Data**

#### a) Observasi

Menurut Djamal (2015:66) observasi merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi melalui indera pengelihatan, karena harus melihat secara langsung, maka peneliti harus terjun langsung ke lapangan/kancah penelitian. Atas salah satu dasar teori tersebut, perancang akan melakukan observasi untuk mendapatkan data mengenai keunikan fisik yang ada pada hewan endemik di Indonesia. Perancang melakukan observasi ke Taman Safari Bogor, Bandung *Zoogical Garden*, Kebun Binatang Ragunan, Museum Reptil dan Akuarium Air Tawar di Taman Mini Indonesia untuk mendapatkan data tersebut.

#### b) Wawancara

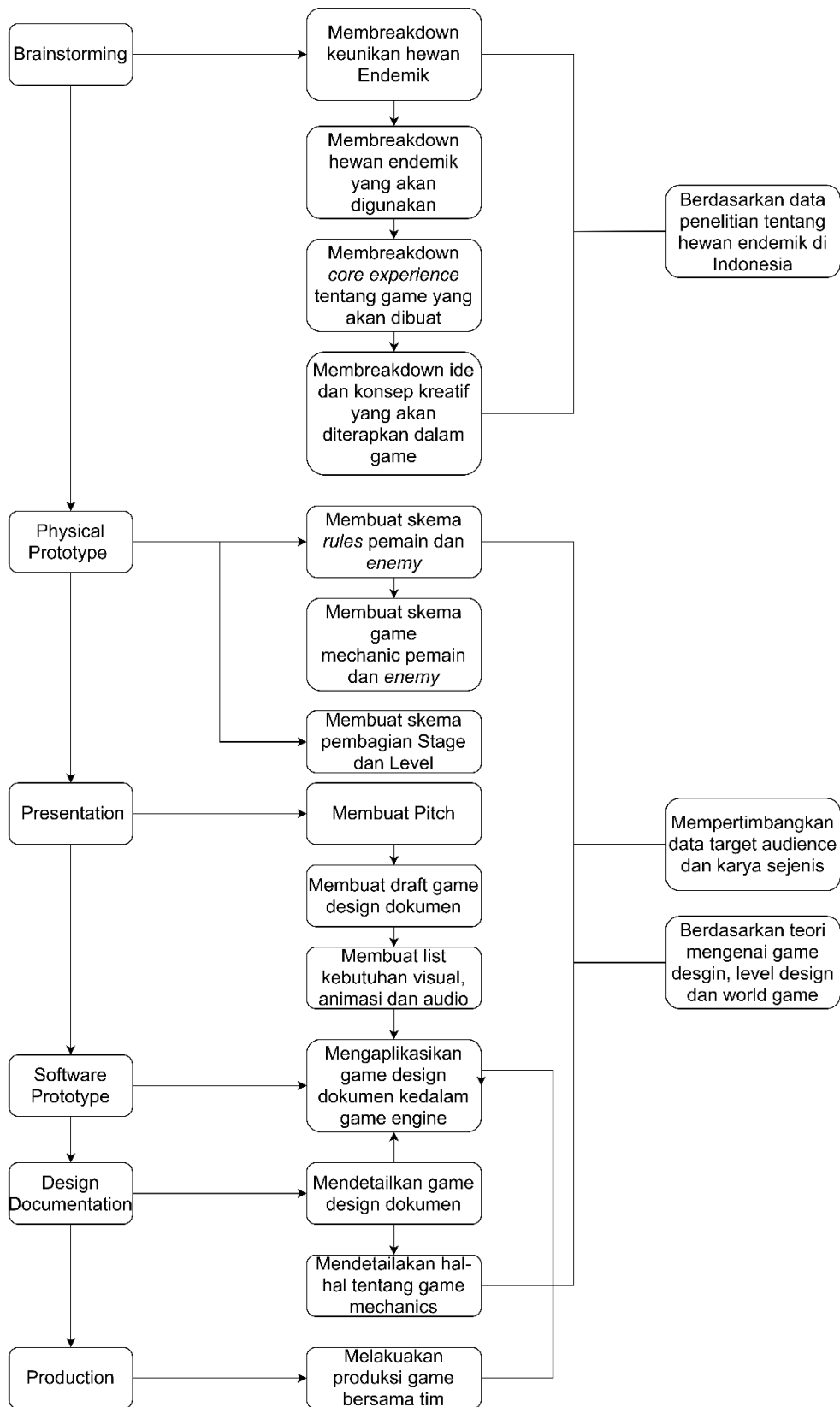
Rully (2014:136), menjelaskan bahwa wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber (informan atau informan kunci) untuk mendapatkan informasi mendalam. Oleh karena itu perancang akan melakukan wawancara untuk mendapatkan data tentang keunikan yang dimiliki hewan endemik di Indonesia dan bagaimana hewan endemik di Indonesia melawan ancaman yang mengancamnya kepada pengurus hewan di Taman Safari Bogor. Selain itu perancang akan melakukan wawancara untuk mendapatkan data tentang khalayak sasaran kepada siswa dan siswi di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Bandung. Perancang pun memerlukan data tentang bagaimana penyusunan *Game Design Document* yang berlaku di dunia industri. Oleh sebab itu perancang akan mewawancarai Game Designer di PT. AGATE INTERNATIONAL.

c) Studi Pustaka

Menurut Djamal (2015:86), peneliti dapat menggunakan dokumen-dokumen tertulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Dokumen dapat berupa catatan, buku teks, jurnal, makalah, memo, surat, notulen rapat, dan sebagainya. Oleh sebab itu, perancang akan mencari data-data mengenai keunikan hewan-hewan endemik di Indonesia melalui ensiklopedia Indonesia, ensiklopedia hewan, dan buku-buku mengenai hewan lainnya.

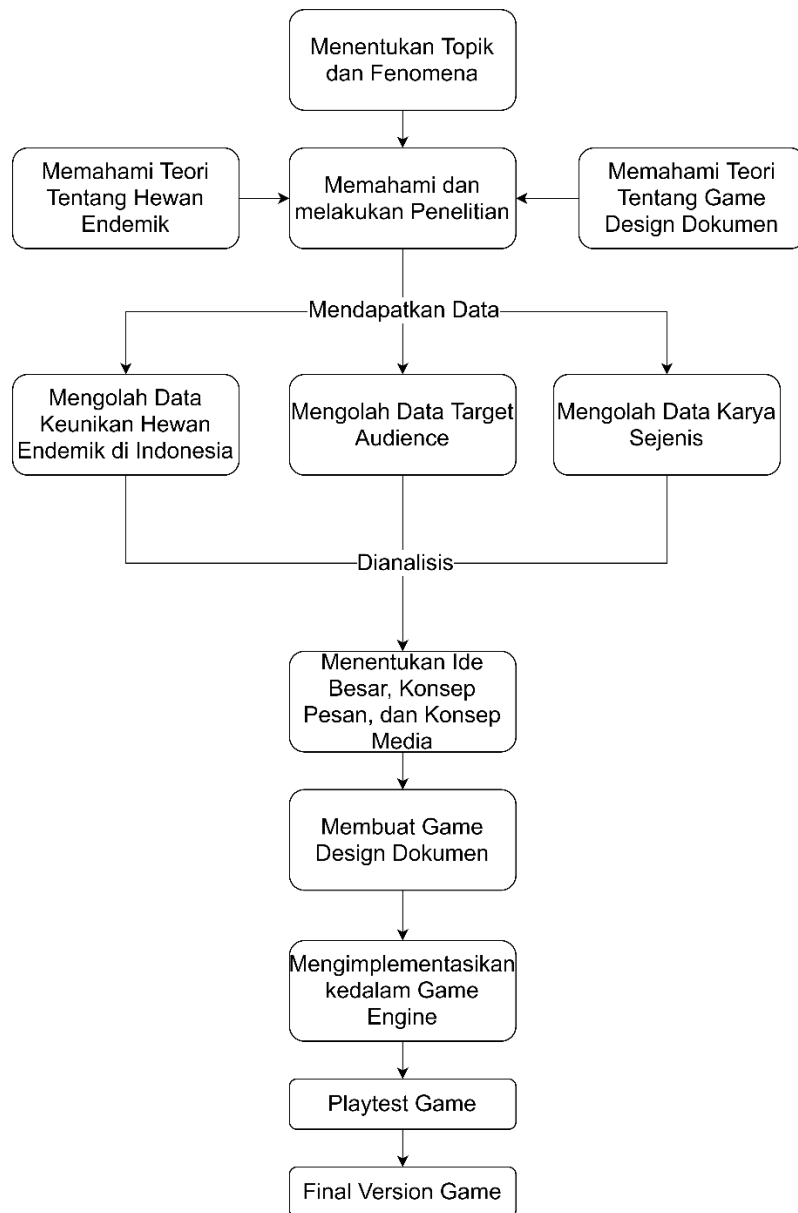
## **1.8 Kerangka Perancangan**

Perancang akan menggunakan basis atau dasar pipeline pembuatan game design dokumen yang dibuat oleh Tracy Fullerton dalam bukunya yang berjudul Game Design Workshop pada tahun 2008.



Bagan 1.1 Pipeline perancangan  
 Sumber, Tracy Fullerton (2008:14-15)





Bagan 1.2 Kerangka Perancangan  
 Sumber, Tracy Fullerton (2008:14-15)

## 1.9 Pembabakan

### BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan hal yang merupakan landasan perancangan game *Endemik Adventure*. Berisi latar belakang perancangan permasalahan, identifikasi masalah, runag lingkup, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan yang menuliskan rincian bab secara singkat.

## **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Berisi teori-teori tentang perancangan desain game, teori tentang objek permasalahan, dan teori tentang media game yang digunakan perancang sebagai landasan pemikiran untuk menganalisis data dan merancang desain game *Endemik Adventure*.

## **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Berisi data-data tentang analisis objek permasalahan yang didapat dari metode pengumpulan data studi pustaka, observasi lapangan, dan wawancara sebagai metode penelitian kualitatif.

## **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisi konsep dan hasil desain game yang berdasarkan analisis masalah dan teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran perancang.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dari hasil perancangan desain game *Endemik Adventure* dan saran dari perancang.